

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada Kurikulum 2013, mata pelajaran bahasa Indonesia diorientasikan pada pendekatan pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran yang dilakukan tidak hanya difokuskan dengan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan, melainkan juga sebagai upaya untuk membentuk kemampuan berbahasa siswa melalui pembelajaran berbasis teks secara utuh AVA (Vidya Dharma et al., 2019). Menurut Permendikbud No. 20 Tahun 2016, keterampilan yang dikuasai siswa mencakup soal berpikir kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Adapun yang termasuk dalam keterampilan siswa yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta, dan melakukan suatu tugas yang didasari oleh pengetahuan dan sikap.

Pembagian teks yang diajarkan di sekolah menurut Kurikulum dibagi menjadi genre sastra dan genre nonsastra. Genre sastra dikelompokkan ke dalam genre cerita, sementara itu genre nonsastra dikelompokkan ke dalam genre faktual dan tanggapan (Mahsun dalam Fatonah & Wiradharma, 2018). Ketiga genre tersebut memiliki beberapa subgenre dengan tujuan dan fungsi sosial yang berbeda-beda di mana konsep pembelajarannya tersusun dalam substansi kompetensi dasar bahasa Indonesia.

Pada jenjang SMA, subgenre naratif terdiri atas teks anekdot, teks hikayat, teks biografi, teks cerpen, teks drama, teks cerita sejarah, dan teks

novel. Sedangkan yang termasuk subgenre nonnaratif adalah puisi dan subgenre laporan terdiri atas teks laporan hasil observasi, karya ilmiah dan resensi. Kemudian subgenre prosedural hanya teks prosedur. Sementara itu subgenre tanggapan terdiri atas teks negosiasi dan proposal (Fatonah & Wiradharma, 2018).

Salah satu teks yang masih diajarkan di SMA adalah teks prosedural. Teks prosedural atau teks prosedur adalah teks yang menerangkan proses, mengarahkan langkah-langkah, atau disertai alat dan bahan untuk melakukan suatu hal dengan tujuan pembaca atau seseorang dapat menyelesaikan suatu pekerjaan secara tepat. Teks prosedur dapat berbentuk suatu prosedur atau arahan, penceritaan prosedural, panduan, perintah/instruksi, protokoler, dan resep. (Purwanti, 2019)

Di dalam kompetensi dasar keterampilan pada teks prosedur tingkat SMA, disebutkan jika siswa diminta untuk mengonstruksi serta merancang pernyataan umum dan tahapan dalam teks prosedur dengan organisasi yang tepat secara lisan dan tulis.

Dari empat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) hal yang kompleks dan sulit untuk dikuasai oleh siswa adalah menulis (Ayu et al., 2020). Hal ini disebabkan menulis bukan hanya sekadar menyalin rangkaian kata atau kalimat, tetapi juga menuangkan dan mengembangkan gagasan, ide, pemikiran yang ada di kepala dalam bentuk teratur dan terstruktur dengan tujuan pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh pembaca. Adapun keterampilan menulis yang dimiliki siswa tidak diperoleh melalui sendirinya, melainkan tercipta karena

proses latihan yang berulang-ulang dalam proses pembelajaran di kelas. Kegiatan menulis sendiri juga dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kreativitas baru (Ansoriyah & Rahmat, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru bahasa Indonesia SMAN 113 Jakarta, diperoleh bahwa minat siswa dalam hal menulis teks prosedur kompleks dinilai masih kurang. Meskipun guru memberikan penugasan berupa mengonstruksi dan merancang teks prosedur sederhana, keterampilan menulis siswa masih belum begitu memadai sehingga membuat nilai menulis belum memenuhi standar KKM yang ditetapkan sekolah.

