

**PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*
DALAM MENTRANSFORMASI CERPEN KE DALAM FILM BERORIENTASI
PENDIDIKAN KARAKTER SISWA KELAS XI
SMA NEGERI 1 CIPATAT KABUPATEN BANDUNG BARAT**

Sri Endang

Abstrak: Model *project based learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan sendiri proyek yang akan dikerjakannya baik dalam hal merumuskan dan memilih topik yang akan dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang profil pembelajaran mentransformasikan cerita pendek ke dalam bentuk film di kelas XI SMAN 1 Cipatat baik secara proses pembelajaran maupun kemampuan mentransformasi cerita pendek ke dalam film. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitiann ini adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 1 Cipatat dan sampel yang digunakan adalah 2 kelas Siswa SMAN 1 Cipatat yang masing-masing terdiri dari 32 siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah t-test. Hasil menunjukkan bahwa Kemampuan siswa mentransformasi cerita pendek ke dalam film yang menggunakan pembelajaran konvensional dikategorikan cukup baik. Karakter siswa yang menggunakan model *project based learning* lebih baik dari siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hubungan kemampuan siswa mentransformasi cerita pendek ke dalam film dengan pembentukan karakter siswa pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, model *project based learning* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mentransformasi cerpen ke dalam film

Kata Kunci: *project based learning (PBL), transformasi, cerita pendek, film, karakter siswa*

PENDAHULUAN

Karya sastra merupakan produk kearifan yang mampu memberikan pencerahan bagi siapapun yang mengapresiasinya. Siapapun yang menikmati sastra secara utuh akan mendapatkan pengalaman sastra dalam dirinya. Manusia dilihat dari sisi psikologis memang cenderung untuk menyukai kenyataan serta khayalan. Karya sastra memperkaya kehidupan penikmatnya baik dengan cara membaca, menulis, menyimak, dan mendiskusikannya. Secara langsung maupun tidak langsung sastra memperkaya kehidupan pembacanya melalui pencerahan pengalaman dan masalah-masalah yang hadir di sekitarnya beserta pemecahannya.

Banyak unsur dan nilai yang dapat dieksplorasi untuk kemudian dijadikan

teladan dari karya sastra tersebut. Hal ini dapat menjadi aset penting dalam membangun karakter anak bangsa, melalui pendidikan di sekolah, yang tercakup dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Untuk mencapai hal tersebut, pembelajaran karya sastra dalam membangun karakter anak Indonesia sangat berarti, pembangunan karakter ini dimulai dari awal perkembangan individu tentunya berkaitan dengan karya sastra dalam berbagai sajian, misalnya puisi, cerita pendek, novel, dan drama. Adapun dalam kaitannya dengan pembelajaran sastra di sekolah, bentuk pembelajaran sastra dapat menyerap baik secara langsung maupun tidak langsung aspek dan nilai-nilai yang terkandung dalam karya sastra tersebut.

Cerita pendek merupakan sebuah

cerita yang memiliki format sangat singkat, dan berisi penggalan cerita tertentu. Cerita pendek termasuk ke dalam cerita fiksi, yaitu cerita yang terkandung di dalamnya merupakan cerita rekaan atau imajinatif. Nurgiyantoro (2002: 10) mengatakan bahwa cerita pendek, sesuai dengan namanya adalah cerita pendek. Akan tetapi, berapa ukuran panjang pendek itu memang tidak ada aturannya. Walaupun sama-sama pendek, panjang cerita pendek itu sendiri bervariasi. Ada cerita pendek yang pendek (*short short story*), bahkan mungkin pendek sekali: sekitar 500-an kata; ada cerita pendek yang panjangnya cukupan (*middle short story*), serta ada cerita pendek yang panjang (*long short story*), yang terdiri dari puluhan (atau bahkan beberapa puluh) ribu kata.

Cerita pendek dapat dibaca dalam waktu yang tidak lama, berbeda halnya dengan novel. Egdar Allan Poe dalam Hidayati (2015:126) menyatakan "Cerita pendek adalah sebuah cerita yang selesai dibaca dalam sekali duduk, kira-kira berkisar antara setengah sampai dua jam". Jadi, dalam waktu yang singkat, pembaca cerita pendek telah dapat menemukan dan merasakan inti cerita yang merupakan efek bersatunya unsur-unsur pembangun sastra.

