

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran menulis merupakan sesuatu yang sangat penting dipelajari di sekolah, karena menulis termasuk ke dalam kemahiran yang harus dikuasai siswa sesuai yang tertuang dalam dalam kurikulum merdeka. Merujuk pada kurikulum merdeka fase E terkait elemen menulis, tertuang CP (capaian pembelajaran) yang akan dicapai peserta didik yang berbunyi, peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif dalam bentuk teks, informasional atau fiksi. Peserta didik mampu mengalihwahkanakan suatu teks ke teks lainnya untuk tujuan ekonomi kreatif. Peserta didik mampu menerbitkan hasil tulisan di media cetak maupun digital.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum merdeka, tidak terlepas dari kegiatan menulis teks, baik fiksi maupun nonfiksi. Empat elemen keterampilan berbahasa, sangat berkaitan dengan sebuah teks. Mulai dari menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, hingga pada tahap menulis dalam Pembelajaran bahasa Indonesia akan selalu berkaitan dengan teks. Empat elemen berbahasa ini memiliki keterkaitan satu sama lain sehingga tidak jarang peserta didik mengalami kesulitan dalam menguasai keempat aspek berbahasa tersebut salah satunya menulis sebuah teks.

Observasi awal serta wawancara yang telah peneliti lakukan bersama seorang guru bahasa Indonesia di SMAN 4 Tanjungpinang menunjukkan bahwa banyak

siswa sulit memenuhi tuntutan pada elemen keterampilan menulis yang biasanya meminta siswa untuk menulis sebuah teks, salah satunya pada materi teks anekdot. Banyak siswa yang sering mengalami kesulitan dalam mendapatkan ide dan menyajikannya dalam bentuk teks yang berisi humor dan kritik dengan tepat. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi guru ketika menggunakan model, metode, dan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar siswa. Guru cenderung menggunakan model dan metode pembelajaran seperti ceramah, penugasan, dan diskusi kelompok. Media pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan pun hanya berupa buku paket, LKS, dan video-video dari youtube yang dikirim sehari sebelum pertemuan berlangsung. Hal inilah yang menjadikan pembelajaran menulis terkesan membosankan bagi peserta didik. Salah satu cara mengatasi permasalahan keaktifan dan keantusiasan siswa dalam belajar menulis adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik.

Peneliti kemudian melakukan observasi kedua saat kurikulum merdeka sepenuhnya diterapkan bagi siswa kelas X di SMAN 4 Tanjungpinang, peneliti mewawancarai dua orang guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan siswa kelas X. Dalam wawancara tersebut, peneliti menggali informasi terkait proses belajar mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas selama penerapan kurikulum merdeka. Seorang guru bahasa Indonesia (Narasumber 1) ketika mengajar dan menyampaikan materi masih menerapkan metode ceramah. Hal ini juga dipengaruhi oleh kurangnya sarana dan prasarana seperti proyektor untuk menunjang pembelajaran di kelas. Untuk memvariasikan cara mengajarnya, guru juga menerapkan pembelajaran berbasis permainan edukasi untuk merangsang

keaktifan siswa, akan tetapi penggunaan metode ini hanya dilakukan beberapa kali saja dengan mengondisikan materi dan suasana kelas. Ketika CP menulis teks, guru tersebut menggunakan model pembelajaran berbasis proyek, akan tetapi pada kenyataannya masih banyak tulisan yang dihasilkan siswa yang belum memenuhi kaidah kebahasaan khusus dari teks yang dipelajari. Sementara guru bahasa Indonesia kedua (narasumber 2) ketika proses pembelajaran di kelas lebih sering menggunakan model dan metode mengajar konvensional. Untuk penerapan model pembelajaran pun jarang divariasikan. Hal ini sejalan dengan yang dinyatakan oleh seorang siswa kelas X yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan guru tersebut (narasumber 2) lebih sering berdiskusi dan tanya jawab antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa.

Merujuk pada hasil observasi yang telah dilakukan, salah satu faktor yang menyebabkan ketidakmampuan siswa menghasilkan tulisan atau teks yang baik dan sesuai dengan struktur serta kaidah kebahasaan adalah pembelajaran di sekolah yang cenderung berpusat kepada guru sementara siswa lebih sering dibekali dengan ilmu teori tentang menulis suatu teks, tanpa eksplorasi dan meningkatkan minat peserta didik untuk menulis. Model dan metode pembelajaran yang digunakan guru juga kurang bervariasi. Permasalahan ini yang menyebabkan siswa menjadi pasif dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Demi meningkatkan minat dan hasil belajar siswa terutama dalam menulis, perlu dilakukan perubahan cara mengajar di sekolah yang selalu berpusat kepada guru, apalagi dalam penyesuaian penerapan kurikulum baru yaitu kurikulum

merdeka, guru perlu mengadakan refleksi lebih mendalam terkait cara mengajarnya. Hal ini perlu dilakukan agar kebiasaan yang menjadikan siswa pasif di kelas dapat diubah sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal. Meskipun dalam kurikulum merdeka tidak lagi menerapkan KKM sebagai kriteria ketuntasan, akan tetapi proses pembelajaran yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran sangatlah penting.

Dalam lingkungan persekolahan guru memiliki hak dan kebebasan untuk memilih pendekatan, metode, model, dan media yang akan digunakan di dalam kelas sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya. Penggunaan model dan metode pembelajaran yang bervariasi, dapat menjadi salah satu cara untuk mengatasi permasalahan siswa dalam pembelajaran menulis. Kemampuan guru dalam memvariasikan model dan metode pembelajaran sangat diperlukan karena dengan cara mengajar yang bervariasi dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan siswa tidak jenuh saat mengikuti pembelajaran di kelas.

Kurikulum merdeka merekomendasikan model-model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar salah satunya model *cooperatif learning*. Salah satu bagian dari model pembelajaran kooperatif adalah model *think talk write* yang dalam penerapannya siswa melakukan aktivitas berpikir, berdiskusi, dan menulis. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Astuti (2020) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *think talk write* dapat meningkatkan kemahiran menulis siswa, karena sintaksnya yang melibatkan siswa untuk berpikir, berbicara, dan menghasilkan tulisan yang baik dan benar. Model pembelajaran ini dapat

diterapkan dalam kelompok-kelompok kecil, Sebagaimana yang disampaikan oleh Fadly (2022:201) bahwa model pembelajaran *think talk write* efektif dilakukan dalam kelompok heterogen yang beranggotakan 3-5 orang.

Penerapan metode pembelajaran yang tepat juga menjadi tolak ukur untuk meningkatkan hasil belajar menulis peserta didik. Salah satu metode pembelajaran yang banyak digemari generasi Z yaitu metode *game based learning*. Proses pembelajaran dengan metode *game based learning* dilakukan dengan mengadakan sebuah permainan yang mendukung siswa terkait dengan materi yang dipelajari. Dengan melakukan kolaborasi model pembelajaran kooperatif dan metode *game based learning* suasana kelas akan menjadi lebih menyenangkan dan proses pembelajaran akan mengesankan, karena siswa dapat belajar sambil bermain. Suasana pembelajaran yang menyenangkan juga menjadi salah satu cara untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti merasa perlu melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *think talk write* berbantuan metode *game based learning* terhadap kemahiran menulis teks anekdot. Oleh karena itu, Peneliti tertarik untuk mengangkat dan mengkaji penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Talk Write* Berbantuan Metode *Game Based Learning* Terhadap Kemahiran Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMAN 4 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2023/2024".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, identifikasi masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Kurangnya variasi penggunaan model, metode, dan pendekatan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.
2. Guru lebih sering menggunakan model pembelajaran konvensional seperti metode ceramah dan penugasan biasa.
3. Beberapa siswa kurang aktif dan antusias dalam proses belajar, sebagaimana yang disampaikan oleh guru saat diwawancara.
4. Rendahnya minat belajar siswa khususnya dalam ranah psikomotorik, seperti menulis teks.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah *think talk write*. Selain itu, juga menerapkan metode pembelajaran *game based learning*. Game yang digunakan yaitu game susun paragraf. Siswa menyusun potongan paragraf secara bergiliran sehingga membentuk sebuah teks anekdot yang utuh berdasarkan struktur yang tepat. Setelah terbentuk menjadi sebuah teks anekdot, dapat diyakini siswa akan mampu menulis teks anekdot dengan benar.

2. Materi pokok pada penelitian ini adalah teks anekdot. CP (capaian pembelajaran) pada aspek menulis, yaitu peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif dalam bentuk teks, informasional atau fiksi. Peserta didik mampu mengalihwahkanakan suatu teks ke teks lainnya untuk tujuan ekonomi kreatif. Peserta didik mampu menerbitkan hasil tulisan di media cetak maupun digital. TP (tujuan pembelajaran) menulis teks anekdot dengan informasi yang akurat dan merujuk pada sumber-sumber informasi yang valid.
3. Hasil belajar yang akan dinilai adalah ranah kognitif dan psikomotorik.
4. Pembagian kelompok belajar pada kelas eksperimen dilakukan secara heterogen dengan melihat gaya belajar dan kemampuan siswa sehingga dalam satu kelompok yang beranggotakan 4-5 orang terdapat siswa dengan gaya belajar dan kemampuan yang berbeda-beda.

1.4 Rumusan Masalah

Relevan dengan batasan masalah tersebut, rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kemahiran menulis teks anekdot sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *think talk write* berbantuan metode *game based learning* siswa kelas X SMAN 4 Tanjungpinang tahun pelajaran 2023/2024?

2. Bagaimanakah kemahiran menulis teks anekdot sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *think talk write* berbantuan metode *game based learning* siswa kelas X SMAN 4 Tanjungpinang tahun pelajaran 2023/2024?
3. Adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *think talk write* berbantuan metode *game based learning* terhadap kemahiran menulis teks anekdot siswa kelas X SMAN 4 Tanjungpinang tahun pelajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan kemahiran menulis teks anekdot sebelum (*pretest*) menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *think talk write* berbantuan metode *game based learning* siswa kelas X SMAN 4 Tanjungpinang tahun pelajaran 2023/2024.
2. Untuk mendeskripsikan kemahiran menulis teks anekdot sesudah (*posttest*) menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *think talk write* berbantuan metode *game based learning* siswa kelas X SMAN 4 Tanjungpinang tahun pelajaran 2023/2024.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *think talk write* berbantuan metode *game based learning* terhadap kemahiran menulis teks anekdot siswa kelas X SMAN 4 Tanjungpinang tahun pelajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

a) Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan terutama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian diharapkan dapat memberikan referensi terkait penggunaan model pembelajaran *think talk write* dan metode *game based learning* khususnya pada pembelajaran menulis teks anekdot siswa kelas X SMAN 4 Tanjungpinang tahun ajaran 2023/2024.

b) Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari pelaksanaan penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagi siswa, khususnya siswa kelas X di SMAN 4 Tanjungpinang, dapat meningkatkan minat belajar terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia terutama dalam hal menulis teks anekdot, serta mengembangkan ide sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik.
2. Bagi guru, sebagai masukan dan referensi dalam menerapkan model pembelajaran *think talk write* dan metode *game based learning* di kelas, pada mata pelajaran bahasa Indonesia serta dapat meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa di dalam kelas.
3. Bagi sekolah, sebagai masukan dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan mutu pelajaran di sekolah terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
4. Bagi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, menambah referensi ilmiah khususnya dalam bidang pengajaran Bahasa Indonesia dengan

menggunakan model kooperatif tipe *think talk write* dan metode *game based learning*.

5. Bagi peneliti lain, menambah wawasan dan pengetahuan tentang penulisan karya ilmiah serta menjadi landasan penelitian berikutnya, terutama dalam bidang pendidikan.

1.7 Definisi Operasional

Definisi operasional ini ditulis untuk menghindari berbagai kesalahpahaman tentang judul penelitian. Definisi operasional pada penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran *think talk write* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa untuk belajar aktif mulai dari berpikir, berbicara atau berdiskusi, hingga menghasilkan tulisan.
2. Metode *game based learning* merupakan sebuah metode pembelajaran yang dalam pelaksanaannya terdapat permainan edukasi dengan berbagai bantuan teknologi maupun media serta teknik tertentu untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Kemahiran Menulis adalah kemampuan, keterampilan, dan kecakapan untuk menulis. Jadi, kemahiran menulis dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk membentuk simbol-simbol tulisan dalam bahasa tertentu yang bertujuan sebagai alat menyampaikan dan menghubungkan pesan, maklumat atau ide kepada pembaca. Menulis merupakan keterampilan berbahasa untuk berkomunikasi secara tidak langsung.

4. Anekdote merupakan sebuah cerita singkat yang bersifat menghibur serta digunakan untuk menyampaikan kritik atau sindiran terhadap sesuatu atau seseorang. Teks anekdot memiliki struktur dan kaidah kebahasaan dalam penulisannya. Teks anekdot merupakan materi mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X semester satu dalam kurikulum merdeka, tepatnya pada bab dua dengan tema “Mengungkapkan Kritik Sosial Berdasarkan Fakta”.
5. Kemahiran menulis teks anekdot adalah skor hasil tes menulis teks anekdot siswa kelas X SMAN 4 Tanjungpinang yang dibuat oleh peneliti.
6. Siswa adalah peserta didik kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2023/2024.
7. SMAN 4 Tanjungpinang adalah salah satu sekolah terakreditasi A yang terletak di kota Tanjungpinang tepatnya di Jl. Pemuda No.30, Tj. Ayun Sakti, kec. Bukit Bestari, kota Tanjungpinang, prov. Kepulauan Riau.