Lebih lanjut lagi, tidak semua siswa memiliki minat dalam hal menulis. Rendahnya keterampilan menulis disebabkan oleh faktor siswa yang tidak tertarik, tidak terbiasa menulis, kurang eksploratif, cenderung kesulitan dalam menemukan ide dan mengimajinasikan gagasan ke dalam bentuk sebuah tulisan yang terstruktur. Perubahan perasaan atau mood yang mudah terdistraksi dan pandangan menulis membosankan juga menjadi alasan lain rendahnya keterampilan menulis di sekolah.

Pada masalah sulit menemukan ide, hal ini berdampak pada ketidakpahaman siswa akan apa yang mereka tulis sehingga siswa belum tepat dalam merancang serta menulis struktur dan kaidah kebahasaan teks prosedur kompleks. Materi mengenai kaidah kebahasaan sendiri menjadi salah satu materi yang dianggap sulit dipelajari atau dituangkan pada saat membuat sebuah teks prosedur kompleks. Misalnya dalam menuliskan teks prosedur kompleks, siswa cenderung membuat langkah-langkah yang lebih

mengarah ke teks prosedur sederhana. Jadi siswa dinilai belum mampu bagaimana membuat sebuah teks prosedur kompleks.

Pandemi covid-19 yang masih berlangsung menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Terjadi perbedaan perilaku siswa pada saat proses pembelajaran luring dengan pembelajaran daring. Siswa lebih sulit dikontrol dan tidak fokus terhadap materi yang disampaikan pada saat pembelajaran daring. Hal ini menyebabkan umpan balik siswa selama pembelajaran daring juga berkurang dibandingkan saat pertemuan tatap muka, hanya ada sebagian kecil yang aktif untuk bertanya. Sementara itu faktor lain yang muncul adalah permasalahan soal media dan metode pembelajaran yang diterapkan guru di kelas sangat monoton.

Media merupakan salah satu penunjang pembelajaran di kelas. Media berperan sebagai mediator guru dalam menyampaikan materi dan pemberian tugas. Guru sebagai komponen penting di kelas harus bisa mengembangkan inovasi dan berkreasi dengan berbagai media pembelajaran lain karena menggunakan buku paket sebagai sumber belajar belum cukup sebab siswa akan jenuh dan minat belajar siswa berkurang (Ramadhani & Eriyani, 2020).

Media pendukung yang biasa digunakan oleh guru di SMAN 113 Jakarta adalah WhatsApp Grup untuk melakukan presensi, Google Classroom untuk pemberian materi dan pendistribusian tugas, Google Meet untuk berinteraksi maya dengan siswa, serta Google Form untuk ulangan harian maupun ujian sekolah. Guru sendiri mengaku masih belajar dalam memanfaatkan dan memaksimalkan media pembelajaran yang ada tersebut.

Selain media pembelajaran yang sudah dijelaskan, guru pernah sekali mencoba media Quizziz untuk melakukan kuis di kelas. Sebagian siswa cukup antusias ketika guru menggunakan media ini. Namun keterbatasan sumber daya manusia dan pengetahuan guru membuat guru belum terampil dalam memanfaatkan atau memvariasikan media baru secara berkelanjutan ketika mengajar teks prosedur kompleks sehingga guru kembali terfokus pada media Power Point saja.

Sementara itu berdasarkan hasil observasi, sebagian siswa menyayangkan penggunaan media yang kembali monoton. Penerapan media baru diharapkan oleh siswa sendiri untuk meningkatkan motivasi dan gairah pada saat pembelajaran. Siswa juga membutuhkan perantara lain untuk membantu mengembangkan ide menulis tersebut, misalnya dengan penerapan variasi media pembelajaran baru yang digunakan guru di kelas.

