

Teknik *Copy the Master* dalam Pembelajaran Menulis Novel Sejarah Pribadi

Novianti

E-mail: novianursha@gmail.com

SMA Negeri 2 Binjai

ABSTRAK

Kata Kunci:	<i>Pembelajaran Berbasis Proyek, Menulis, Novel</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah Model Pembelajaran Berbasis Proyek (<i>Project Based Learning=PjBL</i>), teknik <i>Copy the Master</i> , dapat mengatasi masalah-masalah yang dialami siswa pada pembelajaran menulis Novel Sejarah Pribadi, seperti memilih pengalaman-pengalaman yang akan diangkat menjadi cerita, mengembangkan alur cerita dan menajamkan konflik cerita, membuat ending setiap bagian cerita menjadi menarik, serta membuat rangkaian antara cerita yang satu dengan cerita yang lainnya. Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode eksperimental dengan desain pra-eksperimental (<i>pre-experimental designs</i>) ini, terbukti cukup efektif mengatasi masalah-masalah tersebut. Sehingga dapat dijadikan alternatif bagi guru-guru Bahasa Indonesia lainnya dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran menulis Novel Sejarah Pribadi.
--------------------	---	---

Key word:

Project Based Learning, write, novel

ABSTRACT

This reseach aims to find out whether the Project Based Learning Models (PjBL), the Copy the Master technique, can overcome the problems experienced by students in learning to write Personal History Novels, such as choosing experiences that will be turned into stories, developing storyline and sharpens the conflict of the story, makes the ending of each part of the story interesting, and creates a series between one story and another. This reseach, wich was carried out using experimental methods with pre-experimental designs, has proven to be quite effective in overcoming this problems. So it can be used as alternative for other Indonesian language teachers in overcoming problems in learning to write Personal History Novels.

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia secara umum bertujuan agar peserta didik mampu mendengarkan, membaca, memirsa (*viewing*), berbicara, dan menulis. Kompetensi dasar dikembangkan berdasarkan tiga hal lingkup materi yang saling berhubungan dan saling mendukung pengembangan kompetensi pengetahuan kebahasaan dan kompetensi keterampilan. Kompetensi sikap secara terpadu dikembangkan melalui kompetensi pengetahuan kebahasaan dan kompetensi keterampilan berbahasa. Ketiga

lingkup materi tersebut adalah bahasa (pengetahuan tentang Bahasa Indonesia); sastra (pemahaman, apresiasi, tanggapan, analisis, dan penciptaan karya sastra); dan literasi (perluasan kompetensi berbahasa Indonesia dalam berbagai tujuan khususnya yang berkaitan dengan membaca dan menulis), berbahasa (mendengarkan, membaca, memirsa, berbicara, dan menulis) peserta didik (Kemdikbud, 2016: 1).

Menulis Teks Cerita (Novel) Sejarah Pribadi (KD 4.1), yang seterusnya dalam penelitian ini disebutkan “novel sejarah” saja, merupakan salah satu kompetensi yang dituntutkan kepada siswa SMA. Tentu ada harapan besar dari pencapaian kompetensi ini yaitu selain mengasah kemampuan dan keterampilan kebahasaan serta sastra, sebagaimana yang dikemukakan di atas, materi ini juga bisa menjadi sarana refleksi diri bagi para siswa. Refleksi diri ini penting bagi mereka dalam membangun pribadi yang cerdas secara emosional. Mengenang momen-momen berkesan dalam hidupnya baik suka maupun duka, keberhasilan ataupun kegagalan, akan menjadi terapi mental sendiri bagi para siswa tersebut. Membuatnya menjadi pribadi yang tangguh, yang bisa memandang segala kejadian dengan sikap yang lebih arif dan bijaksana. Namun, dalam pelaksanaannya di lapangan, pembelajaran menulis novel sejarah pribadi ini sering menghadapi berbagai permasalahan yang selanjutnya tentu berimbas pada hasil belajar siswa.