Film merupakan produk kearifan karya sastra yang mampu memberikan pencerahan bagi siapapun yang mengapresiasinya. Siapapun yang menikmati film secara utuh akan mendapatkan pengalaman batin pada dirinya. Manusia dilihat dari sisi psikologis memang cenderung untuk menyukai kehidupan nyata dan imajinatif. Film secara langsung maupun tidak langsung memperkaya kehidupan penontonnya melalui pencerahan pengalaman dan masalah-

masalah yang hadir di sekitarnya beserta pemecahannya.

Banyak unsur dan nilai yang dapat dieksplorasi untuk kemudian dijadikan teladan dari karya sastra berupa film untuk anak-anak dan orang tua. Hal ini dapat menjadi aset penting dalam membangun karakter anak bangsa, melalui pendidikan di sekolah, yang tercakup dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Untuk mencapai hal tersebut, sumbangan karya sastra dalam bentuk film dalam membangun karakter bangsa Indonesia sangat signifikan, pembangunan karakter ini dimulai dari awal perkembangan individu tentunya berkaitan dengan jenis film sesuai dengan perkembangan usia. Adapun dalam kaitannya dengan pembelajaran sastra di sekolah menengah atas, bentuk sastra ini tentunya dapat dijadikan alternatif untuk pembelajaran apresiasi sastra yang mengandung nilai moral dan suritauladan. Anak-anak dapat menyerap baik secara langsung maupun tidak langsung aspek dan nilai-nilai yang terkandung dalam film.

Bentuk nilai-nilai serta aspek yang tersaji dalam tayangan film seperti nilai moral, budaya, serta aspek bahasa harus menjadi pertimbangan penting di samping aspek hiburan tentunya.

Film sebagai karya budaya menjadi salah satu media untuk mewujudkan bangsa Indonesia yang cerdas dan berkarakter. Banyak film yang memiliki nilai edukatif kultural, yang dapat dimanfaatkan sebagai media alternatif sarana pembelajaran untuk menjembatani proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, dan sumber belajar lainnya termasuk film pada suatu lingkungan belajar. Tak hanya media belajar bagi para siswa dalam pendidikan formal di sekolah melainkan juga pendidikan

dalam keluarga dan masyarakat.

Pendidikan karakter merupakan sebuah istilah yang semakin hari semakin mendapat pengakuan dari masyarakat Indonesia saat ini. Terlebih dengan dirasakannya berbagai ketimpangan hasil pendidikan dilihat dari perilaku lulusan pendidikan formal saat ini, semisal korupsi, perkembangan seks bebas pada kalangan remaja, narkoba, tawuran, pembunuhan, perampokan oleh pelajar, dan pengangguran lulusan sekolah menengah atas. Semuanya terasa lebih kuat ketika negara ini dilanda krisis dan tidak kunjung beranjak dari krisis yang dialami.

Pendidikan karakter menurut Megawangi dalam Kesuma (2012:5), "Sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif pada lingkungannya".

Pendapat tersebut jelas mengisyaratkan kepada kita sebagai guru untuk membekali anak didik kita dengan sikap dan pengetahuan yang dapat menjadikan mereka generasi penerus yang berguna di masyarakat.

Dalam konteks kajian P3 dalam Kesuma (2012:6) mendefinisikan pendidikan karakter dalam *setting* sekolah sebagai "Pembelajaran yang mengarah pada penguatan dan pengembangan perilaku anak secara utuh yang didasarkan pada suatu nilai tertentu yang dirujuk oleh sekolah". Konteks kajian P3 dalam mendefinisikan pendidikan karakter jelaslah bahwa pendidikan karakter harus terintegrasi pada semua mata pelajaran yang tertera, baik secara tersirat maupun tersurat dalam kurikulum sekolah sebagai acuan guru dalam pembelajaran.

Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah model pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan penulisan untuk mengerjakan dan menyelesaikan suatu proyek pembelajaran tertentu. Abidin (2014:39) menyatakan "model ini sebenarnya bukanlah model baru dalam pembelajaran".

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014:39) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Hosnan (2014:319) bahwa *project based learning* atau model pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai medianya.

Definisi tersebut mengisyaratkan bahwa pembelajaran harus dapat mengembangkan berbagai keterampilan dasar siswa. Keterampilan dasar tersebut diantaranya: berpikir, keterampilan membuat keputusan, kemampuan berkreaitivitas, dan kemampuan memecahkan masalah. Untuk mencapai kompetensi dasar tersebut jelas dalam pembelajaran harus ada proyek sebagai medianya.

Boss dan Kraus dalam Abidin (2016:167) mendefinisikan model *project based learning* sebagai berikut:

Model *project based learning* sebagai sebuah model pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yang bersifat open-ended dan mengaplikasi pengetahuan mereka dalam mengerjakan sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah produk otentik tertentu.

Model pembelajaran yang dikemukakan tersebut adalah model pembelajaran yang sangat baik digunakan untuk mengembangkan motivasi belajar, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, dan membiasakan siswa mendayagunakan kemampuan berpikir tinggi.

Belajar apresiasi sastra pada hakikatnya adalah belajar tentang hidup dan kehidupan. Melalui karya sastra, siswa akan memperoleh gizi batin. Dengan demikian, sisi-sisi gelap dalam hidup dan kehidupannya dapat tercerahkan melalui kristalisasi nilai yang terkandung dalam karya sastra.

Baksin (2008:7) menyatakan "Teks sastra tak ubahnya sebagai layar tempat diproyeksikan pengalaman psikis manusia". Namun, bagaimana mungkin para siswa kita mampu menikmati teks-teks sastra kalau mereka hanya sekadar menghafalkan nama-nama sastrawan dan hasil karyanya, serta sekadar membaca sinopsisnya saja.

Menyajikan cerita pendek, misalnya, selain dituntut menguasai materi ajar, guru juga harus mampu memberi contoh yang memikat dan sugestif saat membaca cerita pendek. Hal ini sulit dilakukan oleh guru bahasa yang kurang memiliki minat serius dan talenta yang cukup mengenai sastra.

Jika pembelajaran sastra diberikan dengan baik oleh seorang guru, beban berat pendidikan yang mengemban misi memanusiakan manusia akan menjadi lebih ringan karena melalui pembelajaran sastra itu pengetahuan budaya, cipta, rasa, dan watak siswa akan lebih berkembang. Dengan kata lain, pembelajaran sastra akan memberikan kontribusi yang cukup berarti bagi dunia pendidikan.

METODE

Penelitian pendidikan menurut In-

drawan dan Yuniawati (2014) adalah penyelidikan sistematis guna memperoleh informasi untuk pengambilan keputusan dalam pendidikan dan pengajaran. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif untuk memperoleh gambaran tentang proses pembelajaran. Pada pelaksanaannya, penelitian ini dibentuk ke dalam dua kelompok, kelompok tersebut yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen dilakukan pada subjek penelitian dengan menggunakan model *project based learning* dalam pembelajaran mentransformasi cerpen ke dalam film berorientasi pendidikan karakter. Sedangkan untuk kelompok kontrol tidak menggunakan model *project based learning* tetapi menggunakan model konvensional. Sekalipun berbeda namun kedua kelompok ini sama-sama diberikan tes awal dan tes akhir. Tes ini berupa instrumen test mentransformasi cerpen ke dalam film.

Penelitian yang berjudul "Penerapan Model *Project Based Learning* Berorientasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Mentransformasi Cerpen ke dalam Film pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Cipatat" ini terdiri dari tiga variabel, yaitu satu variabel bebas dan dua variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *project based learning*, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan mentransformasikan cerpen ke dalam film dan pendidikan karakter.

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Hal ini dilakukan untuk mengetahui dan mengukur seberapa besar keberhasilan yang diperoleh siswa dalam mentransformasi cerpen ke dalam film dengan menggunakan model

project based learning berorientasi pendidikan karakter.

Menurut Indrawan dan Yuniarti (2014:30) desain penelitian (*research design*) merupakan gambaran yang akan dilaksanakan oleh peneliti untuk mencapai tujuan tertentu. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *desain quasi eksperimen*. Desain ini digunakan karena desain quasi eksperimen akan digunakan untuk menyelidiki sebab-akibat dari adanya pemberian perlakuan terhadap kelompok eksperimen. Penelitian kelompok eksperimen adalah kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model *project based learning* berorientasi pendidikan karakter, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model konvensional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Hasil Penelitian

Berikut ini akan diuraikan data hasil penelitian tentang kemampuan siswa mentransformasi cerita pendek ke dalam film berorientasi pendidikan karakter baik di kelas kontrol maupun di kelas eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh model *project based learning* terhadap pengaruh dari penerapan *project based learning* terhadap kemampuan mentransformasi cerita pendek ke dalam film dan pembentukan karakter. Penyajian data hasil penelitian berkenaan dengan 1) kemampuan siswa mentransformasi cerita pendek ke dalam film yang menggunakan pembelajaran konvensional dan pada kelas yang menggunakan pembelajaran *project based learning*, 2) Karakter siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional dan model pembelajaran *project based learning*, 3) Hubungan kemampuan siswa mentransformasi cerita pendek ke dalam film dengan pembentukan karakter siswa, dan

4) pengaruh dari penerapan *project based learning* terhadap kemampuan mentransformasi cerita pendek ke dalam film dan pembentukan karakter.

Berikut akan dijelaskan gambaran masing-masing variabel dan pengujian hipotesis pada penerapan *project based learning* terhadap kemampuan mentransformasi cerita pendek ke dalam film dan pembentukan karakter, namun sebelum melakukan analisis tersebut akan dilakukan uji kualitas instrument dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas sebagai berikut.

a. Hasil Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan sebelum instrumen digunakan dalam eksperimen penilaian. Uji coba instrumen penelitian dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas alat pengumpul data sehingga memperoleh ketepatan dalam melakukan penelitian.

b. Uji Validitas

Uji validitas dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen sehingga layak digunakan untuk mengukur apa yang diinginkan serta dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Formula yang akan digunakan untuk mengukur validitas instrumen dalam penelitian ini adalah *product moment coefficient* dari Karl Pearson.

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[\sum x^2 - (\sum x)^2][\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Dengan bantuan program program SPSS 23 diperoleh hasil uji validitas instrumen penelitian sebagaimana ditampilkan tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 Uji Validitas Instrumen

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
p1	30.5625	23.093	.590	.782
p2	30.6563	23.652	.517	.789
p3	30.7500	23.097	.455	.795
p4	31.2813	23.112	.451	.795
p5	30.6563	22.426	.707	.770
p6	31.0000	24.129	.381	.802
p7	30.8125	23.577	.372	.805
p8	30.9688	23.451	.414	.799
p9	31.3438	21.072	.622	.774
p10	31.0625	23.286	.423	.799

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh hasil uji validitas pada ke-10 aspek yang dijadikan instrument penilaian, terlihat bahwa ke-10 aspek memiliki koefisien validitas yang ditunjukkan oleh nilai *corrected item total correlation* lebih besar dari r tabel pada n=32 (0.349), dengan demikian ke-10 item tersebut valid dan layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian.

c. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat keterandalan suatu instrumen penelitian. Suatu instrumen dikatakan reliabel jika cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik, tidak bersifat tendesius, datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya hingga berapa kali pun diambil, hasilnya akan tetap sama. Rumus yang digunakan untuk uji reliabilitas adalah rumus *alpha* dari *Cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma^2_t} \right)$$

Dengan bantuan SPSS versi 23 diperoleh hasil uji reliabilitas instrumen penelitian pedoman observasi mentransformasi cerita pendek kedalam film dan pembentukan karakter sebagaimana ditunjukkan tabel berikut.

Tabel 4.2 Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.808	10

Hasil pengujian reliabilitas menunjukkan bahwa nilai *Cronbach alpha* pada instrument penelitian sebesar 0.808. hal tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki nilai *Cronbach alpha* diatas 0.7 sehingga dapat disimpulkan bahwa setiap aspek yang ada dalam kuesioner mempunyai sifat alat ukur yang konsisten dalam mengukur variabel dengan tingkat kehandalan yang tinggi

d. Peningkatan Kemampuan Mentransformasi Cerpen ke dalam Film Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil analisis yang peneliti gambarkan di dalam tabel mengenai kemampuan awal dan kemampuan akhir mentransformasi cerpen ke dalam film pada kelompok eksperimen tersebut, terjadi peningkatan setelah mengalami perlakuan berupa pembelajaran mentransformasi cerpen ke dalam film melalui model *Project Based Learning*. Untuk kelas kontrol dari hasil rata-rata perolehan skor pretes adalah 21.66 atau 32.75%, sedangkan untuk postes 24,5 atau 37,13%.

Dengan demikian, rata-rata peningkatan kemampuan mentransformasi cerpen ke dalam film setelah mendapatkan perlakuan berupa model pembelajaran konvensional pada siswa mengalami peningkatan sebesar 2.84 atau 4.38%. Rata-rata skor kemampuan mentransformasi cerpen ke dalam film kelas eksperimen dari hasil pretes yaitu 22,22 atau 33,47% sedangkan dari hasil postes yaitu 36,75 atau 54,78%. Dengan demikian, rata-rata peningkatan kemampuan mentransformasi cerpen ke dalam film setelah mendapatkan perlakuan berupa model pembelajaran *Project Based Learning* pada siswa kelompok eksperimen yang mengalami peningkatan sebesar 14.53 atau 21,31%.

Adapun untuk melihat signifikansi peningkatan kemampuan mentransformasi cerpen ke dalam film berikut ini disajikan dalam bentuk statistiknya pada tabel berikut ini.

Tabel 4.3

Karakter Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional dan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Sikap Yang Diamati	Eksperimen			Kontrol		
	Jumlah	Rata-Rata	Persentase	Jumlah	Rata-Rata	Persentase
Religius	128	4.0	100	114	3.6	89.1
Sopan Santun	110	3.4	86	95	3.0	74.2
Jujur	128	4.0	100	104	3.3	81.3
Disiplin	97	3.0	76	89	2.8	69.5
Kerja Keras	99	3.1	77	95	3.0	74.2
Kreatif	95	3.0	74	92	2.9	71.9
Demokratis	103	3.2	81	91	2.8	71.1
Rasa Ingin Tahu	97	3.1	76	103	3.2	80.5
Bersahabat	128	4.0	100	111	3.5	86.7
Tanggungjawab	105	3.3	82	94	2.9	73.4
Total	1090	3.4	85.16	988	3.1	77.19

Dari tabel 4.3, jumlah skor maksimal untuk setiap karakter adalah 4. Karakter yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mentransformasi cerpen ke dalam film dengan menerapkan model *project based learning* sebanyak 10 aspek. Karakter religius, jumlah nilai yang diperoleh sebanyak 128, dengan rata-rata 4, atau 100% kategorinya sangat baik. Karakter sopan, jumlah nilai yang diperoleh sebanyak 110, dengan rata-rata 3,4 atau 86% kategorinya sangat baik. Karakter jujur, jumlah nilai yang diperoleh sebanyak 128, dengan rata-rata 4, atau 100% kategorinya sangat baik. Karakter disiplin, jumlah nilai yang diperoleh sebanyak 97, dengan rata-rata 3,03 atau 76% kategorinya baik. Karakter kerja keras, jumlah nilai yang diperoleh sebanyak 99, dengan rata-rata 3,09, atau 77% kategorinya baik. Karakter kreatif, jumlah nilai yang diperoleh sebanyak 95, dengan rata-rata

2,97, atau 74%, kategorinya baik. Karakter demokratis, jumlah nilai yang diperoleh sebanyak 103, dengan rata-rata 3,23, atau 81% kategorinya baik, karakter rasa ingin tahu, jumlah nilai yang diperoleh sebanyak 97, dengan rata-rata 3,03 atau 76%, kategorinya baik. Karakter bersahabat, jumlah nilai yang diperoleh sebanyak 128, dengan rata-rata 4, atau 100% kategorinya sangat baik. Karakter tanggung jawab, jumlah nilai yang diperoleh sebanyak 105, dengan rata-rata 3,28, atau 82% kategorinya baik.

Nilai total keseluruhan setiap siswa adalah 40. Jumlah nilai total dari 32 siswa adalah sebesar 1280. Berdasarkan penelitian terhadap aspek-aspek karakter yang dikembangkan oleh siswa selama proses pembelajaran mentransformasi cerpen ke dalam film berorientasi pendidikan karakter, jumlah skor secara keseluruhan adalah sebanyak 1090, rata-rata 3.4 atau 85,15% tergolong ke dalam kategori sangat baik, karena berada pada rentang skor 3,26-4,00.

Sedangkan pada kelas dengan menggunakan pembelajaran konvensional diperoleh jumlah nilai total dari 32 siswa terhadap aspek-aspek karakter yang dikembangkan oleh siswa selama proses pembelajaran mentransformasi cerpen ke dalam film berorientasi pendidikan karakter adalah sebanyak 998, rata-rata 3.1 atau 77.1% tergolong ke dalam kategori baik, karena berada pada rentang skor 2,51-3,25. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa karakter siswa yang menggunakan model *project based learning* lebih baik dari siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

e. Hubungan Kemampuan Siswa Mentransformasi Cerita Pendek Ke dalam Film dengan Pembentukan Karakter Siswa

Untuk mengetahui hubungan kemampuan siswa mentransformasi cerita pendek ke dalam film dengan pembentukan karakter siswa, maka akan dilakukan analisis korelasi sebagai berikut.

Tabel 4.4
Hubungan kemampuan siswa mentransformasi cerita pendek ke dalam film dengan pembentukan karakter siswa kelas eksperimen

Correlations		karakter siswa
kemampuan siswa mentransformasi	Pearson Correlation	0.641**
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	32

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan menggunakan analisis korelasi diketahui bahwa mengetahui hubungan kemampuan siswa mentransformasi cerita pendek ke dalam film dengan pembentukan karakter siswa pada kelas eksperimen, diperoleh koefisien korelasi sebesar 0.641 yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mentransformasi cerita ke dalam film pendek memiliki hubungan positif yang kuat dengan pembentukan karakter karena berada diantara 0.60-

0.80, dimana semakin baik kemampuan siswa mentransformasi cerita pendek ke dalam film dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* maka pembentukan karakter semakin baik, sebaliknya jika kemampuan siswa mentransformasi cerita pendek ke dalam film dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* semakin buruk maka akan berdampak pada pembentukan karakter yang semakin buruk pula.

Tabel 4. 5
Hubungan kemampuan siswa mentransformasi cerita pendek ke dalam film dengan pembentukan karakter siswa kelas kontrol

Correlations		karakter siswa
kemampuan siswa	Pearson Correlation	0.135
	Sig. (2-tailed)	0.462
	N	32

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan menggunakan analisis korelasi diketahui bahwa mengetahui hubungan kemampuan siswa mentransformasi cerita pendek ke dalam film dengan pembentukan karakter siswa pada kelas eksperimen, diperoleh koefisien korelasi sebesar 0.135 yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mentransformasi cerita ke dalam film pendek memiliki hubungan positif yang rendah dengan pembentukan karakter karena berada diantara 0.00-0.200, dimana semakin baik kemampuan siswa mentransformasi cerita pendek ke dalam film dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* maka pembentukan karakter semakin baik, sebaliknya jika kemampuan siswa mentransformasi cerita pendek ke dalam film dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* semakin buruk maka akan berdampak pada pembentukan karakter yang semakin buruk pula.

1. Pembahasan

a. Pembahasan Profil Pembelajaran Mentransformasi Cerpen ke dalam Film

Berdasarkan studi awal yang dilakukan penulis untuk mengetahui profil pembelajaran mentransformasi cerpen ke dalam film yang selama ini dilakukan oleh guru matapelajaran bahasa Indonesia kelas XI SMA Negeri 1 Cipatat, yaitu menggunakan model pembelajaran konvensional. Penulis berpendapat bahwa model pembelajaran konvensional menekankan pada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada siswa agar dapat menguasai materi secara optimal kemudian siswa mengerjakan latihan tanpa ada sebuah pengalaman yang dapat membentuk karakter seperti dalam pembelajaran yang menggunakan model *project based learning*.

Model pembelajaran konvensional ini sekarang sudah kurang relevan dengan digulirkannya kurikulum 2013 yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa bukan pada guru. Guru hanya memonitoring dan mengarahkan siswa dalam pembelajaran,

contohnya dalam pembelajaran yang menggunakan model *project based learning* siswa diberi kesempatan untuk mencari dan menemukan sendiri informasi yang harus dipelajari oleh mereka dalam membuat proyek sehingga dapat mengasah karakter mandiri dan kreatif dari diri siswa tersebut.

b. Pembahasan Kemampuan Pembelajaran Mentransformasi Cerpen ke dalam Film Berorientasi Pendidikan Karakter

Profil kemampuan mentransformasi cerpen ke dalam film menggambarkan peningkatan kemampuan mentransformasi cerpen ke dalam film sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran *project based learning* berorientasi pendidikan karakter dalam pembelajaran mentransformasi cerpen ke dalam film.

Berdasarkan hasil analisis mengenai kemampuan mentransformasi cerpen ke dalam film siswa SMA Negeri 1 Cipatat kelas XI pada kelas eksperimen sebelum pembelajaran, rata-rata perolehan skor yaitu 22,22 atau 33,66% dari jumlah skor total 711, sedangkan pada kelas kontrol sebelum pembelajaran rata-rata perolehan skor yaitu 21.66 atau 32.81% dari jumlah skor total 693.

Peningkatan kemampuan mentransformasi cerpen ke dalam film terjadi pada kedua kelas, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Akan tetapi peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal tersebut dapat dilihat dari selisih yang dicapai oleh kedua kelas. Pada kelas eksperimen kemampuan awal rata-rata perolehan skor yaitu 22,22 atau 33,66%, sedangkan kemampuan akhir 36.75 atau 55.68% selisih *N-gain* sebesar 0,32 termasuk kategori sedang. Pada

kelas kontrol, kemampuan awal rata-rata perolehan skor yaitu 21.66 atau 32.81%, sedangkan kemampuan akhir 24,5 atau 37,12%, selisih *N-gain* sebesar 0,32 termasuk kategori rendah.

Selain peningkatan kemampuan mentransformasi cerpen ke dalam film dilihat dari skor pretes dan postes, peningkatan skor juga dapat dilihat dari perolehan skor ke-32 orang siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Masing-masing siswa mengalami peningkatan meskipun beragam.

c. Pembahasan Proses Pelaksanaan Pembelajaran Mentransformasi Cerpen ke dalam Film melalui Penerapan Model Project Based Learning Berorientasi Pendidikan Karakter

Penelitian ini merupakan upaya untuk menerapkan sebuah model pembelajaran *project based learning* dalam mentransformasi cerpen ke dalam film pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Cipatat dan mengevaluasi hasil dari penerapan model tersebut.

Model *project based learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa untuk belajar. Model pembelajaran *project based learning* lebih mengutamakan kepada pemberian stimulus dalam mengarahkan siswa dalam membuat sebuah proyek mulai dari menemukan bahan proyek sampai menyelesaikan proyek yang merupakan bagian akhir dari pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning*.

Dalam model *project based learning* siswa diberikan kesempatan untuk menentukan proyek, perancangan proyek, penyusunan jadwal kegiatan, penyelesaian proyek, penyusunan laporan/penyampaian hasil proyek, serta membuat evaluasi proses dan ha-

sil kegiatan.

Siswa diberikan kesempatan untuk melakukan segala sesuatu berhubungan dengan mentransformasi cerpen ke dalam film di luar jam pelajaran. Hal tersebut akan memberikan pengalaman kepada siswa, sehingga pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya bukan hanya bersumber dari guru saja, tetapi dari teman dan lingkungannya. Model *project based learning* yang berorientasi pendidikan karakter juga dapat mendidik karakter siswa agar lebih kreatif dan mandiri. Hal ini terbukti dengan perubahan karakter yang terjadi pada beberapa siswa misalnya anak yang tadinya kurang perhatian terhadap tugas yang diberikan oleh guru, sekarang lebih tanggung jawab dengan adanya pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning*.

Proses berlangsungnya penerapan model *project based learning* dalam pembelajaran mentransformasi cerpen ke dalam film pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Cipatat, telah dilaksanakan sesuai dengan kriteria yang tertera dalam lembar pedoman observasi guru dan siswa berdasarkan skenario langkah-langkah atau sintak dalam model *project based learning* berorientasi pendidikan karakter.

d. Pembahasan Hasil Pelaksanaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berorientasi Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Mentransformasi Cerpen ke dalam Film

Berdasarkan hasil pretes dan postes yang telah dideskripsikan pada pembahasan sebelumnya, diketahui bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan mentransformasi cerpen ke dalam film melalui model *project based learning* berorientasi pendi-

dikan karakter.

Pada kemampuan mentransformasi cerpen ke dalam film, peningkatan skor rata-rata yaitu 21,31 atau menurut perhitungan *statistic N-gain* 0,32. Peningkatan skor ini tergolong signifikan. Hal ini dapat dibuktikan dari uji t melalui SPSS versi 23.0. nilai probabilitas (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai probabilitas tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi (α) 0,05 atau 0,000 < 0,05, sehingga H1 : pembelajaran mentransformasi cerpen ke dalam film melalui model *project based learning* berorientasi pendidikan karakter efektif untuk digunakan dalam pembelajaran mentransformasi cerpen ke dalam film. Penilaian karakter siswa selama proses pembelajaran yang terdiri dari 10 aspek diantaranya: religius, sopan, jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, demokratis, rasa ingin tahu, bersahabat, dan tanggung jawab. Hasil perhitungan skor rata-rata dari penilaian aspek karakter tersebut adalah sebesar 3,41 atau 85,15%, tergolong dalam kategori sangat baik, karena berada pada rentang skor 3,26-4,00.

Temuan penelitian adanya keefektifan pembelajaran mentransformasi cerpen ke dalam film melalui model *project based learning* berorientasi pendidikan karakter dapat diterima oleh siswa, itu terbukti dari hasil angket yang disebarkan oleh penulis pada siswa kelas eksperimen. Begitu pun dengan guru observer yang memantau jalannya kegiatan pembelajaran mentransformasi cerpen ke dalam film melalui model *project based learning* berorientasi pendidikan karakter, ia mengakui bahwa model pembelajaran ini lebih mengaktifkan siswa dalam belajar, dan guru hanya memantau dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan sintak dalam model *project based learn-*

ing. Selain itu, kegiatan pembelajaran mentransformasi cerpen ke dalam film melalui model *project based learning* berorientasi pendidikan karakter mampu membiasakan siswa untuk menerapkan karakter-karakter baik yang dapat diterapkan juga dalam kehidupan sehari-hari, seperti kemandirian dalam berwirausaha.

Peningkatan kemampuan mentransformasi cerpen ke dalam film pada kelompok eksperimen ternyata lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan mentransformasi cerpen ke dalam film pada kelompok kontrol. Kemampuan mentransformasi cerpen ke dalam film skor rata-rata *N-gain posttest-pretest* pada kelas kontrol adalah sebesar 0,065 atau dalam kategori rendah, sedangkan kemampuan mentransformasi cerpen ke dalam film skor rata-rata *N-gain posttest-pretest* pada kelas eksperimen adalah sebesar 0,32 atau kategori pencapaiannya sedang.

SIMPULAN

Berdasarkan penerapan model *project based learning* berorientasi pendidikan karakter dalam mentransformasi cerpen ke dalam film pada kelas XI SMAN 1 Cipatat dan pembahasan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kemampuan siswa mentransformasi cerita pendek ke dalam film yang menggunakan pembelajaran konvensional dikategorikan cukup baik, hal ini ditunjukkan oleh jumlah skor total siswa untuk soal mentransformasi cerpen ke dalam film sebelum perlakuan 31.30%. Sedangkan jumlah skor total untuk tingkat penggunaan alat dalam mentransformasi cerpen ke dalam film di dalam menguraikan jawa-

ban esai yaitu 64,58%. Jumlah skor total siswa untuk soal mentransformasi cerpen ke dalam film setelah perlakuan yaitu 35.76%. Sedangkan jumlah skor total untuk tingkat penggunaan alat dalam mentransformasi cerpen ke dalam film di dalam menguraikan jawaban esai yaitu 65.63%.

2. Karakter siswa yang menggunakan model *project based learning* lebih baik dari siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional, hal ini ditunjukkan oleh persentase secara keseluruhan terhadap aspek-aspek karakter yang dikembangkan oleh siswa selama proses pembelajaran mentransformasi cerpen ke dalam film berorientasi pendidikan karakter adalah 85,15% tergolong ke dalam kategori sangat baik, karena berada pada rentang skor 3,26-4,00. Sedangkan pada kelas dengan menggunakan pembelajaran konvensional diperoleh persentase 77.1% tergolong ke dalam kategori baik, karena berada pada rentang skor 2,51-3,25
3. Hubungan kemampuan siswa mentransformasi cerita pendek ke dalam film berorientasi pendidikan karakter siswa pada kelas eksperimen, diperoleh koefisien korelasi sebesar 0.641 yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mentransformasi cerpen ke dalam film memiliki hubungan positif yang kuat dengan pembentukan karakter, dimana semakin baik kemampuan siswa mentransformasi cerita pendek ke dalam film dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* maka pembentukan karakter semakin baik, sebaliknya jika kemampuan siswa mentransformasi cerita pendek ke dalam film dengan menggunakan model pembelajaran *project based*

learning semakin buruk maka akan berdampak pada pembentukan karakter yang semakin buruk pula.

4. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t diperoleh bahwa terdapat perbedaan antara kemampuan akhir mentransformasi cerpen ke dalam film pada siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol. Dengan demikian model *project based learning* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mentransformasi cerpen ke dalam film. Berdasarkan hasil di atas diperoleh bahwa selisih rata-rata kemampuan mentransformasi cerpen ke dalam film adalah 17.66, dimana kemampuan mentransformasi cerpen ke dalam film pada kelas yang tidak diberikan perlakuan (kelas kontrol) lebih kecil dibandingkan dengan kemampuan mentransformasi cerpen ke dalam film pada kelas yang diberikan perlakuan (kelas eksperimen).

Berdasarkan simpulan di atas, maka perbaikan rancangan model pembelajaran *project based learning* berorientasi pendidikan karakter yang telah peneliti buat dan telah peneliti uji cobakan di kelas XI SMAN 1 Cipatat, pada pembelajaran mentransformasi cerpen ke dalam film perlu adanya perbaikan-perbaikan untuk menambah kesempurnaan rancangan dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Nurgiyantoro, Burhan. 2002. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Kesuma, Dharma, dkk. 2011. *Pendidikan Karakter di Sekolah*. Bandung: Rosda.
- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem*

Pembelajaran dalam Konsep Kurikulum 2013. Bandung: Refika Aditama.

- Baksin, Askurifai. (2008). *Aplikasi Praktis Pengajaran Sastra*. Bandung: PT. Pribumi Mekar.
- Hidayati Novia. 2015. *Keefektifan Strategi Problem Posing Learning dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Pada Siswa Kelas VII SMPN 3 Bantul*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Indrawan, Rully & Yuniawati, R. Poppy. 2014. *Metodologi Penelitian*, Bandung: PT. Refika Aditama.