

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik agar dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan serta membentuk sikap dan percaya diri pada peserta didik. Pada proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adanya pembelajaran yang menyenangkan didalam kelas diharapkan siswa dapat meningkatkan daya kreatifitas secara sempurna sehingga hasil belajar menjadi lebih baik.

Dalam pembelajaran disekolah saat ini sebagian besar siswa beranggapan bahwa belajar merupakan suatu hal yang sangat berat dirasakan. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang sangat monoton dan membosankan, sehingga tidak menimbulkan adanya sebuah tantangan. Hal tersebut tidak boleh dibiarkan terus menerus karena dapat mengakibatkan kurangnya daya kreatifitas siswa. Oleh karena itu, pembelajaran yang menyenangkan dengan pola permainan bisa menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi kendala tersebut, namun dengan permainan yang dilaksanakan dengan tepat akan menambah semangat dan minat dalam belajar. Sehingga mereka beranggapan bahwa belajar itu tidak semuanya memberatkan, tetapi juga bisa menyenangkan.

Menurut Dave Meier *joyful learning* adalah sistem pembelajaran yang berusaha membangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh dan terciptanya pemahaman oleh siswa serta didalam proses pembelajaran tidak ada lagi tekanan,

baik tekanan fisik maupun psikologis (Nurjaman, 2019:106). Sebab, tekanan apapun namanya hanya akan mengerdilkan pikiran siswa sedangkan kebebasan apa pun wujudnya akan dapat mendorong terciptanya iklim pembelajaran (*learning climate*) yang kondusif. Jadi, strategi pembelajaran *joyful learning* merupakan pembelajaran yang berusaha membangkitkan minat, serta adanya keterlibatan penuh dan terciptanya makna sekaligus pemahaman, nilai, yang dapat membahagiakan diri siswa. Dalam hal ini guru membantu siswa untuk dapat menerima materi yang disampaikan dengan suasana yang menyenangkan dan tanpa ketegangan dalam menciptakan rasa senang.

Pembelajaran yang menyenangkan secara tidak langsung akan membentuk pribadi yang mandiri dan percaya diri, sehingga pembelajaran menjadi tepat sasaran. *Joyful learning* bisa dijadikan sebagai media bermain didalam kelas maupun diluar kelas. Sehingga beban dalam pembelajaran menjadi lebih ringan dan membuat siswa lebih percaya diri. Sedangkan menyenangkan atau mengasyikkan dalam belajar dikelas bukan berarti menciptakan suasana huru-hara dalam belajar dikelas namun kegembiraan disini berarti membangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh serta terciptanya makna, pemahaman (penguasaan atas materi yang dipelajari) dan nilai yang membahagiakan siswa. Untuk itu guru dapat memberikan *reward* yang dapat membangun motivasi siswa untuk semangat dalam belajar.

Reward merupakan alat untuk mendidik anak-anak agar dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan. *Reward* dapat memberikan pengaruh positif untuk siswa agar dapat meningkatkan belajarnya. Peranan *reward* dalam proses pembelajaran cukup penting terutama sebagai faktor

eksternal dalam mempengaruhi dan mengarahkan perilaku siswa. Hal ini *reward* dapat menimbulkan motivasi belajar siswa dan dapat mempengaruhi perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari oleh siswa. Dengan cara pemberian penghargaan dan penilaian yang bersifat positif inilah anak dapat mengembangkan *self-actualization* dan *self-concept* yang positif (Arifin, 2009:70-71).

Pemberian *reward* sangat bermanfaat bagi siswa terutama dalam memberikan stimulus yang bersifat baik, dengan adanya *reward* akan memberikan dampak semangat yang baru untuk siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pemakaian hadiah akan lebih tepat dan berguna bila dalam pelaksanaannya selalu menyesuaikan dengan kondisi, dimana pemberian hadiah itu harus dilakukan oleh seorang guru sebagai motivator belajar siswa. Dengan pemberian *reward*, diharapkan dapat membangun suatu hubungan yang positif antara guru dan siswa, karena *reward* adalah bagian dari wujud lain dari kasih sayang seorang pendidik kepada peserta didik. Untuk itu guru dapat mewujudkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dengan memberikan *reward* sebagai penguatan (imbalan) untuk memberikan motivasi dari satu siswa ke siswa yang lain dalam kegiatan pembelajaran keterampilan menulis.

