

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas adalah jalan untuk terciptanya kualitas sumber daya manusia yang mumpuni. Menurut UU No 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Oleh karena itu, pendidikan harus diselenggarakan dengan perencanaan yang matang dan terarah agar peserta didik mampu memaksimalkan potensi dalam dirinya.

Salah satu cara menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas adalah dengan mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan. Teknologi pendidikan harus didasari pada inovasi membuat pendidikan menjadi lebih efektif, efisien dan menyenangkan (Zega, 2022). Dengan memanfaatkan teknologi, pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu memotivasi siswa belajar sehingga membuat kualitas pendidikan menjadi baik (Kusumawati, Sugito dan Mustadi, 2021). Teknologi yang digunakan hendaknya bersifat interaktif dimana memancing minat siswa untuk belajar dan mengarahkan mereka menjadi aktif (Anggraini dan Sartono, 2019). Hal ini tentunya mampu mengarahkan pada kualitas output pembelajaran menjadi lebih baik.

Integrasi teknologi dalam pendidikan harus dilakukan sebisa mungkin oleh pendidik mengingat perkembangan teknologi khususnya teknologi komunikasi dan informasi yang begitu pesat. Teknologi harus digunakan selama proses pembelajaran karena teknologi sendiri memfasilitasi berkembangnya proses belajar siswa (Siregar dan Tafonao, 2021; Oktaviani dan Dharma, 2020). Teknologi seperti video dan powerpoint mampu membuat pembelajaran menjadi nyata karena menampilkan gambar dan suara secara asli. Hal ini pun membuat imajinasi siswa menjadi berkembang yang akhirnya bermuara pada tumbuhnya kreativitas anak dalam belajar (Hulu, dkk, 2024).

Pemanfaatan teknologi juga harus diimbangi dengan perubahan paradigma pembelajaran yang berpusat pada siswa (*students centered learning*). Hal ini untuk lebih memberdayakan siswa agar mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya selama proses pembelajaran. Siswa harus diberikan kesempatan seluas-luasnya terlibat aktif (Prasetyo, 2021). Lebih lanjut, Pertiwi, Nurfatihah dan Hasna (2022) menyatakan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa mampu meningkatkan kualitas siswa dan pendidikan di sekolah. Ini berarti dengan dilibatkannya siswa secara aktif dalam pembelajaran, maka sumber daya manusia yang dihasilkan akan mampu bersaing di dunia nyata.

Adanya perubahan dalam proses pembelajaran dan penggunaan teknologi dalam pendidikan tentu diharapkan membawa peningkatan kualitas SDM di Indonesia. Peningkatan kualitas SDM dilakukan dari jenjang pendidikan dasar sampai perguruan tinggi serta di semua mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang mendapat penekanan dalam kurikulum adalah Mata Pelajaran Bahasa

Indonesia. Dalam mata pelajaran ini, siswa diharapkan mampu berkomunikasi dengan baik sesuai dengan kaidah-kaidah kebahasaan yang berlaku (Kemdikbud, 2022). Lebih lanjut dijelaskan, ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi (a) aspek mendengarkan, (b) aspek berbicara, (c) aspek membaca, (d) aspek menulis, (e) kesastraan, (f) mengamati dan (g) mempresentasikan.

Salah satu keterampilan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah menulis. Menurut Tarigan (2018), menulis ialah menurunkan lambang-lambang atau grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga seseorang atau orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu. Dalam Kemendikbud (2020) dinyatakan bahwa keterampilan menulis mengajarkan berbagai materi, yaitu : teks fungsional, teks personal, genre, surat, cerpen dan laporan hasil penelitian. Menulis hasil penelitian menuntut siswa untuk bisa membuat laporan yang lugas sehingga pembaca dapat memahaminya dengan baik. Selain itu, keterampilan menulis ini juga akan tetap dibutuhkan siswa sampai jenjang perguruan tinggi.

