BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keterampilan berbahasa mencakup empat keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa saling berkaitan satu sama lain, dalam mempelajari satu keterampilan berbahasa, keterampilan berbahasa yang lainnya pun akan ikut terlibat. Keterampilan menyimak dan membaca merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif, yaitu tidak menghasilkan suatu produk, melainkan menerima hasil. Keterampilan berbicara dan menulis merupakan keterampilan yang bersifat produktif sebab menghasilkan suatu produk berupa tulisan ataupun lisan. Keempat aspek keterampilan berbahasa ini sangat penting untuk dikuasai oleh siswa, mengingat salah satu fungsi bahasa adalah sebagai alat berkomunikasi (Brown & Yule, 1996). Dari pendapat Brown dan Yule, fungsi bahasa untuk berkomunikasi dapat berjalan lancar bila keterampilan berbahasa telah dikuasai dengan baik.

Proses komunikasi dapat dilakukan melalui cara tulis ataupun lisan. Komunikasi secara tertulis adalah dengan menulis, salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif karena menghasilkan suatu produk (Martha & Situmorang, 2018). Namun dalam kenyataannya, keterampilan berbahasa, khususnya menulis masih belum dikuasai oleh siswa karena dianggap sebagai hal yang sulit. Di era yang semakin modern ini, siswa

dituntut untuk mampu mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju, salah satunya adalah dengan menguasai keterampilan berbahasa.

Penggunaan dan penguasaan aspek keterampilan berbahasa merupakan keterampilan mendasar yang wajib dimiliki dan dikuasai oleh setiap siswa. Keterampilan berbahasa tercantum dalam silabus kurikulum 2013 yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Kemampuan menulis merupakan salah satu kemampuan yang diajarkan dalam pelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Menulis merupakan bentuk komunikasi berupa penyampaian informasi akan suatu hal menggunakan bahasa tulis (Dalman, 2016).

Menulis akan menghasilkan suatu produk berupa hasil pikiran dan kreativitas penulis dalam menuangkan ide serta gagasan yang dimilikinya. Latihan dan bimbingan perlu dilakukan agar tercipta keberhasilan untuk mengembangkan potensi kemampuan menulis melalui pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan di sekolah. Menulis hanya menuangkan suatu ide, pikiran, pendapat ke dalam bahasa tulis, terlepas dari tulisan tersebut mudah atau tidak dipahami oleh pembaca (Nurgiyantoro, 2009).

Pembelajaran bahasa Indonesia dilakukan di sekolah menggunakan kurikulum 2013 berbasis teks. Di dalamnya terdapat beragam teks, salah satu teks yang dipelajari di sekolah jenjang menengah pertama adalah teks persuasi. Teks persuasi merupakan teks untuk membujuk pembaca agar mengikuti ide atau isi teks yang diperkuat dengan alasan serta bukti yang konkret (Setyaningsih, 2019). Dalam kompetensi dasar bahasa Indonesia di SMP, terdapat KD yang mengharuskan siswa memproduksi teks persuasi secara

tertulis. Kompetensi dasar 4.14 dalam pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII yang berisikan "Menyajikan teks persuasi (saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur, kebahasaan, atau aspek lisan". Melalui kompetensi dasar 4.14, siswa diminta untuk menyajikan teks persuasi berupa saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan dalam aspek tulis atau lisan, namun fokus yang peneliti angkat adalah menyajikan teks persuasi dalam bentuk tulis.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 4 Jakarta, yakni Bapak Yaya Mulyana, S.Pd., dan Bapak Nur Arief Hakim, S.Pd., didapatkan hasil bahwa ternyata masih banyak siswa yang kurang dalam menguasai keempat keterampilan berbahasa tersebut, terlebih menulis. Siswa menunjukkan rasa kurang tertarik dengan kegiatan menulis, mereka merasa menulis merupakan hal yang sulit. Sulit untuk mendapat ide dan dituangkan ke dalam tulisan. Seringkali ketika materi tentang menulis siswa hanya mampu menuliskannya dalam satu paragraf saja. Hal ini menjadi akar permasalahan karena siswa kesulitan membedakan teks satu dengan teks lainnya, kesulitan untuk menemukan topik serta ide yang akan dituangkannya ke dalam sebuah tulisan, selain itu banyak dari mereka yang masih belum mampu membedakan antara fakta dengan argumen.