Keterampilan berbahasa terdiri dari empat aspek, yaitu mendengar (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis. Mendengarkan dan berbicara merupakan aspek keterampilan berbahasa ragam lisan, sedangkan membaca dan menulis merupakan keterampilan ragam tulis. Mendengarkan dan membaca merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif, sedangkan berbicara dan menulis bersifat produktif. Dalam kurikulum 2013 saat ini, guru

menggunakan pendekatan saintifik untuk menemukan pengetahuan secara individu oleh siswa. Kurikulum 2013 siswa dapat bertindak, dan memiliki kemampuan berpikir secara kreatif dalam mengembangkan ide atau gagasan yang dimiliki. Sehingga, dari berbagai keterampilan yang sudah dimiliki oleh siswa salah satunya adalah keterampilan menulis. Dengan keterampilan menulis siswa dapat mengembangkan keterampilan menulis dengan berbagai macam teks dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Pembelajaran keterampilan menulis mempunyai tujuan yang jelas dari tulisan yang akan ditulisnya. Untuk itu siswa diharapkan mampu mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Sehingga, guru dapat memberikan pemahaman yang cukup untuk siswa agar bisa memulai tulisan tersebut dengan tujuan yang diinginkan. Tujuan dari menulis itu sendiri, yaitu agar pembaca dapat mengetahui, mengerti, dan memahami nilai-nilai dalam sebuah tulisan sehingga pembaca ikut berpikir, berpendapat serta melakukan sesuatu yang berhubungan dengan isi tulisan tersebut. Untuk itu guru dapat merencanakan proses pembelajaran secara efektif dan menyenangkan. Agar nantinya anak dapat memperoleh hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran keterampilan menulis, termasuk menulis berbagai jenis teks dalam pembelajaran sekolah menengah pertama.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP menekankan pada pembelajaran berbasis teks. Teks diartikan sebagai satuan bahasa yang mengungkapkan makna secara kontekstual. Teks merupakan ungkapan pikiran manusia yang lengkap didalamnya terdapat situasi dan konteksnya (Mahsun, 2014:1). Jadi, dapat diartikan teks adalah suatu kesatuan bahasa yang memiliki isi

dan bentuk, baik lisan maupun tulisan yang dapat disampaikan dengan maksud tertentu. Teks tidak hanya berbentuk deretan tertulis, akan tetapi juga dapat berupa ujaran-ujaran atau dalam bentuk lisan. Teks dapat dikelompokkan menjadi dua kategori besar (genre), yaitu genre sastra dan genre faktual. Genre sastra dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu teks naratif (cerpen, novel), puisi dan dramatik. Sedangkan teks non sastra dikelompokkan kedalam jenis faktual. Termasuk dalam kategori genre faktual, yaitu teks eksplanasi, eksposisi, prosedur, deskripsi, diskusi, laporan hasil observasi, dan lainnya.

Untuk standar kompetensi dasar yang diajarkan di SMP khususnya pada siswa dikelas VIII salah satunya berkaitan dengan keterampilan menulis yaitu dapat menulis teks eksplanasi. Teks eksplanasi teks yang menjelaskan tentang proses terjadinya atau terbentuknya suatu fenomena alam atau sosial. Jadi teks eksplanasi sangat berkaitan erat dengan peristiwa alam dan peristiwa sosial. Tujuan penulisan teks eksplanasi adalah untuk menerangkan atau menjelaskan tentang proses suatu gejala atau fenomena alam maupun sosial. Teks eksplanasi digunakan untuk menjelaskan proses mengapa dan bagaimana sesuatu terjadi secara logis. Sehingga, teks eksplanasi tergolong ke dalam genre faktual. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan topik yang dapat memperluas wawasan atau pengetahuan untuk siswanya serta pembaca.

Dalam melaksanakan proses pembelajaran menulis teks eksplanasi masih banyak kendala yang dihadapi oleh guru. Seperti adanya permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 3 Kamal, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan siswa pada umumnya kurang suka terhadap pembelajaran menulis terutama dalam menulis teks eksplanasi. Dari proses pembelajaran yang ada membuat siswa

menjadi bosan, monoton dan dapat mengakibatkan siswa menjadi mengantuk dan malas menulis. Hal itu tampak ketika proses pembelajaran berlangsung, guru hanya menggunakan metode ceramah pada pembelajaran teks eksplanasi. Sehingga menyebabkan siswa kurang semangat dan mengantuk ketika pembelajaran berlangsung. Untuk itu guru harus berupaya agar siswa dapat tertarik dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Sehingga penyesuaian model dengan materi dalam pembelajaran akan menentukan keberhasilan yang dicapai oleh siswa.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang muncul dalam keterampilan menulis teks eksplanasi pada siswa/i kelas VIII SMP Negeri 3 Kamal, hal tersebut dapat menjadikan landasan dalam melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Strategi *Joyful Learning* Dengan Menggunakan *Reward* Terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kamal Tahun 2021/2022”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan menulis teks eksplanasi, pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kamal?
2. Bagaimana pengaruh strategi *joyful learning* dengan menggunakan *reward* terhadap keterampilan menulis teks eksplanasi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kamal?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini yakni:

1. Untuk mengetahui keterampilan menulis teks eksplanasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kamal.
2. Untuk mengetahui pengaruh strategi *joyful learning* dengan menggunakan *reward* terhadap keterampilan menulis teks eksplanasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kamal.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak khususnya guru yang berguna sebagai alternatif dalam menentukan metode dalam menulis teks eksplanasi. Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini, meliputi manfaat teoritis, dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar untuk pengembangan teori pembelajaran menulis serta menambah kajian-kajian teoritis tentang menulis teks eksplanasi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik, dapat mengatasi kesulitan dalam pembelajaran dan membantu dalam menyajikan materi yang menarik untuk siswa.
- b. Bagi peserta didik, dapat membuat suasana pembelajaran yang menarik, dan dapat menumbuhkan semangat siswa dalam menyusun teks eksplanasi.
- c. Bagi peneliti, dapat menerapkan sebuah teori yang diperoleh dan dapat menambah pengalaman peneliti terkait dengan keterampilan menulis.

1.5 Hipotesis Penelitian

Dalam hipotesis penelitian ini ada dua hipotesis, yaitu hipotesis kerja (H_a) dan hipotesis nol (H_o), antara lain sebagai berikut.

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan strategi *joyful learning* dengan menggunakan *reward* terhadap keterampilan menulis teks eksplanasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kamal.

H_o : Tidak terdapat pengaruh penggunaan strategi *joyful learning* dengan menggunakan *reward* terhadap keterampilan menulis teks eksplanasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kamal.

1.6 Definisi Operasional

1. Strategi Pembelajaran merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru, serta siswa untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang efektif juga efisien dalam lingkungan pembelajaran, yang bisa memberikan pengalaman belajar kepada siswa, seperti sifat, lingkup, dan struktur kegiatan.
2. Strategi *joyful learning* yaitu suatu proses pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tanpa ketegangan dan tanpa adanya keterpaksaan atau tertekan untuk peserta didik, sehingga dapat meningkatkan potensi siswa menjadi lebih baik lagi, dan dapat terbentuk rasa percaya diri dengan sendirinya.
3. *Reward* merupakan penghargaan yang diberikan untuk siswa yang mendapatkan nilai baik, serta dapat memberikan pengaruh positif untuk siswa lainnya. Sehingga, dapat memberikan motivasi dari satu siswa, ke siswa yang lain dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran.

4. Keterampilan menulis adalah kemampuan menciptakan sebuah ide pada bahasa tulis dengan menggunakan kalimat yang dirancang secara utuh, lengkap, dan jelas yang dimiliki oleh setiap individu.
5. Teks eksplanasi merupakan teks yang berisi tentang proses terjadinya peristiwa, mulai dari fenomena alam, sosial, budaya dan lainnya. Teks eksplanasi disusun untuk menggambarkan suatu kejadian sekaligus memberikan pemahaman sebab-akibat dari peristiwa tersebut.