Beberapa permasalahan yang cenderung terjadi dapat identifikasi sebagai berikut; siswa mengalami kesulitan dalam memilih/ menetapkan pengalaman-pengalaman yang akan diangkat menjadi cerita. Demikian juga siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan alur cerita dan menajamkan konflik cerita. Hal lain, siswa juga sulit membuat ending setiap bagian cerita menjadi menarik, serta membuat rangkaian antara cerita yang satu dengan cerita yang lainnya, supaya tampak adanya satu kesatuan dengan sebuah tema sentral, layaknya sebuah novel. Berdasarkan evaluasi hasil belajar sebelumnya yang tidak menggunakan model Pembelajaran Berbasis Proyek, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 80 yang telah ditetapkan untuk KD ini, di kelas XII yang penulis asuh, hanya mampu dicapai oleh 50% siswanya. Jadi dapat dikatakan bahwa keterampilan menulis novel sejarah pribadi para siswa tersebut tergolong rendah.

Permasalahan-permasalahan yang dialami oleh para siswa tersebut yang melatarbelakangi penulis mencoba menerapkan model pembelajaran yang menyertakan siswa secara aktif dalam menemukan beberapa konsep dan prinsip, sebagai dasar bagi mereka

dalam mencipta, memproduksi sebuah karya, yaitu model Pembelajaran Berbasis Proyek/*Project Based Learning* (PjBL). Model pembelajaran yang sangat dianjurkan pada sistem pembelajaran yang berpusat pada siswa ini kemudian penulis perkuat dengan penggunaan teknik *Copy the Master*. Model pembelajaran ini sudah diterapkan pada kegiatan pembelajaran di kelas, sebagai tindakan mengatasi permasalahan pembelajaran yang bernama model pembelajaran berbasis proyek dengan teknik *copy the master* dalam pembelajaran menulis novel sejarah pribadi.

KAJIAN TEORI

1. Teks Cerita (Novel) Sejarah Pribadi

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia penggunaan istilah teks cerita sejarah disejajarkan dengan penggunaan istilah novel sejarah. Penggunaannya sering dipertukarkan, karena memang secara defenisi memiliki arti yang sama. Seperti yang terdapat pada Kamus Bahasa Indonesia (KBBI); teks bisa berarti; naskah yang berupa kata-kata asli pengarang, bahan tertulis, wacana tertulis (KBBI V). Cerita bermakna tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal, karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, atau penderitaan orang; kejadian dan sebagainya baik yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang hanya rekaan (KBBI V)

Sementara kata novel diartikan sebagai karangan prosa yang panjang, mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang di sekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat pelaku (KBBI V). Sedangkan kata sejarah mengandung pengertian; kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau (KBBI V). Jika itu sejarah pribadi, maka hal tersebut menyangkut peristiwa atau kejadian yang dialami langsung tokohnya. Maka untuk seterusnya istilah yang dipakai dalam penelitian ini adalah “Novel sejarah”.

2. Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek atau yang dikenal selama ini dengan nama *Project Based Learning* (PjBL), adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran. Proyek yang dikerjakan oleh peserta didik dapat berupa proyek perseorangan atau kelompok dan dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu secara kolaboratif, menghasilkan sebuah produk, yang hasilnya kemudian akan ditampilkan atau dipresentasikan (Fathurrohman, 2015: 227).

a. Prinsip-Prinsip Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek

Beberapa hal yang menjadi prinsip pada Model Pembelajaran Berbasis Proyek yaitu,

- **Berawal dari Sebuah Masalah atau Pertanyaan.** Pembelajaran Berbasis Proyek selalu bersumber dari sebuah masalah atau pertanyaan. Permasalahan yang harus dipecahkan harus memiliki tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan level siswa.
- **Autentik & Relevan.** Proyek yang dilakukan siswa harus mencakup pertanyaan-pertanyaan dalam dunia nyata atau yang relevan dengan pengalaman siswa. Dengan demikian siswa dapat menghubungkan antara pengetahuan yang didapatkannya saat pembelajaran dengan manfaat atau kegunaannya di dunia nyata.
- **Refleksi Diri.** Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek siswa diharapkan mampu merefleksikan semua pengalaman yang didapat selama mengerjakan proyeknya. Kemudian siswa mampu menyimpulkan pelajaran berharga apa yang dapat diambil selama proses pembelajaran.
- **Umpan Balik.** Pembelajaran Berbasis Proyek juga mengajarkan pada siswa untuk dapat memberikan dan menerima masukan-masukan atas proyek yang dilakukannya. Dengan demikian mereka tidak hanya belajar dari guru tetapi dapat saling belajar dengan sesama teman.
- **Presentasi.** Di akhir proses pembelajaran berbasis proyek, siswa harus mampu mempresentasikan penemuannya atau produk yang dihasilkannya di depan teman-teman sekelas atau bahkan di depan masyarakat umum. Selain berdiskusi tentang proyeknya, diharapkan semua siswa mampu menarik kesimpulan dari apa yang telah dipelajari dan juga dipraktikkan.

Berdasarkan prinsip-prinsip tersebut dapat dikatakan bahwa model pembelajaran yang menggunakan model proyek ini dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

3. Teknik *Copy The Master*

Kata ‘teknik’ dalam penelitian ini merujuk pada pendapat Gerlach dan Ely dalam Endah Ariani Madusari dkk., (2009) yang menyatakan bahwa “Teknik adalah jalan, alat, atau media yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan peserta didik ke arah tujuan yang ingin dicapai”.

Sedangkan *Copy the Master* adalah sebuah teknik pembelajaran yang diperkenalkan pertama sekali di negeri Cina. Awalnya metode ini diperuntukkan bagi pembelajaran melukis. Seseorang yang ingin belajar melukis, atau ingin menjadi pelukis diberikan kepadanya sebuah lukisan yang sudah jadi dan baik, biasanya yang dibuat oleh seorang

master yaitu ahli melukis atau pelukis terkenal. Sang calon pelukis disuruh meniru lukisan tersebut sampai sebisa-bisanya, semirip mungkin. Begitu dilakukan berulang-ulang sampai sang calon pelukis itu bisa melukis sendiri dan mulai menemukan bentuk yang khas yang sesuai dengan kepribadiannya (Marahimin, 2001: 20).

Sebagaimana prinsip penerapan teknik *Copy The Master* dalam pembelajaran menulis, khususnya dalam hal ini menulis teks cerita (novel) sejarah pribadi maka, dilakukan dengan cara menjadikan sebuah novel yang sudah ada sebagai master untuk dicontoh. Mencontoh di sini bukanlah menjiplak, sebab yang dicontoh adalah strukturnya, kebahasaan serta bagaimana teknik pengembangan alur ceritanya. Dalam hal ini novel yang dijadikan sebagai master adalah novel “Laskar Pelangi” karya Andrea Hirata.

METODE PENELITIAN

Dalam melaksanakan penelitian pembelajaran ini, penulis menggunakan Metode Eksperimen. Eksperimen adalah suatu cara atau metode yang digunakan untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu (Arikunto, 2019: 9). Sejalan dengan pendapat tersebut, Sugiyono (2019: 72) menyatakan bahwa, metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Sementara mengenai metode penelitian eksperimental ini sebenarnya ada beberapa desain yang bisa dipilih, di antaranya yaitu pra-eksperimen, eksperimen semu, dan eksperimen penuh. (Indrawan 2016: 57). Namun pada penelitian ini penulis memilih untuk menggunakan desain pra-eksperimen (*Pre-Experimental Designs*) dengan pertimbangan, desain ini merupakan desain yang paling mudah digunakan untuk melihat pengaruh penggunaan model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam pembelajaran Menulis Novel Sejarah. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Indrawan, desain pra-eksperimen menerapkan perlakuan kepada subjek penelitian tanpa adanya kelompok kontrol (bandingan yang tidak diberi perlakuan). Selain itu, pra-eksperimen proses penelitiannya fokus pada dampak perubahan dari perlakuan subjek penelitian yang diamati (2016, hal. 57).

Pada konteks penelitian yang berjudul, “Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Teknik *Copy the Master* pada Pembelajaran Menulis Novel Sejarah Pribadi ini,

terdapat kelompok siswa yang diberi perlakuan menggunakan model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Teknik *Copy the Master*. Pengaruh penggunaan model tersebut kemudian diukur dengan melihat keberhasilan dalam membuat atau memproduksi novel mengenai sejarah pribadinya.

Sedangkan yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas XII MIPA 2 sebanyak 36 orang siswa. Ada dua hal yang menjadi dasar pertimbangan mengapa kelas XII MIPA 2 ini yang dipilih. Pertama, karena penulis memang masuk di kelas ini, dan yang kedua adalah, karena berdasarkan hasil survei awal, di kelas ini banyak ditemukan kasus ataupun permasalahan, sebagaimana yang teridentifikasi penulis. Namun pun demikian penulis berencana akan melaksanakan ini di kelas-kelas paralel lainnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan/observasi, dan tes tertulis. Pada penelitian ini tes tertulis yang dimaksud berupa produk novel sejarah pribadi, dengan format penilaian sebagai berikut,

Tabel 1. Penilaian terhadap Pilihan Pengalaman yang Dikembangkan sebagai Cerita (Komponen 1)

1	Kriteria	Skor Nilai
1	2	3
1	Pengalaman-pengalaman yang dipilih unik, luar biasa, dan sangat mengesankan	8,0 s.d.10
2	Pengalaman-pengalaman yang dipilih, luar biasa, dan	6,0 s.d. 7,9
3	mengesankan Pengalaman-pengalaman yang dipilih mengesankan	4,0 s.d. 5,9

Tabel 2. Penilaian terhadap Pengembangan Alur Cerita (Komponen 2)

1	Kriteria	Skor Nilai
1	2	3
1	Alur cerita logis, sederhana, serta banyak memasukkan unsur deskripsi dan dramatis.	8,0 s.d.10
2	Alur cerita logis, sederhana serta cukup banyak memasukkan unsur deskripsi dan dramatis.	6,0 s.d. 7,9
3	Alur cerita logis, tetapi kurang memasukkan unsur deskripsi dan dramatis.	4,0 s.d. 5,9

Tabel 3. Penilaian terhadap Konflik yang Terdapat pada Tiap Bagian Cerita (Komponen 3)

1	Kriteria	Skor Nilai
1	2	3
1	Konflik yang dibangun pada tiap bagian cerita jelas dan tajam	8,0 s.d.10
2	Konflik yang dibangun pada beberapa bagian cerita jelas dan tajam	6,0 s.d. 7,9
3	Konflik yang dibangun pada tiap bagian cerita kurang jelas dan kurang tajam	4,0 s.d. 5,9

Tabel 4. Penilaian terhadap Rangkaian/ Irisan antar Bagian Cerita (komponen 4)

1	Kriteria	Skor Nilai
1	2	3
1	Rangkaian/ irisan antar bagian cerita sangat terasa yang tergambar melalui tema sentral cerita, alur cerita, tokoh-tokoh cerita, dan latar cerita	8,0 s.d.10
2	Rangkaian/ irisan antar bagian cerita terasa yang tergambar melalui alur cerita, tokoh-tokoh cerita, dan latar cerita	6,0 s.d. 7,9
3	Rangkaian/ irisan antar bagian cerita cukup terasa yang tergambar hanya melalui tokoh-tokoh cerita, dan latar cerita	4,0 s.d. 5,9

Tabel 5. Penilaian terhadap Sampul Depan Novel (Komponen 5)

1	Kriteria	Skor Nilai
1	2	3
1	Komposisi (<i>layout</i>) sangat sesuai, pilihan warna baik, serta judul menarik	8,0 s.d.10
2	Komposisi (<i>layout</i>) sangat sesuai, pilihan warna baik, tetapi judul kurang menarik	6,0 s.d. 7,9
3	Komposisi (<i>layout</i>) sangat sesuai, pilihan warna kurang baik, serta judul kurang menarik	4,0 s.d. 5,9

Validasi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah validasi internal oleh rekan sejawat. Maksudnya di sini adalah diadakan telaah kesesuaian antara bagian-bagian instrumen, yaitu butir-butir pertanyaan dengan tujuan atau misi instrumen secara keseluruhan, oleh rekan sejawat. yang turut dilibatkan dalam tim. Sebagaimana dengan pendapat Suharsimi Arikunto (2015: 62) yang menyatakan bahwa Validasi Internal dicapai apabila terdapat kesesuaian antara bagian-bagian instrumen dengan instrumen secara keseluruhan.

Setelah instrumen penelitian berupa skala aspek penilaian terhadap novel sejarah pribadi yang dibuat siswa, maka untuk pengolahan nilai selanjutnya dilakukan, pertama

menabulasi skor yang diperoleh siswa dari cerpen yang dibuatnya dengan menggunakan tabel seperti berikut,

Tabel 6. Pengolahan Nilai dan Rumus Pengolahan Nilai

No	Nama Siswa	Komponen Penilaian					Sm	N	Si	NP
		1	2	3	4	5				

Lalu diolah dengan menggunakan rumus pengolahan nilai sebagai berikut.

$$NP = \frac{Sm \times Si}{N}$$

Sm = Skor mentah

Si = Skor ideal

N = Jumlah skor mentah yang mungkin dicapai siswa

NP= Nilai Produk

Sedangkan untuk obsevasi, penulis melakukan dua kali. Pertama dilakukan sebelum melaksanakan penelitian. Ini dilakukan untuk mengidentifikasi masalah. Dari hasil observasi awal tersebutlah kemudian dapat teridentifikasi permasalahan-permasalahan pembelajaran menulis novel, sebagaimana yang penulis uraikan pada bagian awal prosedur penelitian.

Kemudian observasi juga dilaksanakan pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran, yang dilakukan bersama-sama rekan sejawat. Observasi ini untuk melihat bagaimana berlangsungnya pembelajaran, dan bagaimana respons siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Demikian juga penilaian rekan sejawat terhadap bagaimana perilaku/aktivitas guru dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A Pelaksanaan Pembelajaran dan Hasil yang Diperoleh

Sesuai yang telah direncanakan, kegiatan pembelajaran berbasis proyek/ *Project Based Learning* (PjBL) pun dilaksanakan. Berdasarkan tahapan-tahapan pembelajaran yang telah didesain dalam empat kali pertemuan, maka diperoleh data hasil pembelajaran sebagai berikut.

A. 1 Pertemuan 1

a. *Perumusan Pertanyaan Mendasar*

Pada bagian awal pembelajaran 1, dihasilkan rumusan pertanyaan-pertanyaan mendasar sebagai berikut:

- 1) Bagaimana memilih/ menetapkan pengalaman-pengalaman yang akan diangkat menjadi cerita?
- 2) Bagaimana mengembangkan alur cerita dan menajamkan konflik cerita?
- 3) Bagaimana membuat ending yang menarik untuk setiap bagian cerita?
- 4) Bagaimana membuat rangkaian antara cerita yang satu dengan cerita yang lainnya, supaya tampak adanya satu kesatuan dengan sebuah tema sentral, layaknya sebuah novel?

Pertanyaan-pertanyaan inilah yang kemudian menjadi target pencapaian proyek pembuatan novel sejarah pada pembelajaran ini.

b. Penyusunan Desain Perencanaan Proyek

Selanjutnya pada kegiatan inti pembelajaran pertemuan 1 ini juga secara kolaboratif antara guru dengan siswa berhasil dirancang desain proyek meliputi

- Strategi pembuatan/ pengerjaan teks cerita (novel) sejarah.
- Aturan dan tatalaksana pengerjaan proyek
- Penetapan novel apa yang dijadikan sebagai master penulisan.
- Lamanya waktu pengerjaan, dan perangkat yang digunakan dalam penulisan/

pengembangan cerita,

- Ketentuan pengerjaan proyek, bahwa produk yang dihasilkan dari proyek bersifat individu.

c. Pembuatan jadwal aktivitas

Selanjutnya pada kegiatan inti pembelajaran pertemuan 1 berhasil pula disusun jadwal aktivitas

pengerjaan proyek. Jadwal ini disusun oleh siswa dengan arahan dari guru.

d. Membagikan novel dan melakukan kegiatan literasi

Selanjutnya masih pada kegiatan inti Guru membagikan novel elektronik (*e-novel*) ***Laskar Pelangi*** karya Andrea Hirata sebagai master tulisan, melalui aplikasi *Whats App* grup. Siswa melakukan aktivitas literasi membaca novel elektronik ***Laskar Pelangi*** karya Andrea Hirata Aktivitas membaca novel dilanjutkan di rumah sampai batas waktu tanggal 2 September 2022.

A.2 Pertemuan 2

Pembelajaran pada pertemuan 2 dimulai dengan kegiatan apersepsi berupa tanya jawab antara guru dan siswa seputar aktivitas literasi membaca novel elektronik ***Laskar***

Pelangi karya Andrea Hirata yang telah ditugaskan sebelumnya. Hal-hal apa yang menarik yang terdapat pada novel, serta bagaimana kesan-kesan siswa terhadap gaya penceritaan dan pengembangan cerita pada novel tersebut. Siswa diingatkan kembali tentang kelanjutan proyek pada pertemuan ke 2 ini.

Selanjutnya masuk pada kegiatan inti, siswa dibagi menjadi tujuh kelompok yang terdiri dari 5 orang dalam setiap kelompok. Di dalam kelompok siswa mulai mengerjakan proyek; berdiskusi menganalisis novel master; *Laskar Pelangi*, karya Andrea Hirata untuk menemukan sebanyak mungkin hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan/ pertanyaan mendasar yang diajukan di awal sebagai stimulus. Ini yang kemudian dijadikan sebagai hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah) Siswa melakukan presentasi awal mengenai hasil analisis dan penemuannya terhadap novel berkaitan dengan pertanyaan-pertanyaan mendasar.

Dari hasil diskusi dan pembahasan terhadap pertanyaan-pertanyaan mendasar tersebut, secara umum diperoleh jawaban sebagai berikut,

Tabel 7. Hasil diskusi dan pembahasan terhadap pertanyaan-pertanyaan mendasar

Pertanyaan-Pertanyaan Mendasar	Jawaban Berdasarkan Hasil Diskusi
1) Bagaimana memilih/ menetapkan pengalaman-pengalaman yang akan diangkat menjadi cerita? 2) Bagaimana mengembangkan alur cerita dan menajamkan konflik cerita?	1) Merujuk pada novel <i>Laskar Pelangi</i> karya Andrea Hirata yang dijadikan master, maka pemilihan pengalaman-pengalaman yang diangkat menjadi cerita tidaklah harus selalu kejadian yang luar biasa atau aneh. Hal-hal sederhana yang dialami sehari-hari, namun memiliki hikmah tentunya dapat menjadi pilihan. Demikian pula, pengalaman-pengalaman tersebut dibatasi dalam satu kurun waktu tertentu. Pada novel master ini pengalaman yang diangkat secara dominan terjadi pada saat tokoh duduk di sekolah dasar. 2) Berdasarkan novel master, penulis

<p>3) Bagaimana membuat <i>ending</i> yang menarik untuk setiap bagian cerita?</p> <p>4) Bagaimana membuat rangkaian antara cerita yang satu dengan cerita yang lainnya, supaya tampak adanya satu kesatuan dengan sebuah tema sentral, layaknya sebuah novel?</p>	<p>mengembangkan cerita dengan banyak melakukan pendeskripsian terhadap sesuatu, deskripsi yang cukup detail. Di sisi lain penulis banyak pula menggunakan gaya-gaya bahasa, terutama gaya bahasa ironi, personifikasi, dan metafora dalam pengembangan alur ceritanya dan penajaman konfliknya.</p> <p>3) Pengakhiran/ <i>ending</i> cerita pada setiap bagian pada novel master selalu memiliki pesan dan hikmah sendiri, meskipun sering sekali disajikan dalam bahasa humor. pesan-pesan sederhana yang selalu diselipkan di penghujung tiap bagian cerita yang kemudian menjadi pendukung tema sentral.</p> <p>4) Rangkaian antara cerita yang satu dengan cerita yang lainnya pada novel master terutama terlihat secara fisik melalui irisan-irisan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita, latar cerita; tempat, waktu, suasana. Akan tetapi, terasa sekali tiap-tiap bagian cerita terikat secara mental melalui pengusungan tema sentral; kesederhanaan dan ketangguhan dalam menghadapi kehidupan.</p>
--	--

Pada akhir pembelajaran pertemuan 2 siswa menentukan rentang waktu dan mendata pengalaman-pengalaman menarik yang dialami pada rentang waktu tersebut. Menuliskannya dalam sinopsis-sinopsis cerita. Pekerjaan dilanjutkan hingga seminggu berikutnya. Selama

berlangsungnya aktivitas pembelajaran, guru mengawasi dan mengarahkan pelaksanaan proyek.

A.3 Pertemuan 3

Pada awal pertemuan, guru mengingatkan kembali dan mengajak siswa membicarakan tugas proyek pada pertemuan sebelumnya, yaitu menentukan rentang waktu dan mendata pengalaman-pengalaman menarik yang dialami pada rentang waktu tersebut, yang kemudian mereka tuliskan dalam sinopsis-sinopsis cerita.

