

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

Kajian teori adalah serangkaian definisi, konsep, dan juga perspektif tentang suatu hal yang tersusun secara rapih. Kajian teori berfungsi sebagai landasan teoretik yang digunakan penelitian untuk membahas dan menganalisis masalah yang diteliti.

#### **1. Kedudukan Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Berdasarkan Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X**

Kurikulum adalah seperangkat rencana pembelajaran yang terdiri dari isi dan materi pembelajaran yang terstruktur, terencana, dan terprogram dengan sangat baik. Kurikulum berkaitan dengan berbagai kegiatan dan interaksi sosial dalam menyelenggarakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan.

Sistem pendidikan Indonesia menggunakan kurikulum dijadikan landasan menyelenggarakan kegiatan pembelajaran di setiap jenjang sekolah agar tercapainya tujuan pembelajaran. Azizah dan Febriani (2022, hlm. 122) mengatakan “Perubahan kurikulum dilakukan karena dianggap belum sesuai dengan harapan yang diinginkan sehingga perlu adanya revitalisasi kurikulum.”

Berdasarkan pernyataan di atas, kurikulum pendidikan sering kali mengalami perubahan dan perbaikan, hal ini untuk mengadaptasi pendidikan dengan perubahan sosial serta untuk merekonstruksi dan menginovasi kurikulum sebelumnya yang masih memiliki kelemahan dan kekurangan setelah dievaluasi. Setiap jenjang pendidikan setidaknya harus mengganti kurikulum yang diterapkan di sekolah sesuai dengan kurikulum yang dianjurkan oleh pemerintah. Pergantian kurikulum ini dilakukuan demi terciptanya sumber daya yang sesuai dengan tuntutan dan tantangan perkembangan zaman.

Perubahan kurikulum yang baru terjadi yaitu perubahan dari Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka. Tentu banyak perubahan yang signifikan dari peralihan kurikulum ini, salah satu perubahan yang menonjol dalam Kurikulum Merdeka adalah adanya kegiatan proyek. Melalui keberlangsungan proyek, pendidik memperoleh informasi mengenai potensi dan minat peserta didik. Selain itu, peserta

didik dan pendidik saling berkolaborasi terdapatasi baik dalam pelaksanaan pembelajaran maupun dalam pemanfaatan teknologi.

Kurikulum Merdeka menguatkan orientasi pada pengembangan karakter peserta didik melalui penyederhanaan konten. Kemendikbudristek (2023, hlm. 5) mengatakan sebagai berikut.

Ada tiga karakteristik utama dalam Kurikulum Merdeka, yaitu: 1) penyederhanaan konten, dan difokuskan pada materi esensial, 2) terdapat pembelajaran berbasis proyek, serta 3) rumusan capaian pembelajaran dan pengaturan jam pelajaran yang memberikan keleluasaan untuk merancang kurikulum operasional dan pembelajaran sesuai tingkat kemampuan peserta didik.

Berdasarkan pernyataan di atas, Kurikulum Merdeka ini memang lebih sederhana dan fleksibel dibandingkan kurikulum sebelumnya, dan pada Kurikulum Merdeka ini pembelajaran kokurikuler sangat ditekankan yaitu adanya proyek yang berlandaskan Profil Pelajar Pancasila, proyek ini sering dikenal dengan P5 (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila).

Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka terdiri dari enam dimensi, yaitu: 1) beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bergotong-royong, 4) berkhebinekaan global, 5) bernalar kritis, dan 6) kreatif. Profil Pelajar Pancasila ini adalah sebuah kebaruan yang ada pada Kurikulum Merdeka. Kemendikbudristek (2022, hlm. 2) mengatakan, “Keenam dimensi profil pelajar Pancasila perlu dilihat secara utuh sebagai satu kesatuan agar setiap individu dapat menjadi pelajar sepanjang hayat yang kompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila.” Berdasarkan pernyataan di atas, setiap dimensi berhubungan dengan dimensi lainnya dan tidak boleh dipisahkan. Pendidik perlu mengembangkan keenam dimensi di atas secara menyeluruh, dengan tujuan meningkatkan perkembangan psikologis dan kognitif peserta didik.

Penulis menyimpulkan, bahwa kurikulum memang seringkali mengalami perubahan. Hal ini sejatinya adalah untuk meningkatkan pendidikan, serta merupakan cara dalam mengimbangi era yang selalu berkembang pesat. Kurikulum Merdeka ini adalah implementasi cara pemerintah peduli pendidikan, karena di dalam kurikulum ini terdapat hal baru yang tidak ada pada kurikulum sebelumnya.

### **a. Capaian Pembelajaran**

Pembelajaran Indonesia adalah pembelajaran literasi, dengan fondasi utama kemampuan berbahasa, bersastra, dan berpikir. Kemampuan literasi dalam Kurikulum Merdeka dikembangkan ke dalam beberapa elemen yaitu, menyimak, membaca dan memirsa, menulis, berbicara dan mempresentasikan.

Capaian Pembelajaran bahasa Indonesia sebagai kerangka dasar kurikulum merdeka ditetapkan dengan SK Kepala BSKAP No. 8 Tahun 2022. Kemendikbudristek (2023, hlm. 15) mengatakan, “Konsep Capaian Pembelajaran merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase.” Berdasarkan pernyataan tersebut, capaian pembelajaran harus tercapai sebagaimana mestinya, karena merupakan salah satu tujuan dari pembelajaran.

CP dan fase sudah ditetapkan oleh pemerintah, kemudian CP dan fase dikelola penuh oleh satuan pendidikan dengan keleluasaan tersendiri dalam menentukan strategi dan cara untuk mencapainya. Fase dalam Kurikulum Merdeka terdiri dari beberapa fase, berdasarkan penelitian yaitu kelas X SMA maka terdapat dalam fase E.

Capaian umum pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan yang telah diterbitkan oleh Kemendikbud pada akhir fase E, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, akademis, dan dunia kerja. Peserta didik mampu memahami, mengolah, menginterpretasi, dan mengevaluasi informasi dari berbagai tipe teks tentang topik yang beragam. Peserta didik mampu menyintesis gagasan dan pendapat dari berbagai sumber. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam diskusi dan debat. Peserta didik mampu menulis berbagai teks untuk menyampaikan pendapat dan mempresentasikan serta menanggapi informasi nonfiksi dan fiksi secara kritis dan etis.

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah modal utama untuk belajar dan berfokus pada kemampuan literasi. Pembelajaran bahasa Indonesia ini memiliki tujuan untuk membina dan mengembangkan kepercayaan peserta didik sebagai komunikator, pemikir kritis, dan mampu menguasai literasi digital. Kemendikbud (2022, hlm. 6) mengatakan “karakteristik pembelajaran bahasa Indonesia, 1) pembelajaran bahasa Indonesia mencakup 2 kemampuan yaitu, reseptif (menyimak, membaca dan

memirsa) dan produktif (menulis, berbicara dan mempresentasikan), 2) menggunakan pendekatan berbasis genre melalui pemanfaatan beragam teks multimodal (tulisan, lisan, visual, audio, dan audiovisual).”

Capaian pembelajaran bahasa Indonesia terdiri atas 4 elemen (menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, menulis). Berdasarkan penelitian, maka penulis berfokus pada elemen menulis. Menulis adalah kemampuan menyampaikan gagasan dalam bentuk tulisan secara terstruktur. Dalam menulis terdapat komponen yang dapat dikembangkan, penggunaan ejaan, kosakata, kalimat, paragraph, struktur bahasa dalam beragam jenis teks.

Capaian elemen menulis dalam Kurikulum Merdeka yaitu Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif dalam bentuk teks informasional dan/atau fiksi. Peserta didik mampu menulis teks eksposisi hasil penelitian dan teks fungsional dunia kerja. Peserta didik mampu mengalihwahkan satu teks ke teks lainnya untuk tujuan ekonomi kreatif. Peserta didik mampu menerbitkan hasil tulisan di media cetak maupun digital.

Penulis menyimpulkan, bahwa kurikulum memang seringkali mengalami perubahan. Hal ini sejatinya adalah untuk meningkatkan pendidikan, serta merupakan cara dalam mengimbangi era yang selalu berkembang pesat. Kurikulum Merdeka ini adalah implementasi cara pemerintah peduli pendidikan, karena di dalam kurikulum ini terdapat hal baru yang tidak ada pada kurikulum sebelumnya.

#### **b. Tujuan Pembelajaran (TP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)**

Tujuan pembelajaran dirumuskan setelah memahami capaian pembelajaran CP, pendidik mulai merancang ide mengenai apa yang harus dipelajari peserta didik dalam suatu fase. CP perlu diurai menjadi tujuan-tujuan pembelajaran yang lebih operasional dan konkret, yang dicapai satu persatu oleh peserta didik hingga mereka berada di akhir fase.

Kemendikbud (2023, hlm. 23) mengatakan, “TP dan ATP adalah rangkaian tujuan pembelajaran yang sudah disusun secara sistematis dan logis menurut urutan dari awal hingga akhir fase.” Berdasarkan pernyataan di atas, TP yang dikembangkan perlu dicapai peserta didik dalam satu jam pelajaran atau lebih agar

mereka dapat mencapai CP yang sudah ditentukan. Maka dari itu, untuk satu CP dalam suatu fase perlu dikembangkan menjadi beberapa tujuan pembelajaran.

Pendidik maupun satuan pendidikan dapat menggunakan berbagai strategi dalam menyusun TP dan ATP. Tujuan pembelajaran haruslah terdiri atas, kompetensi dan lingkup materi. Kompetensi adalah kemampuan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dapat didemonstrasikan oleh peserta didik yang menunjukkan telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan lingkup materi adalah ilmu pengetahuan inti atau konsep utama yang perlu dipahami di akhir satu unit pembelajaran.

Kemendikbud (2023, hlm. 22) mengatakan penyusunan ATP terdiri sebagai berikut.

Ada beberapa kriteria dalam penyusunan ATP, yaitu: 1) menggambarkan urutan pengembangan kompetensi yang harus dikuasai secara utuh dalam satu fase, 2) ATP menggambarkan cakupan dan tahapan pembelajaran dari awal hingga akhir fase, dan 3) ATP menggambarkan cakupan dan tahapan pembelajaran yang menggambarkan tahapan perkembangan kompetensi dalam satu fase.

Pendidik diberikan keleluasaan dalam menggunakan rujukan teori untuk merumuskan tujuan pembelajaran. Pendidik diharapkan untuk tidak fokus pada satu teori saja, melainkan dapat menggunakan teori atau pendekatan lain dalam merancang tujuan pembelajaran, selama teori tersebut dinilai relevan dengan karakteristik mata pelajaran serta konsep/topik yang dipelajari, karakteristik peserta didik, serta konteks lingkungan pembelajaran.

Penulis menyimpulkan, bahwa tujuan pembelajaran ini ditentukan dan dirancang oleh pendidik dengan melihat kebutuhan peserta didik. Syarat dalam merancang tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran adalah pendidik harus mampu memahami capaian pembelajaran. Hal tersebut dapat mempermudah pendidik dalam Menyusun tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran agar tujuan dari pendidikan dapat tercapai.

### **c. Capaian Pembelajaran per Elemen**

Capaian pembelajaran bahasa Indonesia terdiri atas 4 elemen (menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, menulis). Berdasarkan penelitian, maka penulis berfokus pada elemen menulis. Menulis adalah

kemampuan menyampaikan gagasan dalam bentuk tulisan secara terstruktur. Dalam menulis terdapat komponen yang dapat dikembangkan, penggunaan ejaan, kosakata, kalimat, paragraph, struktur bahasa dalam beragam jenis teks.

Menurut Kemendikbud (2022, hlm. 3) capaian pembelajaran per elemen sebagai berikut.

- 1) Menyimak, peserta didik harus mampu mengevaluasi dan mengkreasi informasi baik berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang akurat dari menyimak berbagai jenis teks (nonfiksi dan fiksi) dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara.
- 2) Membaca dan Memirsa, peserta didik mampu mengevaluasi informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks, misalnya deskripsi, laporan, narasi, rekon, eksplanasi, eksposisi dan diskusi, dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat. Peserta didik menginterpretasi informasi untuk mengungkapkan gagasan dan perasaan simpati, peduli, empati dan/atau pendapat pro/kontra dari teks visual dan audiovisual secara kreatif. Peserta didik menggunakan sumber lain untuk menilai akurasi dan kualitas data serta membandingkan isi teks.
- 3) Berbicara dan Mempresentasikan, Peserta didik mampu mengolah dan menyajikan gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan untuk tujuan pengajuan usul, perumusan masalah, dan solusi dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara secara logis, runtut, kritis, dan kreatif. Peserta didik mampu mengkreasi ungkapan sesuai dengan norma kesopanan dalam berkomunikasi. Peserta didik berkontribusi lebih aktif dalam diskusi dengan mempersiapkan materi diskusi, melaksanakan tugas dan fungsi dalam diskusi. Peserta didik mampu mengungkapkan simpati, empati, peduli, perasaan, dan penghargaan secara kreatif dalam bentuk teks fiksi dan nonfiksi multimodal.
- 4) Menulis, peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif dalam bentuk teks informasional dan/atau fiksi. Peserta didik mampu menulis teks eksposisi hasil penelitian dan teks fungsional dunia kerja. Peserta didik mampu mengalihwahkan satu teks ke teks lainnya untuk tujuan ekonomi kreatif. Peserta didik mampu menerbitkan hasil tulisan di media cetak maupun digital.

Capaian pembelajaran bahasa Indonesia per elemen memiliki capaian yang berbeda-beda. Hal tersebut adalah tolak ukur pendidik dalam mengajar dan membuat bahan ajar agar pembelajaran dapat terealisasi berdasarkan tujuan yang ingin dicapai.

Berdasarkan latar belakang masalah dan hasil wawancara dengan salah satu pendidik bahasa Indonesia kelas X, penelitian ini berfokus pada keterampilan

menulis. Artinya, penelitian yang dilaksanakan harus mampu membuat peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif dalam bentuk teks informasional dan/atau fiksi.

## **2. Hakikat Teks Negosiasi**

### **a. Pengertian Teks Negosiasi**

Teks negosiasi merupakan salah satu jenis teks yang dibelajarkan dalam Kurikulum Merdeka pada jenjang kelas X SMA/SMK/Fase E. Teks negosiasi merupakan teks yang membahas proses tawar-menawar untuk mencapai kesepakatan antara dua belah pihak yang memiliki tujuan berbeda.

Parmitasari (2019, hlm. 51) mengatakan, “Negosiasi adalah perundingan diantara para pihak, di dalam negosiasi terdapat proses tawar menawar di antara para pihak. Berdasarkan pernyataan di atas, di dalam sebuah negosiasi terdapat pihak yang melakukan penawaran, dan ada pihak yang menerima penawaran.” Berdasarkan pernyataan Parmitasari, sebelum terjadinya penerimaan, tentunya para pihak melakukan tawar-menawar agar hasil dari negosiasi yang dilakukan memberikan keuntungan kepada pihak yang bersangkutan.

Kosasih (2014, hlm. 86) mengatakan mengenai pengertian teks negosiasi sebagai berikut.

Negosiasi adalah salah satu cara menetapkan keputusan yang dapat disepakati oleh beberapa pihak untuk mencapai kepuasan pihak-pihak yang berkepentingan. Dengan negosiasi, diharapkan perbedaan-perbedaan itu dapat dikompromikan sehingga pada akhirnya diperoleh sebuah kesepakatan. Meskipun demikian, negosiasi tidak selalu berujung pada kesepakatan-kesepakatan. Mungkin saja terjadi kegagalan karena masing-masing pihak tidak mencapai harapan-harapannya.

Utami (2019, hlm. 109) mengatakan, “Negosiasi adalah suatu kegiatan. yang terencana apa yang harus dicapai, bagaimana, dan dengan pengorbanan apa.” Berdasarkan pernyataan Utami artinya negosiasi terjadi karena adanya komunikasi antara pihak-pihak yang membutuhkan. Proses negosiasi melibatkan emosi, dan permainan kata.

Setiap manusia memiliki sifat dasar untuk mempertahankan apa yang menjadi kepentingannya, di satu sisi manusia lain juga memiliki kepentingan yang berbeda.

Berdasarkan pendapat Parmitasari negosiasi adalah sebuah perundingan antara beberapa pihak dalam proses tawar menawar. Sejalan dengan pendapat Kosasih, bahwa dalam negosiasi memanglah harus ada yang dikorbankan antara pihak yang memiliki kepentingan berbeda. Meskipun, kedua pihak yang memiliki kepentingan berbeda itu sama-sama memiliki suatu tujuan yang sama yaitu mencapai kepentingan dan kebutuhannya. Hal tersebut dikuatkan oleh pendapat Utami, bahwa negosiasi harus terencana.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas mengenai negosiasi, maka dapat disimpulkan bahwa teks negosiasi adalah sebuah teks mengenai proses tawar-menawar yang digunakan untuk menjembatani dua kepentingan yang berbeda, serta harus dilaksanakan dengan terencana dan pengorbanan.

#### **b. Struktur Teks Negosiasi**

Struktur adalah susunan, tahapan, ataupun urutan dalam sebuah teks. Tujuan dari struktur ini agar teks tersebut tersusun secara sistematis dan utuh. Biasanya struktur teks menjadi bahan untuk dianalisis oleh pembaca. Secara umum teks negosiasi dibentuk oleh tiga bagian yaitu pembuka, isi, dan penutup. Biasanya pembuka ini berisi pengenalan isu atau sesuatu yang dianggap sebagai masalah oleh salah satu pihak, isi berupa tawar-menawar dari kedua belah pihak untuk mencari penyelesaian yang saling menguntungkan sampai diperolehnya kesepakatan atau ketidaksepakatan, dan penutup berisi persetujuan dan kesepakatan kedua belah pihak.

Kemendikbudristek (2013, hlm. 141) mengatakan bahwa struktur teks negosiasi terdiri sebagai berikut.

- 1) Orientasi atau pembuka yaitu tahap pertama adalah pembuka. Biasanya dalam pembuka baik negosiator satu maupun negosiator dua menyampaikan pengenalan atau perbincangan awal untuk mengawali proses negosiasi,
- 2) Permintaan, tahap kedua dalam teks negosiasi adalah tahap permintaan. Pada tahap ini negosiator satu menyampaikan maksudnya kepada negosiator dua untuk bernegosiator,
- 3) Pemenuhan, pada tahap ini negosiator dua memenuhi permintaan negosiator satu,
- 4) Penawaran, pada tahap ini penawaran adalah klimaks dari teks negosiasi karena terjadi tawar menawar antara penjual dan pembeli, baik negosiator satu maupun negosiator dua mengemukakan argumentasi ataupun fakta untuk memperkuat maksudnya,
- 5) Persetujuan, tahap selanjutnya terjadi persetujuan antara kesepakatan bersama antara negosiator satu dengan negosiator dua. Jika negosiasi terjadi oleh pembeli

sebagai negosiator satu dan penjual sebagai negosiator dua maka pada tahap ini terjadi pembelian, 6) Penutup, penutup adalah kebalikan dari orientasi, baik negosiator satu maupun dua mengakhiri sebuah teks dialog negosiasi. Biasanya berupa perpisahan anatar penjual dan pembeli atau pembeli yang meninggalkan lapak penjual.

Sutarno (2019, hlm. 71) mengatakan “Teks negosiasi itu terdiri dari lima tahap yaitu orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, dan penutup.” Struktur teks negosiasi dimulai dari pembuka, kemudian pengenalan tema, penjabaran konflik yang menjadi masalah dari pihak pengaju, kemudian terjadilah proses tawar-menawar.

Sejalan dengan pendapat Sutarno, Tim Studi Pustaka (2013, hlm. 214) menjelaskan struktur teks negosiasi sebagai berikut,

- 1) tahap pertama, negosiator 1 menyampaikan maksud bernegosiasi kepada negosiator 2;
- 2) tahap kedua, negosiator 2 menyampaikan penolakan ataupun sanggahan dengan alasan tertentu;
- 3) tahap 3, negosiator 1 mengemukakan argumentasi yang disertai fakta yang memperkuat maksud agar disetujui oleh negosiator 2;
- 4) tahap 4, negosiator 2 kembali mengemukakan penolakan dengan sejumlah argumentasi dan fakta;
- 5) tahap 5, terjadi kesepakatan/ketidaksepakatan di antara kedua belah pihak.

Dari pendapat yang dikemukakan para ahli di atas, terdapat persamaan dan perbedaan mengenai struktur teks negosiasi. Berdasarkan pendapat kemendikbud struktur teks negosiasi terdiri atas enam struktur dimulai dari orientasi, permintaan, pemenuhan, penawaran, persetujuan, dan penutup. Sejalan dengan pendapat Sutarno yang mengemukakan bahwa strktur teks negosiasi terdapat orientasi, penawaran, dan persetujuan. Perbedaan yang terdapat pada pendapa di atas yaitu, bahwa Kemendikbud mengatakan struktur teks negosiasi terdiri atas enam struktur, sedangkan Sutarno dan Tim Studi Pustaka mengatakan terdapat lima struktur teks negosiasi.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis menyimpulkan bahwa kedudukan struktur dalam sebuah teks sangatlah penting. Suatu teks dikatakan utuh karena terdapat bagian-bagan yang membangun sebuah teks tersebut. Struktur teks negosiasi menjadikan tulisan lebih berpola dan terbangun dengan teratur. Sehingga, pembaca akan lebih mudah untuk memahami dan mengerti tentang isi teks yang disajikan.

### c. Kaidah Kebahasaan Teks Negosiasi

Kaidah kebahasaan adalah sebuah aturan yang digunakan dalam membentuk sebuah kata atau kalimat agar lebih terstruktur. Kaidah kebahasaan dijadikan sebuah pedoman penulisan dalam berbagai macam jenis teks, dengan tujuan sebagai suatu ciri khas yang membedakan antara teks yang satu dengan teks lainnya. Satu hal yang membedakan teks negosiasi dengan teks lainnya kaidah kebahasaan teks. Kaidah kebahasaan berhubungan dengan penggunaan bahasa yang digunakan dalam sebuah teks.

Kosasih (2014, hlm. 92) mengungkapkan kaidah bernegosiasi yang benar adalah sebagai berikut.

Bernegosiasi tidaklah berjalan apa adanya, tetapi bernegosiasi yang baik adalah bernegosiasi yang berjalan sesuai aturan yang ada. Dalam bernegosiasi terdapat enam kaidah umum yang harus diperhatikan. Dalam kegiatan negosiasi terkandung aspek-aspek seperti:

- 1) negosiasi selalu melibatkan dua pihak atau lebih, baik secara perorangan, kelompok, perwakilan organisasi, ataupun perusahaan,
- 2) negosiasi merupakan kegiatan komunikasi langsung atau komunikasi lisan,
- 3) negosiasi terjadi karena terdapat perbedaan kepentingan,
- 4) negosiasi diselesaikan melalui tawar menawar atau tukar-menukar kepentingan,
- 5) negosiasi menyangkut suatu rencana yang belum terjadi,
- 6) negosiasi bermuara pada dua hal: sepakat atau tidak sepakat.

Berdasarkan aspek di atas, negosiasi tidak semena-mena terjadi, tetapi terjadi karena adanya perbedaan kepentingan antara dua atau lebih pihak.

Kosasih (2014, hlm. 93) teks negosiasi juga memiliki kaidah kebahasaan tersendiri yang ditandai oleh hal-hal berikut.

Keberadaan kalimat berita (deklaratif, *statement*), kalimat tanya (interogatif, *question*), dan kalimat perintah (imperatif, *command*).

- 1) Banyak menggunakan kalimat yang menyatakan keinginan atau harapan. Hal ini berkaitan dengan tujuan dari bernegosiasi. Biasanya ditandai oleh penggunaan kata-kata seperti minta, harap, mudah-mudahan, semoga.
- 2) Banyak menggunakan kalimat bersyarat. Hal ini berkaitan dengan sejumlah syarat yang diajukan oleh kedua belah pihak. Kalimat ini ditandai dengan kata jika, bila, kalau, apabila, seandainya.
- 3) Banyak menggunakan konjungsi penyebab (kausalitas). Untuk memperjelas argumen yang diutarakan, mereka membutuhkan sejumlah alasan yang disertai dengan konjungsi penyebab. Kalimat ini ditandai dengan kata karena, sebab, oleh karena itu.

Berdasarkan pendapat Kosasih, bahwa struktur teks negosiasi yang terpenting itu terdapat kalimat berita, tanya, dan perintah.

Menurut Muryanto, dkk., (2013, hlm. 141), “Terdapat pasangan tuturan yang mencerminkan kaidah kebahasaan teks negosiasi, 1) mengucapkan salam-membalas salam, 2) bertanya-menjawab/tidak menjawab, 3) meminta tolong-memenuhi/menolak permintaan, 4) meminta-memenuhi/menolak permintaan, 5) menawarkan – menerima/menolak tawaran, serta 6) mengusulkan - menerima/menolak usulan, dan sebagainya.” Berdasarkan pendapat Muryanto, dkk, bahwa kaidah kebahasaan terdiri atas enam bagian yang terdiri atas pengucapan salam, bertanya, meminta tolong, menawarkan, mengusulkan hingga pada tahap menerima atau menolak.

Berdasarkan pendapat di atas, kaidah kebahasaan menurut Kosasih terdiri dari enam aspek, salah satunya yaitu terdapat perbedaan keinginan dan negosiasi bermuara pada kesepakatan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Muryanto, dkk, yang mengatakan pasangan tuturan memenuhi/menolak permintaan, menawarkan-menerima/menolak tawaran.

Penulis menyimpulkan bahwa kaidah kebahasaan teks negosiasi itu sebenarnya bersifat persuasif atau membujuk. Oleh karena itu, kaidah kebahasaan atau ciri kebahasaan teks negosiasi dapat menandakan bahwa teks yang dibaca adalah teks negosiasi. Apabila suatu teks yang tidak sesuai dengan struktur dan kaidah teks negosiasi, maka tidak dapat disebut negosiasi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa teks negosiasi juga mempunyai struktur dan kaidahnya sebagaimana teks-teks yang lainnya.

### **3. Pembelajaran Menulis**

#### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan kegiatan produktif yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik di dalam satuan pendidikan. Dalam proses pembelajaran terjadi proses pemberian ilmu dari pendidik kepada peserta didik. Pada kegiatan pembelajaran terdapat komponen-komponen pendukung yang wajib ada sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Komponen tersebut diantaranya kurikulum, dan

perangkat pembelajaran yang di dalamnya terdapat kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik.

Usman (2013, hlm. 4) mengatakan “Proses pembelajaran adalah serangkaian kegiatan edukatif antara pendidik dan peserta didik yang didasari oleh timbal balik untuk mencapai tujuan pendidikan”. Timbal balik atau interaksi yang berlangsung tersebut merupakan syarat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pernyataan Usman, bahwa timbal balik adalah kunci sekaligus tolak ukur dalam proses pembelajaran.

Sedikit berbeda dengan pendapat di atas, E.Mulyasa (2016, hlm.156) berpendapat dalam hal ini, “Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.” Berdasarkan pernyataan Mulyasa, bahwa pembelajaran dapat merubah karakteristik dan perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik melalui bimbingan pendidik.

Sudjana (2014, hlm. 28) mengatakan. “Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk mendorong kegiatan belajar bagi peserta didik.” Berdasarkan pernyataan Sudjana, bahwa pembelajaran merupakan upaya pendidik mendorong peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, menurut Usman dan Sudjana pendidikan berkaitan dengan pengetahuan, yaitu pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang mendorong peserta didik untuk belajar dan mencapai tujuan pendidikan. Berbeda dengan E.Mulyasa yang memandang pembelajaran itu berkaitan dengan karakter peserta didik.

Penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran ialah kegiatan melibatkan proses komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik, serta antara peserta didik dengan peserta didik lainnya dalam pemberian ilmu pengetahuan.

#### **b. Keterampilan Menulis**

Menulis merupakan salah satu keterampilan dasar berbahasa yang harus dimiliki semua orang selain keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca. Menulis adalah mengubah bunyi yang dapat didengar menjadi sebuah tulisan yang

dapat dilihat. Menulis juga dapat diartikan sebagai proses menuangkan ide, gagasan, pikiran, dan perasaan ke dalam bentuk tulisan.

Hidayati (2019, hlm. 24) mengatakan bahwa keterampilan menulis tidak dapat diperoleh secara alamiah, tetapi harus dengan cara proses belajar mengajar. Keterampilan menulis dapat dilakukan oleh siapa saja meskipun sebelumnya sudah memiliki keterampilan dasar berbahasa yang lain. Sebab, menulis merupakan keterampilan yang berkesinambungan terhadap keterampilan lainnya. Terlebih saat ini kurikulum yang berlaku adalah Kurikulum Merdeka, yang dimana pencapaian pembelajaran bahasa Indonesia terbagi atas beberapa elemen, artinya peserta didik dituntut harus mampu dan menguasai semua elemen pada pembelajaran Indonesia salah satunya menulis.

Menurut Tarigan (2008, hlm.4), “Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tanpa bertatap muka dengan orang lain.” Berdasarkan pendapat Tarigan, menulis adalah sebuah cara/alat berkomunikasi tanpa harus bertemu dengan orang yang bersangkutan.

Dalman (2016, hlm.3) mengatakan, “Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya.” Berdasarkan pendapat Dalman, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah sebuah kegiatan menyampaikan informasi, dimana ada yang ditulis dan terdapat media untuk mewartakan tulisan.

Awalludin (2020, hlm. 9) berpendapat, “Menulis adalah salah satu kompetensi berbahasa yang merupakan kegiatan komunikasi dengan menyampaikan gagasan, pesan, dan informasi secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis.” Maka dari itu, sebuah tulisan yang dihasilkan bukan hanya sekedar tulisan belaka namun setiap isi dari hasil menulis tersebut merupakan pesan yang dituangkan secara cuma-cuma oleh penulis untuk para pembacanya sesuai dengan tujuan tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, menulis adalah salah satu cara untuk berkomunikasi. Menulis adalah penyampaian sebuah pesan, ide, gagasan, bahkan

perasaan. Menulis juga merupakan kegiatan pemberian informasi-informasi penting dalam bentuk tulisan.

Penulis menyimpulkan, bahwa kegiatan menulis tidak bisa dilakukan dengan semauanya atau sembarangan sebab menulis merupakan kegiatan menyampaikan gagasan maka harus jelaslah pula tujuannya. Menulis bukan hanya sekedar menuangkan ide, gagasan, atau perasaan namun terdapat ketentuan di dalamnya sehingga tulisan yang tercipta pun dapat bermanfaat baik itu bagi penulis maupun pembaca.

#### **4. Hakikat Model *Treffinger***

##### **a. Pengertian Model *Treffinger***

Penggunaan model dalam pembelajaran penting sangat penting digunakan, karena melalui model pembelajaran pendidik dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih terstruktur, serta pendidik dapat menilai sejauh mana hasil belajar peserta didik dalam suatu pembelajaran. Selain itu model pembelajaran juga berperan dalam menunjang tujuan dari pembelajaran tersebut.

Konsep model pembelajaran menurut Trianto (2014, hlm. 51), “Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial.” Berdasarkan pernyataan di atas model pembelajaran tentu mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan, termasuk di dalamnya terdapat tujuan pengajaran, tahapan dalam pembelajaran, dan bagaimana pengelolaan kelas.

Model *Treffinger* dikenal dengan *Creative Problem Solving*, model ini berupaya untuk mengajak peserta didik berpikir kreatif dalam menghadapi masalah. Model *Treffinger* merupakan revisi atas kerangka kerja CPS yang dikembangkan oleh Osborn. Ia memodifikasi enam tahapnya Osborn menjadi tiga komponen penting. Menurut *Treffinger* dalam Huda (2017, hlm. 318) bahwa digagasnya model *Treffinger* sebagai berikut.

Perkembangan zaman yang terus berubah dengan cepat dan semakin kompleksnya permasalahan yang harus dihadapi. Karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu cara agar dapat menyelesaikan suatu permasalahan dan menghasilkan solusi yang tepat. Yang perlu dilakukan untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan memperhatikan fakta-fakta penting yang

ada di lingkungan sekitar, lalu memunculkan berbagai gagasan dan memilih solusi yang tepat untuk kemudian diimplementasikan secara nyata.

Berdasarkan pernyataan di atas, lahirnya model *Treffinger* karena adanya perkembangan zaman yang mempengaruhi permasalahan pada kehidupan. *Treffinger* membantu dalam memberikan solusi atas permasalahan yang terjadi, dengan mengidentifikasi fakta yang ada di lingkungan sekitar.

Perkembangan zaman yang semakin berkembang mempengaruhi aspek kehidupan, salah satunya pendidikan. Perkembangan abad ke-21 dalam pendidikan menuntut peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif. Salah satu model pembelajaran yang mengarah pada kemampuan berpikir kritis dan kreatif adalah model pembelajaran *Treffinger*. Model *Treffinger* adalah salah satu dari sedikit model yang mengatasi masalah kreativitas secara langsung dan memberikan saran-saran praktis tentang cara mencapai keterpaduan. Model ini sangat mengutamakan segi proses. Shoimin (2014, hlm. 218) mengatakan sebagai berikut.

Model *Treffinger* mendorong belajar kreatif dengan menggambarkan suatu susunan yang terdiri dari tiga tahap mulai dengan unsur-unsur dan menantang ke fungsi-fungsi berfikir yang lebih majemuk, peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan membangun keterampilan pada dua tahap pertama untuk kemudian menangani masalah kehidupan nyata pada tahap ketiga.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, Trianto menggambarkan konsep model pembelajaran itu adalah sebuah pola sistematis sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran. Artinya dalam mencapai tujuan pembelajaran haruslah terstruktur berdasarkan prosedur. Sejalan dengan pendapat Huda di atas, perkembangan zaman selalu mempengaruhi dunia pendidikan dan kehidupan, dalam pendidikan dan kehidupan tentu tidak terlepas dari yang namanya permasalahan dan solusi. Menurut Shoimin, pada abad ke-21 ini tentu harus terdapat pembaharuan dalam menunjang pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran terutama bagi peserta didik salah satunya model *Treffinger*.

Penulis menyimpulkan bahwa model *Treffinger* adalah sebuah model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk berpikir kreatif dalam penyelesaian masalah dengan melihat fakta-fakta yang ada di lingkungan sekitar, membantu peserta didik menguasai konsep, kemudian memunculkan gagasan baru

dan memilih solusi yang tepat untuk diterapkan. Model ini menekankan pada aspek kognitif dan afektif peserta didik dalam pembelajaran.

#### **b. Sintaks Model *Treffinger***

Sintaks dalam model pembelajaran adalah acuan alur kegiatan pembelajaran berupa serangkaian fase-fase untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik dan tujuannya masing-masing, sintaks ini adalah tolak ukur yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan model pembelajaran yang digunakan.

*Treffinger* dalam Huda (2017, hlm. 318-319) mengatakan bahwa model pembelajaran *Treffinger* terdiri dari komponen sebagai berikut.

3 komponen penting model pembelajaran *Treffinger*, yaitu *Understanding Challenge*, *Generating Ideas*, dan *Preparing for Action*, yang kemudian dirinci ke dalam enam tahapan. Penjelasan model ini sebagai berikut.

- 1) Komponen I – *Understanding Challenge* (Memahami Tantangan)
  - a) Menentukan tujuan: pendidik menginformasikan kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajarannya.
  - b) Menggali data: pendidik mendemonstrasikan/menyajikan fenomena alam yang mengundang keingintahuan peserta didik.
  - c) Merumuskan masalah: pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi permasalahan.
- 2) Komponen II – *Generating Ideas* (Membangkitkan Gagasan)
  - a) Memunculkan gagasan: pendidik memberi waktu dan kesempatan pada peserta didik untuk mengungkapkan gagasan-gagasannya dan juga membimbing peserta didik untuk menyepakati alternatif pemecahan masalah.
- 3) Komponen III – *Preparing for Action* (Mempersiapkan Tindakan)
  - a) Mengembangkan solusi: pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
  - b) Membangun Penerimaan: pendidik mengecek solusi yang telah diperoleh peserta didik dan memberikan permasalahan yang baru namun lebih kompleks agar peserta didik dapat menerapkan solusi yang telah ia peroleh.

Berdasarkan pendapat di atas, dalam model *Treffinger* peserta didik disuguhkan sebuah tantangan untuk dipahami, kemudian peserta didik dituntut untuk menggali informasi untuk membangkitkan gagasan, serta peserta didik harus menemukan solusi atas permasalahan yang diberikan.

Menurut Munandar (2012, hlm. 173) model *Treffinger* terdiri dari langkah, sebagai berikut.

Tahap I (*Basic Tools*), tahap ini meliputi keterampilan berpikir peserta didik yang divergen. Tahap ini merupakan landasan dasar belajar kreatif berkembang. Kegiatan pembelajaran pada tahap ini yaitu pendidik memberikan suatu masalah kepada peserta didik dengan jawaban lebih dari satu penyelesaian, pendidik membimbing peserta didik melakukan diskusi kemudian menyampaikan ide atau gagasannya. Sekaligus memberikan penilaian pada masing-masing kelompok.

Tahap II (*Practice with Process*), pada tahap ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menerapkan keterampilan yang dipelajari pada tahap I. Kegiatan pada tahap ini yaitu pendidik membimbing kemudian mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi memberikan contoh, pendidik meminta peserta didik untuk memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari. Tahap III (*Working with real Problems*), pada tahap ini peserta didik menerapkan keterampilan yang telah dipelajari di tahap I dan II. Peserta didik tidak hanya belajar keterampilan berpikir kreatif saja, tetapi juga belajar bagaimana menggunakan informasi dalam kehidupan mereka, dengan menyelesaikan dan mengajukan suatu masalah-masalah.

Berdasarkan pendapat *Treffinger* dalam Huda, dan Munandar, penyelesaian suatu masalah dengan multisolusi yaitu model pembelajaran *Treffinger* dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Selain itu, peserta didik juga akan lebih termotivasi untuk menemukan solusi yang tepat dari berbagai solusi yang ditemukan dengan berbagai pertimbangan melalui pemahaman peserta didik.

Penulis menyimpulkan bahwa model *Treffinger* memang ditujukan untuk mengajarkan berpikir tingkat tinggi. Dalam hal ini, berpikir tingkat tinggi meliputi berpikir kritis dan kreatif, keduanya dikembangkan dari segi pemunculan gagasan, ataupun pemecahan masalah. Hal tersebut sejalan dengan harapan penulis terhadap penelitiannya mengenai pembelajaran abad ke-21 bahwa peserta didik dituntut untuk berpikir kritis.

### **c. Karakteristik Model *Treffinger***

Model pembelajaran sangatlah bervariasi. Mulai dari model pembelajaran berbasis masalah, berbasisi proyek, dan lain-lain. Model pembelajaran berbasis masalah sangat banyak macamnya, contohnya *Problem Based Learning* dan *Treffinger*. Meskipun sangat beragam, setiap model pembelajaran memiliki karakteristik/ciri yang berbeda.

Sarson dalam Huda (2013, hlm. 320) mengatakan, “Karakteristik yang paling dominan dari model pembelajaran *Treffinger* ini adalah upayanya dalam mengintegrasikan dimensi kognitif dan afektif peserta didik untuk mencari arah

penyelesaian yang akan ditempuhnya untuk memecahkan permasalahan.” Berdasarkan pernyataan di atas, peserta didik diberi keleluasaan untuk berkeaktifan menyelesaikan permasalahannya sendiri dengan cara yang ia kehendaki. Tugas pendidik adalah membimbing peserta didik agar arah yang ditempuh peserta didik tidak keluar dari permasalahan.

Menurut Khairiah dan Amir (2019, hlm.55 ), “Ciri-ciri utama pada model pembelajaran *Treffinger* adalah upaya dalam mengintegrasikan antara dimensi kognitif dan afektif peserta didik untuk mencapai arah penyelesaian yang akan ditempuhnya untuk memecahkan permasalahan.” Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa karakteristik model ini mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif dengan melibatkan kemampuan kognitif dan afektif selama proses pembelajaran berlangsung.

Munandar (2004, hlm. 172) mengatakan, “Model ini dapat diterapkan pada semua segi dari kehidupan sekolah, mulai dari pemecahan konflik sampai dengan pengembangan teori ilmiah.” Berdasarkan pendapat Munandar, artinya peserta didik dapat melihat kemampuan mereka dalam menggunakan kreativitas, serta peserta didik memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan mereka.

Berdasarkan pendapat di atas, Sarson dan Khairiah sependapat bahwa karakteristik yang paling utama dalam model *Treffinger* ini terletak pada upaya dalam mengintegrasikan antara dimensi kognitif dan afektif peserta didik. Sedangkan persamaan ketiga pendapat di atas adalah bahwa model *Treffinger* adalah model berbasis masalah dengan memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam mencari penyelesaian atau solusi.

Penulis menyimpulkan bahwa karakteristik model pembelajaran sangatlah penting, karena dengan adanya karakteristik terdapat pembeda antar model pembelajaran yang satu dengan yang lainnya. Karakteristik model *Treffinger* ini dominan dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan sebuah masalah dengan caranya tersendiri.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Treffinger***

Setiap model pembelajaran tentu saja memiliki keunggulan dan kelemahannya tersendiri. Model pembelajaran akan terlihat unggul apabila model pembelajaran

digunakan sesuai dengan sintaks dan tujuan pembelajaran. Sebaliknya model pembelajaran akan terlihat banyak kelemahan apabila digunakan tidak sesuai dengan tujuan dari model pembelajaran tersebut.

Huda (2013, hlm. 320) mengatakan kelebihan model *Treffinger* sebagai berikut.

- 1) memberikan kesempatan peserta didik untuk memahami konsep-konsep dengan cara menyelesaikan suatu permasalahan,
- 2) membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran,
- 3) mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik karena diberikan masalah pada awal pembelajaran dan memberi keleluasaan kepada peserta didik untuk mencari arah penyelesaiannya sendiri,
- 3) mengembangkan kemampuan peserta didik untuk mendefinisikan masalah, mengumpulkan data, menganalisis data, membangun hipotesis, dan percobaan untuk memecahkan suatu permasalahan,
- 4) membuat peserta didik menerapkan pengetahuan yang sudah dimilikinya ke dalam situasi baru.

Berdasarkan pendapat Huda, kelebihan model *Treffinger* ini mengajak peserta didik untuk berperan secara langsung dalam menyelesaikan berbagai masalah yang diberikan pendidik.

Selain kelebihan, model *Treffinger* juga memiliki kekurangan. Menurut Huda (2013, hlm. 320) mengatakan kelemahan model *Treffinger* sebagai berikut.

- 1) perbedaan level pemahaman dan kecerdasan peserta didik dalam menghadapi masalah,
- 2) ketidaksiapan peserta didik untuk menghadapi masalah baru yang dijumpai di lapangan,
- 3) model ini mungkin tidak terlalu cocok diterapkan untuk anak taman kanak-kanak atau kelas awal-awal sekolah dasar, dan
- 4) membutuhkan waktu yang tidak sebentar untuk mempersiapkan peserta didik melakukan tahap-tahap tersebut.

Berdasarkan pendapat Huda, peserta didik memiliki kemampuan pemahaman dan kecerdasan yang berbeda-beda. Hal tersebut tentu memengaruhi proses penyelesaian sebuah masalah yang harus dilakukan oleh peserta didik.

Menurut Shoimin (2014, hlm.218) kelemahan dan kelebihan model *Treffinger* sebagai berikut.

Kelemahan model pembelajaran *Treffinger* yaitu membutuhkan waktu yang lama. Sedangkan kelebihan model *Treffinger* yaitu, 1) mengasumsikan bahwa kreativitas adalah proses dan hasil belajar, 2) dilaksanakan kepada semua peserta didik dalam berbagai latar belakang dan tingkat kemampuan, 3) mengintegrasikan dimensi kognitif dan afektif dalam pengembangannya, 4) melibatkan secara bertahap kemampuan berfikir konvergen dan divergen dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan pendapat Shoimin, bahwa sebuah kreativitas peserta didik adalah sebuah hasil belajar, model *Treffinger* juga mampu mengembangkan dimensi kognitif dan afektif.

Berdasarkan pendapat di atas, kelemahan model *Treffinger* menurut Shoimin terletak pada pelaksanaan yang membutuhkan waktu yang lama, berbeda dengan menurut Huda bahwa kelemahannya terdapat pada kecerdasan peserta didik yang berbeda-beda sehingga mempengaruhi kemampuan menyelesaikan masalah. Persamaan pendapat di atas bahwa kelebihan model *Treffinger* adalah mengajak peserta didik dengan leluasa menentukan dan mencari solusi atas permasalahan yang dihadapinya.

Penulis menyimpulkan bahwa kelebihan model *Treffinger* adalah mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dengan melibatkan aspek kognitif dan afektif dalam proses pembelajaran. Peserta didik juga diberi keleluasaan dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, serta menentukan berbagai solusi. Kekurangan dari model *Treffinger* adalah memerlukan waktu yang cukup lama untuk meminimalisir kekurangan tersebut pendidik perlu memperhatikan perbedaan level pemahaman dan kecerdasan peserta didik dalam menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran.

## **5. Hakikat Wordwall**

### **a. Pengertian Wordwall**

Salah satu cara untuk bisa meningkatkan aktivitas belajar peserta didik adalah pendidik perlu menerapkan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan permainan berbasis digital sebagai alat bantu dalam mempermudah peserta didik untuk beraktivitas didalam kelas. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, terdapat beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan, seperti *Wordwall*. Penggunaan media diharapkan peserta didik dapat menikmati proses pembelajaran yang lebih terbuka dan percaya diri sehingga, pemahaman serta keterampilan peserta didik menjadi lebih baik.

*Wordwall* dapat digunakan secara *online* untuk belajar bahkan mencari materi pembelajaran dengan mudah, dan dengan keunikan tersendiri. Keunikannya

seperti pendidik dapat mengetahui soal dan persentase soal yang tersulit dan termudah. Menurut Fadhila., dkk., (2021, hlm. 205), “Media *Wordwall* ini ialah media pembelajaran yang didesain berbentuk permainan dengan tampilan yang menarik.” Berdasarkan pernyataan di atas, media ini tentu akan menarik perhatian peserta didik. Dalam proses pembelajarannya peserta didik akan merespon, serta dapat dijadikan sebagai pendorong semangat belajar peserta didik.

Menurut Harlina, dkk., (2017, hlm 627), “*Wordwall* merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar.” Berdasarkan pendapat Harlina, dkk., media *Wordwall* menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar peserta didik melalui partisipasi dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang ataupun telah dipelajarinya. Media ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yangm menyenangkan bagi peserta didik.

*Wordwall* dapat diartikan web media yang digunakan untuk membuat *games* berbasis kuis menyenangkan. Web media ini cocok buat merancang dan mengulas sebuah penilaian pembelajaran. Selain itu pengguna dapat menyediakan akses media melalui daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas. Media ini menyediakan 18 template yang dapat digunakan secara gratis, serta pengguna dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan sangat mudah.

#### **b. Langkah-langkah Menggunakan *Wordwall***

*Wordwall* merupakan media berbasis edukasi yang tersedia di website. Meskipun terkesan mudah, namun masih banyak pengguna yang kesulitan dalam membuat dan menggunakan media *Wordwall* ini. Maka, diperlukan langkah-langkah penggunaan dan pembuatan akun *Wordwall* bagi pengguna baru.

Pradani (2022, hlm.455) menjelaskan langkah-langkah membuat akun *Wordwall* sebagai berikut.

“Langkah-langkah pembuatan akun *Wordwall* mencakup: 1) pendaftaran akun di <https://wordwall.net/> kemudian klik *sign up* lalu isikan nama, alamat email, kata sandi dan lokasi anda, 2) pilih *create activity* lalu pilih salah satu template yang telah disediakan. 3) tuliskan judul permainan dan deskripsi. 4)

ketikan *content* yang telah dibuat sesuai tipe permainan. Pada sebagian tipe diperkenankan mengunggah gambar. 5) klik *done* jika sudah selesai.”

Berdasarkan pendapat Pradani, pembuatan akun dan penggunaan media *Wordwall* ini memang benar sangat mudah, sehingga memungkinkan banyak sekali penggunaannya.

Berdasarkan pendapat di atas, Fadhila mengatakan bahwa media *Wordwall* ini adalah sebuah platform edukasi berbasis permainan yang di *desain* dengan sangat menarik. Senada dengan pendapat Harlina, bawa *Wordwall* adalah alternatif pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Penulis berharap khususnya kepada pendidik untuk belajar mengenal dan memakai teknologi informatika berupa *Wordwall*. Semoga pembelajaran dengan *Wordwall* ini bisa menginspirasi pendidik dalam pembuatan media pembelajaran yang inovatif menarik dan menyenangkan. sehingga peserta didik tidak bosan untuk belajar dan mampu menumbuhkan semangat peserta didik, sehingga hasil belajar peserta didik pun baik.

### c. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

*Wordwall* adalah sebuah media baru, namun sudah banyak penggunaannya. *Wordwall* ini sebagai salah satu metode evaluasi penilaian yang kreatif. Meskipun media ini mudah digunakan, namun tentu saja terdapat kelebihan dan kekurangan.

Aprilia, W., dkk., (2021, hlm 556) mengatakan, *Wordwall* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai berikut.

Kelebihannya, 1) mampu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna serta dapat diikuti dengan mudah oleh peserta didik tingkat dasar maupun tingkat yang lebih tinggi, 2) model penugaskan ada pada *software wordwall*, yang mana dapat diakses peserta didik melalui ponsel yang dimiliki, 3) bersifat kreatif, sedangkan kekurangannya adalah 1) dalam penggunaannya, rentan terjadi kecurangan dan ukuran huruf yang tidak bisa diubah. 2) dalam pembuatannya butuh waktu yang lebih lama, 3) hanya dapat dilihat karena media visual.

Berdasarkan pendapat di atas, *wordwall* ini memang dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar.

Prastowo dan Imanulhaq (2022, hlm. 39) mengatakan,

Kelebihan *wordwall* yaitu, (1) dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah diikuti oleh peserta didik, 2) *wordwall* dapat digunakan untuk pembelajaran apapun, karena *wordwall* ini berisi kumpulan template game yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran, dan dalam *website* ini dapat dilakukan evaluasi pembelajaran, 3) Mode penggunaannya dapat diterapkan di *software wordwall*, sehingga peserta didik dapat mengakses sendiri melalui perangkat komputer ataupun ponsel pintar mereka sendiri di rumah.

Berdasarkan pendapat di atas, media ini sangat mudah digunakan dan diakses. Pengguna media ini tidak perlu mengunduh pada gawai/laptop, cukup dengan mengunjungi *website*.

Penulis menyimpulkan, bahwa media *wordwall* sangatlah mudah digunakan sehingga dapat menjadi salah satu referensi media pembelajaran. Terlepas dari banyaknya kelebihan, tentu saja terdapat kekurangan. Namun, selama media ini bermanfaat dan mudah untuk digunakan, maka gunakanlah.

## B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan. Adapun hasil penelitian terdahulu bertujuan untuk

membandingkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dengan hasil penelitian terdahulu. Hal ini dilakukan bertujuan agar penulis mampu melakukan penelitian dengan baik. Di bawah ini merupakan tabel hasil penelitian terdahulu.

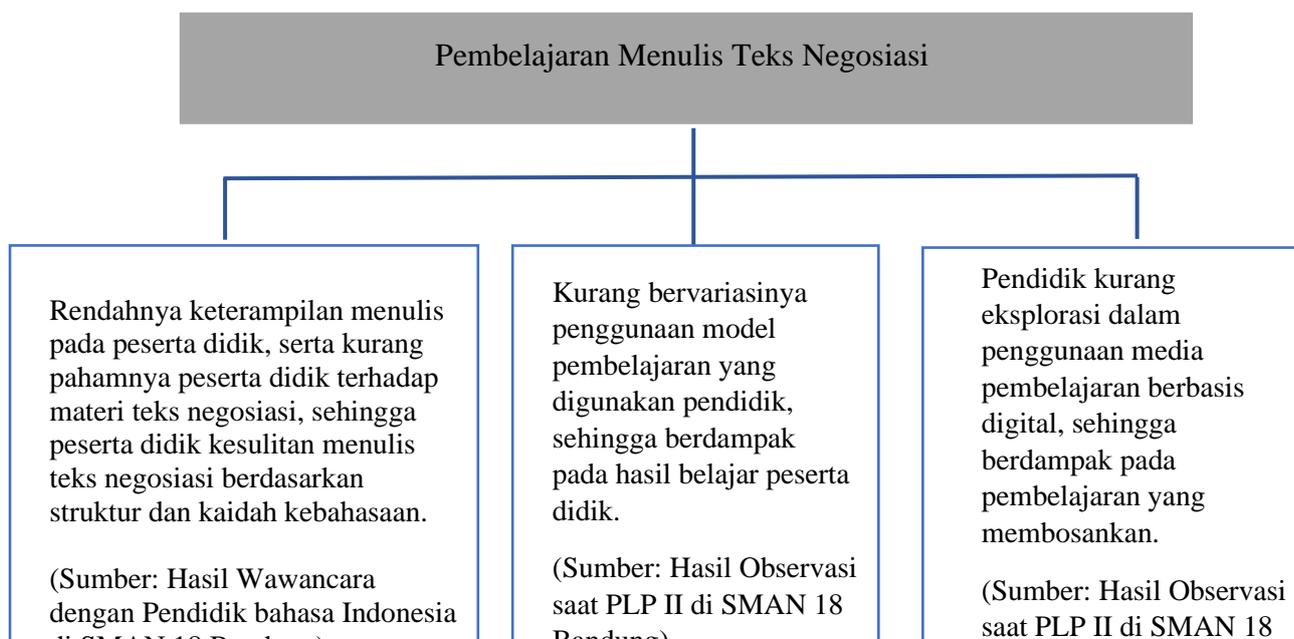
**Tabel 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu**

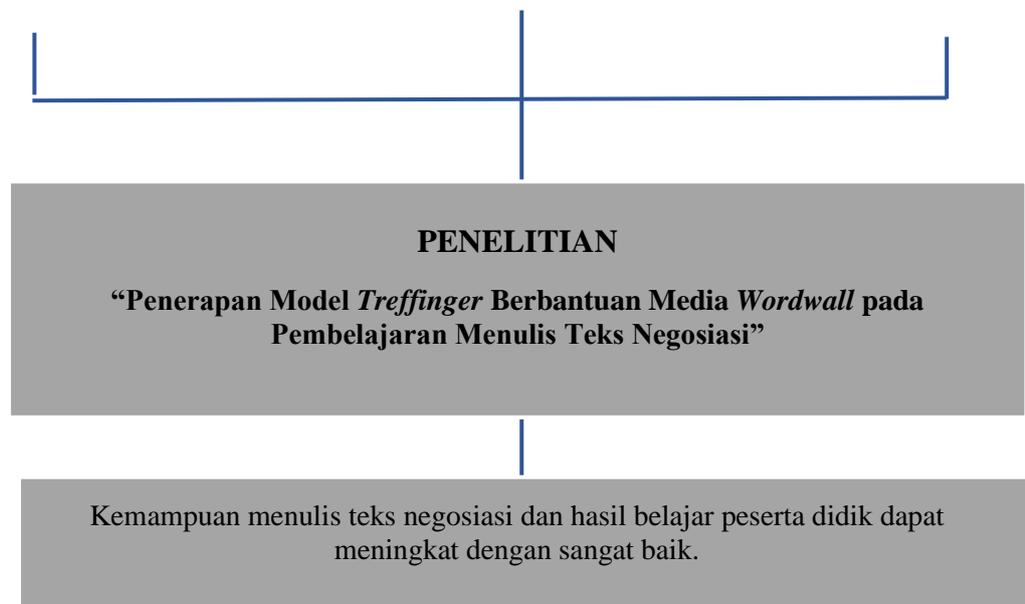
<b>No.</b>	<b>Nama Peneliti/Tahun</b>	<b>Judul</b>	<b>Hasil Penelitian</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
1.	Titin Nurhayatin (2021)	Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Berbasis Media Puzzle pada Pembelajaran Menulis Teks Prosedur untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Sisw Kelas VII SMP Al-Falah Dago Tahun Pelajaran 2018/2019	Model Kooperatif tipe TGT berbasis Media Puzzle mampu meningkatkan keterampilan meulis peserta didik, serta mempengaruhi hasil belajar peserta didik.	Persamaannya terletak pada keterampilan berbahasa yang diteliti yaitu menulis, dan penelitiannya sama mengenai penerapan model berbantuan media.	Perbedaannya terletak pada model dan media yang digunakan dalam penelitian.
2.	Desti Fatin F (2022)	Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi dengan Model Transformatif pada Siswa Kelas VII SMP Indonesia Raya Bandung.	Model Transformatif mampu meningkatkan kemampuan menulis peserta didik pada pembelajaran cerita fantasi	Persamaannya terletak pada keterampilan yang diteliti, yaitu keterampilan menulis.	Perbedaannya terletak pada penggunaan model pembelajaran yang dipilih dan digunakan.
3.	Kalfarina (2020)	Pengaruh Model Treffinger terhadap Kemampuan	Model pembelajaran Treffinger mampu meningkatkan	Persamaannya terletak pada penggunaan	Perbedaannya terletak pada pemilihan materi dan

		Mengontruksi Teks Laporan Hasil Observasi Kelas X SMA Swasta GKPI Tahun Pembelajaran 2019/2020	kemampuan mengontruksi teks laporan hasil observasi	model pembelajaran	keterampilan berbahasa
4.	Darwin Effendi (2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Media Canva terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi di Kelas X SMAN 1 Palembang	Media video animasi berbasis media canva mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis teks negosiasi	Persamannya terletak pada materi pembelajaran yaitu menulis teks negosiasi	Perbedaannya terletak pada pemilihan media pembelajaran yang digunakan

### C. Kerangka Pemikiran

Dalam pembelajaran menulis teks negosiasi terdapat dua faktor yang menjadi permasalahan yaitu peserta didik kurang memahami materi pembelajaran menyimpulkan makna teks puisi. Faktor kedua yaitu penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang tepat oleh pendidik sehingga berdampak pada kemampuan peserta didik dalam menuliskan teks negosiasi dengan runtut. Permasalahan tersebut perlu diatasi dengan alternatif model pembelajaran yang lain. Model alternatif tersebut salah satunya adalah model *Treffinger*.





**Bagan 2.1 Kerangka pemikiran**

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka penulis hendak melakukan penelitian mengenai pembelajaran menulis teks negosiasi menggunakan model *Treffinger* berbantuan media *Wordwall* pada peserta didik kelas X sebagai solusi dari permasalahan rendahnya keterampilan menulis peserta didik pada pembelajaran teks negosiasi.

#### **D. Asumsi dan Hipotesis**

##### **1. Asumsi**

Asumsi merupakan pernyataan yang teruji kebenarannya melalui sebuah penelitian. Asumsi yang dianggap benar oleh penulis ini dapat menjadi landasan bagi penulis dalam berpikir. Adapun asumsi dalam penelitian ini dipaparkan sebagai berikut.

- a. Penulis telah lulus mata kuliah, antara lain: Genre Teks, Psikologi Pendidikan, Pengantar Filsafat Pendidikan, Pedagogik, Profesi Kependidikan, Strategi

Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, Kurikulum dan Pembelajaran, Telaah Kurikulum dan Perencanaan Pembelajaran Metodologi Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra, *Micro Teaching*, dan telah melaksanakan program PLP-I dan PLP-II. Penulis juga telah lulus mata kuliah sastra, antara lain: Sejarah Sastra Indonesia, Teori Sastra Indonesia, Apresiasi dan Kajian Prosa Fiksi Indonesia, Apresiasi dan Kajian Puisi Indonesia, Menulis Kritik dan Esai, Apresiasi dan Kajian Drama Indonesia, Menulis Kritik dan Esai.

- b. Materi menulis teks negosiasi terdapat dalam mata pelajaran bahasa Indonesia fase E kelas X elemen menulis berdasarkan Kurikulum Merdeka.
- c. Model *Treffinger* dikembangkan sebagai pembelajaran interaktif antara pendidik, peserta didik, dan materi pembelajaran berdasarkan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut peserta didik berpikir kritis.
- d. Media *Wordwall* digunakan sebagai salah satu cara meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan pemaparan asumsi di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa pada penelitian ini penulis mampu melakukan penelitian karena telah didukung oleh kompetensi yang penulis dapatkan selama perkuliahan, menyadari pentingnya meningkatkan keterampilan menulis peserta didik yang masih rendah, serta pentingnya memberikan inovasi dalam pembelajaran yang berbasis digital.

## **2. Hipotesis**

Hipotesis disusun untuk menjawab rumusan masalah yang sudah dibuat dan dipaparkan pada BAB I. Hipotesis ini bersifat sementara, maka dari itu kebenarannya harus diuji secara empiris. Hipotesis juga dapat dikatakan sebagai jawaban sementara terhadap suatu masalah yang diteliti.

Menurut Sugiyono (2017, hlm.66) mengungkapkan, “Hipotesis berhubungan erat dengan rumusan masalah.” Artinya, hipotesis ini adalah jawaban sementara dari rumusan masalah. Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menulis teks negosiasi menggunakan model *Treffinger*

berbantuan media *Wordwall* pada peserta didik kelas X SMAN 18 Bandung Tahun Pelajaran 2023/2024.

- b. Peserta didik kelas X SMAN 18 Bandung mampu menulis teks negosiasi dengan baik dan benar dilihat dari isi, struktur, dan kaidah kebahasaannya.
- c. Model *Treffinger* berbantuan media *Wordwall* efektif dalam pembelajaran menulis teks negosiasi peserta didik fase E kelas X SMAN 18 Bandung.
- d. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Treffinger* berbantuan media *Wordwall* dengan peserta didik kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi.

Berdasarkan paparan hipotesis di atas maka dapat disimpulkan bahwa beberapa hipotesis tersebut merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah. Hipotesis di atas juga diharapkan dapat membantu menulis dalam melaksanakan penelitian.