

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

Pada kajian teori, akan dipaparkan teori yang dijadikan landasan dalam penelitian ini, meliputi metode pembelajaran MIKIR, media *Flippity*, keterampilan menulis, dan teks biografi.

1. Metode Pembelajaran MIKIR

a. Pengertian Metode Pembelajaran MIKIR

Metode Pembelajaran MIKIR (Mengalami, Interaksi, Komunikasi, dan Refleksi) merupakan metode belajar aktif yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik yang dibutuhkan pada abad 21. Hal ini selaras dengan pendapat Siregar dan Sari (dalam Novela, 2022, hlm. 15), pendapat tersebut, dapat diartikan bahwa metode MIKIR adalah metode yang dibutuhkan dalam pembelajaran di abad 21 ini, karena metode ini adalah metode belajar yang aktif untuk peserta didik. Pendekatan ini diharapkan dapat memampukan peserta didik untuk lebih kreatif, mampu berkolaborasi dalam tim, dan kritis selama pembelajaran berlangsung serta membuat pembelajaran menjadi bermakna. Dalam metode MIKIR, setiap peserta didik diajak untuk terlibat langsung dan lebih aktif, kreatif, dan mampu berkolaborasi dalam tim atau kelompok, serta dapat berpikir kritis dalam proses belajar mengajar di kelas untuk mengembangkan potensi belajarnya lebih baik.

Konsep pembelajaran ini sangat sesuai dengan perkembangan peserta didik untuk terus aktif dalam pembelajaran menuju *students center learning*. Dengan pendekatan MIKIR, pendidik dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif, kritis, inovatif, dan komunikatif.

Hal ini dikarenakan cara berpikir seperti ini membutuhkan partisipasi aktif peserta didik dalam melakukan eksperimen, mengamati, dan mengolah informasi. Peserta didik kemudian dapat bekerja sama dan berkolaborasi dalam kelompok untuk memecahkan masalah (*problem solving*) dan kemudian mempresentasikan

hasil kolaboratifnya kepada peserta didik lain.

b. Indikator Metode Pembelajaran MIKIR

Menurut Oktarina et al. (dalam Novela, 2022, hlm. 19), menyatakan bahwa Indikator dalam metode pembelajaran MIKIR (Mengalami, Interaksi, Komunikasi, dan Refleksi) meliputi empat unsur, sebagai berikut.

1. Mengalami, yaitu kegiatan yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga menghasilkan pembelajaran yang bermakna.
2. Interaksi, yaitu kegiatan dalam pembelajaran yang melibatkan hubungan timbal balik melalui pertukaran gagasan atau pikiran yang dimiliki satu sama lain oleh komponen yang ada di dalam proses pembelajaran baik peserta didik maupun pendidik.
3. Komunikasi, yaitu kegiatan pertukaran informasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan maksud dan tujuan tertentu.
4. Refleksi, yaitu kegiatan menyimpulkan/menilai kembali atas apa yang telah diperoleh dan apa yang belum diperoleh dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat Oktarina et al. (dalam Novela, 2022, hlm. 19), di atas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator metode pembelajaran MIKIR meliputi empat unsur yang bersumber dari akronim MIKIR sendiri, yaitu mengalami, interaksi, komunikasi, dan refleksi.

Metode Pembelajaran MIKIR dapat meningkatkan proses pembelajaran dan memampukan peserta didik untuk lebih kreatif, mampu berkolaborasi dalam tim, dan kritis selama pembelajaran berlangsung serta membuat pembelajaran menjadi bermakna.

c. Karakteristik Metode Pembelajaran MIKIR

Di dalam sebuah metode pembelajaran tentu memuat karakteristik atau ciri – ciri dari metode pembelajaran tersebut. Adapun menurut Yantoro (dalam Novela, 2022, hlm. 21), mengatakan bahwa terdapat beberapa karakteristik dalam pendekatan MIKIR ini antara lain sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran berpusat pada peserta didik, peserta didik berperan lebih aktif dalam mengembangkan cara-cara belajar mandiri, peserta didik bekerjasama dan berkolaboratif dalam kelompok untuk memecakan masalah.
- 2) Peserta didik aktif, kritis, inovatif, dan komunikatif.
- 3) Pendidik tidak hanya satu-satunya sumber belajar. Di sisi lain pendidik adalah salah satu sumber belajar yang memberikan peluang bagi peserta didik agar dapat memperoleh pengetahuan atau keterampilan sendiri, melalui usaha sendiri, dapat mengembangkan motivasi dari dalam dirinya, dan dapat mengembangkan pengalaman untuk membuat suatu karya.
- 4) Proses kegiatan pembelajaran bertujuan tidak hanya sekedar mengejar standar akademis, tapi juga dalam prosesnya ditekankan untuk mengembangkan peserta didik secara utuh dan seimbang pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna.
- 5) Dalam kegiatan pengelolaan pembelajaran menekankan pada kreativitas peserta didik, dan memperhatikan kemajuan peserta didik untuk menguasai materi ajar dengan baik.
- 6) Pembelajaran berpusat pada peserta didik, peserta didik berperan lebih aktif dalam mengembangkan cara-cara belajar mandiri, Peserta didik bekerjasama dan berkolaboratif dalam kelompok untuk memecakan masalah.
- 7) Peserta didik aktif, kritis, inovatif, dan komunikatif.
- 8) Pendidik tidak hanya satu-satunya sumber belajar. Di sisi lain pendidik adalah salah satu sumber belajar yang memberikan peluang bagi peserta didik agar dapat memperoleh pengetahuan atau keterampilan sendiri, melalui usaha sendiri, dapat mengembangkan motivasi dari dalam dirinya, dan dapat mengembangkan pengalaman untuk membuat suatu karya.
- 9) Proses kegiatan pembelajaran bertujuan tidak hanya sekedar mengejar standar akademis, tapi juga dalam prosesnya ditekankan untuk mengembangkan peserta didik secara utuh dan seimbang pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna.

- 10) Dalam kegiatan pengelolaan pembelajaran menekankan pada kreativitas peserta didik, dan memperhatikan kemajuan peserta didik untuk menguasai materi ajar dengan baik.

Dapat diartikan bahwa metode pembelajaran MIKIR ini sudah menerapkan metode *student center* atau pembelajaran yang berpusat di peserta didik dan pendidik sudah bukan menjadi satu - satunya sumber belajar, peserta didik dituntut aktif, kreatif, dan inovatif selama pembelajaran berlangsung.

d. Keunggulan dan Kelemahan Metode Pembelajaran MIKIR

Di setiap metode pembelajaran yang diterapkan tentu terdapat kelebihan dan kelemahan. Kelebihan pembelajaran MIKIR menurut Siregar dan Sari (dalam Novela, 2022, hlm. 23), menyatakan bahwa kelebihan pembelajaran dengan metode MIKIR itu diantaranya pembelajaran dikelas lebih menyenangkan, peserta didik menjadi lebih kreatif, berkolaborasi dalam tim, dan kritis selama proses pembelajaran berlangsung sehingga anak-anak tidak bosan dengan metode pembelajaran dulu yang konvensional yang menerapkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan guru saat proses pembelajaran namun anak-anak bisa terlibat aktif dalam pembelajaran tersebut.

Selaras dengan pendapat pakar tersebut, dapat diartikan bahwa manfaat pembelajaran dengan metode MIKIR antara lain: menjadikan pembelajaran di kelas lebih menyenangkan, menjadikan siswa lebih kreatif, dan berkolaborasi dalam tim.

Selain memiliki kelebihan, pembelajaran dengan metode MIKIR juga memiliki kelemahan. Kelemahan pembelajaran dengan metode MIKIR menurut Siregar dan Sari (dalam Novela, 2022, hlm. 23), menyatakan kelemahan yang dialami guru dalam menyiapkan pendekatan pembelajaran mikir adalah membutuhkan waktu yang lama bahkan berhari-hari untuk menyiapkan segala yang dibutuhkan ketika pembelajaran dan betul-betul dipersiapkan dengan matang sekali. bagaimana mengatur siswa agar tidak bosan selama pembelajaran berlangsung agar tidak bosan. seperti membuat yel yel, mengajukan pertanyaan ketika kelompok lain berdiskusi dan membuat *ice breaking* disela-sela pembelajaran agar anak bisa kembali fokus ketika pembelajaran di lanjutkan.

Selaras dengan pendapat pakar terkait kelemahan metode pembelajaran MIKIR di atas, dapat diartikan bahwa kelemahan dalam pembelajaran metode MIKIR ini dialami oleh pendidik dalam mempersiapkannya untuk pembelajaran seperti memerlukan waktu yang lama, bahkan terkadang beberapa hari, untuk mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan untuk pembelajaran dan mempersiapkannya dengan sangat matang. Berteriaklah kepada kelompok lain ketika mereka berdiskusi, mengajukan pertanyaan, atau membuat pembelajaran pemecah kebekuan di sela-sela pelajaran untuk membantu peserta didik kembali fokus saat mereka terus belajar.

e. Langkah - Langkah Metode Pembelajaran MIKIR Menurut Tanoto

Metode MIKIR adalah unsur dari pembelajaran aktif yang baru dikenalkan oleh Tanoto Foundation. Menurut pendapat oktarina et al. (2021: 131-144), menyatakan bahwa tim Program Pintar Tanoto Foundation menyampaikan unsur-unsur kegiatan pembelajaran aktif (aktivitas siswa) dengan konsep MIKIR sebagai berikut.

- 1) Mengalami, mengamati: mengajukan pertanyaan yang jawabannya hanya dapat diperoleh melalui pengamatan. Melakukan eksperimen : memberi tugas/mengajukan pertanyaan yang jawabannya hanya dapat diperoleh melalui eksperimen/penyelidikan. Berwawancara: meminta siswa mengumpulkan informasi tertentu dengan mewawancarai nara sumber dengan panduan wawancara. Menyelesaikan proyek: memberi tugas kepada peserta didik dan menyelesaikan proyek tertentu berpandu Lembar Kerja Siswa. Menulis karya sastra/artikel: memberi penugasan karya siswa.
- 2) Interaksi, berdiskusi: menyajikan masalah/pertanyaan untuk didiskusikan dan meminta tiap anggota kelompok untuk berpendapat. Bertanya: mengundang siswa untuk bertanya. Meminta pendapat: menyajikan fakta, meminta siswa memberikan pendapat tentang fakta tersebut. Memberikan komentar: mengundang siswa untuk berkomentar. Bekerja dalam kelompok: memberi tugas yang cocok untuk dikerjakan secara berkelompok. Saling menjelaskan hasil kerja: meminta kelompok untuk

saling menjelaskan hasil kerja. Menjawab pertanyaan guru: menjawab dan mengajukan pertanyaan.

- 3) Komunikasi, mendemonstrasi: meminta untuk mendemonstrasikan. Menjelaskan: meminta siswa untuk menjelaskan. Bercerita: meminta siswa untuk menceritakan sesuai pengalaman. Melaporkan: meminta siswa untuk melaporkan hasil baik lisan/tulisan. Mengemukakan: meminta siswa berpendapat, berbicara atau menjawab.
- 4) Refleksi, memikirkan kembali hasil kerja: mempertanyakan dan meminta siswa lain untuk memberikan komentar (melakukan refleksi). Refleksi memunculkan sikap untuk mau menerima kritik dan memperbaiki diri, baik gagasan, hasil karya maupun sikapnya.

Selaras dengan pendapat pakar di atas, maka dapat di simpulkan bahwa terdapat empat Langkah atau cara dalam metode pembelajaran MIKIR, empat langkah tersebut meliputi; mengalami, interaksi, komunikasi, dan refleksi.

Perlu dipahami bahwasanya unsur-unsur pembelajaran aktif (pendekatan mikir) ini bukan suatu urutan kegiatan, dari setiap unsur juga dapat terjadi beberapa kali bahkan muncul bersamaan dalam satu proses pembelajaran. Dalam skenario pembelajaran tersebut dapat dilihat bahwa termuat unsur-unsur MIKIR (mengalami, interaksi, komunikasi, dan refleksi) yang dipaparkan secara sederhana dan mudah dipahami, yang selanjutnya mudah dilaksanakan agar terwujudnya suatu pembelajaran aktif (*active learning*).

2. Media Flippity

a. Pengertian Media Flippity

Sebagai pendidik digital, bercengkerama dengan aplikasi-aplikasi edukatif belakang ini merupakan aktivitas keseharian. Dengan melimpahnya aplikasi edukatif, baik yang gratis maupun berbayar tentu menjadi sarana dan kesempatan yang baik dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Sayangnya, tidak banyak platform edukatif penunjang tugas pendidik yang dibanderol dengan harga 0 rupiah alias gratis. Sebagian besar aplikasi yang menarik dan mumpuni biasanya hanya menyediakan versi uji coba (*trial*) yang dibatasi waktu ataupun fitur-fitur tertentu.

Dalam hal ini terdapat platform terbaru yang dibuat oleh Teve Fortna, seorang *Technology Integration Specialist* sekaligus guru bahasa Perancis, yang kemudian dikembangkan kembali oleh Eric Kunto Aribowo, seorang lulusan Magister Seni dari Universitas Widya Dharma Klaten. Menurut tuturannya Flippity.net adalah aplikasi gratis berbasis web yang dapat mengkonversi konten dari template di *Google Sheets* menjadi aktivitas atau permainan edukatif yang dapat diakses online melalui laman web dan/atau dicetak di media kertas.

Menurut Eric Kunto (2022), *flippity* adalah sebuah alat berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat permainan atau alat interaktif untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar. Berdasarkan pendapat Eric Kunto tersebut dapat diartikan bahwa *flippity* adalah media web gratis berupa *games* interaktif untuk pembelajaran di kelas. Web ini juga dapat membantu pengelolaan kelas dan dapat diakses dengan mengunjungi situs web mereka. Terdapat berbagai *template* online di *flippity* yang dapat digunakan, masing-masing memiliki permainan atau alat uniknya sendiri, seperti permainan memori dan templat kartu *flash* untuk belajar.

b. Fitur – Fitur Dalam Media *Flippity*

Media *Flippity* ini memiliki beberapa fitur yang dapat digunakan dalam pembelajaran, menurut Eric Kunto Ariwibowo (2022) “fitur dalam media *flippity* ini memuat konten media, *games* edukatif, dan aktivitas edukatif” fitur-fitur ini meliputi.

- 1) **Konten Media**, Konten media yang dapat ditampilkan di dalam *flippity* ini meliputi.
 - a) Teks, dimana kita dapat menuliskan soal maupun jawaban di dalam format teks pada media *flippity* ini.
 - b) Gambar, kita dapat mengakses gambar dengan URL yang diakhiri gif, .png, .jpg, .jpeg, atau .webp. dan bukan Gdrive.
 - c) Video Youtube, Kita dapat memasukan link youtube ke dalam media *flippity* ini dengan cara mengetik dengan format: [[https://youtu.be/OVxpAjlK2g]].
- 2) **Games edukatif**, *games* edukatif yang tersedia di dalam media *flippity* meliputi.
 - a) *Flashcard* untuk membuat *flashcard online* yang dilengkapi audio.
 - b) *Quiz Show*, permainan kuis yang sering ditemukan di layar televisi layaknya cerdas cermat.

- c) *Randomizer* dapat digunakan jika Anda menginginkan siswa lebih mahir dalam berkomunikasi lisan maupun tulisan.
 - d) *Virtual Breakout* atau *Scavenger Hunt* kuis isian singkat yang dapat digunakan sebagai review pelajaran atau *exit ticket*.
 - e) *Board Game* adalah papan permainan virtual yang dapat dimainkan secara kelompok layaknya ular tangga maupun ludo.
 - f) *Manipulatives* untuk menampilkan beberapa kata kunci sebagai media *brainstorming*.
 - g) *Matching Game*, dapat membuat pasangan berupa teks maupun gambar.
 - h) *Connecto Game*, buat soal dari pelajaran Anda ke dalam permainan *Tick Tack Toe*.
 - i) *Bingo* sangat seru jika dimainkan dalam kelompok. Tuliskan pertanyaan atau topik dalam *game* ini lalu cetak dan bagikan ke grup pemain lalu mainkan.
 - j) *Typing Test* bisa digunakan untuk meningkatkan kecepatan mengetik dari konten pelajaran.
 - k) *Spelling Words* sangat menarik untuk topik pelajaran spelling atau mengeja kosakata bahasa asing seperti Belanda, Inggris, Perancis, Jerman, Italia, Portugis, dan Spanyol.
 - l) *Word Search* temukan kata dari kumpulan huruf yg telah diacak dengan arah vertikal, horisontal, atau diagonal.
 - m) *Crossword Puzzle* buat TTS dari materi pelajaran dan dapat dibuat kode soal berbeda. *Word Scramble* menata ulang susunan kata yang kita input setelah diacak. *Snowman* tebak kata dengan model permainan hangman.
 - n) *WordMaster*, *game* ini diadaptasi dari *Wordle* yang belakangan sedang viral.
 - o) *Certificate Quiz* untuk membuat kuis online dari soal pelajaran dan menerbitkan sertifikat setelah semua soal selesai dijawab dengan benar.
 - p) *Self Assesment* untuk membuat kuis asesmen mandiri yang dapat diakses secara online.
- 3) **Aktivitas edukatif**, aktivitas edukatif berbasis digital ini dapat melibatkan peserta didik di dalamnya, aktivitas yang tersedia dalam *flippity* ini yaitu.
- a) *Random Name Picker*, *random name picker* dapat membantu dalam rangka membagi siswa ke dalam beberapa kelompok secara acak dan cepat.
 - b) *Timeline* dapat digunakan untuk menyusun peristiwa sesuai kejadian/kronologis.
 - c) *Badge Tracker* untuk membuat halaman yang berisi raihan badge para siswa.
 - d) Gamifikasikan pembelajaran anda dengan aktivitas ini. *Leader Board* buat papan klasemen yang dapat diadopsi dari nilai tugas dan keaktifan siswa yang dapat diakses siswa dan wali murid dari *smartphone*.
 - e) *Progress Indicator* untuk menyusun grafik indikator kemajuan siswa.

- f) *Word Cloud* untuk menampilkan kata-kata dalam bentuk wordcloud atau awan kata.
- g) *Fun with Fonts* membuat tulisan artistik dari kata-kata yang diinput dan dapat dicetak.
- h) *MadLibs* untuk membuat permainan kata yang menyediakan template cerita dengan mengisi bagian kosong yang belum terisi.
- i) *Tournament Bracket* untuk membuat turnamen sistem gugur dari nama-nama siswa maupun kelompok.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat diartikan bahwa media *flippity* memiliki tiga elemen utama di dalamnya, elemen tersebut meliputi konten media, games edukatif, dan aktifitas edukatif. Di setiap elemen tersebut terdapat berbagai macam jenis di dalamnya yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran.

3. Keterampilan Menulis

a. Pengertian Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa Menurut Henry Guntur Tarigan (dalam Gayo, 2019, hlm. 3), mengungkapkan bahwa keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain. Berdasarkan pendapat Tarigan (dalam Gayo, 2019, hlm. 3) diatas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis adalah kemampuan berbahasa produktif dan ekspresif untuk berkomunikasi baik secara langsung maupun tidak langsung. Sedangkan menurut Byrne (dalam Gayo, 2019, hlm. 3), keterampilan menulis karangan atau mengarang adalah menuangkan buah pikiran ke dalam bahasa tulis melalui kalimat yang dirangkai secara utuh dan jelas sehingga dapat dikomunikasikan kepada pembaca dengan berhasil. Berdasarkan pendapat menurut Byrne (dalam Gayo, 2019, hlm. 3) di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis esai atau tulisan adalah mengungkapkan pikiran ke dalam bahasa tulis melalui kalimat-kalimat yang terstruktur dengan baik dan jelas sehingga berhasil tersampaikan kepada pembaca.

Berdasarkan pendapat pakar tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis adalah keterampilan berbahasa dengan cara menuangkan pikiran ke dalam bentuk tulisan secara ekspresif.

Keterampilan itu hanya dapat dan akan dipelajari melalui praktek dan banyak latihan. Melatih keterampilan berbahasa dan juga melatih keterampilan berpikir. Menurut Dalman (dalam Lazulfa, 2019), menulis adalah suatu kegiatan komunikasi dengan cara mengirimkan pesan tertulis (informasi). Berdasarkan pendapat tersebut, maka disimpulkan bahwa pada pihak lain menggunakan kata-kata tertulis sebagai alat atau media. Menulis adalah keterampilan bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi dengan orang lain secara tidak langsung, bukan tatap muka.

Menulis dan membaca mempunyai hubungan yang sangat erat. Pada dasarnya, ketika Anda menulis sesuatu, anda ingin orang membacanya. Jelas terlihat bahwa seiring kemajuan zaman modern, keterampilan menulis menjadi semakin penting. Meskipun hal ini perlu, namun sebenarnya kemampuan mengajarkan keterampilan menulis masih kurang. Seiring dengan perkembangan masyarakat modern, jelas bahwa keterampilan menulis sangatlah penting, namun pengajaran keterampilan menulis masih kurang mendapat perhatian dari pendidik. Kemampuan menulis ini tidak muncul dengan sendirinya dan memerlukan latihan yang cukup dan teratur.

Pendidik harus mampu mendorong dan memotivasi siswa untuk mengungkapkan perasaannya secara bebas dalam bentuk tulisan. Keterampilan menulis siswa sangat memengaruhi seberapa baik mereka dapat berpartisipasi dalam acara pembelajaran yang diberikan oleh guru di sekolahnya. Oleh karena itu, pembelajaran menulis mempunyai arti penting yang strategis dalam dunia pendidikan dan pendidikan. Menurut Yunus et al. (2013: 127-135), prapenulisan, penulisan, dan pascapenulisan merupakan tiga fase atau tindakan yang dilakukan dalam proses menulis.

Di bawah ini penjelasan rinci mengenai ketiga tahapan penulisan tersebut. Tahap pramenulis adalah proses dimana siswa memutuskan suatu topik, menetapkan tujuan menulis, menyatakan tujuannya, mengumpulkan informasi, dan mengorganisasikan ide dan informasi. Selain itu, ini akan membuat pembaca Anda lebih nyaman dengan gaya bahasa Anda. Pembaca dikenalkan dengan tulisan kita melalui fase menulis, bagian pertama dari refleksi diri. Bahasa ditampilkan di area konten. Contoh: tulisan, komposisi, teks. Penyempurnaan

pasca-penulisan atau tahap matang melibatkan penyuntingan dan perbaikan. Mengedit adalah proses membaca ulang. Periksa dan evaluasi keakuratan bahasa, konten, dan presentasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam menulis memiliki tiga tahapan didalamnya.

b. Tujuan Menulis

Nurhadi (dalam Reza, 2017, hlm. 9), mengemukakan bahwa ketika menulis, seseorang memiliki tujuan tertentu. Tujuan itu berhubungan dengan gagasan atau informasi yang ingin dikomunikasikan melalui tulisan tujuan itu juga berkaitan erat dengan respon atau tanggapan yang diharapkan dari pembaca setelah membaca tulisan tersebut. Tujuan menulis ditentukan pada saat pramenulis itu berarti tujuan menulis sudah ada di dalam diri penulis sebelum ia melakukan kegiatan menulis. Dengan demikian disimpulkan ada enam tujuan umum menulis sebagai berikut.

- 1) untuk menginformasikan,
- 2) meyakinkan,
- 3) mengekspresikan diri,
- 4) menghasilkan sesuatu,
- 5) mengibur,
- 6) dan memecahkan suatu masalah.

Sementara menurut Suparno dan Yunus (2008, hlm. 3.7), tujuan menulis bermacam-macam, antara lain.

- 1) Menjadikan pembaca ikut berpikir dan bernalar.
- 2) Membuat pembaca tahu tentang hal yang diberitakan.
- 3) Menjadikan pembaca beropini.
- 4) Menjadikan pembaca mengerti.
- 5) Membuat pembaca terpersuasi oleh isi karangan.
- 6) Membuat pembaca senang dengan menghayati nilai-nilai yang dikemukakan seperti nilai kebenaran, nilai agama, nilai pendidikan, nilai sosial, nilai moral, nilai kemanusiaan, dan nilai estetika.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan

menulis adalah agar pembaca mengetahui, mengerti, dan memahami nilai-nilai dalam sebuah tulisan sehingga pembaca ikut berpikir, berpendapat, atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan isi tulisan.

c. Pembelajaran Keterampilan Menulis di Tingkat Sekolah Menengah Atas

Keterampilan menulis seperti halnya keterampilan berbahasa yang lain perlu dimiliki oleh siswa. Keterampilan menulis sudah mulai dilatihkan di tingkat Sekolah Dasar. Sebelumnya, pada kelas rendah ditanamkan dasar-dasar menulis. Jika dasarnya sudah kuat dan dikuasai dengan benar maka siswa dapat menulis dengan baik dan benar. Sabarti Akhadiyah (1993, hlm. 64), mengemukakan bahwa keterampilan menulis sangat kompleks karena menuntut siswa untuk menguasai komponen-komponen di dalamnya, misalnya penggunaan ejaan yang benar, pemilihan kosakata yang tepat, penggunaan kalimat efektif, dan penyusunan paragraf yang baik.

Pembelajaran keterampilan menulis di SMA bertujuan agar siswa dapat mengetahui, memahami, dan mengerti nilai-nilai dalam sebuah tulisan sehingga siswa ikut berpikir, berpendapat, atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan isi tulisan. Selain itu, menulis juga memiliki manfaat yang besar, seperti melatih otak untuk berpikir lebih kritis dan menganalisis masalah, meningkatkan kreativitas, menjadi media belajar yang baik, dan mempengaruhi untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, kegiatan belajar menulis seharusnya diberi porsi yang sama besar dengan kegiatan membaca, dan dua aktivitas itu seharusnya berjalan beriringan karena seseorang akan mampu menulis apabila dia memiliki banyak bahan yang diperoleh dari membaca.

d. Jenis – Jenis Menulis

Jenis-jenis menulis meliputi eksposisi, deskripsi, narasi, argumentasi, dan persuasi. Kalimat tersebut sesuai dengan pendapat Semi (dalam Alawiyah, 2021, hlm. 3). Eksposisi bertujuan menjelaskan, mendeskripsikan, atau menganalisis gagasan utama untuk memperluas pengetahuan dan perspektif seseorang. Deskripsi berkaitan dengan menjelaskan dan menggambarkan benda, tempat, suasana, atau keadaan. Narasi menceritakan rangkaian peristiwa atau pengalaman manusia berdasarkan waktu. Argumentasi memaparkan opini dan gagasan kepada

umum untuk membuat pihak yang mendengarkannya percaya bahwa itu benar. Sedangkan persuasi bertujuan untuk mengajak orang untuk mengikuti anjuran yang dibuat, seperti dalam iklan layanan masyarakat.

Menulis memiliki manfaat yang besar, seperti melatih otak untuk berpikir kritis, meningkatkan kreativitas, menjadi media belajar yang baik, dan mempengaruhi untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, kegiatan belajar menulis seharusnya diberi porsi yang sama besar dengan kegiatan membaca, dan dua aktivitas itu seharusnya berjalan beriringan karena seseorang akan mampu menulis apabila dia memiliki banyak bahan yang diperoleh dari membaca.

4. Teks Biografi

a. Definisi Teks Biografi

Gumilar dan Aulia (2021, hlm. 138), menyatakan bahwa biografi merupakan tulisan tentang kehidupan seseorang yang ditulis oleh orang lain. Pada Umumnya biografi berisi tulisan yang memaparkan riwayat kehidupan seseorang berdasarkan fakta, data, dan peristiwa atau kejadian yang dialami. Bahasa yang digunakan dalam teks biografi harus lugas, jelas, serta tidak bertele-tele agar tidak menimbulkan pemahaman yang berbeda dan bias pada pembaca.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Biografi adalah tulisan yang berisi kisah hidup orang lain, yang isinya adalah perjalanan hidup seseorang sesuai dengan kenyataannya yang dialami oleh orang yang ingin diceritakan.

Menurut Ratna (dalam Sitohang, 2020, hlm. 17), biografi merupakan dokumentasi pengalaman-pengalaman masa lampau, baik personal sebagai pengalaman individu, maupun kolektif sebagai pengalaman intersubjek yang pada saat-saat tertentu akan muncul kembali.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat diartikan bahwa biografi ialah pengarsipan peristiwa-peristiwa di masa lalu, baik secara sendiri sebagai pengalaman sendiri, ataupun Bersama-sama sebagai peristiwa intersubjektif yang akan kembali muncul di saat-saat tertentu. Sedangkan menurut Fuad (dalam Pandiangan 2019, hlm. 16), biografi adalah buku riwayat hidup seseorang yang ditulis oleh orang lain. Penulis sebagai pemilik hak atas kekayaan intelektual atas

penulisan, bertanggungjawab atas resiko hukum buku tersebut, sementara tokoh yang ditulis hanya sebagai narasumber. Pendekatan menulisnya adalah penulis sebagai orang ketiga, dan tokoh yang ditulis biasanya menggunakan kata ganti “dia”, “ia”, “beliau”.

Dapat diartikan bahwa biografi ialah buku tentang kehidupan seseorang yang ditulis oleh orang lain. Penulis, sebagai pemilik kekayaan intelektual karyanya, bertanggung jawab atas resiko hukum yang terkait dengan buku ini.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa biografi adalah sebuah buku yang berisi tentang pengalaman masa lalu seseorang dan menggambarkan perkembangan moral dan intelektual yang menarik tentang orang tersebut agar dapat memberikan dampak yang berarti bagi orang lain. Teks biografi adalah jenis teks non-fiksi yang menceritakan kisah hidup seseorang. Teks ini bertujuan untuk memberikan pembelajaran dan keteladanan kepada pembaca tentang kehidupan tokoh yang diangkat.

b. Komponen Teks Biografi

Komponen biografi menurut Sukirno (dalam Ezra, 2019, hlm.13), “Komponen biografi merupakan biodata atau identitas lengkap dengan rangkaian peristiwa yang dialami dan latar belakangnya”. Berikut ini

Didasarkan pada pendapat Zabadi dan Sutejo (dalam Suminar, 2022, hlm.24), struktur atau bagian teks biografi adalah.

- 1) Orientasi atau bagian pengenalan adalah gambaran awal tentang tokoh atau pelaku di dalam teks biografi. Dalam bagian orientasi pada umumnya berisi biodata atau identitas suatu tokoh.
- 2) Peristiwa dan masalah adalah bagian kejadian yang berisi penjelasan peristiwa-peristiwa yang dialami tokoh termasuk masalah yang dihadapinya dalam mencapai mimpi atau cita-citanya. Selain itu, bagian ini juga berisi hal-hal yang menarik mengesankan dan yang membuat kagum yang diuraikan dalam bagian peristiwa.
- 3) Reorientasi adalah pandangan penulis terhadap tokoh yang diceritakan.

Reorientasi ini berada di paragraf bagian akhir dari sebuah biografi.

Berdasarkan pendapat pakar tersebut, dapat disimpulkan bahwa bagian orientasi ialah bagian awal yang berisi pengenalan dari tokoh yang akan diceritakan, bagian peristiwa dan masalah ialah bagian yang berisi kejadian yang dilalui oleh tokoh, dimulai dari masalah awal di dalam perjalanan hidupnya sampai tokoh tersebut dapat menggapai mimpi atau cita-citanya, bagian reorientasi ialah bagian penutup yang berisi sudut pandang pengarang terhadap tokoh yang akan diangkat kisahnya menjadi sebuah tulisan.

c. Karakteristik Kebahasaan Teks Biografi

Ketika menulis teks biografi, secara alami teks tersebut mengambil karakteristik linguistik dari sebuah teks. Suherli et al. (dalam Sitohang 2017, hlm.19) mengungkapkan bahwa beberapa ciri kebahasaan dari teks biografi adalah.

- 1) Menggunakan pronomina (kata ganti) orang ketiga tunggal, ia, dia atau beliau. Kata ganti digunakan secara bervariasi dengan penyebutan nama tokoh atau panggilan tokoh.
- 2) Banyak menggunakan kata kerja tindakan atau menjelaskan peristiwa-peristiwa atau perbuatan fisik yang dilakukan oleh tokoh.
- 3) Banyak menggunakan kata adjektifa untuk memberikan informasi secara rinci tentang sifat-sifat tokoh.
- 4) Banyak menggunakan kata kerja pasif untuk menjelaskan peristiwa yang dialami tokoh sebagai sunjek yang diceritakan.
- 5) Banyak menggunakan kata kerja yang berhubungan dengan aktivitas mental dalam rangka penggambaran peran tokoh.
- 6) Banyak menggunakan kata sambung, kata depan, ataupun nomina yang berkenan dengan urutan waktu.

Mengacu pada uraian di atas, ciri kebahasaan dari teks biografi ialah menggunakan kata ganti (pronominal, menggunakan kata kerja pasif dan tindakan, menggunakan kata sifat, menggunakan kata kerja mental, dan menggunakan kata kerja sambung.

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

No.	Nama Penulis	Judul. Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Emi Gracella Sinaga, dkk.(2022)	Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Aktif MIKIR terhadap Keterampilan Menulis Teks Persuasi.Tahun Ajaran 2021/2022	Pembelajaran aktif MIKIR terhadap keterampilan menulis teks persuasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Pematang siantar	Persamaan dengan penelitian terdahulu terletak pada Metode yang digunakan yaitu MIKIR	Perbedaan dari penelitian terdahulu terletak pada jenis teks dan sasaran penelitiannya.
2	Morada Tetty (2023)	Optimalisasi Platform <i>Flippity</i> Guna Meningkatkan Proses Belajar Mengajar Di Era Teknologi Digital. Tahun 2023	Flippity dapat membantu guru untuk memvariasikan metode pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.	Persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada media yang digunakan yaitu media <i>Flippity</i>	Perbedaan dari penelitian terdahulu yaitu terletak pada metode dan teks pembelajaran yang dipakai.
3	Mutiara Armita, dkk.	Kemampuan Siswa Kelas Xi SMK Negeri 5 Banda Aceh Menulis Teks Cerita Ulang Biografi. Tahun 2017/2018	Kendala yang dialami oleh siswa dalam menulis teks cerita ulang biografi.	Persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada teksnya yaitu biografi.	Perbedaan dari penelitian terdahulu yaitu terletak pada media pembelajaran dan metode yang dipakai.

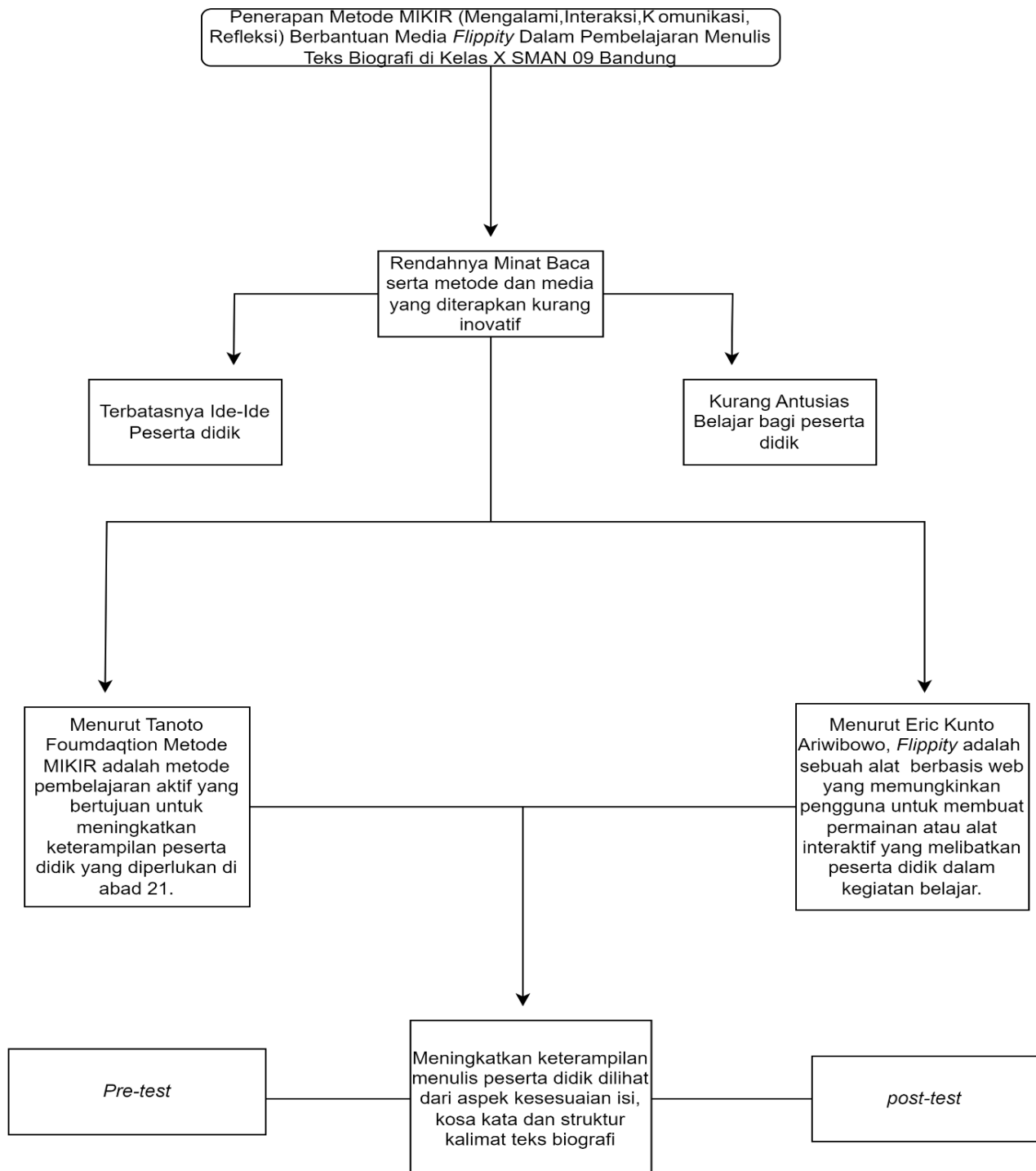
C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan rancangan atau garis besar yang telah digagas oleh peneliti dalam merancang proses penelitian. Kerangka pemikiran merupakan penjelasan sementara terhadap gejala yang menjadi objek permasalahan. Kerangka ini disusun dengan berdasarkan pada tinjauan pustaka hasil penelitain yang relevan atau terikat. Kriteria utama agar suatu kerangka pemikiran bisa menyakinkan adalah alur-alur pemikiran yang logis dalam membangun suatu berpikir yang membuahkan kesimpulan berupa hipotesis. Masalah-masalah yang telah diidentifikasi dihubungkan dengan teori sehingga ditemukan pula pemecahan atas permasalahan yang telah diidentifikasi tersebut. Hal ini ditunjukkan agar dapat menjawab atau menerangkan masalah yang telah diidentifikasi itu. Uma Sekaran dalam Sugiyono (2016, hlm. 60) mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptua tentang bagaimana teori 32 berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka pemikiran ini merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi obyek permasalahan.

Maka, dapat disimpulkan bahwa kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang bersumber dari dasar fakta-fakta, observasi, dan kajian kepustakaan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi obyek permasalahan.

Berikut adalah kerangka pemikiran dalam penelitian ini:

Bagan 2. 1 Kerangka Pemikiran



D. Asumsi Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi atau anggapan adalah hal yang kerap kali ditemukan dalam sebuah penelitian, anggapan-anggapan atau asumsi sangat diperlukan oleh penulis ketika melaksanakan sebuah penelitian. Menurut Arikunto (2013, hlm. 105), mengatakan bahwa asumsi dasar, postulat atau anggapan dasar harus didasarkan atas kebenaran yang telah diyakini oleh peneliti.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat diartikan bahwa asumsi dasar harus bermodal kebenaran yang dipercaya oleh peneliti. Sejalan dengan itu, Winarno dalam buku Arikunto (2013, hlm. 104), mengatakan bahwa anggapan dasar atau postulat adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa anggapan dasar adalah dasar pemikiran terkait sesuatu yang benar yang diterima oleh peneliti. Pada kesempatan kali ini, penulis merumuskan anggapan dasar yang menjadi landasan penelitian yakni sebagai berikut.

- a) Penulis telah lulus mata kuliah MKDK (Mata Kuliah Dasar Keguruan) antara lain: Psikologi Pendidik, Pedagogik, Profesi Keguruan, Strategi Pembelajaran, Evaluasi Pembelajaran, Telaah Kurikulum, Micro Teaching, dan telah melaksanakan program PLP I dan PLP II.
- b) Pembelajaran menulis teks biografi berfokus pada kesesuaian isi dengan judul, pemahaman kosa kata dan struktur kalimat teks biografi.
- c) Penerapan metode MIKIR berbantuan *Flippity* efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks biografi.

2. Hipotesis

Jika asumsi adalah anggapan dasar yang melandasri penelitian, Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian. Menurut Sukardi (2016, hlm. 41), menyatakan bahwa hipotesis dikatakan sementara karena kebenarannya masih perlu diuji atau dites kebenarannya dengan data yang asalnya

dari lapangan.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan hipotesis dianggap sementara karena kebenarannya belum pasti, masih memerlukan tahap pengujian lagi untuk memastikan kebenarannya.

Sejalan dengan Sukardi, Arikunto (2013, hlm. 110), mengatakan bahwa hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai pada akhirnya terbukti melalui data yang terkumpul.

^Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat diartikan bahwa hipotesis bersifat sementara selama bukti dari data yang benar belum terkumpul. Sehingga, peneliti mengumpulkan data- data yang paling berguna untuk membuktikan hipotesis tersebut.

Dalam penelitian ini, penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut.

- a) Penulis sudah mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi penerapan metode MIKIR berbantuan *Flippity* dalam pembelajaran menulis teks biografi yang berfokus pada isi, kosa kata dan struktur kalimat.
- b) Peserta didik tidak mampu menulis teks biografi sebelum menggunakan metode pembelajaran MIKIR berbantuan *Flippity*.
- c) Peserta didik mampu menulis teks biografi setelah menggunakan metode pembelajaran MIKIR berbantuan *Flippity*.
- d) Terdapat perbedaan pada kelas kontrol dan eksperimen dalam pembelajaran menulis teks biografi yang berfokus pada isi, kosa kata dan struktur kalimat dengan menggunakan metode MIKIR berbantuan *Flippity*.