BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang sangat dibutuhkan saat ini adalah pendidikan yang dapat mengintegrasikan pendidikan karakter dengan pendidikan yang dapat mengoptimalkan perkembangan seluruh dimensi anak (kognitif, fisik, sosial-emosi, kreativitas, dan spiritual). Pendidikan dengan model pendidikan seperti ini berorientasi pada pembentukan anak sebagai manusia yang utuh. Kualitas anak didik menjadi unggul tidak hanya dalam aspek kognitif, namun juga dalam karakternya. Anak yang unggul dalam karakter akan mampu menghadapi segala persoalan dan tantangan dalam hidupnya. Sudirman dalam Dapip (2017, hlm. 117) mengemukakan pendidikan dapat diartikan sebagai usaha yang dijalankan seseorang atau kelompok lain agar menjadi dewasa untuk mencapai tingkat hidup atau penghidupan lebih tinggi dalam arti mental.

Bahasa Indonesia sangat besar pengaruhnya dalam dunia pendidikan, melalui bahasa terjadilah suatu interaksi antara guru dan siswa dalam pendidikan. Sehubungan dengan hal tersebut, dikatakan bahwa bahasa itu merupakan alat yang dipergunakan untuk komunikasi dengan anggota masyarakat. Mengingat kedudukan Bahasa Indonesia sangat penting, sebagai guru Bahasa Indonesia bertanggung jawab terhadap pelaksanaan dan pencapaian tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal itu sangat perlu, agar siswa dapat menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Berbahasa dengan baik berarti menguasai keterampilan berbahasa. Keterampilan terdiri dari 4 keterampilan, yaitu: keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Dalam pembelajaran harus ada pengembangan kurikulum untuk menunjang belajar mengajar dan zaman yang semakin canggih.

Banyak siswa yang kurang termotivasi atau tidak berminat mempelajari bahasa Indonesia karena banyak sebab dan hal, seperti kurang populernya pelajaran bahasa Indonesia dibanding bahasa asing lainnya, menganggap bahasa Indonesia sebagai bahasa mereka sejak lahir sehingga kurang berminat mempelajarinya, sampai merasa pelajaran ini membosankan, kemudian siswa merasa jenuh, bosan dan bahkan menganggap pelajaran bahasa Indonesia pelajaran yang gampang jadi tidak terlalu mendapat perhatian khusus bagi siswa dalam pengerjaannya Vina (2016, hlm. 206). Mereka cenderung merasa malas untuk membaca soal yang lebih banyak informasi dan bacaan. Hal tersebut membuktikan bahwa motivasi belajar dan minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia masih kurang.

Aziez dan Hakim (2010) berpendapat cerpen singkatan dari cerita pendek. Cerpen merupakan salah satu bentuk dari sebuah karya sastra. Akan tetapi, cerpen berbeda dengan bentuk karya sastra lainnya, seperti novel ataupun hikayat. Cerpen memiliki beberapa karakteristik tersendiri, salah satunya ialah ukuran panjang cerpen yang hanya berkisar antara 1500 sampai 15.000 kata dan habis terbaca hanya dalam sekali duduk. Pembelajaran cerpen di sekolah erat kaitannya dengan keterampilan menulis. Menulis merupakan kegiatan yang akrab dengan masyarakat karena keterampilan menulis sudah diajarkan sejak SD. Begitu pun jenjang-jenjang pendidikan setelahnya, yakni SMP maupun SMA dan sederajat tidak pernah lepas dari keterampilan menulis. Bahkan, ketika sudah duduk di bangku perkuliahan pun masih erat kaitannya dengan menulis. Akan tetapi, kemampuan menulis yang dimiliki siswa tidaklah sama. Sebagian siswa sudah mampu menulis dengan baik dan sebagian siswa yang lain masih belum mampu menulis dengan baik.

Diana, dkk., (2019, hlm. 428) menjelaskan bahwa keterampilan menulis menjadi suatu hal berbahasa yang perlu mendapatkan perhatian karena memiliki dampak sangat penting dalam kehidupan. Sejalan dengan pendapat di atas Diena dalam Isnaini (2019, hlm. 428) mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran bahasa, khususnya di sekolah menulis menjadi

salah satu standar kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Sementara itu, menulis dianggap sebagai kemampuan yang paling sulit. Nurgiyantoro dalam *Teni* (2018, hlm. 287) menulis merupakan kemampuan yang lebih sulit dikuasai dibandingkan tiga kemampuan lain yaitu berbicara, menyimak, dan membaca. Hal ini disebabkan keterampilan menulis diperlukan penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan diluar bahasa sendiri yang akan menjadi isi karangan atau tulisan.

Salah satu keterampilan menulis yang perlu dikuasai siswa ialah keterampilan menulis cerpen. Pembelajaran menulis cerpen terpapar pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Rendahnya motivasi siswa dalam mempelajari sastra khususnya cerpen juga berdampak terhadap keterampilan menulis cerpen. Kurangnya motivasi siswa dalam menulis cerpen mengakibatkan pembelajaran sering diabaikan. Sejalan dengan pendapat Firdawati dalam Rani (2022, hlm. 2) mengemukakan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa merupakan salah satu faktor yang dapat memengaruhi keterampilan menulis narasi siswa yang salah satunya ialah cerpen. Dalam pembelajaran menulis cerpen, siswa sebaiknya diarahkan dan dibina sebaik-baiknya. Kemudian kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran menulis cerpen juga menjadi pemicu rendahnya keterampilan menulis cerpen siswa, pada saat disuruh untuk menulis cerpen siswa sering mengeluh dan merasa kalau kegiatan menulis cerpen adalah tugas yang berat dan membosankan Andi, dkk., (2022, hlm. 100).

Penulisan cerpen yang baik dan menarik ini berkaitan dengan diksi. Kridalaksana dalam Rini (2018, hlm. 265) menjelaskan, bahwa diksi merupakan pilihan kata dan kejelasan untuk memperoleh efek tertentu dalam berbicara di depan umum atau dalam karang-mengarang. Menurut Keraf (2009, hlm. 87) persoalan pemilihan diksi pada dasarnya berkisar pada dua persoalan, yakni ketepatan pilihan kata untuk mengungkapkan sebuah gagasan atau hal yang akan diamanatkan. Yang kedua, kesesuaian atau kecocokan dalam mempergunakan kata tersebut. Ada beberapa faktor yang

harus diperhatikan untuk mencapai ketepatan pemilihan kata, yakni pemakaian makna denotatif dan konotatif, kata umum dan khusus, kata konkret dan abstrak, kata bersinonim, kata ilmiah dan populer, kata jargon dan slang, kata asing dan tetapan, dan kata idiomatik Keraf (2010, hlm. 103) Kesulitan siswa dalam menulis cerpen tidak terlepas dari beberapa faktor dengan berdasarkan gejala yang ditunjukkan oleh siswa. Menurut Dewi, dkk., (2016, hlm. 2) banyak siswa mengalami tantangan saat menulis cerita pendek. Beberapa diantara mereka kesulitan dalam memilih topik dan tema yang tepat. Mereka juga menghadapi hambatan dalam menyusun kerangka cerita yang sistematis. Selain itu, merangkai peristiwa menjadi alur yang menarik menjadi salah satu kendala yang sering dijumpai.

Untuk itu perlu adanya model pembelajaran yang dapat mendukung keberhasilan pembelajaran menulis cerpen. Salah satu model pembelajaran yang cocok yaitu model pembelajaran gamifikasi. Gamifikasi adalah model pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam *game* atau *video game* dengan tujuan memotivasi para siswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan *enjoy* dan ikatan terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu model ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat siswa dan menginspirasinya untuk terus melakukan pembelajaran. Slavin dalam Alifah (2021, hlm. 207) menjelaskan, bahwa pembelajaran berbasis permainan ini membuat siswa merasa bahwa kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Gamifikasi melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status. Aktivitas belajar siswa dengan permainan yang dirancang dalam gamifikasi memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, juga menumbuhkan siswa untuk berpikir kritis, tanggung jawab, kerjasama, dan persaingan sehat. Penerapan gamifikasi akan menambah anak-anak untuk lebih senang belajar.

Selain itu, media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan pembelajaran menulis cerpen peserta didik. Salah satu nya dengan menggunakan media pembelajaran *Nearpod*. Ramanda (2023, hlm.

719) menjelaskan, bahwa *nearpod* adalah aplikasi berbasis *website* yang dapat diakses secara gratis untuk pembelajaran *online* maupun *offline* yang memungkinkan pendidik dan peserta didik dapat berinteraksi secara langsung atau tidak langsung. Aplikasi Nearpod mempunyai fitur-fitur menarik yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran yang interaktif dan efektif karena tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Sejalan dengan pendapat Delacruz dalam Ramanda (2023, hlm. 719) mengemukakan, bahwa aplikasi ini dapat memberikan pengalaman kepada siswa dengan pembelajaran yang menyenangkan dan mengasyikkan selama proses pembelajaran. Pendidik maupun peserta didik dapat mengakses aplikasi tersebut dengan mudah, hanya dengan membuka aplikasi/*website* *Nearpod* menggunakan *smartphone* atau laptop yang tersedia di *play store* serta lewat *google*.

Berdasarkan pemaparan yang telah di sampaikan di atas, maka penulis memutuskan untuk membuat judul penelitian yaitu “Penerapan Model Pembelajaran Gamifikasi dalam pembelajaran Menulis Teks Cerpen Berorientasi Diksi Konotatif pada Media *Nearpod* Fase F SMA Pasundan 3 Bandung”. Penulis ingin melihat kemampuan peserta didik dalam menulis teks cerpen yaang berorientasi diksi konotatif dan peningkatannya setelah mengimplementasikan model gamifikasi. Model ini diharapkan menjadi model yang tepat dan cocok untuk diterapkan pada peserta didik sebagai upaya peningkatan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menulis.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah. Maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Rendahnya minat peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia berdampak pada kurangnya perhatian terhadap pengembangan keterampilan berbahasa, termasuk menulis.

2. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menentukan topik, mengembangkan kerangka cerita, dan merangkai peristiwa menjadi alur cerita.
3. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memilih kata (diksi) yang tepat, untuk menyampaikan gagasan dan menciptakan tulisan yang menarik.
4. Kurangnya pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Seberapa besar kemampuan peserta didik menulis cerpen berorientasi diksi konotatif sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran gamifikasi dan media *nearpod* pada peserta didik Fase F di SMA Pasundan 3 Bandung?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kemampuan peserta didik menulis cerpen berorientasi diksi konotatif menggunakan model pembelajaran *ekspositori* dengan model pembelajaran gamifikasi dengan media *nearpod* pada peserta didik Fase F di SMA Pasundan 3 Bandung?
3. Tepatkah model gamifikasi diterapkan dalam pembelajaran menulis teks cerpen berorientasi diksi?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penelitian yang hendak dicapai pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. untuk mengukur kemampuan menulis cerpen berorientasi diksi konotatif sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran gamifikasi dan media *nearpod* pada peserta didik Fase F di SMA Pasundan 3 Bandung.

2. untuk mengukur perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kemampuan menulis cerpen berorientasi diksi konotatif menggunakan model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran gamifikasi pada peserta didik Fase F di SMA Pasundan 3 Bandung.
3. untuk mengukur ketepatan model gamifikasi dalam pembelajaran menulis teks cerpen berorientasi diksi pada peserta didik Fase F SMA Pasundan 3 Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi penulis atau bagi lingkungannya. Setelah diuraikan tujuan penelitian yang terarah, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu, pemikiran, dan wawasan baru bagi pembaca terkait dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran menulis cerpen.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dilaksanakan dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, diantaranya.

a. Bagi pendidik

Penelitian ini diharapkan memberikan alternatif model pembelajaran inovatif dan efektif yaitu, model pembelajaran gamifikasi berbantuan media *nearpod* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran menulis teks cerpen.

b. Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya dalam pembelajaran menulis teks cerpen sehingga peserta didik dapat mengembangkan keterampilan menulis secara lebih optimal.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dengan mendorong penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif. Menjadikan referensi bagi sekolah dalam merancang pelatihan atau *workshop* untuk meningkatkan kompetensi pendidik dalam menggunakan teknologi pendidikan seperti *nearpod*.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk dilakukannya penelitian selanjutnya ke arah pembaharuan yang lebih baik, khususnya dalam bidang pendidikan.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah istilah pada judul penelitian yang bertujuan untuk memberitahu makna pada setiap kata yang ada dalam judul penelitian dan memudahkan peneliti dalam mendeksripsikan suatu masalah yang dituju. Penelitian ini berjudul “Penerapan model pembelajaran gamifikasi dalam pembelajaran menulis teks cerpen berorientasi diksi konotatif pada media *nearpod* Fase F SMA Pasundan 3 Bandung”. Untuk memahami rumusan judul penelitian ini, peneliti akan menjelaskan pengertian dan istilah-istilah yang diberlakukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Penerapan

Penerapan merupakan proses pelaksanaan model pembelajaran gamifikasi dalam kegiatan belajar mengajar yang didukung oleh penggunaan media *nearpod*.

2. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran adalah kerangka konseptual atau model yang dirancang untuk membimbing pendidik dalam mengelola proses belajar mengajar.

3. Gamifikasi

Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan, seperti poin, lencana, tantangan dan penghargaan ke dalam kegiatan pembelajaran.

4. Menulis teks cerpen

Menulis teks cerpen adalah proses pelatihan peserta didik dalam menyusun cerita pendek yang memiliki struktur dan unsur cerpen.

5. Berorientasi

Berorientasi adalah suatu pendekatan atau sikap yang menunjukkan fokus atau perhatian terhadap suatu tujuan, nilai atau aspek tertentu dalam suatu konteks.

6. Diksi Konotatif

Diksi konotatif adalah pilihan kata yang digunakan dalam bahasa yang tidak hanya memiliki makna literal, tetapi mengandung makna tambahan, asosiasi yang dapat mempengaruhi pemahaman dan perasaan pembaca dan pendengar.

7. *Nearpod*

Media *nearpod* adalah *platform* pembelajaran digital yang memungkinkan pendidik menyampaikan materi secara interaktif melalui fitur-fitur seperti kuis, diskusi, polling dan aktivitas kolaboratif.

Dengan penjelasan operasional yang mendalam, analisis penerapan model pembelajaran berbasis gamifikasi melalui platform *Nearpod* dapat dilakukan secara terstruktur untuk menilai pengaruhnya terhadap keterampilan siswa dalam menyusun teks cerpen. Melalui pendekatan yang komprehensif, penilaian terhadap implementasi model pembelajaran gamifikasi menggunakan media *Nearpod* dapat dilakukan dengan cara yang sistematis untuk mengukur dampaknya terhadap kemampuan peserta didik dalam menciptakan karya tulis cerpen.

G. Sistematika Skripsi

Penulis harus memenuhi beberapa ketentuan dan sistematika penulisan saat menyusun skripsi ini. Buku panduan digunakan sebagai pedoman untuk menyelesaikan skripsi.

Bab I hingga V dari skripsi disusun, dan di bagian ini akan dijelaskan secara sistematis bagaimana skripsi ditulis.

Pada bab I terdapat latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan skripsi.

Pada bab II memberikan penjelasan tentang kajian teori dan kerangka penelitian. Pada bab ini membahas teori-teori yang mendukung penelitian seperti posisi keterampilan berbahasa, alokasi waktu, dan juga ada bagian asumsi dan hipotesis.

Bab III metode penelitian. Pada bab ini terdapat komponen-komponen persiapan dalam melaksanakan penelitian di lapangan, yaitu metode penelitian, desain penelitian, partisipan instrumen penelitian, prosedur penelitian dan rancangan analisis data.

Bab IV hasil dan pembahasan. Bab ini membahas hasil dan temuan peneliti sesuai dengan rumusan masalah. Penulis membahas dua hal utama pada bab ini, temuan penelitian berdasarkan hasil pengelolaan data dan analisis data sesuai dengan rumusan masalah.

Bab V kesimpulan dan saran. Pada bab ini uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian. Simpulan ini menjawab rumusan masalah atau pernyataan penelitian. Selanjutnya bab ini juga berisi saran yang ditujukan kepada pembuat kebijakan, penggunaan atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.

Berdasarkan uraian di atas, skripsi terdiri dari lima bab yaitu bab I Pendahuluan, bab II Kajian Teori dan kerangka pemikiran, bab III Metode penelitian, bab IV Hasil penelitian dan pembahasan serta, bab V simpulan dan saran.