

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat SMP sering kali menghadapi tantangan dalam membangun fondasi kemampuan berbahasa yang kokoh, terutama ketika murid kesulitan menguasai kosakata secara mendalam akibat metode konvensional yang monoton dan berpusat pada guru. Pendekatan *Problem Based Learning* yang terintegrasi dengan gamifikasi muncul sebagai solusi inovatif, murid diajak menyelesaikan masalah autentik melalui permainan berbasis poin, level, dan tantangan kolaboratif, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan kontekstual. Tarigan, dkk. (2023) menyatakan bahwa jumlah dan kualitas pemahaman yang dikuasai sangat mempengaruhi kemampuan berbahasa; semakin luas pengetahuan yang dimiliki dan digunakan murid, maka kemampuan berbahasa mereka akan semakin baik. Berdasarkan hal tersebut, pemahaman ini menjadi landasan krusial bagi pengembangan keterampilan menulis yang efektif.

Kemampuan menulis termasuk keterampilan penting yang perlu dimiliki murid dalam pelajaran bahasa Indonesia, karena menulis menjadi cara untuk mengungkapkan ide dan pemikiran secara teratur melalui tulisan. Utami, dkk. (2023) menyatakan bahwa menulis adalah salah satu dari empat aspek keterampilan berbahasa yang wajib dikuasai oleh murid. Penggunaan ejaan yang benar, pilihan kata yang tepat, serta penyusunan kalimat yang rapi sangat penting supaya pesan yang ingin disampaikan bisa dipahami dengan mudah oleh pembaca. Melalui wawancara dengan guru bahasa Indonesia dan penyebaran angket pada murid, diketahui bahwa keterampilan menulis perlu mendapatkan perhatian khusus karena

masih banyak murid yang merasa kesulitan saat menulis surat, baik surat resmi maupun surat pribadi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia dan penyebaran angket pada murid, terdapat sejumlah permasalahan dalam pelajaran menulis surat dinas dan surat pribadi di kelas VII SMP Negeri 6 Mojokerto. Permasalahan utama berupa kesulitan murid dalam menerapkan Ejaan yang Disempurnakan (EYD), khususnya pada surat dinas yang mengharuskan penggunaan bahasa baku beserta penulisan tanda baca yang akurat seperti penggunaan tanda titik dan koma yang sering diabaikan. Selain itu, murid mengalami kesulitan dalam menyusun isi surat pribadi secara alami sehingga pesan yang disampaikan kurang jelas dan kurang runtut. Pengetahuan murid mengenai struktur dan sistematika surat pribadi serta surat dinas juga masih terbatas. Hasil wawancara menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan murid dalam menguasai tata bahasa dan kosakata berkontribusi pada kesulitan menulis surat. Temuan lain menunjukkan hambatan berupa keterbatasan pemahaman struktur surat pribadi maupun surat dinas dan kurangnya keterampilan merangkai kalimat secara tepat. Situasi ini mengindikasikan perlunya penanganan khusus yang berfokus pada aspek bahasa dan komunikasi tertulis guna mengasah kemampuan menulis surat murid di SMP Negeri 6 Mojokerto.

Masalah yang dihadapi murid dalam pelajaran menulis surat dinas dan surat pribadi sejalan dengan hasil angket yang diisi oleh murid kelas VII SMP Negeri 6 Mojokerto, seperti yang telah dijelaskan oleh guru. Hasil angket memperlihatkan bahwa murid kesulitan dalam memilih kata yang tepat untuk menyusun kalimat secara teratur sesuai dengan aturan bahasa, khususnya saat menulis surat dinas yang mengharuskan penggunaan bahasa baku dan penerapan Ejaan yang Disempurnakan

(EYD) secara konsisten. Permasalahan serupa juga ditemukan pada pemahaman struktur surat dinas yang formal sehingga unsur-unsur surat tidak tertulis secara lengkap dan berurutan. Selain itu, murid memiliki kesulitan dalam menyampaikan isi surat pribadi secara koheren dan alami sehingga pesan tidak tersampaikan dengan jelas. Berdasarkan masalah yang ada, pemilihan model pembelajaran menjadi aspek yang perlu perhatian khusus.

Model pembelajaran yang diterapkan belum memberikan pengalaman praktik yang interaktif untuk mengasah kompetensi menulis murid secara optimal, fakta tersebut berdasarkan angket yang disebar pada murid. Penentuan model pembelajaran yang tepat serta memberikan contoh surat yang jelas dan bimbingan bertahap dengan pendekatan yang melibatkan aktivitas diskusi, permainan, maupun tantangan menjadi aspek penting dalam mendukung pengembangan keterampilan menulis murid dalam konteks surat dinas maupun surat pribadi. Situasi ini menunjukkan perlunya pilihan model pembelajaran yang inovatif dan efektif, yang tidak hanya mengasah keterampilan teknis menulis, serta melibatkan murid secara aktif dalam proses pembelajaran menulis surat. Model pembelajaran sebaiknya dapat mengintegrasikan aspek kebahasaan dan komunikasi tertulis secara komprehensif sehingga perkembangan keterampilan menulis surat sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan murid masa kini dapat tercapai.

Model *Problem Based Learning* menuntut murid untuk aktif terlibat dalam menyelesaikan masalah yang ada dalam pembelajaran. Model ini juga mendorong murid agar lebih sering mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapat (Rachmawati & Rosy, 2021). Menurut Ardianti, dkk. (2021) bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka kerja yang terstruktur untuk mendukung

pelaksanaan proses belajar mengajar serta membantu guru dan murid mencapai tujuan pembelajaran. *Problem Based Learning* menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan analitis melalui metode pembelajaran yang aktif dan bekerja sama. Model ini tekanan keterlibatan murid dalam mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, berdiskusi, dan menghasilkan produk pembelajaran yang relevan dengan konteks pembelajaran menulis surat dinas dan surat pribadi. Model ini selaras dengan kebutuhan pembelajaran mendalam yang diterapkan pada pembelajaran di kelas.

Pembelajaran mendalam memerlukan pendekatan yang tidak hanya mengedepankan penggunaan model pembelajaran, tetapi juga memperhatikan prinsip kegembiraan dalam proses belajar. Dengan demikian gamifikasi dibutuhkan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dengan memasukkan unsur-unsur permainan menarik seperti tantangan, hadiah, dan kompetisi yang sehat dalam lingkungan belajar murid. Integrasi gamifikasi dalam model *Problem Based Learning* mendorong keterlibatan aktif murid selama tahap pemecahan masalah. Sejalan dengan pendapat Čubela dkk (2023) menyatakan bahwa menggabungkan *Problem Based Learning* dengan gamifikasi dapat memperdalam pemahaman murid lewat interaksi yang lebih aktif. Model dan strategi tersebut sesuai untuk murid kelas VII SMP, yaitu masa kemampuan berpikir kritis dan mandiri mulai berkembang. Pendekatan ini didukung oleh suasana belajar yang menarik sehingga memberikan kesempatan kepada murid untuk menyelesaikan masalah belajar secara lebih efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan konteks pembelajaran keterampilan menulis surat pada murid kelas VII SMP, gamifikasi berperan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif

dan menyenangkan sehingga mendorong antusiasme serta konsistensi latihan menulis. Menurut Neman (2024), gamifikasi dapat menghadirkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan personal melalui mekanisme beragam serta kompetisi yang sehat. Selain itu, gamifikasi juga memfasilitasi proses pembelajaran kolaboratif dan reflektif, yang mendukung perkembangan kemampuan berbahasa secara kontekstual. Penelitian yang dilakukan oleh Ruiz dkk. (2024) menunjukkan bahwa gamifikasi memperbaiki keterlibatan murid dalam pembelajaran, serta hasil akademik, baik pada pembelajaran daring maupun tatap muka. Dalam proses belajar menulis surat dinas dan surat pribadi, gamifikasi memberikan rangsangan yang efektif lewat umpan balik secara langsung dan tantangan yang bertahap, sehingga membantu murid menguasai keterampilan menulis dengan lebih baik.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan gamifikasi dan model *Problem Based Learning* pada pembelajaran. Ningsih dkk. (2025) meneliti dampak gamifikasi berbasis Quizizz terhadap kemampuan menulis teks berita murid kelas VIII SMP Swasta Triana Deli Serdang. Penelitian ini menunjukkan pengaruh gamifikasi terhadap keterampilan menulis, tetapi terbatas pada jenis teks berita saja. Penelitian Azwah dkk. (2025) mengkaji *Problem Based Learning* yang dipadukan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMPN 15 Mataram, dengan fokus pada ketuntasan belajar secara umum tanpa menyoroti keterampilan menulis surat. Sementara itu, Wieke dkk. (2025) mengembangkan modul e-learning berbasis ADDIE untuk berpikir kritis dalam bahasa Indonesia, yang mengintegrasikan *Problem Based Learning* namun belum menguji gamifikasi secara empiris di kelas dan tidak bertujuan menulis surat.

Berdasarkan kajian terhadap penelitian-penelitian sebelumnya, terlihat bahwa meskipun *Problem Based Learning* dan gamifikasi sudah diterapkan dalam pembelajaran kognitif pada berbagai materi pembelajaran, belum ada penelitian yang secara khusus meneliti pengaruhnya terhadap keterampilan menulis surat di jenjang SMP. Penelitian ini memusatkan perhatian pada pengaruh model *Problem Based Learning* yang dikombinasikan dengan strategi gamifikasi terhadap keterampilan menulis surat murid kelas VII SMP Negeri 6 Mojokerto. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model tersebut terhadap kemampuan menulis surat murid.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang sebelumnya, masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah “bagaimanakah pengaruh model *Problem Based Learning* yang didukung dengan strategi gamifikasi terhadap kemampuan menulis surat murid kelas VII SMP Negeri 6 Mojokerto?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* yang dibantu dengan strategi gamifikasi terhadap keterampilan menulis surat murid kelas VII SMP Negeri 6 Mojokerto.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis sesuai dengan tujuan yang telah dijelaskan.

a. Manfaat Teoretis

Penelitian ini memberikan sumbangan pada pengembangan teori pembelajaran tentang penerapan *Problem Based Learning* dengan strategi gamifikasi pada materi surat dinas dan surat pribadi.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Murid

Penelitian ini mampu mendorong murid berfikir kritis, kreatif, bekerja sama sehingga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bervariasi.

2) Bagi Guru

Guru mendapatkan pilihan model dan strategi pembelajaran yang inovatif untuk pembelajaran murid dalam mengembangkan keterampilan menulis. Penelitian ini memberikan panduan praktis tentang penerapan *Problem Based Learning* dengan gamifikasi yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

3) Bagi Sekolah

Memeroleh masukan mengenai inovasi pembelajaran yang mendukung kualitas pendidikan, terutama dalam pengembangan kemampuan literasi murid. Implementasi model *Problem Based Learning* dengan strategi gamifikasi dapat memperkuat budaya belajar aktif dan kolaboratif di lingkungan sekolah serta membantu perkembangan prestasi akademik murid secara keseluruhan.

1.5 Batasan Penelitian

Penelitian ini membatasi fokus pada pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* yang didukung dengan strategi gamifikasi terhadap keterampilan menulis surat murid kelas VII SMP Negeri 6 Mojokerto. Penelitian ini secara khusus memusatkan perhatian pada CP dan TP:

CP: Murid menulis gagasan, pandangan, arahan, pesan, pengalaman, dan imajinasi dalam berbagai tipe teks secara logis, kritis, kreatif, menarik, dan indah.

TP: Murid mampu menyusun gagasan, pandangan, arahan, pesan, pengalaman, atau imajinasi secara tertulis dalam bentuk surat dinas dan surat pribadi dengan memperhatikan kaidah kebahasaan dan struktur teks yang benar.

1.6 Definisi Istilah

Untuk memperjelas istilah-istilah utama dalam penelitian ini, berikut adalah definisi operasional yang berkaitan dengan variabel utama dan konteks penelitian “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Strategi Gamifikasi terhadap Keterampilan Menulis Surat pada Murid Kelas VII SMP Negeri 6 Mojokerto.”

a. Keterampilan Menulis

Kemampuan murid dalam menyampaikan ide, gagasan, dan informasi secara tertulis dengan menggunakan ejaan, tanda baca, pemilihan kata, serta struktur kalimat yang tepat dan logis. Keterampilan ini diukur melalui hasil tes menulis surat dinas dan surat pribadi yang menunjukkan kemampuan murid menyusun isi surat secara runtut, jelas, dan sesuai kaidah bahasa.

b. Surat dinas dan surat pribadi

Surat dinas adalah bentuk komunikasi tertulis yang menggunakan bahasa formal, memiliki struktur dan format baku, serta ditujukan untuk keperluan institusional atau administratif. Surat pribadi adalah surat yang bersifat personal dengan bahasa yang lebih santai dan format yang fleksibel, biasanya digunakan untuk komunikasi antar teman atau keluarga.

c. Model *Problem Based Learning*

Pendekatan pembelajaran yang menempatkan murid sebagai pusat pembelajaran dengan menggunakan masalah nyata sebagai stimulus untuk mendorong analisis, diskusi, dan penyelesaian masalah secara sistematis dalam kelompok maupun individu selama proses belajar menulis surat berlangsung.

d. Strategi Gamifikasi

Penggunaan elemen dan mekanisme, seperti poin, tantangan, level, dan penghargaan, yang diterapkan dalam proses pembelajaran menulis surat untuk mendukung keterlibatan, dan partisipasi aktif murid secara berkelanjutan di kelas.