

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka menitikberatkan pada empat kemahiran berbahasa, yaitu kemahiran menyimak, berbicara dan mempresentasikan, membaca dan memirsa, serta menulis. Keempat kemahiran tersebut saling berkaitan dan merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Setiap aspek memiliki peran penting dalam membentuk kompetensi berbahasa siswa secara utuh, meliputi kemahiran reseptif (menyimak, serta membaca dan memirsa) maupun produktif (berbicara dan mempresentasikan, serta menulis).

Pembelajaran menulis penting untuk diajarkan sejak dini, karena melalui kegiatan menulis, peserta didik dapat menyampaikan pikiran, ide, dan gagasan kepada orang lain secara tertulis. Kemahiran menulis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan penting untuk melatih peserta didik berpikir kritis. Kegiatan menulis tercantum dalam capaian pembelajaran fase D, yakni menulis teks pantun. Capaian pembelajaran elemen menulis pada akhir fase D, yaitu “peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif.” (Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, Kebudayaan, Riset, 2022). Berdasarkan capaian pembelajaran tersebut, tujuan pembelajaran menulis pantun adalah “peserta didik mampu menulis pantun sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan secara tepat.”

Pembelajaran pantun pada peserta didik kelas VII termuat dalam materi pokok “Puisi Rakyat”. Pantun sebagai puisi lama memiliki nilai edukatif, estetis, dan kultural yang tinggi. Melalui pembelajaran pantun, peserta didik tidak hanya diajak untuk memahami struktur dan unsur kebahasaan, tetapi juga untuk mengekspresikan gagasan, perasaan, dan nilai-nilai budaya dalam bentuk yang kreatif. Meskipun demikian, dalam kenyataannya, pembelajaran menulis pantun masih menghadapi berbagai tantangan di lapangan.

Berdasarkan penelitian Karo-karo (2020), peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menentukan susunan bait pantun sehingga hasil tulisan yang dihasilkan belum sesuai dengan harapan. Selain itu, peserta didik belum mampu menyesuaikan jumlah suku kata pada setiap baris pantun sesuai ketentuan 8–12 suku kata serta belum memahami pola rima a-b-a-b. Peserta didik juga masih mengalami kendala dalam menentukan dan membedakan sampiran dan isi pantun secara tepat. Selanjutnya, penelitian Yunhelmi (2023) mengungkapkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap teknik penulisan pantun masih rendah, baik yang berkaitan dengan karakteristik maupun struktur penulisannya, sehingga peserta didik belum mampu menghasilkan pantun yang sesuai dengan kaidah yang benar.

Sejalan dengan temuan di atas, peneliti juga menemukan permasalahan serupa berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 13 Tanjungpinang. Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menulis pantun, khususnya dalam menemukan kosakata yang sesuai dengan pola rima a-b-a-b. Belum tercapainya tujuan

pembelajaran sebagaimana yang diharapkan menjadi sebuah permasalahan yang memerlukan penanganan. Tingkat keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada ketepatan guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran.

Salah satu inovasi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran *project-based flipped classroom* melalui pendekatan pembelajaran mendalam yang dipadukan dengan media *smart apps creator* (SAC). Model pembelajaran *project-based flipped classroom* (PjBFC) adalah model pembelajaran model pembelajaran yang mengintegrasikan kegiatan pembelajaran berbasis proyek dengan konsep kelas terbalik. Sementara itu, *smart apps creator* (SAC) merupakan aplikasi berbasis digital yang memungkinkan guru dan peserta didik untuk menciptakan konten pembelajaran interaktif dalam bentuk aplikasi. Kombinasi antara model pembelajaran *project-based flipped classroom*, pendekatan pembelajaran mendalam, dan media *smart apps creator* berpotensi besar dalam menjawab tantangan pembelajaran bahasa Indonesia yang selama ini cenderung monoton.

Dengan demikian, alasan penelitian ini dilakukan karena siswa masih mengalami kesulitan dalam menulis pantun, khususnya dalam menemukan kosakata yang sesuai dengan pola rima a-b-a-b. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran *project-based flipped classroom* melalui pendekatan pembelajaran mendalam berbantuan media *smart apps creator*, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kemahiran menulis peserta didik khususnya pada materi teks pantun. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian

dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project-Based Flipped Classroom* melalui Pendekatan Pembelajaran Mendalam Berbantuan Media *Smart Apps Creator* Terhadap Kemahiran Menulis Teks Pantun Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Tanjungpinang” penting untuk dilaksanakan.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah, penelitian ini difokuskan pada kemahiran menulis teks pantun peserta didik. Fokus ini dipilih untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *project-based flipped classroom* melalui pendekatan pembelajaran mendalam berbantuan media *smart apps creator* terhadap kemahiran menulis teks pantun siswa kelas VII SMP Negeri 13 Tanjungpinang.

1.3 Rumusan Masalah

Merujuk pada fokus penelitian, maka masalah-masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kemahiran menulis teks pantun sebelum diterapkan model pembelajaran *project-based flipped classroom* melalui pendekatan pembelajaran mendalam berbantuan media *smart apps creator* terhadap kemahiran menulis teks pantun siswa kelas VII SMP Negeri 13 Tanjungpinang?
2. Bagaimanakah kemahiran menulis teks pantun setelah diterapkan model pembelajaran *project-based flipped classroom* melalui pendekatan

pembelajaran mendalam berbantuan media *smart apps creator* terhadap kemahiran menulis teks pantun siswa kelas VII SMP Negeri 13 Tanjungpinang?

3. Adakah pengaruh model pembelajaran *project-based flipped classroom* melalui pendekatan pembelajaran mendalam berbantuan media *smart apps creator* terhadap kemahiran menulis teks pantun siswa kelas VII SMP Negeri 13 Tanjungpinang?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan kemahiran menulis teks pantun sebelum diterapkan model pembelajaran *project-based flipped classroom* melalui pendekatan pembelajaran mendalam berbantuan media *smart apps creator* terhadap kemahiran menulis teks pantun siswa kelas VII SMP Negeri 13 Tanjungpinang.
2. Mendeskripsikan kemahiran menulis teks pantun setelah diterapkan model pembelajaran *project-based flipped classroom* melalui pendekatan pembelajaran mendalam berbantuan media *smart apps creator* terhadap kemahiran menulis teks pantun siswa kelas VII SMP Negeri 13 Tanjungpinang.
3. Mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran *project-based flipped classroom* melalui pendekatan pembelajaran mendalam berbantuan media *smart apps creator* terhadap kemahiran menulis teks pantun siswa kelas VII SMP Negeri 13 Tanjungpinang.

1.5 Manfaat Penelitian

Selain memiliki tujuan, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun praktis. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar teks pantun sesuai dengan tujuan pembelajaran. Manfaat penelitian dapat diklasifikasikan sebagai berikut.

1.5.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk kemahiran menulis teks pantun. Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan landasan dalam pengembangan ilmu pengetahuan serta menjadi kajian ilmiah mengenai efektivitas model pembelajaran *project-based flipped classroom* melalui pendekatan pembelajaran mendalam berbantuan media *smart apps creator* dalam pembelajaran menulis teks pantun.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

a) Bagi guru

Penelitian ini dapat menjadi acuan dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik siswa abad 21.

b) Bagi peserta didik

Peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna terutama dalam pembelajaran menulis.

c) Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi sekolah dalam merancang program peningkatan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pemanfaatan teknologi pendidikan.

d) Bagi peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis teknologi digital dalam meningkatkan kemahiran menulis maupun kemahiran berbahasa lainnya.

1.6 Definisi Operasional

1. Model pembelajaran *project-based flipped classroom* adalah model pembelajaran berbasis proyek dengan konsep kelas terbalik.
2. Pendekatan pembelajaran mendalam adalah pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada pengalaman belajar penuh kesadaran, bermakna, serta menyenangkan.
3. *Smart apps creator* merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.
4. Kemahiran menulis merupakan kemahiran seseorang dalam mengungkapkan gagasan, perasaan, dan informasi melalui bahasa tulis.
5. Teks pantun merupakan jenis teks puisi yang tumbuh dan berkembang secara lisan dalam masyarakat, serta diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya.