

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran bahasa Indonesia mengharuskan untuk mempelajari bahasa berdasarkan empat keterampilan berbahasa. Berdasarkan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/Kr/2022 tentang capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka dalam pembelajaran bahasa Indonesia memiliki empat elemen pembelajaran, yaitu elemen menyimak, elemen membaca dan memirsa, elemen berbicara dan mempresentasikan, serta elemen menulis.

Kegiatan menulis ialah salah satu keterampilan berbahasa yang ekspresif, karena merupakan hasil mengekspresikan sebuah gagasan, ide, pendapat, dan perasaan yang kemudian dituangkan dalam bentuk tulisan. Selain ekspresif, menulis juga dikatakan produktif, karena melalui sebuah proses untuk membuat tulisan menjadi sebuah karya yang dapat dipahami oleh orang lain. Dalam kegiatan menulis, keempat unsur keterampilan berbahasa harus dapat difokuskan secara penuh untuk mendapatkan hasil tulisan yang baik (Sardila, 2015).

Keterampilan menulis merupakan tingkatan tersulit apabila dibandingkan dengan aspek keterampilan berbahasa lainnya. Seseorang yang terampil dalam menulis tidak dimiliki secara otomatis, melainkan harus melalui latihan secara teratur. Dengan berlatih menulis secara teratur dapat meningkatkan keterampilan menulis (Nurnangisih, 2020). Dalam kurikulum merdeka, peserta didik akan mempelajari menulis teks anekdot.

Teks anekdot adalah sebuah teks yang berisi cerita lucu atau menggelitik. Anekdot tidak hanya menyajikan hal yang lucu saja, tetapi diharapkan dapat memberikan pelajaran kepada khalayak. Tokoh yang terdapat dalam cerita anekdot biasanya merupakan tokoh terkenal dan kisah yang diangkat berdasarkan kenyataan (Yuniarti et al., 2021). Teks anekdot merupakan salah satu wacana yang terdapat unsur humor atau kelucuan di dalam ceritanya (Mukhlis & Asnawi, 2019).

Teks anekdot merupakan sebuah cerita narasi ataupun sebuah percakapan lucu dengan tujuan sebagai hiburan atau senda gurau maupun sindiran atau kritikan secara tidak langsung (Fatimah, 2013). Anekdot ialah media penyampaian pesan dan kritikan dalam bentuk cerita lucu terhadap fenomena sosial yang penuh makna (Nazirun et al., 2020).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa teks anekdot merupakan sebuah cerita lucu yang di dalamnya mengandung kritikan atas fenomena sosial yang banar-benar terjadi di masyarakat dan terdapat pesan yang ingin disampaikan kepada khalayak. Tokoh yang terdapat dalam anekdot biasanya adalah tokoh terkenal.

Menulis teks anekdot dapat dikatakan sebagai salah satu cara seseorang melakukan kritikan terhadap suatu hal dengan menyisipkan humor. Dalam menulis teks anekdot dapat melakukan latihan menulis dan mencari isu-isu terkini sebagai kritikan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penulisan teks anekdot, yaitu berdasarkan pada struktur anekdot dan kaidah kebahasaan teks anekdot.

Menulis teks anekdot juga dapat digunakan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik. Berpikir kritis adalah suatu kemampuan berpikir secara

logis, reflektif, sistematis, dan produktif. Dengan berpikir kritis dapat peserta didik dapat melihat serta mampu menganalisis kesenjangan yang ada di sekitarnya (Hidayah et al., 2017; Linda & Lestari, 2019; Rachmadtullah, 2015). Dalam pembelajaran anekdot peserta didik dapat melatih kemampuan berpikir kritis dengan mencari informasi berdasarkan fakta, kemudian menyampaikan hasil informasi atau pemikiran tersebut dalam bentuk tulisan yang dikemas dengan menarik, yaitu berupa anekdot. Dalam anekdot peserta didik dapat menuangkan pemikirannya ketika merasa janggal dengan permasalahan di sekitar pada media yang tepat.

Ketika menulis teks anekdot terdapat kendala yang dialami oleh peserta didik, beberapa diantaranya seperti kesulitan dalam memadukan unsur lucu pada cerita dengan kritikan, menentukan bagian cerita yang terbilang lucu karena tingkat kelucuan yang dimiliki setiap orang berbeda, dan menyusun dialog berdasarkan dengan struktur teks anekdot yang ada (Rahmayanti et al., 2015).

Berdasarkan hasil wawancara dengan dua guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah SMA Negeri 30 Jakarta, yaitu Ibu Nani Susanti, M.Pd. dan Ibu Nurhadijah, M.Pd. sebagai guru kelas X. Hasil wawancara dengan Ibu Nani Susanti, M.Pd. menemukan bahwa guru mengalami kesulitan ketika pembelajaran menulis teks anekdot yaitu, peserta didik memiliki kendala dalam menemukan ide untuk membuat anekdot. Menurut guru, hal tersebut dikarenakan kurangnya contoh yang diberikan dan siswa kurang mencari informasi mengenai isu-isu atau permasalahan terkini sebagai kritikan.

Untuk model pembelajaran yang digunakan selama ini adalah *Project Based Learning*, yaitu berupa menulis teks anekdot dan menampilkannya di depan kelas. Sedangkan media yang digunakan dalam pembelajaran teks anekdot adalah dengan menggunakan media *power point* dan *YouTube* untuk memaparkan materi serta memberikan contoh-contoh teks anekdot kepada peserta didik.

Hasil wawancara dengan Ibu Nurhadijah, M.Pd. juga mengalami kesulitan yang sama, yaitu ketika pembelajaran menulis teks anekdot peserta didik kesulitan dalam menemukan ide untuk dituangkan ke dalam anekdot. Menurut guru, peserta didik harus banyak membaca untuk memunculkan ide kreatif saat menulis. Untuk model pembelajaran yang digunakan adalah metode *Problem Based Learning* untuk pembelajaran pengetahuan dan menggunakan *Project Based Learning* untuk kegiatan menulis. Sedangkan media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran anekdot adalah *Canva*, video *Youtube* dan untuk latihan soal guru menggunakan *Quizizz* dan *Google Formulir*.

Kedua narasumber mengaku bahwa model dan media yang digunakan dirasa sudah tepat, namun untuk keterampilan menulis terutama teks anekdot ini peserta didik kurang dalam literasi atau membaca dan juga kurang memperhatikan isu atau permasalahan terbaru yang sedang terjadi, sehingga anekdot yang dibawakan hanya berdasarkan permasalahan atau kritikan yang sudah ada dan cenderung monoton.

Berlandaskan pada kendala yang dialami oleh guru dan peserta didik, penelitian ini akan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI). Dengan menggunakan model pembelajaran *Group Investigation* (GI) ini

proses kegiatan belajar mengajar akan berpusat kepada peserta didik untuk turut aktif dalam pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif *Group Investigation* (GI) dapat merangsang pemikiran peserta didik untuk berpikir tinggi. Pembelajaran kooperatif *Group Investigation* (GI) diharapkan peserta didik dapat menciptakan suasana belajar yang baik dalam berkelompok. Dengan menggunakan pembelajaran kooperatif *Group Investigation* (GI) peserta didik dapat melatih untuk memberikan pendapat dan berbagi informasi dalam kelompok kecil maupun kelompok besar, sehingga dapat melatih peserta didik untuk bersosialisasi (Windarti, 2022).

Penelitian terdahulu terkait model pembelajaran kooperatif *Group Investigation* (GI) telah dilakukan oleh beberapa orang, salah satunya adalah Putu Dian Okta Widiartini, Made Putra, dan Ida Bagus Surya Manuaba dari Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA*” memperoleh hasil analisis uji t diperoleh  $t_{hitung} = 5,46$ . Harga tersebut kemudian dibandingkan dengan harga  $t_{tabel}$  dengan  $dk = 35 + 42 - 2 = 75$  dan taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh harga  $t_{tabel} = 2.00$ , karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan terhadap hasil belajar siswa yang diberikan perlakuan dan tidak diberikan perlakuan (Widiartini et al., 2019).

Selain dengan sistem pembelajaran berpusat kepada peserta didik (*Student Center*), saat ini guru juga dituntut untuk dapat mengajar dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik bagi siswa. Dengan perkembangan teknologi yang pesat ini, media pembelajaran dengan berbantuan teknologi juga

semakin berkembang. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah aplikasi *mentimeter*.

Aplikasi *Mentimeter* adalah salah satu *software* presentasi yang mudah untuk digunakan yang dapat membuat presentasi menjadi lebih interaktif, berkesan, dan menyenangkan. *Mentimeter* juga dapat digunakan sebagai alat bantu untuk membuat *quiz*, *polling*, *voting*, soal baik pilihan ganda, esai, memasangkan sebagai bertukar pikiran sebelum materi, dan tanya jawab (Sunarti, 2021). Pada aplikasi *mentimeter*, siswa juga dapat terlibat secara langsung dengan menggunakan gawainya masing-masing.

Penelitian mengenai aplikasi *Mentimeter* ini sudah pernah dilakukan, salah satunya oleh Abdul Wahib Bunawi, Nani Aprilia, dan Yuni Rahayu berjudul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Melalui Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Mentimeter* pada Siswa Kelas III SD Negeri Selomoyo Magelang Tahun Pelajaran 2020/2021”. Hasil ketuntasan KKM siswa dari kegiatan pra tindakan dan setiap siklus, yaitu pada pra tindakan sebesar 15%, pada siklus I sebesar 45%, pada siklus II sebesar 50%, sedangkan siklus III 95%. Hal tersebut diiringi dengan peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari pra tindakan sebesar 60, siklus I sebesar 64, pada siklus II sebesar 66. Sedangkan pada siklus III 76%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan presentasi hasil belajar pada siswa (Bunawi et al., 2020).

Berdasarkan permasalahan di atas, penggunaan model pembelajaran kooperatif *Group Investigation* (GI) dengan menggunakan media *Mentimeter* dapat dilakukan sebagai salah satu solusi permasalahan dalam keterampilan menulis teks anekdot

peserta didik SMA Negeri 30 Jakarta untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik untuk memperdalam pengetahuan mengenai anekdot, menemukan permasalahan terkini sebagai bahan kritikan dan aktif dalam pembelajaran.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan latar belakang masalah di atas, maka terdapat berbagai masalah yang diidentifikasi oleh peneliti berkaitan dengan topik yang menjadi pembahasan dalam penelitian ini. Permasalahan yang ada, yaitu:

1. Apakah peserta didik sulit untuk menemukan ide ketika menulis teks anekdot?
2. Apakah peserta didik kurang memperhatikan permasalahan yang sedang terjadi sebagai bahan kritikan ketika membuat anekdot?
3. Apakah penggunaan model pembelajaran *Group Investigation* dengan media *Mentimeter* dapat membantu peserta didik aktif dalam kegiatan belajar?
4. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif *Group Investigation* dengan menggunakan media *Mentimeter*?

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar tidak mengalami perluasan, peneliti membatasi masalah, yaitu kemampuan menulis teks anekdot menggunakan model pembelajaran *Group Investigation* dengan media *Mentimeter*.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan yang akan diungkap dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Group Investigation* dengan media *Mentimeter* terhadap kemampuan menulis teks anekdot pada siswa kelas X?”

## 1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak secara teoritis maupun praktis. Berikut manfaat penelitian secara teoritis dan praktis, yaitu:

### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya penelitian pada Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, menambah wawasan dan pengetahuan mengenai model pembelajaran *Group Investigation* dan media *Mentimeter* terhadap kemampuan menulis teks anekdot, serta hasil penelitian diharapkan dapat menjadi rujukan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Guru

Bagi guru diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan model pembelajaran dan media belajar pada kegiatan belajar mengajar.

#### b. Bagi Peserta didik



Bagi peserta didik diharapkan dapat digunakan untuk menambah wawasan mengenai teks anekdot, serta meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, kegiatan penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan dan pengalaman mengenai meningkatkan kemampuan menulis.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi atau acuan bagi penelitian sejenis pada bidang pendidikan.