Salah satu media pembelajaran yang menarik yang bisa diterapkan oleh guru adalah media pembelajaran dengan metode bermain. (Riskiani, 2022). Adapun penelitian yang relevan terkait penerapan media pembelajaran dengan metode bermain misalnya “Model *Make a Match* Berbantuan Media Puzzle Suku Kata Berpengaruh terhadap Keterampilan Menulis (2020) yang dilakukan oleh Ni Putu Mega Ari Utami, Nyoman Ganing, Maria Goreti Rini Kristiantari. Masalah yang diangkat dari penelitian ini adalah rendahnya pencapaian keterampilan menulis permulaan siswa karena kegiatan pembelajaran yang dinilai kurang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh model *make a match* berbantuan media puzzle suku kata terhadap keterampilan menulis. Kesimpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran *make a*

match berbantuan media *puzzle* suku kata berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis permulaan siswa sekolah dasar.

Media permainan ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran untuk melatih kegiatan siswa dalam hal keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Dari banyaknya media pembelajaran yang berbasis permainan, guru dapat memanfaatkan Educandy dalam mengatasi masalah persoalan menulis di kelas. Educandy merupakan aplikasi permainan multi platform atau berbasis *website* (komputer maupun laptop), Android, iOS dan desktop yang terdiri atas tujuh fitur permainan yaitu Crosswords, Anagrams, Match Up, Memory, Multiple Choice, Noughts & Crosses, dan Words Search. Kedelapan fitur tersebut tentunya dapat digunakan sesuai dengan keperluan dan tujuan pembelajaran.

Salah satu fitur Educandy yang bisa dimanfaatkan dalam kegiatan menulis teks prosedur kompleks adalah Match Up. Prinsip kerja Match Up Educandy sendiri adalah seperti permainan menjodohkan atau mencocokkan. Adapun yang dimaksud dengan menjodohkan atau mencocokkan adalah memasang kata dengan kata, kata dengan gambar, maupun kata dengan suara. Permainan mencocokkan atau menjodohkan ini tidak lagi menggunakan kartu secara fisik, melainkan memanfaatkan teknologi digital yang penggunaannya dapat mengakses secara bebas melalui internet.

Melalui teknik ini, siswa akan diminta untuk menyelesaikan permainan Match Up dengan memasang kata kunci yang sesuai gambar ilustrasi yang telah disediakan. Apabila kata kunci dan gambar ilustrasi cocok, maka kata kunci akan mengisi kolom di bawah gambar. Sedangkan

jika kata kunci dan gambar ilustrasi tidak cocok, maka kata kunci tidak akan bisa mengisi kolom di bawah gambar. Gambar ilustrasi yang disajikan merupakan struktur dan langkah-langkah teks prosedur kompleks sehingga siswa memiliki bayangan apa saja serta mendorong siswa untuk bereksplorasi dengan ide yang akan dikembangkan dan ditulis dengan gambar tersebut secara urut dan utuh menjadi satu paragraf teks.

Permainan Educandy sendiri tidak hanya bisa diterapkan dalam pembelajaran daring, melainkan diterapkan dalam pembelajaran luring karena siswa bisa mengerjakan permainan di kelas menggunakan ponsel maupun laptop yang dimiliki. Namun media permainan ini memiliki kekurangan, yaitu siswa tidak dapat menyimpan skor hasil penilaian dan untuk menikmati semua fitur, pengguna diwajibkan untuk berlangganan premium.

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, akan dilakukan penelitian mengenai ada tidaknya pengaruh media Match Up Educandy. Adapun kompetensi dasar yang dijadikan penelitian adalah KD 4.1 yaitu merancang pernyataan umum dan tahapan-tahapan dalam teks prosedur dengan organisasi yang tepat secara lisan dan tulis. Penelitian ini akan menerapkan media pembelajaran permainan Match Up Educandy pada keterampilan menulis siswa XI MIPA di SMAN 113 Jakarta. Sedangkan metode yang diterapkan oleh peneliti untuk meneliti adalah metode eksperimen yang akan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian menggunakan Educandy terkait keterampilan menulis sebelumnya belum pernah diadakan di tingkat SMA. Adapun penelitian yang relevan dengan Educandy adalah *Implementasi Digital Game Based Learning*

Menggunakan Aplikasi Educandy untuk Evaluasi dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima (2021) yang dilakukan oleh Ita Fitriati, Ramdani Purnamasari, Nr Fitrianingih, dan Ika Irawati dengan sampel mahasiswa semester satu. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media permainan digital dianggap lebih efektif dalam melakukan evaluasi serta meningkatkan semangat dan motivasi mahasiswa ketika memperoleh pengetahuan dibanding menggunakan aplikasi nonpermainan.

Penelitian lainnya adalah *Penggunaan Educandy dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia* (2021) yang dilakukan oleh Maziyatul Ulfa dengan sampel siswa kelas X SMA se-kota Tangerang Selatan. Hasil dari penelitian ini yaitu tingkat kepuasan penggunaan educandy pada siswa kelas X SMA se-Kota Tangerang memperoleh persentase sebesar 95%. kelebihan Educandy sebagai sebuah game edukasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu mempunyai banyak jenis permainan kata yang bisa dimainkan, memudahkan pendidik untuk membuat kuis yang bervariasi, efektif untuk mengulas pemahaman peserta didik serta menjadikan latihan soal lebih menyenangkan.

Perbedaan pada penelitian adalah terletak pada subjek, objek, dan topik penelitian. Kebaruan dari penelitian yang sekarang adalah menggunakan media baru. Penelitian mengenai media ini baru sedikit dilakukan terbatas pada jenjang sekolah dasar dan belum pernah diterapkan dalam keterampilan menulis teks prosedur di jenjang sekolah menengah

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui adakah pengaruh keterampilan menulis prosedur kompleks bila diterapkan media permainan Match Up Educandy. Setelah melakukan penelitian, maka akan diketahui apakah media permainan Match Up Educandy dapat mempengaruhi keterampilan menulis teks prosedur kompleks di Kelas XI MIPA SMAN 113 Jakarta atau tidak.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Apakah keterampilan menulis teks prosedur kompleks siswa masih belum mencapai batas kriteria ketuntasan minimal?
2. Mengapa keterampilan menulis teks prosedur kompleks siswa belum mencapai batas kriteria ketuntasan minimal?
3. Faktor apa yang menyebabkan siswa kelas XI MIPA SMAN 113 Jakarta sulit untuk melakukan kegiatan menulis di sekolah?
4. Adakah pengaruh penggunaan media permainan Match Up Educandy terhadap keterampilan menulis teks prosedur kompleks pada siswa kelas XI MIPA SMAN 113 Jakarta?

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengaruh media permainan Match Up Educandy dalam peningkatan keterampilan menulis teks prosedur kompleks pada siswa kelas XI MIPA SMAN 113 Jakarta.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah yang telah dituliskan di atas, penelitian ini dirumuskan menjadi: Adakah pengaruh penggunaan permainan edukasi Match Up Educandy terhadap keterampilan menulis teks prosedur kompleks pada siswa kelas XI MIPA SMAN 113 Jakarta?

1.5 Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya keterampilan menulis siswa dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar untuk mengadakan penelitian-penelitian berikutnya yang lebih mendalam. Adapun kegunaan lain dari penelitian ini adalah:

a. Bagi Siswa

Siswa dapat menyerap dan memahami materi mengenai penulisan teks prosedur kompleks dan menanamkan minat siswa dalam pembelajaran menulis terutama dalam menulis teks prosedur kompleks serta memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan melalui media permainan di kelas.

b. Bagi Pendidik dan Calon Pendidik

Guru bisa memaksimalkan dan memperdalam mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan sebagai dasar pertimbangan ketika akan mengembangkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia terutama dalam menulis teks prosedur kompleks.

c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam penelitian serupa terutama dalam hal menulis teks prosedur kompleks serta menjadi sumbangan untuk ilmu pengajaran bahasa dan pemanfaatan media pembelajaran.