Kondisi dunia yang sedang dilanda pandemi yang mengharuskan proses pembelajaran dialihkan menjadi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dalam kurun waktu dua tahun terakhir. Saat ini beberapa sekolah mulai kembali normal dengan melakukan Pertemuan Tatap Muka (PTM), tetapi dalam prosesnya hal

ini menyebabkan rasa antusias dan semangat belajar siswa menjadi menurun. Siswa dilanda *learning loss* yang membuat hilangnya minat belajar, karena kurangnya intensitas interaksi dengan guru saat proses pembelajaran. Siswa juga kerap terlihat kurang aktif dan responsif terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Dari hasil wawancara pun diketahui bahwa dalam pembelajaran di kelas cenderung masih berpusat pada guru. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, daripada melakukan diskusi dua arah dengan siswa. Antusiasme siswa menjadi rendah karena mereka cenderung menjadi pendengar, sementara keterampilan berbahasa seharusnya menekankan pada siswa yang aktif. Pada hakikatnya keterampilan berbahasa dapat dikuasai melalui latihan-latihan yang intensif melalui pembiasaan di kelas, dan siswa membutuhkan daya tarik agar dapat memahami materi untuk kemudian diterapkan ke dalam kemampuan menulis teks persuasi. Siswa sudah sangat jenuh dengan situasi pandemi semakin dibuat jenuh oleh cara guru mengajar yang terasa membosankan dan banyak terpaku pada buku teks.

Guru mengeluhkan sulitnya memakai media yang cocok, meskipun beberapa guru sudah mencoba untuk menerapkan model dan media pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi tertarik terhadap materi yang dipelajari. Kendala jaringan dan habisnya kuota merupakan kendala yang tidak dapat dihindari kala pembelajaran dilakukan secara daring. Kendala jaringan sangat sulit teratasi karena semua membutuhkan akses internet untuk mengikuti proses pembelajaran jarak jauh (PJJ). Fokus siswa yang terganggu menambah

rumit permasalahan yang ada, meskipun pembelajaran daring sudah diwadahi dengan *platform* tatap muka seperti Zoom Meetings, namun ternyata banyak ditemukan siswa yang tidak menyalakan kamera membuat guru semakin sulit untuk memantau dan melaksanakan proses pembelajaran dengan maksimal.

Perbedaan mendasar dari pembelajaran daring dan luring adalah terbatasnya komunikasi yang terjalin antara guru dengan siswa, ataupun siswa dengan siswa. Guru tidak dapat mengontrol aktivitas siswa secara langsung karena serba terbatas. Mengatasi masalah tersebut, guru sebagai pendidik dapat mencari jalan keluar agar permasalahan ini dapat teratasi. Guru harus kreatif dan inovatif dan dipaksa untuk membuat suasana pembelajaran tetap hidup dan menghadirkan suasana baru setiap harinya. Guru dengan semangat baru akan membuat siswa mendapatkan semangat. Menerapkan model pembelajaran, menggunakan media, dan cara penyampaian yang asyik membuat siswa paham akan materi, menghadirkan suasana cair dan tidak tegang.

Di zaman yang serba canggih, teknologi semakin maju. Guru dapat memanfaatkan kemajuan zaman dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif disertai dengan penerapan model pembelajaran yang sesuai guna menunjang proses dan suasana pembelajaran di kelas. Sebagai sosok yang berkecimpung di dunia pendidikan, penting untuk paham akan kemajuan teknologi. Pemanfaatan kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan dengan sebaik mungkin. Sumber dan materi ajar tidak hanya dari buku cetak ataupun *ebook* saja, melainkan dapat memanfaatkan media pembelajaran lain

yang lebih terbarukan dengan mengombinasikannya dengan model pembelajaran yang sesuai.

Media pembelajaran sebagai sarana atau instrumen yang mampu mendorong serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting di masa sulit seperti ini. Siswa dan guru tidak dapat melakukan proses pembelajaran tanpa adanya media yang mendukung. Media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi sangat membantu guru dalam menghadapi situasi yang serba sulit. Siswa dapat mendapatkan informasi serta sumber ilmu dari luar kelas.

Media yang memuat informasi dan pengetahuan biasa digunakan untuk tujuan menjadikan proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Media dapat menjadi alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Perkembangan media dalam menunjang proses pembelajaran berjalan seiringan dengan majunya perkembangan teknologi dan informasi. Media berperan untuk menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan atau informasi dari guru ke siswanya, sehingga proses penyampaian informasi tersebut akan berlangsung dengan efektif. Media juga dapat mendukung aktivitas pembelajaran guna memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa yang menggunakannya.

Selama ini beberapa guru sudah dapat berinovasi dan beradaptasi dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Beberapa guru sudah menerapkan dan memakai media dengan mengombinasikan model pembelajaran tertentu dalam proses pembelajaran di kelas, beberapa di antaranya sebenarnya sudah

menggunakan media yang cukup baik untuk menunjang pembelajaran, misalnya menggunakan Kahoot untuk belajar sambil bermain. Beberapa guru juga menggunakan media berupa gambar atau video yang diambil dari internet untuk merangsang daya pikir siswa.

Fakta di lapangan memberikan hasil bahwa penggunaan media yang menarik ternyata belum mampu untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Beberapa media yang digunakan belum melibatkan siswa untuk aktif, karena tidak semuanya dapat diakses oleh perangkat yang dimiliki, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang maksimal. Dari fenomena ini, guru perlu mencari media serta model pembelajaran baru supaya siswa tidak merasa bosan, salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif animasi 3D Plotagon.

Melalui media pembelajaran interaktif animasi 3D Plotagon ini, peneliti akan melibatkan siswa dalam penerapan media animasi ini untuk proses pembelajaran di dalam kelas. Dalam menerapkan media Plotagon, memerlukan bantuan model pembelajaran *circuit learning* dalam proses pembelajaran berlangsung. Digunakannya media Plotagon berbantuan model *circuit learning* ini akan sangat membantu guru dan siswa meningkatkan pengetahuan dan kemampuan yang berbasis teknologi.

Beberapa guru pernah mendengar media ini, tetapi masih asing dan belum paham mengenai model dan sistem kerjanya. Guru pun merasa tertarik untuk mempelajari dan mencoba media Plotagon ini sebagai langkah baru dalam proses pembelajaran di kelas. Pembaharuan media dalam pembelajaran bahasa

Indonesia, khususnya dalam teks persuasi perlu dilakukan supaya guru dapat mengetahui media mana yang cocok untuk digunakan dan mana media yang kurang cocok. Siswa terlihat lebih aktif dan responsif bila pembelajaran dikemas dalam media dan model pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran interaktif animasi 3D Plotagon merupakan sebuah media pembelajaran berbentuk video animasi berupa gambar bergerak dengan latar belakang dan suara yang dapat dikreasikan sendiri sesuai dengan keinginan dan kebutuhan. Guru dapat membuat suatu video animasi dengan mengambil lingkungan sekitar sebagai objek tanpa menghilangkan isi dan makna dari materi pembelajaran. Plotagon banyak memberikan fitur-fitur menarik, mulai dari yang dapat diakses secara gratis *(free)* hingga yang berbayar. Media ini bukanlah media baru. Namun, masih sedikit dan jarang sekali guru yang menggunakan media ini untuk menunjang pembelajaran bahasa Indonesia di kelas, terlebih dalam pembelajaran menulis teks persuasi yang tergolong masih rendah.

Media interaktif animasi 3D Plotagon termasuk media yang cukup mudah untuk dibuat dan diakses. Plotagon dapat dibuat dan diakses di gawai atau laptop. Gawai atau laptop yang dimiliki siswa dapat digunakan untuk mengakses aplikasi ini.

Media ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran di dalam kelas. Hal ini dibuktikan dengan sudah dilakukannya validasi media dengan ahli yang menyatakan bahwa media ini layak untuk diujicoba dan digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran

di kelas. Validasi yang dilakukan guna melihat dan mengetahui apakah media ini cocok untuk digunakan dalam pembelajaran atau tidak. Media Plotagon yang termasuk ke dalam media audiovisual digunakan sebagai media pembelajaran karena disertai dengan ilustrasi sederhana yang mudah dipahami oleh siswa yang bosan dengan buku teks.

Penggunaan media interaktif animasi 3D Plotagon akan berfungsi sesuai dengan tujuannya dengan bantuan model pembelajaran *circuit learning. Circuit learning* sangat mengutamakan pemberdayaan pikiran dan perasaan dengan pola penambahan dan pengulangan agar siswa menjadi lebih aktif dan mengurangi terjadinya pembelajaran yang hanya terpusat pada guru. Diharapkan hal ini dapat menjadi alternatif penyelesaian masalah yang timbul di kalangan pelajar, terlebih di kala pandemi.

Pelajar tingkat menengah mulai senang mencoba dan mempelajari hal baru menjadi landasan peneliti memilih penelitian pada tingkat SMP. Siswa lebih tertarik dengan dengan media dan model pembelajaran yang berbeda dan berintegrasi pada kemajuan zaman. Siswa butuh pembaharuan, terlebih media pembelajaran interaktif 3D Plotagon ini berbentuk video bergerak dengan banyak keunikan yang membuatnya menarik, dibantu dengan model pembelajaran *circuit learning.* Penelitian ini diharapkan mampu membuat siswa merasa mendapat suatu sumber pembelajaran baru yang efektif dan efisien serta tidak monoton.

Media pembelajaran yang diterapkan tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Teknologi seakan mempermudah segalanya. Plotagon ini dapat dibuat, diakses,

dan dipelajari oleh siapapun, baik guru, siswa, atau masyarakat umum sekalipun, kapanpun, dan di manapun. Siswa yang melakukan sekolah tatap muka ataupun belajar dari rumah dapat menggunakan dan memanfaatkan media interaktif animasi 3D Plotagon ini sebagai media yang menunjang proses pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mencoba menerapkannya dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui kemampuan menulis teks persuasi. Tertuang dalam Permendikbud no. 37 tahun 2018, kompetensi dasar bahasa Indonesia 4.14 "Menyajikan teks persuasi (saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur, kebahasaan, atau aspek lisan". Alasan peneliti memilih menerapkan dalam KD 4.14, yaitu KD ini merupakan KD keterampilan yang melibatkan keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menulis. Dalam teks persuasi, siswa dapat membangun argumennya dengan tetap menyesuaikan pada topik yang akan ditulis. Siswa pun dapat memperkaya ilmunya dengan tetap menerapkan ilmu yang sudah didapatkan (pengulangan) dalam KD sebelumnya, ketika ditambah (penambahan) dengan adanya cabang ilmu baru tentang teks persuasi, dengan media Plotagon berbantuan model pembelajaran *circuit learning* ini nantinya siswa sudah dapat menerapkan dan mempraktikkannya melalui keterampilan menulis teks persuasi sesuai dengan pola dari model pembelajaran *circuit learning*, yaitu penambahan dan pengulangan yang membuat siswa menjadi lebih aktif dan responsif karena siswa berusaha dan terangsang untuk mencari konsep dari cabang materi yang ada.

Model pembelajaran *circuit learning* pun diharapkan dapat memaksimalkan dan mengupayakan proses pembelajaran menggunakaan media interaktif animasi 3D Plotagon saat pembelajaran teks persuasi. *Circuit learning* dapat memaksimalkan daya serta proses pikiran yang dilalui oleh siswa melalui dua pola utamanya, pola penambahan dan pengulangan. Guru pun harus paham mengenai teknik dan langkah-langkah dasar yang seringkali terlupakan untuk diterapkan ke siswa.

Menghasilkan tulisan yang baik memerlukan langkah panjang agar menghasilkan mahakarya yang baik. Dalam menulis diperlukan rasa percaya diri dan keberanian yang besar untuk menuangkannya. Menulis merupakan kegiatan yang mengandung nilai seni tinggi apabila dilakukan sesuai dengan langkah-langkah dan ketentuannya. Melalui media interaktif animasi 3D Plotagon berbantuan model pembelajaran *circuit learning* inilah yang akan menjadi alternatif penyelesaian agar siswa dengan perlahan namun pasti dapat menguasainya. Hasil yang diperoleh dari *pretest* menulis teks persuasi yang dilakukan oleh siswa memperlihatkan bahwa kemampuan menulis siswa masih cukup rendah, hanya beberapa siswa saja yang sudah mampu merangkaikan kata demi kata, kalimat demi kalimat dengan baik dan menggunakan tanda baca yang tepat.

Berdasarkan paparan latar belakang yang telah disampaikan dan diuraikan, peneliti tertarik untuk mengangkat konsep tersebut sebagai dasar bahan penelitian. Judul penelitian yang peneliti angkat yakni “Pengaruh Media Interaktif Animasi 3D Plotagon berbantuan Model Pembelajaran *Circuit*

Learning terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Jakarta". Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui adakah pengaruh kemampuan menulis teks persuasi bila digunakan media pembelajaran interaktif animasi 3D Plotagon berbantuan model pembelajaran *circuit learning*. Setelah melakukan penelitian, akan diketahui apakah media pembelajaran interaktif animasi 3D Plotagon berbantuan model pembelajaran *circuit learning* dapat memengaruhi kemampuan menulis teks persuasi siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Jakarta atau tidak.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Apakah yang menyebabkan kemampuan menulis teks persuasi siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Jakarta masih rendah?
2. Mengapa *learning loss* menjadi salah satu faktor kemampuan menulis teks persuasi siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Jakarta rendah?
3. Apa sajakah kesulitan siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Jakarta dalam melakukan kegiatan menulis di sekolah?
4. Bagaimana upaya meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks persuasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Jakarta?
5. Apakah proses pembelajaran di kelas VIII SMP Negeri 4 Jakarta sudah menggunakan media dan model pembelajaran yang sesuai?
6. Apakah media pembelajaran interaktif animasi 3D Plotagon berbantuan model pembelajaran *circuit learning* dapat memengaruhi kemampuan menulis teks persuasi siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Jakarta?

1.3 Pembatasan Masalah

Peneliti terfokus pada masalah yang ditemukan di kelas VIII SMP Negeri 4 Jakarta pada kemampuan menulis teks persuasi siswa. Penelitian ini dibatasi pada pengaruh media pembelajaran interaktif animasi 3D Plotagon berbantuan model pembelajaran *circuit learning* dalam peningkatan kemampuan menulis teks persuasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Jakarta.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, penelitian ini dapat dirumuskan menjadi: "Adakah pengaruh dari penggunaan media pembelajaran interaktif animasi 3D Plotagon berbantuan model pembelajaran *circuit learning* terhadap kemampuan menulis teks persuasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Jakarta?"

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran di sekolah, juga dapat memperkaya khazanah keilmuan dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah, khususnya di sekolah menengah pertama.

1.5.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Siswa

   Penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih cepat memahami dan menyerap pelajaran materi teks persuasi, terlebih tentang menulis teks persuasi, serta menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Siswa juga menjadi termotivasi dan antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas karena digunakannya media dan model pembelajaran baru dan beda yang dapat menunjang kemampuan menulis teks persuasi siswa menjadi lebih baik.

2. Bagi Guru

   Penelitian ini dapat digunakan oleh guru untuk dapat memaksimalkan media serta model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan sebagai bahan pertimbangan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam kegiatan menulis teks persuasi.

3. Bagi Dunia Pendidikan

   Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi, literatur, atau bahan pustaka bagi dunia pendidikan.

4. Bagi Pembaca dan Khalayak Umum

   Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi serta memperkaya khasanah pengetahuan mengenai media Plotagon yang

masih terlihat baru di masyarakat, dan model pembelajaran *circuit learning* yang mungkin masih belum diketahui oleh beberapa orang. Penelitian ini dapat digunakan pembaca untuk memahami pembelajaran bahasa Indonesia, terlebih dalam menulis teks persuasi.

5. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai materi referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dengan mengangkat pembahasan yang serupa, khususnya menulis teks persuasi dengan objek penelitian yang berbeda dan menjadi sumbangan bagi ilmu pengajaran bahasa dan media serta model pembelajaran.

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA