

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam Kurikulum Merdeka, keterampilan berbahasa memperoleh empat keterampilan yakni, menyimak, membaca atau memirsa, berbicara atau mempresentasikan, dan menulis. Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang menyampaikan pikiran berupa informasi dengan media tulis. Menulis adalah kegiatan yang dianggap rumit dan membosankan karena menulis membutuhkan keterampilan dan pengetahuan yang lebih tinggi. Sejalan dengan pendapat diatas, Wassid dalam Else, et al (2020, hlm.3) mengungkapkan bahwa dibandingkan dengan tiga keterampilan berbahasa yang lain, keterampilan menulis lebih sulit dikuasi. Hal ini disebabkan kemampuan menulis menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur diluar bahasa itu sendiri yang akan menjadi isi tulisan.

Menurut Iskandarwassid dan Sunandar dalam K Khaerunisa (2023, hlm.2) menjelaskan bahwa keterampilan menulis merupakan keterampilan yang paling tinggi tingkat kesulitannya bagi pembelajar dibandingkan dengan ketiga keterampilan lainnya. Keterampilan menulis menjadi salah satu kompetensi dalam pembelajaran materi Bahasa Indonesia, tujuannya agar peserta didik banyak berlatih dan terampil dalam menulis. Kesulitan tersebut disebabkan karena menulis tidak hanya membutuhkan kompetensi ketatabahasaan, keretorikaan, melainkan juga kompetensi konseptual dan pertimbangan yang lain. Maka dari itu, meskipun pembelajaran menulis sudah diterapkan menggunakan strategi yang baik, tetapi fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran menulis kurang memuaskan.

Salah satu capaian pembelajaran (CP) pada elemen menulis yaitu kemampuan peserta didik untuk menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif dalam bentuk teks informasional dan fiksi. Alur pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik sudah diklasifikasikan sejak awal pembelajaran, dengan menggunakan prates atau teknik nontes seperti wawancara, sehingga pendidik dapat mengidentifikasi gaya belajar peserta didik.

Kurikulum Merdeka berfokus pada kualitas pembelajaran dari pada jumlah materi, sehingga diharapkan dapat membantu peserta didik mempelajari hal-hal penting. Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik SMK Pasundan 1 Bandung menyatakan bahwa peserta didik kelas X sangat malas dalam hal menulis, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis peserta didik masih rendah.

Sejalan dengan hasil wawancara yang telah dipaparkan di atas, dalam Kurikulum Merdeka teks yang dipelajari pada jenjang SMA/K kelas X salah satunya adalah teks negosiasi. Pada Capaian Pembelajaran (CP) umum fase E bahasa Indonesia yang diterbitkan oleh Kemendikbudristek bahwa akhir pembelajaran fase E peserta didik harus mampu menulis berbagai teks untuk menyampaikan pendapat, dan mempresentasikan, serta menanggapi informasi fiksi dan nonfiksi secara kritis dan etis. Oleh karena itu, peserta didik diharapkan mampu untuk menulis teks negosiasi berdasarkan stuktur dan kaidah kebahasaan.

Menurut Siagian, et al (2024, hlm. 227) mengatakan bahwa terdapat beberapa hal yang mempengaruhi peserta didik kurang mampu dalam menulis teks negosiasi, diantaranya ialah; peserta didik kurang memahami teks negosiasi, peserta didik kurang terbiasa membaca teks negosiasi pada materi pelajarannya, peserta didik kurang memahami penguasaan kosakata atauoun pilihan tutur kata yang dilakukan antara penjual dengan pembeli begitu pula sebaliknya, peserta didik kurang memahami kalimat persuasif.

Berdasarkan hasil observasi pada saat pelaksanaan PLP II di SMK Pasundan 1 Bandung khususnya kelas X, pendidik cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional serta tanpa bantuan media. Hal tersebut sangat berdampak pada proses pembelajaran yang terkesan membosankan, dan hasil belajar peserta didik.

Paradigma pembelajaran abad ke-21, menuntut kemampuan peserta didik untuk kreatif dalam berpikir dengan tujuan mampu menghubungkan ilmu dengan dunia nyata, dan mampu menguasai teknologi informasi komunikasi. Pencapaian keterampilan tersebut dapat dicapai dengan penerapan model pembelajaran yang sesuai dari sisi penguasaan materi pelajaran dan keterampilan.

Menurut Fauziyyah, et al (2023, hlm. 265) mengatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rangkaian penyampaian materi pembelajaran beserta

semua fasilitasnya dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran *Project Design Using Communicative Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang menitik fokuskan pada kreatifitas berpikir, pemecahan masalah, dan interaksi mampu membuat peserta didik bersemangat dan tidak bosan dalam menerima pembelajaran.

Sedangkan menurut Nurhayatin, et al (2020, hlm. 526) mengatakan bahwa model pembelajaran harus bersifat relevan dan kondusif agar kegiatan pembelajaran lebih bermakna. Model *Project Design Using Communicative Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada kreatifitas berpikir peserta didik sehingga mampu membuat peserta didik tidak bosan dalam menerima pembelajaran. Model pembelajaran ini juga mengajak peserta didik untuk terjun secara langsung pada permasalahan-permasalahan yang ada dalam materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik,

Berdasarkan fakta yang telah dipaparkan, banyak peserta didik yang kesulitan dalam menulis teks negosiasi yang berorientasi pada kemampuan kreatifitas berpikir, pemecahan masalah, dan interaksi peserta didik.

Perkembangan dunia abad ke-21 ditandai dengan pemanfaat teknologi informasi dan komunikasi dalam segala segi kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Peranan pendidik sangat penting dalam perkembangan abad ke-21, selain mempengaruhi hasil belajar peserta didik juga sebagai tantangan yang harus dihadapi.

Triandy, et al (2020, hlm. 65) mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran seorang pendidik perlu kreatif dalam penggunaan media pembelajaran. Salah satu bentuk kreatif dan inovatif adalah dalam pemilihan media pembelajaran yang berbasis digital. Media pembelajaran berupa permainan merupakan salah satu media permainan berbasis edukasi yang dapat digunakan adalah *Educaplay*.

Menurut Nadhila, et al (2024, hlm.59) “platform ini merupakan media edukasi yang memungkinkan pendidik untuk menyajikan materi melalui permainan yang menarik”. Pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi adalah salah satu kunci untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Media *Educaplay* memiliki banyak fitur yang memudahkan pembuatan permainan edukasi. Fitur-fitur tersebut

meliputi pembuatan peta pikiran, pembuatan kuis, pembuatan asesmen, dan banyak lagi. Salah satu fitur yang akan digunakan adalah *Slideshow*.

Berdasarkan pernyataan Nadhila, media *Educaplay* sangat membantu proses pembelajaran agar tidak terkesan monoton, hal ini merupakan salah satu upaya pendidik untuk menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. *Educaplay* merupakan media pembelajaran yang populer di kalangan peserta didik. Selain mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, *Educaplay* diharapkan dapat membuat peserta didik lebih menyukai Pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan fakta yang telah dipaparkan, masih banyak peserta didik yang kesulitan dalam menulis teks negosiasi yang berorientasi pada kemampuan kreatifitas berpikir, maka diperlukan perbaikan dalam pembelajaran yaitu dengan menerapkan model *Project Design Using Communicative Learning*, bahkan perlu ditingkatkan dengan bantuan media *Slideshow Educaplay* agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Harapan penulis pada penelitian ini adalah agar pendidik dapat meningkatkan kualitas mengajar di kelas dengan penelitian serupa yang berfokus pada pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selain itu, penulis juga berharap peserta didik lebih bersungguh-sungguh dan aktif dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Menggunakan Model *Project Design Using Communicative Learning* Berbantuan Media *Slideshow Educaplay* pada Peserta Didik Kelas X SMK Pasundan 1 Bandung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka masalah dalam penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang mampu dalam menuangkan gagasan dan pandangan mereka.
2. Rendahnya keterampilan menulis peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Peserta didik kurang memahami pembelajaran dalam menulis teks negosiasi dengan baik, sehingga mereka kesulitan untuk menuangkan idenya.

4. Penggunaan model dan media yang digunakan pendidik di sekolah masih menggunakan model yang konvensional dan media yang kurang kreatif dan inovatif, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan tidak menarik.

Masalah tersebut terdapat pada latar belakang yang sudah penulis paparkan. Berdasarkan masalah yang diidentifikasi, penulis berharap dengan penggunaan model *Project Design Using Communicative Learning* berbantuan media *Slideshow Educaplay* dapat meningkatkan keterampilan menulis peserta didik.

C. Rumusan Masalah

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

1. Mampukah penulis merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menulis teks negosiasi menggunakan model *Project Design Using Communicative Learning* berbantuan media *Slideshow Educaplay* pada peserta didik kelas X SMK Pasundan 1 Bandung?
2. Mampukah peserta didik menulis teks negosiasi dengan baik dan benar sesuai dengan isi, struktur, dan kaidah keahasaannya?
3. Efektifkah model *Project Design Using Communicative Learning* berbantuan media *Slideshow Educaplay* pada peserta didik kelas X SMK Pasundan 1 Bandung?
4. Adakah perbedaan kemampuan peserta didik dalam menulis teks negosiasi antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Project Design Using Communicative Learning* berbantuan media *Slideshow Educaplay* dengan peserta didik kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi?

Pada rumusan masalah ini penulis ingin mengetahui hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan model *Project Design Using Communicative Learning* berbantuan media *Slideshow Educaplay* dalam meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi peserta didik kelas eksperimen, dengan kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian akan tercapai apabila penelitian tersebut memiliki tujuan yang jelas. Karena tujuan penelitian merupakan pedoman bagi suatu penelitian. Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. untuk menguji kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menulis teks negosiasi menggunakan model *Project Design Using Communicative Learning* berbantuan media *Slideshow Educaplay* pada peserta didik kelas X SMK Pasundan 1 Bandung.
2. untuk menguji kemampuan peserta didik dalam menulis teks negosiasi dengan baik dan benar sesuai dengan isi, struktur, dan kaidah kebahasaan.
3. untuk menguji efektifkah model *Project Design Using Communicative Learning* dalam pembelajaran teks negosiasi pada peserta didik kelas X SMK Pasundan 1 Bandung.
4. untuk menguji perbedaan kemampuan peserta didik dalam menulis teks negosiasi antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Project Design Using Communicative Learning* dengan peserta didik kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi.

Berdasarkan tujuan di atas, penulis berharap penelitian ini dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang sudah direncanakan agar tujuan yang sudah ditentukan tercapai.

E. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis adalah manfaat untuk memberikan kontribusi konkret, khususnya dalam pelaksanaan belajar mengajar bahasa Indonesia. Dilengkapi model pembelajaran sebagai salah satu wujud nyata keseriusan dalam pengajaran bahasa Indonesia. Manfaat teoretis dalam penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi perkembangan dan kemajuan pendidikan Indonesia.

Selain itu, penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan evaluasi terhadap perkembangan ilmu.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Penulis berharap penelitian ini menambah pengetahuan, wawasan, kreativitas, memberikan dampak positif bagi penulis dan lingkungannya, serta dapat dijadikan dasar bagi penelitian berikutnya.

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi pendidik dalam memilih model pembelajaran untuk meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran menulis teks negosiasi.

c. Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis teks negosiasi.

d. Bagi Lembaga Pendidik

Diharapkan bahwa penelitian ini akan bermanfaat bagi semua pendidik di sekolah, terutama pendidik yang mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjabaran tafsiran agar tidak terjadi kekeliruan dalam judul. Dimaksudkan untuk menyamakan persepsi terhadap istilah yang digunakan dalam judul “Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Menggunakan Model *Project Design Using Communicative Learning* Berbantuan Media *Slideshow Educaplay* pada Peserta Didik Kelas X SMK Pasundan 1 Bandung”. Secara operasional istilah-istilah yang terdapat dalam judul ini sebagai berikut:

1. Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi yang dilakukan peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan.
2. Model *Project Design Using Communicative Learning*, membantu peserta didik menemukan keterampilannya seperti berorganisasi, bernegosiasi, keterampilan membuat rencana dan lebih bertanggung jawab. Dengan model ini, peserta didik mampu menyelesaikan masalah dengan mencari informasi

relevan, sehingga dapat melihat masalah dari sudut pandangnya sendiri dan membuktikannya secara ilmiah.

3. Media *Slideshow Educaplay*, pembelajaran berbasis website yang digunakan untuk membuat permainan edukasi secara interaktif.
4. Teks Negosiasi, teks yang berisi interaksi sosial untuk mencapai kesepakatan bersama.

Dengan mempertimbangkan definisi operasional di atas, dapat disimpulkan bahwa menggunakan model *Project Design Using Communicative Learning* berbantuan *Slideshow Educaplay* sebagai media untuk menulis teks negosiasi yang menjadi model pembelajaran terbaru dan dapat menarik minat peserta didik untuk menggabungkan ide dan perspektif mereka ke dalam teks negosiasi.

G. Sistematika Skripsi

Dalam penyusunan skripsi ini, terdapat beberapa ketentuan dan sistematika penulisan yang harus diikuti oleh penulis. Sistematika penulisan skripsi dibuat berdasarkan buku panduan yang digunakan sebagai pedoman dalam penelitian skripsi ini. Skripsi disusun dari bab I sampai bab V, berikut akan dijelaskan sistematika penelitian skripsi.

1. Bagian Pembuka

Pada bagian pembuka terdapat beberapa halaman yang meliputi sampul, halaman pengesahan, motto dan persembahan, pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

a. Bab I Pendahuluan

Bab ini bertujuan untuk membawa pembaca masuk ke dalam pembahasan mengenai masalah yang diteliti dalam skripsi. Pada bab satu ini mencakup beberapa elemen termasuk latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan skripsi.

b. Bab II Kajian Teori

Bab ini membahas deskripsi teoretis yang difokuskan pada hasil studi literatur, konsep, kebijakan, dan peraturan yang relevan dengan masalah penelitian dalam skripsi ini. Bab ini mengacu kepada penelitian terdahulu yang sesuai dengan topik penelitian, dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman teoretis yang mendalam mengenai subjek penelitian dan kerangka penelitian. Membahas teori-teori yang mendukung penelitian seperti posisi keterampilan berbahasa, alokasi waktu, dan juga terdapat bagian asumsi dan hipotesis.

c. Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini, penulis menjelaskan metode penelitian yang digunakan dalam studi ini. Untuk memastikan kejelasan dan keteraturan, bab metode penelitian ini mencakup beberapa aspek seperti pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian. Hal ini bertujuan untuk memberikan gambar yang komprehensif mengenai cara penulis melakukan penelitian.

d. Bab IV Penelitian dan Pembahasan

Bab ini berisi rangkuman hasil penelitian yang didasarkan pada pengolahan dan analisis data sesuai dengan urutan pertanyaan penelitian yang telah diajukan. Selain itu, bab ini juga membahas temuan penelitian sebagai jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan. Dalam bab ini, disusunlah hasil penelitian yang telah dilakukan serta dilakukan pembahasan yang relevan terhadap temuan tersebut.

e. Bab V Simpulan dan Saran

Pada bab ini memuat Kesimpulan dan saran yang dihasilkan dari seluruh penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan merupakan penjelasan dari interpretasi peneliti terhadap analisis yang ditemukan dalam penelitian, sedangkan saran adalah rekomendasi yang ditujukan untuk penelitian berikutnya dalam ruang lingkup yang sama. Kesimpulan memberikan pemahaman menyeluruh mengenai temuan-temuan penelitian, sedangkan saran memberikan arahan untuk penelitian selanjutnya kepada pembaca.

3. Bagian Akhir Penelitian

Pada bagian akhir penelitian ini terdapat daftar pustaka yang mencantumkan referensi-referensi yang digunakan dalam penelitian ini. Daftar pustaka bertujuan untuk memberikan informasi mengenai sumber-sumber yang digunakan dalam penelitian agar pembaca dapat mengacu pada sumber-sumber tersebut. Selain itu, terdapat lampiran yang berisi materi tambahan yang relevan dengan penelitian, seperti contoh instrumen penelitian, data-data tambahan, atau gambar-gambar yang mendukung penjelasan dalam penelitian ini. Lampiran diberikan untuk memberikan informasi lebih lanjut kepada pembaca yang ingin melihat rincian dan detail dari penelitian ini.