Keterampilan menulis adalah keterampilan dimana siswa harus menghasilkan suatu produk berupa tulisan (Dharma dan Oktaviani, 2021). Ini berarti dalam keterampilan menulis siswa harus menciptakan sesuatu atau produk. Dalam taksonomi pembelajaran, keterampilan menulis termasuk pada tingkat kognitif mencipta (C6) dan dimensi pengetahuan prosedural (K3) dan

Metakognitif (K4). Ini yang membuat keterampilan ini sulit bagi siswa karena melibatkan tingkat berpikir yang tinggi.

Selain keterampilan menulis, minat belajar juga harus mendapatkan perhatian pendidik. Menurut Dores, Huda dan Riana (2019) minat belajar adalah preferensi pribadi berkaitan dengan pembelajaran yang berarti individu lebih mengutamakan suatu hal dibandingkan hal lainnya. Minat belajar berkaitan dengan fungsi afektif dan pengetahuan yang akan menimbulkan emosi kuat seperti perasaan positif terhadap sesuatu, rasa terikat, terpesona dan meningkatkan proses kognitif (Putri dan Safrizal, 2023). Minat belajar adalah salah satu factor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Pada umumnya, minat belajar yang tinggi mampu membuat hasil belajar siswa juga tinggi.

Namun kenyataanya, hal ini masih belum mencapai harapan. Hasil ini dapat dilihat dari data nilai menulis laporan hasil penelitian di SMAN 1 Selat pada tahun pelajaran 2022/2023 yang masih kurang. Hasil belajar menulis siswa dapat disajikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Gambaran Hasil Belajar Menulis

No	Kelas	Nilai Rata-Rata	KKM	Keterangan
1	XI IPA 1	72,05	70,00	Cukup Baik
2	XI IPA 2	78,17	70,00	Baik
3	XI IPA 3	67,81	70,00	Kurang
4	XI IPA 4	68,88	70,00	Kurang
5	XI IPS 1	65,65	70,00	Kurang
6	XI IPS 2	68,14	70,00	Kurang
7	XI IPS 3	67,78	70,00	Kurang
8	XI B 1	69,17	70,00	Kurang
9	XI B 2	69,81	70,00	Kurang

(Sumber: Jurnal Ulangan Harian Guru Bahasa Indonesia)

Berdasarkan Tabel 1.1 maka dapat diketahui bahwa kemampuan menulis siswa masih kurang. Ini dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan harian siswa yang

masih rendah atau di bawah KKM yang ditetapkan sekolah. Hanya ada 2 kelas yang memenuhi kriteria, XI IPA 1 dan XI IPA 2. Hasil ini juga menunjukkan bahwa ada permasalahan dalam pembelajaran menulis.

Untuk mengetahui permasalahan ini, observasi dilakukan selama bulan Mei 2023 di kelas XI. Dari hasil observasi, ada beberapa permasalahan yang ditemui. Pertama, guru masih menerapkan model ceramah dalam mata pelajaran menulis. Pembelajaran dimulai menjelaskan materi berupa jenis teks dan selanjutnya siswa diminta menulis teks. Kedua, pelajaran Bahasa Indonesia hanya menggunakan media buku teks. Ketiga, kurangnya peran guru selama proses menulis. Padahal, dalam proses menulis guru sangat berperan dalam memfasilitasi siswa menulis. Keempat, siswa terlihat kurang antusias dalam pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam menulis.

Penerapan model pembelajaran ceramah dalam keterampilan menulis tentu memiliki kelemahan-kelemahan. Aktivitas pembelajaran didominasi oleh pemberian informasi dari guru kepada siswa. Ini membuat pembelajaran hanya sebatas hapalan dan proses konstruksi pengetahuan tidak terjadi. Sebagai akibatnya, pemahaman siswa menjadi rendah. Ini tentu bertolak belakang dengan keterampilan menulis yang merupakan keterampilan produktif yang harus menghasilkan sesuatu. Dalam menghasilkan produk tulisan, diperlukan suatu pemahaman tentang konsep-konsep dasar menulis dan topik yang dijadikan bahan tulisan.

Lebih lanjut, analisis dilakukan pada tulisan siswa. Berdasarkan hasil ulangan harian I tentang menulis, ada beberapa permasalahan dalam tulisan siswa.

Pertama, kualitas ide dalam tulisan siswa yang masih rendah. Ini dapat dilihat dari kedalaman ide yang dipaparkan dalam tulisan yang cenderung dangkal dan sempit. Kedua, ide-ide tidak disusun secara sistematis sehingga tulisan menjadi tidak koheren. Ketiga, tata bahasa yang digunakan belum baku atau sesuai dengan EYD. Keempat, masih ada banyak siswa yang justru mengambil ide atau tulisan dari internet. Ini menunjukkan mereka tidak percaya diri dengan kemampuannya dalam bidang menulis.

Rendahnya keterampilan menulis siswa SMA juga ditemukan dalam beberapa penelitian. Zulni, Sartika dan Septia (2022) menemukan bahwa kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X SMA Pembangunan Laboratorium UNP masih di bawah standar yang ditetapkan sekolah. Situmorang (2018) menemukan bahwa keterampilan menulis siswa di SMAN 1 Singaraja masih rendah. Ini disebabkan oleh metode pembelajaran menulis dimana guru tidak memfasilitasi siswa selama menulis. Kedua hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan atau keterampilan menulis dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa masih rendah.

Adanya data yang menunjukkan hasil belajar menulis siswa yang rendah maka selanjutnya harus dicarikan solusinya. Mengingat permasalahan rendahnya keterampilan menulis diakibatkan oleh model pembelajaran yang kurang maka dilakukan eksperimen terhadap model pembelajaran yang memiliki karakteristik model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dalam penelitian ini, model belajar penemuan (*discovery learning*). Dengan demikian, efektivitas model *discovery learning* dapat diketahui secara empiris.

Ada beberapa pandangan ahli terkait model pembelajaran ini. Bruner (2008: 45) menyatakan *discovery learning* merupakan sebuah model pengajaran yang menekankan pentingnya membantu siswa untuk memahami struktur atau ide-ide kunci suatu disiplin ilmu, kebutuhan akan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, dan keyakinan bahwa pembelajaran sejati terjadi melalui personal discovery. Lebih lanjut, Oktari dan Desyandri (2020) menyatakan *discovery learning* adalah metode mengajar yang mengatur pengejaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, tetapi menemukan sendiri. Kedua pandangan ahli menitikkan model *discovery learning* pada penemuan.

Model *discovery learning* menganut konstruktivisme modern di mana peserta didik didorong untuk belajar sendiri melalui keterlibatan aktif dengan konsep dan prinsip pembelajaran (Hosnan, 2019). Siswa diarahkan untuk mengembangkan pemikiran yang kritis melalui penyelidikan. Dari proses ini, siswa diharapkan mampu memiliki kemampuan analisis yang baik sehinggampu memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi. Ini cocok dengan hakikat menulis dimana siswa harus memiliki pemahaman yang baik terkait teori menulis dan topik yang ditulis.

Model *discovery learning* memiliki kelemahan utama dimana membutuhkan kemampuan berpikir yang rasional atau kongkret karena permasalahan sifatnya sangat abstrak (Mukaramah, Kustina dan Rismawati, 2020). Anak-anak sekolah menengah mungkin mengalami kesulitan dalam memahami dan menyimpulkan

fenomena yang diberikan. Siswa harus memiliki inisiatif untuk menganalisis di sekitar mereka atau fenomena yang diberikan. Ini tentu membutuhkan media pembelajaran dimana hal-hal yang sifatnya abstrak dapat dibuat nyata agar pemahaman dan kematangan berpikir siswa menjadi lebih baik.

Penerapan model *discovery learning* akan lebih efektif jika ditunjang oleh media pembelajaran yang baik, dalam hal ini media audiovisual. Menurut Milan (2018) media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan pengelihatian sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan baik berupa pesan verbal maupun nonverbal. Media audiovisual umumnya berupa video atau film (Suryanida dan Suyatiningsih, 2023). Media berupa video digunakan dalam penelitian ini. Di era digital seperti saat ini, ada berbagai media audiovisual yang bisa didapatkan di internet. Guru hanya tinggal memilih sesuai kebutuhan di sekolah.

Media audiovisual memiliki beberapa kelebihan (Faizah dan Gumiandri, 2021). Pertama, media audiovisual memungkinkan belajar lebih bervariasi sehingga dapat menambah motivasi dan gairah belajar. Kedua, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Ada beberapa media audio visual yang memang dirancang agar siswa mampu belajar sendiri walaupun tanpa bimbingan guru. Ketiga, media audiovisual dapat memberikan pengalaman belajar yang tidak mungkin dapat dipelajari secara langsung.

Ada beberapa penelitian terkait model *discovery learning*, media audiovisual, keterampilan menulis dan minat belajar dilakukan sebelumnya. Maulia dan Ramadhan (2020) meneliti tentang pengaruh *discovery learning*

terhadap keterampilan menulis teks observasi di kelas VII. Hasilnya menunjukkan model *discovery learning* mampu memberikan dampak positif terhadap keterampilan menulis siswa. Hal senada juga dilakukan oleh Tondang (2023) namun dengan jenis teks yang berbeda, yaitu teks eksplanasi. Hasilnya menunjukkan *discovery learning* yang dikombinasikan dengan video mampu memberikan dampak yang positif terhadap keterampilan menulis siswa.

Discovery learning juga membawa dampak positif terhadap keaktifan siswa (Ardelina, Ain dan Ayu, 2021). Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif selama penerapan *discovery learning* daripada yang belajar dengan metode konvensional. Lebih lanjut, Sihombing, Sastromiharjo dan Abidin (2022) menemukan bahwa *discovery learning* tidak hanya berdampak positif terhadap hasil belajar, tetapi juga motivasi dan aktivitas belajar siswa. Penelitian ini menyarankan bahwa *discovery learning* berdampak lebih baik jika dipadukan dengan media audiovisual.

Penelitian tentang pengaruh model *discovery learning* berbantuan media audiovisual terhadap keterampilan menulis dan minat belajar belum pernah dilakukan sebelumnya. Ini menyebabkan dampaknya tidak dapat diketahui secara empiris apakah membawa dampak yang positif atau tidak. Inilah yang menjadi dasar penelitian eksperimen ini dilakukan. Media audiovisual yang digunakan dalam penelitian ini adalah media video. Ini dipilih karena lebih kontekstual, mudah dicari di youtube dan menarik bagi siswa. Hal lain yang membedakannya dengan penelitian lain adalah pada topik dan jenjang pendidikan. Topik penelitian

ini adalah teks laporan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang kelas XI.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, ada beberapa permasalahan yang teridentifikasi di lapangan sebagai berikut.

- a. Siswa kurang berminat belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia. Bagi siswa, mata pelajaran Bahasa Indonesia membosankan karena hanya berkutat pada menjawab teks saja. Padahal, pelajaran bahasa Indonesia meliputi kegiatan menulis teks dan beragam keterampilan lisan.
- b. Siswa mengalami kesulitan jika belajar keterampilan produktif seperti menulis dan berbicara. Dalam hal menulis laporan penelitian, siswa sering mengeluh sulit.
- c. Model pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Model yang diterapkan guru masih dominan berupa ceramah dan tanya jawab dengan jawaban singkat.
- d. Guru kurang memanfaatkan teknologi informasi atau multimedia dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran hanya berdasarkan buku teks saja.
- e. Keterampilan menulis siswa masih terkategori rendah. Hal ini dapat dilihat dari 3 indikator, yaitu: kualitas ide, susunan ide dan tata bahasa. Ide tulisan siswa masih dangkal dan kurang menunjukkan pemikiran yang

kritis. Organisasi ide tidak tersusun sistematis sehingga tulisan menjadi tidak jelas.

- f. Banyak siswa meng”copy” dan “paste” tulisan atau tugas dari internet. Ini menunjukkan perilaku plagiat dan kurang terpuji dalam pendidikan.
- g. Para guru masih dominan menggunakan evaluasi sumatif yang menggunakan pendekatan hasil dan kurang menekankan pada proses pembelajaran. Dalam keterampilan menulis, system penilaian seharusnya menggunakan evaluasi kinerja.
- h. Beberapa siswa mendominasi sepanjang proses pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa kelas kurang kondusif. Selain itu, partisipasi siswa masih rendah dalam pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian menjadi fokus. Penelitian ini hanya terbatas pada menganalisis pengaruh model *discovery learning* berbantuan media audiovisual terhadap keterampilan menulis laporan dan minat belajar siswa. Ada dua pengaruh yang dianalisis, (1) pengaruh parsial model *discovery learning* berbasis media audiovisual terhadap keterampilan menulis laporan dan minat belajar siswa dan (2) efektivitas simultan model *discovery learning* berbasis media audiovisual terhadap keterampilan menulis laporan dan minat belajar siswa. Pembatasan ini didasarkan pada karakteristik model *discovery learning* berbantuan media audiovisual, keterampilan menulis dan minat belajar.

1.4 Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Apakah terdapat pengaruh simultan model *discovery learning* berbantuan media audiovisual terhadap keterampilan menulis laporan dan minat belajar siswa?
- b. Apakah terdapat pengaruh signifikan model *discovery learning* berbantuan media audiovisual terhadap keterampilan menulis laporan?
- c. Apakah terdapat pengaruh signifikan model *discovery learning* berbantuan media audiovisual terhadap minat belajar siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Untuk menganalisis pengaruh simultan model *discovery learning* berbantuan media audiovisual terhadap keterampilan menulis laporan dan minat belajar siswa.
- b. Untuk menganalisis pengaruh signifikan model *discovery learning* berbantuan media audiovisual terhadap keterampilan menulis laporan.
- c. Untuk menganalisis pengaruh signifikan model *discovery learning* berbantuan media audiovisual terhadap minat belajar siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dilihat dua cara pandang, yaitu teoretis dan praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini bermanfaat pada pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam pengajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMA. Selain itu, melalui penelitian ini akan memperkaya referensi ilmu pengetahuan dalam rangka peningkatan kualitas pengajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam keterampilan menulis laporan dan minat belajar. Dengan demikian, hasil penelitian ini menjadi pertimbangan dalam pengambilan kebijakan dalam pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini ditujukan kepada tiga pihak, yaitu: siswa, guru dan peneliti lain.

- 1) Siswa. Bagi siswa ada tiga manfaat yang didapat. Pertama, siswa yang terlibat langsung dalam penelitian ini akan merasakan pengalaman yang berbeda dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menulis laporan penelitian. Kedua, kemampuan menulis belajar siswa dilatih sesuai dengan melibatkan siswa secara aktif sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Ketiga, siswa akan merasakan suasana belajar yang menyenangkan yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa.
- 2) Guru Bahasa Indonesia. Bagi guru, ada dua manfaat yang dapat. Pertama, sebagai media refleksi terhadap model pembelajaran yang sebelumnya diterapkan dalam mengajar materi menulis laporan penelitian. Kedua, memacu guru untuk selalu berinovasi dalam pembelajaran. Dengan demikian, guru mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

dan mengasah siswa berpikir kritis dan produktif dalam menemukan atau mengkonstruksi pengetahuan.

- 3) Bagi Kepala Sekolah. Bagi kepala sekolah, penelitian ini dapat menjadi dasar pertimbangan bagi kepala sekolah dalam merumuskan atau mengarahkan guru merancang pembelajaran dengan model dan media inovatif. Hal ini dapat dijadikan sebagai dasar kebijakan agar sekolah senantiasa memberikan proses pendidikan yang layak dan bermanfaat bagi siswa.
- 4) Peneliti Lain. Sebagai acuan dalam melakukan penelitian sejenis dengan melibatkan variabel yang sama ataupun berbeda. Penelitian lain hanya meneliti model discovery learning, media audiovisual, keterampilan menulis dan minat belajar secara terpisah. Dalam penelitian ini mereka dikombinasikan sehingga dampak dan hubungan semuanya dapat diketahui. Dengan demikian dapat dilakukan penelitian lanjutan dengan menambahkan variabel lain seperti kreativitas, kecemasan belajar dan motivasi belajar.

