

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I pendahuluan memaparkan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, serta definisi operasional. Pemaparan tersebut berguna sebagai gambaran atau arah penelitian serta untuk membangun kerangka penelitian.

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan upaya pendidik untuk mendewasakan peserta didiknya. Pembelajaran dalam KBBI artinya proses, cara, perbuatan menjadikan belajar. Pendidik harus mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang harus terlaksana dalam kegiatan pembelajaran adalah pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia menitikberatkan penguasaan 4 keterampilan berbahasa yaitu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Empat kemampuan berbahasa tersebut dikaitkan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis genre teks. Berdasarkan Permendikbud No 008. Tahun 2022 mata pelajaran Bahasa Indonesia membentuk keterampilan berbahasa reseptif (menyimak, membaca dan memirsas) dan keterampilan berbahasa produktif (berbicara dan mempresentasikan, serta menulis). Penelitian ini meneliti kemampuan menulis siswa kelas VII.

Menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa dari empat elemen fase D (kelas 7, 8, dan 9 SMP) yang harus tercapai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang termuat dalam “Capaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Dasar, Dan Jenjang Menengah pada Kurikulum Merdeka”. Menulis merupakan

suatu keterampilan berbahasa yang diperlukan untuk komunikasi secara tidak langsung, tidak tatap muka dengan orang lain (Tarigan, 2021:3). Kegiatan menulis menggunakan media seperti kertas dan pensil atau pena. Penelitian ini memilih capaian pembelajaran membaca dan memirsa dengan materi menulis kembali teks narasi. Capaian pembelajaran elemen menulis pada fase D berupa peserta didik memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks misalnya teks deskripsi, narasi, puisi, eksplanasi dan eksposisi dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat.

Menulis kembali teks narasi merupakan sebuah proses menulis ulang cerita yang terbaca dan terdengar. Sebelum menulis kembali teks narasi perlu memperhatikan beberapa hal. Pertama harus membaca atau mendengarkan cerita dengan teliti. Kedua memahami isi cerita yang akan ditulis kembali. Ketiga memperhatikan unsur-unsur intrinsik. Ketiga merangkai pokok-pokok cerita sesuai dengan urutan kejadian, sedangkan pada saat menulis kembali teks narasi perlu memperhatikan beberapa komponen yaitu pemakaian ejaan, perbendaharaan kata, kalimat, paragraf, struktur bahasa, makna, dan metakognisi dalam teks.

Meningkatkan kemampuan siswa penting bagi pendidik untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran bahasa Indonesia dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Shoimin (2020:20) diperlukan model pembelajaran tidak hanya mampu menjadikan peserta didik cerdas dalam teori ilmu, tetapi juga cerdas secara praktik ilmu. Diantaranya terdapat model pembelajaran *think talk write* yang dapat melatih kemampuan menulis peserta didik. Hal tersebut selaras dengan pendapat Shoimin, 2020:212 bahwa *think talk*

write merupakan suatu model pembelajaran untuk melatih keterampilan peserta didik dalam menulis.

Menurut Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2018:144) model pembelajaran adalah rencana pembelajaran jangka panjang yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Model pembelajaran patut sepadan dengan kebutuhan siswa serta mampu mencapai maksud dari pembelajaran. Model *TTW* meliputi berpikir (*think*) proses memahami materi, bicara (*talk*) proses diskusi, serta menulis (*write*) yang berarti proses mencatat. Model ini berfokus terhadap kemahiran siswa baca tulis, belajar bersama siswa lain, menerima informasi, dan menyampaikan informasi (Huda, 2013:219). Model pembelajaran *Think Talk Write* mempunyai tiga tingkatan prosedur pembelajaran. Tahapan pertama yaitu peserta didik menerima informasi dari pendidik berupa materi ajar. Tahapan kedua yaitu pendidik memberikan waktu untuk peserta didik berdiskusi bersama teman sebayanya. Tahapan ketiga yaitu peserta didik menulis informasi yang telah diterima. Kesimpulannya, model pembelajaran *Think Talk Write* mempunyai 3 (tiga) fase ialah berpikir, proses diskusi, serta proses menulis.

Model *TTW* bukan saja peserta didik mendapatkan informasi tetapi, juga melatih kemampuan siswa dalam hal berkomunikasi. Selain itu, model pembelajaran ini tidak berpusat pada pendidik sehingga, pembelajaran tidak membosankan, membangkitkan semangat untuk peserta didik, serta dapat meningkatkan motivasi dengan cara memberi peluang untuk siswa menyampaikan pesan/informasi yang telah diperoleh. Di lain sisi pendidik juga harus menentukan media pembelajaran sepadan dengan kebutuhan peserta didiknya. Selain

menentukan model ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa perlu juga bagi pendidik untuk memilih media yang dapat menunjang pembelajaran. Tujuan pemilihan media agar siswa memfokuskan perhatiannya pada saat pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat/sarana dengan maksud memperoleh tujuan dari pembelajaran. Media pembelajaran beberapa sifat yaitu audio, visual, serta audiovisual. Media pembelajaran audio merupakan sarana untuk menyampaikan materi ajar yang hanya didengarkan oleh peserta didik, visual adalah alat menyampaikan materi ajar hanya terlihat dan terbaca oleh peserta didik. Media pembelajaran audio-visual adalah alat/sarana dapat mendengar, melihat, dan membaca. Desain produksi media pembelajaran dapat menggunakan perangkat lunak komputer.

Penelitian ini memanfaatkan media audiovisual yang dapat beroperasi melalui gawai peserta didik. Media pembelajaran ini dapat beroperasi pada gawai siswa yang memiliki sistem android. Media pembelajaran ini akan memuat materi yang berkaitan dengan capaian pembelajaran unsur-unsur teks narasi dan memuat video cerita “Legenda Gunung Kelud” bersumber dari *YouTube*. Memproduksi media pembelajaran ini dapat memanfaatkan *powerpoint* yang terintegrasi dengan *Ispring*.

Media pembelajaran audiovisual berbasis android menggunakan *iSpring* memiliki kelebihan. Pertama, siswa berperan dalam aktivitas pembelajaran. Kedua melatih diri sendiri dan berulang-ulang karena dapat beroperasi di gawai peserta didik. Ketiga siswa bebas menentukan pilihan menu-menu yang dipelajari. Terakhir media ini dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri berupa mempelajari materi

ajar sendiri. Hal tersebut karena mudahnya mengakses media pembelajaran ini. Oleh sebab itu, media pembelajaran audiovisual berbasis android menggunakan iSpring dapat terimplementasikan saat aktivitas pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Gandusari Blitar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMPN 2 Gandusari. Aktivitas pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Gandusari Blitar saat ini menerapkan model pembelajaran konvensional, yaitu dengan cara pendidik menjelaskan dan peserta didik mendengarkan. Hal tersebut berdampak pada siswa menjadi tidak semangat, kurang motivasi, berbicara sendiri saat pembelajaran, dan kurangnya interaksi antar peserta didik dengan pendidik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran SMPN 2 Gandusari media ajar sebelum diterapkan pembelajaran jarak jauh berupa buku teks Bahasa Indonesia. Pembelajaran jarak jauh menggunakan media pembelajaran buku teks dengan berbantu classroom dan grup *whatsapp*. Pemilihan media pembelajaran yang kurang interaktif menyebabkan peserta didik di SMP Negeri 2 Gandusari Blitar kurang memperhatikan saat pembelajaran. Peserta didik juga kurang termotivasi karena pembelajaran yang hanya berpusat pada pendidik.

Media pembelajaran audiovisual berbasis android dapat menyelesaikan permasalahan berkaitan media di SMP Negeri 2 Gandusari karena beberapa alasan. Pertama media pembelajaran ini belum digunakan di SMP Negeri 2 Gandusari, sehingga akan menambah pengetahuan berkaitan dengan media pembelajaran. Kedua, siswa aktif dalam pembelajaran. Ketiga, siswa mudah mengakses media pembelajaran ini karena dapat dioperasikan di gawai peserta didik. Terakhir media

pembelajaran ini terimplementasikan saat pembelajaran daring maupun luring. Media pembelajaran audiovisual berbasis android dapat diimplementasikan pada aktivitas pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis kembali teks narasi.

Selanjutnya, permasalahan yang berkaitan dengan elemen menulis siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Gandusari Blitar adalah pertama peserta didik kesulitan menentukan tema/ide saat akan menulis suatu karangan/wacana. Permasalahan kedua, siswa kesulitan mengembangkan kalimat utama, hal ini akibat dari siswa yang kurang perbendaharaan kata. Permasalah ketiga, siswa kesulitan dalam memilih kata yang akan berguna untuk mengembangkan kalimat utama. Akibatnya perlu menentukan perangkat pembelajaran yang sesuai dan mencapai tujuan berupa menaikkan kemampuan menulis siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan model pembelajaran adalah acuan sistematis berfungsi meraih tujuan pendidikan. Model *TTW* menstimulasi keaktifan peserta siswa. Model *TTW* menekankan siswa mampu menerima informasi, mendiskusikan, serta menulis informasi yang diterima siswa. Model *TTW* dapat menggantikan model pembelajaran konvensional Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Gandusari. Pemilihan media pembelajaran juga dapat melancarkan proses pembelajaran, sehingga media harus sesuai dengan kebutuhan siswanya. Media pembelajaran merupakan sarana penyediaan bahan ajar dengan maksud memperoleh tujuan dari pembelajaran. Media pembelajaran interaktif tersebut adalah media pembelajaran audiovisual berbasis android menggunakan iSpring. Media tersebut dapat memecahkan masalah pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Gandusari Blitar. Media ajar audiovisual berbasis

Android dengan iSpring memuat topik bahasa Indonesia terhadap kemampuan menulis kembali isi teks narasi. Permasalahan yang muncul dalam capaian pembelajaran menulis kembali teks narasi berupa kurangnya pemahaman siswa terhadap struktur kebahasaan dan kosakata Bahasa Indonesia yang kurang beragam.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimanakah pengaruh model *think talk write* dengan media audiovisual terhadap kemampuan menulis kembali teks narasi siswa kelas VII SMPN 2 Gandusari Blitar ?.

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *think talk write* dengan media audiovisual terhadap kemampuan menulis kembali teks narasi siswa kelas VII SMPN 2 Gandusari Blitar.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Teoritis

Manfaat teoritis yaitu untuk memperluas pengetahuan dan menambah referensi akademik yang tentang model *TTW* dan media pembelajaran audiovisual terhadap kemampuan menulis kembali teks narasi.

1.4.2 Praktis

Manfaat praktis merupakan dapat berguna dan diimplementasikan oleh pihak sekolah, guru, siswa, penulis dan peneliti lain. Manfaat praktis bagi sekolah, guru, siswa, penulis dan peneliti lain dalam penelitian pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1.4.2.1 Sekolah

Penelitian berfungsi sebagai sumber acuan pihak sekolah meningkatkan kemampuan menulis kembali teks narasi serta untuk menambah variasi model pembelajaran serta memberikan motivasi pada sekolah untuk mengimplementasikan model pembelajaran dan media pembelajaran lebih beragam.

1.4.2.2 Guru

Bermaksud mendukung guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Gandusari Blitar untuk merancang media ajar berdasarkan minat siswa dan perkembangan teknologi dan pilihan model pembelajaran. Kajian ini menjadi dokumen evaluatif mengenai materi menulis kembali isi teks narasi.

1.4.2.3 Siswa

Dapat mendukung pembelajaran siswa serta mendorong partisipasi mereka dalam pembelajaran.

1.4.2.4 Penulis

Penelitian ini memberikan ilmu serta pengalaman kepada penulis tentang model pembelajaran dan media pembelajaran, dan penelitian ini memperluas pengalaman penulis.

1.4.2.5 Peneliti Lain

Penelitian lain dapat berguna untuk acuan dan perbandingan bagi peneliti yang ingin meneliti pertanyaan terkait.

1.5 Hipotesis Penelitian

Dari permasalahan yang telah dirumuskan peneliti, hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh signifikan penggunaan model *think talk write* dengan media audiovisual terhadap kemampuan menulis kembali teks narasi siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Gandusari.

Ho : Tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan model *think talk write* dengan media audiovisual terhadap kemampuan menulis kembali teks narasi siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Gandusari.

1.6 Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Think Talk Write* (TTW)

Model pembelajaran *Think Talk Write* adalah rangkaian pembelajaran yang terdiri dari memproses materi, berdiskusi, dan menulis informasi. Penerapan model *TTW* pada penelitian ini berupa tahapan *think* siswa memahami isi materi pada media pembelajaran audiovisual. Tahapan *talk* siswa memiliki kesempatan untuk berdiskusi dengan teman sebaya. Tahapan *write* siswa menulis informasi yang diperoleh dari tahapan *think* dan *talk*.

2. Media Pembelajaran Audio-Visual

Media pembelajaran audiovisual merupakan alat atau sarana untuk menyampaikan materi ajar yang dapat dibaca dan didengar. Media audiovisual memuat capaian pembelajaran unsur-unsur teks narasi. Media pembelajaran audiovisual yang dapat beroperasi pada gawai peserta didik karena berbasis android.

3. Menulis Kembali

Menulis kembali adalah kegiatan bercerita dengan cara menulis ulang cerita yang telah dibaca atau didengar. Kemampuan menulis kembali diperlukan dalam materi teks naratif untuk dapat memahami unsur-unsur teks narasi.

4. Teks Narasi

Teks narasi adalah cerita yang menyediakan rangkaian kejadian dan tersusun secara kronologis. Penulisan teks narasi berdasarkan karangan fiktif penulis. Teks narasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah teks narasi “legenda gunung kelud”.