Selanjutnya, siswa dengan arahan dan bimbingan guru mengembangkan pengalaman-pengalaman yang sudah didata dan dibuat sinopsis (gambaran ceritanya), menjadi subbab-subbab cerita, yang masing-masing memiliki alur dan konflik ceritanya sendiri-sendiri, menggunakan teknik *Copy The Master*. Siswa mengcopy cara-cara penulis novel Laskar Pelangi yang dijadikan master untuk mengembangkan cerita dalam novelnya, menajamkan konflik cerita, serta membuat *ending* cerita; membuat adanya irisan antara cerita yang satu dengan cerita yang lain.

Beberapa siswa mempresentasikan hasil kerjanya berupa pengembangan pengalaman-pengalaman yang sudah dibuat sinopsis cerita tersebut menjadi cerita, untuk melihat bagaimana alur ceritanya, bagaimana konfliknya, serta bagaimana kesinambungannya dengan cerita-cerita berikutnya.

(Guru mengawasi dan mengarahkan pelaksanaan proyek)

Pada bagian akhir pembelajaran pertemuan ke 3 ini, guru mengajak siswa merefleksi aktivitas pembelajaran pada hari tersebut. Selanjutnya sebagai penutup, siswa diminta melanjutkan penyelesaian proyek pembuatan novel sampai batas waktu yang disepakati, yaitu tanggal 9 November 2022, berdasarkan panduan yang telah diperoleh. Siswa diminta pula mencatat dan mendokumentasikan setiap tahapan pada proses pembuatan/ penulisan novel sejarah pribadi tersebut

A.4 Pertemuan 4

Pada awal pertemuan, guru mengingatkan tentang batas waktu pengerjaan proyek pembuatan novel sejarah pribadi. Guru mengecek kesiapan siswa dalam penyelesaian proyek.

Selanjutnya sesuai jadwal yang telah ditentukan bahwa pada pertemuan 4 yang berlangsung pada tanggal 9 November 2022 adalah waktu pengumpulan novel. Akan tetapi sebelum novel dikumpulkan diadakan semacam refleksi akhir. Secara umum dibahas tentang

pembuatan/ penulisan novel; pengalaman selama proses pembuatan berikut hasil yang diperoleh siswa. Beberapa siswa mempresentasikannya di hadapan siswa lain dan guru untuk mendapatkan tanggapan- tanggapan.

Pada akhir pertemuan 4 ini laporan hasil pembuatan/ penulisan novel sejarah pribadi, berupa produk Novel Sejarah Pribadi masing-masing siswa yang telah dicetak menjadi sebuah buku, diserahkan/ dikumpulkan kepada guru.

10 November Guru melakukan penilaian. Setelah novel dikumpulkan, guru melakukan penilaian, sekaligus memasukkan nilainya ke dalam aplikasi penilaian. Proses penilaian ini berlangsung lebih kurang satu minggu.

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh guru terhadap produk novel siswa didapatkan hasil penilaian yang kemudian ditabulasikan seperti berikut ini.

Tabel 8. Hasil Akhir Pengolahan Nilai

No	Nama Siswa	Komponen Penilaian					Sm	N	Si	NP
		1	2	3	4	5				
1	A	8,5	8,5	8,5	8,5	8,7	42,7	50	100	85,4
2	B	8,5	8,0	8,5	8,5	8,5	42,0	50	100	84
3	C	9,0	9,5	9,0	9,0	9,0	45,5	50	100	91
4	D	9,0	9,5	9,0	9,0	9,0	45,5	50	100	91
5	E	9,0	8,7	8,5	9,0	9,0	44,2	50	100	88,4
6	F	8,5	8,5	8,0	8,0	9,0	43,0	50	100	86
7	G	8,7	8,5	8,5	8,5	9,0	43,2	50	100	86,4
8	H	9,0	9,0	9,0	8,7	9,0	44,7	50	100	89,4
9	I	8,6	9,0	8,7	9,0	8,7	44	50	100	88
10	J	8,5	8,7	8,5	8,0	8,7	42,4	50	100	84,8
11	K	9,0	9,0	9,0	8,7	9,0	44,7	50	100	89,4
12	L	8,5	8,5	8,5	8,5	8,7	42,7	50	100	85,4
13	M	9,0	9,5	9,0	9,0	9,0	45,5	50	100	91
14	N	9,5	9,0	9,0	9,0	8,5	43,0	50	100	86
15	O	9,0	9,5	9,0	9,0	9,0	45,5	50	100	91
16	P	9,0	9,5	9,0	9,0	9,0	45,5	50	100	91
17	Q	8,5	8,0	8,5	8,5	8,5	42,0	50	100	84
18	R	8,6	9,0	8,7	9,0	8,7	44	50	100	88
19	S	9,0	9,0	9,0	8,7	9,0	44,7	50	100	89,4
20	T	9,0	9,5	9,0	9,0	9,0	45,5	50	100	91
21	U	8,6	9,0	8,7	9,0	8,7	44	50	100	88
22	V	9,0	9,0	9,0	8,7	9,0	44,7	50	100	89,4
23	W	9,5	9,0	9,0	9,0	8,5	43,0	50	100	86
24	X	9,0	9,0	9,0	8,7	9,0	44,7	50	100	89,4
25	Y	9,0	9,0	9,0	8,7	9,0	44,7	50	100	89,4

26	Z	8.5	8.0	8,5	8.5	8,5	42,0	50	100	84
27	AA	9,0	9,5	9,0	9.0	9,0	45,5	50	100	91
28	BB	9.0	9,5	9,0	9.0	9,0	45,5	50	100	91

KESIMPULAN

Pembelajaran menulis novel sejarah pribadi ini sering menghadapi berbagai permasalahan. Siswa mengalami kesulitan dalam memilih/ menetapkan pengalaman-pengalaman yang akan diangkat menjadi cerita. Demikian juga siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan alur cerita dan menajamkan konflik cerita. Hal lain, siswa juga sulit membuat *ending* setiap bagian cerita menjadi menarik, serta membuat rangkaian antara cerita yang satu dengan cerita yang lainnya, supaya tampak adanya satu kesatuan dengan sebuah tema sentral, layaknya sebuah novel.

Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan (*Project Based Learning*=PjBL) Teknik “*Copy the Master*”, pada pembelajaran menulis Novel Sejarah, terbukti cukup efektif mengatasi masalah tersebut. Melalui tahapan-tahapan pada proyek peserta didik diberi kesempatan secara aktif menemukan beberapa konsep dan prinsip, sebagai dasar bagi mereka dalam mencipta, memproduksi sebuah karya, yaitu sebuah novel sejarah pribadi mereka sendiri.

Selain itu, dari inventarisasi hasil angket siswa juga dapat disimpulkan bahwa siswa merasa pembelajaran dengan menggunakan metode ini lebih menyenangkan, siswa mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran.

SARAN

Berdasarkan data dan fakta pelaksanaan pembelajaran dan hasil yang diperoleh, Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*=PjBL) dengan Teknik *Copy the Master* yang telah Penulis ujicobakan ini, dapat menjadi alternatif bagi guru-guru Bahasa Indonesia lainnya dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran menulis Novel Sejarah Pribadi.

Hendaknya dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek ini untuk materi-materi lainnya. Hal ini mengingat bahwa model pembelajaran ini sangat berpusat pada siswa. Pengerjaan proyek memungkinkan karakter-karakter positif; cermat, kritis, menggunakan nalar, kerja keras, bertanggung jawab akan terbangun di dalam diri siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Kemendikburistek. 2023 *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring*. Jakarta: Badan Bahasa
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas.
- Endah Ariani Madusari dkk.2009. *Modul: Metode Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas
- Faturrohman, M. 2017. *Model-Model Pembelajaran yang Inovatif dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Hirata, Andrea. 2005. *Laskar Pelangi*. Jakarta: Bentang Pustaka
- Indrawan, R. 2016. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen Pembangunan, dan Pendidikan (Revisi)*. Bandung: PT Refika Aditama
- Khatib, Yusran. 1989. *Rancangan Penilaian*. Padang: IKIP Padang.
- Kemdikbud. 2013. *Modul Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemdikbud Marahimin, Ismail. 2001. *Menulis Secara Populer*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumardjo, Jakob. dan Saini K.M.1997. *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: PT Gramedia.
- Yusuf, A. Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana