

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

Pada kajian teori, akan dipaparkan teori yang dijadikan landasan dalam penelitian ini, meliputi metode pembelajaran RAFT, media *QuizWhizzer*, pembelajaran menulis, dan teks resensi. Menurut Kerlinger dalam (Surahman, 2020, hlm. 50) kajian teori adalah sekumpulan konsep, definisi, dan prosisi yang melihat secara menyeluruh dengan mempertimbangkan hubungan antar variabel yang digunakan untuk membahas dan menganalisis masalah yang akan diteliti.

1. Kedudukan Pembelajaran Menulis Teks Resensi Berdasarkan Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI Fase F

Dengan adanya kemajuan teknologi yang sangat cepat sejalan dengan perkembangan zaman, diharapkan semua hal dapat diperoleh dengan cara yang cepat dan mudah. Menyusul perkembangan zaman dan kebutuhan manusia, segala jenis perubahan pun berlangsung. Setiap aspek kehidupan, termasuk proses pembelajaran, terpengaruh oleh perubahan yang terjadi.

Selain proses belajar, dalam dunia Pendidikan juga ada kurikulum yang diatur oleh pemerintah dengan melakukan perubahan dan pengembangan kurikulum untuk mencapai sasaran pendidikan. Jeflin (2020, hlm. 2) menyatakan bahwa kurikulum adalah komponen yang sangat penting dalam menentukan bagaimana pendidikan dijalankan. Kurikulum berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan oleh karena itu, kurikulum juga harus disesuaikan secara otomatis jika tujuan pendidikan berubah. Kurikulum memiliki manfaat bagi murid karena membantu mereka mengembangkan potensi mereka di bawah pengawasan para pendidik di sekolah.

Menurut Wulandari (2022, hlm. 166) kurikulum merupakan komponen utama pendidikan yang mempengaruhi seluruh kegiatan pendidikan dan dapat didefinisikan sebagai kumpulan satuan pengalaman murid yang berisi kompetensi dan kualitas yang akan diinternalisasikan murid. Sedangkan menurut Fitriani (2020, hlm. 45) kurikulum adalah suatu rencana untuk mencapai keberhasilan pembelajaran yang mencakup rencana untuk tujuan, materi, dan hasil pembelajaran.

Maka dapat disimpulkan bahwa kurikulum merupakan komponen utama yang mempengaruhi keberhasilan murid dalam melaksanakan pembelajaran.

Seiring berfungsinya waktu dan dengan kemajuan dalam pengetahuan dan teknologi, kurikulum dalam pendidikan Indonesia mengalami perubahan yang dilakukan untuk menilai kurikulum yang ada sebelumnya dan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang kreatif, inovatif, serta memiliki karakter yang bertanggung jawab. Hal ini berjalan dengan pendapat Masykur (2019, hlm. 3) institusi pendidikan harus mengubah kurikulum dalam upaya untuk mengatasi berbagai masalah dan menghasilkan murid yang inovatif, kreatif, kritis, dan bertanggung jawab.

Kurikulum yang ditetapkan sekarang yaitu kurikulum Merdeka menurut Wiguna (2022, hlm. 23) pemerintah berusaha untuk meningkatkan kemampuan generasi penerus dalam berbagai bidang dengan meluncurkan Kurikulum Merdeka Belajar sebagai bagian dari evaluasi perbaikan Kurikulum 2013. Selain itu menurut Lestari (2023, hlm. 260) kurikulum merdeka lebih fleksibel daripada kurikulum sebelumnya karena fokusnya pada materi esensial, pengembangan karakter, dan kompetensi murid. Selain itu, kurikulum ini menggunakan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif.

Berdasarkan pernyataan di atas, Kurikulum 2013 telah diubah menjadi Kurikulum Merdeka Program kebijakan baru Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) yang disebut "Merdeka Belajar" dicanangkan oleh Mendikbud Nadiem Makarim, makna dari program ini adalah bahwa sekolah, murid, dan guru diberi kebebasan untuk berinovasi, belajar secara mandiri, dan kreatif.

Kurikulum Merdeka mendefinisikan ciri-ciri murid melalui profil pelajar Pancasila yang mencakup sejumlah elemen, yang terdiri dari keyakinan, ketaatan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta perilaku yang baik, kemampuan berpikir kritis, kemandirian, inovasi, kerjasama, dan keberagaman global.

a. Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Kemendikbud (2022, hlm. 2) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, capaian pembelajaran (CP) adalah kompetensi pembelajaran yang harus dicapai oleh murid pada setiap fase. Untuk mata pelajaran ini, CP dimulai

di Fase A dan berakhir di Fase F. Tujuan proyek penguatan profil pelajar Pancasila adalah untuk mengembangkan dimensi-dimensi profil pelajar Pancasila, yang diatur dalam keputusan kepala BSKAP tentang dimensi, elemen, dan subelemen profil pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, kegiatan yang berkaitan dengan proyek tersebut tidak perlu merujuk pada CP.

Menurut Muslih dkk (2024, hlm. 122) menyatakan bahwa dalam kurikulum merdeka, materi yang digunakan dalam buku teks murid harus sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) yang ditetapkan dalam Surat Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Nomor 033/H/KR/2022 dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.

Menurut Kemendikbud (2022, hlm. 3) Pemerintah menetapkan kompetensi yang ditargetkan sebagai Capaian Pembelajaran (CP). Namun, CP tidak cukup spesifik untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran sehari-hari karena CP adalah kebijakan tentang target pembelajaran yang harus dicapai oleh setiap murid. Oleh karena itu, buku panduan yang lebih praktis harus dibuat oleh pendidik dan pengembang kurikulum operasional. Panduan Pembelajaran dan Asesmen memberikan penjelasan lebih lanjut tentang pengembangan alur tujuan pembelajaran.

Menurut Kemendikbud (2022, hlm. 113) bahasa Indonesia mengajarkan keterampilan berbahasa reseptif (menyimak, membaca, dan memirsa) dan produktif (berbicara, mempresentasikan, dan menulis). Terdapat tiga hal yang saling berhubungan dan mendukung perkembangan murid dalam bahasa (mengembangkan kemampuan berbahasa), sastra (memahami, mengapresiasi, menanggapi, menganalisis, dan mencipta karya sastra), dan berpikir (kreatif, kritis, dan imajinatif).

Capaian pembelajaran bahasa Indonesia terdiri 4 elemen (menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, menulis). Sebagai berikut.

1. Menyimak merupakan kemampuan murid untuk mendengarkan, mengidentifikasi, memahami, menginterpretasi tuturan bahasa, memaknainya, atau menyiapkan tanggapan untuk mitra tutur. Ini mencakup proses

mendengarkan, memahami, dan menyiapkan tanggapan untuk memberikan apresiasi kepada mitra tutur. Mereka termasuk metakognisi, makna, struktur bahasa (tata bahasa), sistem isyarat, kepekaan terhadap bunyi bahasa, dan kosakata.

2. Membaca merupakan kemampuan murid untuk memahami, memaknai, menginterpretasi, dan merefleksi teks dengan tujuan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan potensi mereka. Sedangkan memirsas adalah kemampuan seseorang untuk memahami, memaknai, menginterpretasi, dan merefleksi sajian visual atau audiovisual dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan potensi mereka. Membaca dan memirsas di antaranya kepekaan terhadap fonem, huruf, sistem isyarat, kosakata, struktur bahasa (tata bahasa), makna, dan metakognisi.
3. Berbicara merupakan kemampuan untuk menyampaikan ide, perasaan, dan tanggapan secara lisan. Sedangkan mempresentasikan adalah kemampuan untuk menyampaikan ide atau tanggapan secara jelas, akurat, bertanggung jawab, atau menyampaikan perasaan secara kontekstual melalui berbagai jenis media komunikasi, termasuk media visual, digital, audio, dan audiovisual.
4. Menulis merupakan kemampuan untuk menyampaikan ide, tanggapan, dan perasaan dengan bentuk tulisan secara fasih, akurat, bertanggung jawab, atau menyampaikan perasaan sesuai dengan situasi. Penggunaan ejaan, kata, kalimat, dan paragraf, struktur bahasa (tata bahasa), makna, dan metakognisi adalah beberapa komponen yang dapat dikembangkan saat menulis.

b. Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari capaian pembelajaran (CP), pendidik perlu menetapkan tujuan pembelajaran. Untuk melakukannya, mereka harus menemukan kata kunci dari capaian pembelajaran (CP) tersebut guna merumuskan tujuan pembelajaran (TP). Tujuan pembelajaran (TP) ini harus dapat diraih oleh murid selama satu atau beberapa sesi pelajaran, sehingga pada akhirnya mereka dapat mencapai capaian pembelajaran (CP) di akhir fase.

Menurut Ruspa dkk (2022, hlm. 142) tujuan pembelajaran (TP) harus mengacu pada CP yang sudah ditetapkan oleh pemerintah dan dikontekstualisasi oleh pendidik sesuai dengan karakteristik dan ekosistem sekolah yang tumbuh dan

berkembang dalam satuan pendidikan. Menurut pendapat tersebut, tujuan pembelajaran (TP) dibuat untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik murid atau satuan Pendidikan.

Setelah menentukan TP, langkah selanjutnya pada perencanaan pembelajaran yaitu menyusun alur tujuan pembelajaran (ATP). Menurut Kemendikbud (2023, hlm. 22) penyusunan ATP meliputi beberapa kriteria yaitu: 1) menjelaskan urutan pengembangan kompetensi yang harus dikuasai secara utuh dalam satu fase 2) ATP mendeskripsikan cakupan dan tahapan pembelajaran secara linear dari awal fase hingga akhir fase dan 3) menjelaskan cakupan dan tahapan pembelajaran dalam satu fase.

Maka penulis dapat menyimpulkan bahwa pengajar memiliki peran penting dalam menetapkan serta merencanakan tujuan pembelajaran yang didasarkan pada keperluan murid. Salah satu syarat penting dalam merancang tujuan pembelajaran dan tahapan pembelajaran adalah pengajar harus menguasai secara mendalam tentang apa yang tengah dipelajari oleh murid. Hal ini akan mempermudah pengajar dalam menyusun tujuan serta urutan pembelajaran menuju pencapaian tujuan yang diinginkan.

2. Teori Pembelajaran Menulis

a. Pengertian Menulis

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting dalam pembelajaran. Melalui kegiatan menulis, murid belajar mengungkapkan gagasan secara terstruktur dan dapat dipahami oleh pembaca. Berdasarkan KBBI, menulis adalah mengungkap gagasan, opini dan ide dalam rangkaian kalimat. Selain itu, menulis juga diartikan sebagai kegiatan membuat huruf dengan pena atau pensil, menyampaikan pikiran atau pandangan, mengarang cerita dan menggambarkannya. Namun, dalam konteks pembelajaran bahasa, menulis tidak hanya dimaknai sebagai aktivitas leksikal atau kegiatan mekanis membentuk huruf, melainkan sebagai proses intelektual yang kompleks.

Menurut Ittihad, dkk. (2025, hlm. 81) menulis merupakan proses yang tidak hanya menyalin kata dan kalimat, melainkan proses menghasilkan ide ke dalam struktur tulisan sistematis, khususnya dalam keterampilan menulis lanjutan.

Tarigan dalam (Islamidar, 2020, hlm. 75) juga menjelaskan bahwa menulis adalah aktivitas seseorang dalam menuangkan ide-ide, pikiran, dan perasaan secara logis dan sistematis dalam bentuk tulisan sehingga pesan tersebut dapat dipahami oleh para pembaca. Pandangan tersebut menegaskan bahwa menulis merupakan kegiatan produktif yang melibatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis, mengorganisasi, dan mengevaluasi gagasan sebelum dituangkan ke dalam bentuk tulisan.

Kegiatan menulis disebut sebagai kegiatan yang kreatif karena dapat menyampaikan ide, gagasan, dan pesan secara tidak langsung menurut Munawarah dan Zulkifli (2020, hlm. 25) menulis merupakan proses kreatif yang menyampaikan pemikiran, gagasan, ide, pengetahuan dan pesan yang akan disampaikan oleh penulis kepada pembacanya. Selain itu juga menurut Zulkarnaini dan Sumarno dalam (Marfuah, 2022, hlm. 59) menyatakan bahwa menulis merupakan sesuatu proses mengekspresikan sebuah gagasan, ide, pendapat, ataupun pikiran dan juga perasaan secara tertulis.

Berdasarkan beberapa definisi yang diuraikan dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan proses menuangkan gagasan, pikiran, dan perasaan ke dalam bentuk tulisan yang disusun secara logis dan sistematis agar dapat dipahami oleh pembaca. Menulis tidak sekadar kegiatan teknis membentuk huruf, melainkan kegiatan kognitif yang menuntut kemampuan mengembangkan ide, menyusun struktur tulisan, serta mempertimbangkan keterpahaman pesan. Dengan demikian, pembelajaran menulis tidak cukup berorientasi pada hasil akhir, tetapi perlu menekankan proses berpikir dan pengorganisasian ide secara terarah agar kemampuan menulis murid berkembang secara optimal.

b. Langkah-Langkah Menulis

Dalam konteks pembelajaran, menulis tidak hanya berorientasi pada produk akhir berupa teks, tetapi lebih pada proses yang dilalui murid sejak tahap perencanaan hingga revisi. Menulis dipahami sebagai rangkaian tahapan yang saling berkaitan, mulai dari pramenulis (perencanaan ide), penulisan draf, hingga revisi dan penyuntingan. Dalam prosesnya menulis memiliki beberapa tahapan yang harus dilalui sehingga dapat menghasilkan sebuah tulisan yang baik seperti dijelaskan oleh Oshima dan Hogue dalam (Febianti, 2020, hlm. 38), proses

menulis bukan merupakan kegiatan yang dilakukan dalam sekali langkah, menulis merupakan proses kreatifitas. Graves dalam (Zainudin & Nurjanah, 2023, hlm. 5688) menekankan bahwa proses menulis meliputi tahap pramenulis, penulisan draf, revisi, dan penyuntingan, yang masing-masing berkontribusi terhadap kualitas tulisan. Sejalan dengan hal tersebut Zemach dan Rumisek dalam (Febianti, 2020, hlm. 38-39) menguraikan beberapa langkah atau tahapan dalam proses menulis sebagai berikut.

1) *Pre writing* (Pramenulis)

a) Memilih topik

Sebelum memulai untuk menulis, guru memberikan tugas khusus atau ide tentang apa yang akan dibahas dalam tulisan.

b) Mengumpulkan Ide

Pada saat kita telah memiliki topik yang akan ditulis, kita harus menuliskan ide pendukung dari topik kita tersebut.

c) Organisasi

Menentukan ide pendukung mana saja yang akan diambil sebagai bahan menulis kemudian menentukan mana yang akan dituliskan terlebih dahulu mana yang akan terakhir.

2) *Drafting* (Penyusunan Draft)

Menuliskan keseluruhan paragraf dari awal sampai akhir. Gunakan catatan kita tentang ide serta ide pendukung secara berurutan.

3) *Reviewing* dan *revising* (Menelaah dan Merevisi)

Melakukan review tata bahasa dan isi. Melakukan pengecekan apa yang sudah dituliskan. Membaca apa yang sudah ditulis baik secara mandiri atau meminta bantuan kepada teman. Kemudian mintalah pendapat dari teman yang telah membaca tulisan tadi untuk memperbaiki tulisan kita.

4) *Rewriting* (Menulis ulang/penyuntingan)

Merevisi tata bahasa dan isi. Mengecek apa saja yang sudah diperbaiki dan kesalahan yang di temukan dan diperbaiki bagian yang terdapat kesalahan.

Selain pendapat tersebut, adapun tahapan menulis menurut Laksana (Widiastuti, dkk., hlm. 305) menjelaskan bahwa tahapan menulis, diantaranya adalah (a) tahap persiapan: memilih topik, mengumpulkan ide-ide, dan memilih bentuk tulisan yang

sesuai, (b) tahap inkubasi: menentukan ide tulisan, (c) tahap inspirasi: menuangkan ide dalam bentuk kerangka tulisan, (d) tahap penulisan: mengembangkan ide menjadi tulisan, dan (e) tahap revisi: memberikan umpan balik terhadap hasil tulisan.

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah menulis melibatkan proses yang sistematis, mulai dari perencanaan hingga penyempurnaan akhir. Dengan demikian, dalam pembelajaran menulis, guru perlu membimbing murid melalui setiap tahap secara terarah agar kualitas tulisan berkembang secara optimal, baik dari segi isi maupun kebahasaan.

c. Manfaat Dalam Menulis

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa produktif yang tidak diperoleh secara instan, melainkan melalui latihan yang berkelanjutan dan pembiasaan yang sistematis. Aktivitas menulis tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian gagasan, tetapi juga memberikan berbagai manfaat yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan pengembangan keterampilan berbahasa.

Secara teoretis, Mohamad Yunus dan Suparno dalam (Ramziah, 2023, hlm. 138) mengemukakan bahwa manfaat menulis adalah sebagai berikut.

- 1) Meningkatkan kecerdasan seseorang
- 2) Mengembangkan daya inisiatif dan kreativitas
- 3) Menumbuhkan keberanian
- 4) mendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.

Pendapat tersebut menegaskan bahwa aktivitas menulis berkontribusi terhadap perkembangan intelektual sekaligus pembentukan karakter individu murid.

Sejalan dengan itu, Graves dalam (Muid, dkk. 2024, hlm. 9), menjelaskan bahwa keuntungan dari menulis adalah.

- a) Menulis mengembangkan kecerdasan

Para pakar dalam bidang psikolinguistik menjelaskan bahwa menulis adalah kegiatan rumit yang melibatkan kemampuan untuk menyelaraskan berbagai komponen, seperti pemahaman mengenai tema yang akan dijadikan tulisan, kebiasaan menyusun isi karangan secara sistematis dan mudah dipahami, pengetahuan serta keahlian dalam mengolah elemen-elemen bahasa agar hasil

tulisan dapat dengan mudah dibaca, serta kecakapan menyusun karangan yang sesuai dengan aturan penulisan.

b) Pengembangan kekuatan kreativitas dan inisiatif

Dalam upaya memahami hakikat menulis, seorang penulis yang bermaksud meningkatkan kualitasnya harus memiliki potensi daya cipta serta langkah awal yang tinggi, dengan senantiasa menjelajahi sumber informasi dari berbagai sudut pandang. Seorang pengarang perlu mencermati informasi yang hendak diolah, serta menyusun dan mengorganisasi kata-kata agar pembaca segera menangkap maksud dari teks yang disampaikan.

c) Menulis menumbuhkan kepercayaan diri dan keberanian

Hakikatnya, seorang individu yang terlibat dalam menulis dituntut memiliki keberanian untuk mengambil peluang yang berisiko demi memastikan hasil tulisannya tetap dikenal. Ketakutan tidak seharusnya menjadi bagian dari pribadi seseorang, karena rasa takut, kekhawatiran, dan sejenisnya merupakan faktor yang dapat menghambat kelancaran proses menulis individu tersebut.

Dengan demikian, seorang penulis harus memiliki kesiapan dan kemampuan untuk mencermati secara saksama pendapat yang diberikan oleh individu lain, baik yang bersifat konstruktif maupun kritis.

d) Terbiasa menemukan berita akan menginspirasi kemauan menulis

Dalam menulis, proses internalisasi memiliki peran yang penting, sebab segala sesuatu yang diterima akan diolah oleh penulis. Sebagai contoh, informasi dapat diperoleh melalui siaran radio, esai, buku, dan berbagai sumber lainnya.

Dalman dalam (Nurjanah, 2022, hlm. 46) juga mengemukakan beberapa manfaat menulis yaitu menulis dapat meningkatkan kecerdasan, dengan menulis orang akan menggunakan otaknya untuk berpikir secara sistematis dan langsung dalam menaikkan kecerdasan. Menulis dapat mengembangkan daya pikir yang kreatif dan inisiatif pada murid yaitu seseorang yang menulis harus menyiapkan, memikirkan sendiri segala sesuatu yang berkaitan dengan pemilihan kosakata agar tulisan dapat dipahami oleh pembaca. Selain itu menulis dapat menumbuhkan keberanian dan rasa percaya diri pada diri seseorang sehingga mendorong seseorang untuk bersikap kritis dan menumbuhkan kemauan serta kemampuan mengumpulkan informasi.

Graves dalam (Darmawati, 2021 hlm 586) mengungkapkan bahwa manfaat menulis diantaranya yaitu: (1) menulis mengembangkan kecerdasan (2). Pengembangan kekuatan kreativitas dan inisiatif (3) menulis menumbuhkan kepercayaan diri dan keberanian (4) Terbiasa menemukan berita akan menginspirasi kemauan menulis.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat menulis mencakup tiga aspek utama. Pertama, aspek kognitif, yaitu melatih kemampuan berpikir sistematis, analitis, dan kreatif. Kedua, aspek afektif, yakni menumbuhkan keberanian, rasa percaya diri, dan sikap kritis dalam mengemukakan pendapat. Ketiga, aspek keterampilan berbahasa, yaitu meningkatkan kemampuan mengorganisasi gagasan, memilih kosakata secara tepat, serta menyusun kalimat sesuai dengan kaidah kebahasaan. Dengan demikian, kegiatan menulis memiliki peran strategis dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam pembelajaran menulis teks yang menuntut kemampuan berpikir kritis dan penyampaian gagasan secara argumentatif.

3. Teori Pembelajaran Teks resensi

a. Pengertian Teks Resensi

Teks resensi merupakan salah satu jenis teks evaluatif yang bertujuan memberikan penilaian terhadap suatu karya, baik karya sastra maupun nonsastra. Secara umum, resensi tidak hanya menyajikan ringkasan isi karya, tetapi juga memuat pertimbangan kritis mengenai kualitas tersebut. Murahmanita dalam (Dewi&Darmayanti, 2023, hlm. 254), menyatakan bahwa teks resensi merupakan media untuk menyampaikan informasi kepada pembaca terkait hasil dari karya sastra, serta menilai apakah karya tersebut patut mendapat apresiasi dari masyarakat atau tidak. Dengan demikian, resensi berfungsi sebagai sarana evaluasi sekaligus informasi bagi pembaca mengenai kualitas suatu karya. Definisi ini menekankan fungsi informatif dan evaluatif resensi dalam kobnteks sosial.

Dalman (2016, hlm. 229) menjelaskan resensi sebagai evaluasi mengenai keunggulan dan kelemahan buku. Meresensi berarti menilai, menyampaikan isi, membahas, dan memberikan pertimbangan tentang baik buruknya sebuah karya. Sejalan dengan itu, Pardiyono dalam (Ibda, 2020, hlm. 3) mendefinisikan resensi

atau teks ulasan merupakan tulisan berisi menimbang atau menilai sebuah karya yang dikarang atau dicipta orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa resensi berperan sebagai bentuk kritik atau apresiasi objektif terhadap suatu karya. Definisi tersebut lebih berfokus pada aktivitas evaluatif sebagai inti resensi.

Sementara itu, Nur, dkk. (2021, hlm. 2), menjelaskan bahwa resensi merupakan teks yang berisi tentang penilaian mengenai suatu karya, baik sastra maupun nonsastra. Resensi berisi informasi mengenai sebuah buku mulai dari judul buku, penerbit, isi buku, dan keunggulan serta kelemahan buku yang menunjukkan layak tidaknya buku tersebut untuk dibaca. Artinya, resensi tidak hanya menyampaikan ringkasan karya, tetapi juga memberikan pertimbangan nilai bagi pembaca. Pendapat ini memperluas konsep resensi dengan memasukkan unsur struktur isi secara lebih rinci.

Berdasarkan perbandingan ketiga pendapat tersebut, dapat dianalisis bahwa seluruh ahli sepakat menempatkan aspek penilaian sebagai karakter utama teks resensi. Namun demikian, terdapat perbedaan penekanan. Murahmanita menyoroti fungsi sosial resensi sebagai sarana informasi dan apresiasi, Pardiyono menegaskan dimensi evaluatif sebagai proses intelektual, sedangkan Nur, dkk. menambahkan unsur struktural yang membangun teks resensi secara sistematis. Dengan demikian, resensi tidak hanya dipahami sebagai ringkasan karya, melainkan sebagai teks yang mengintegrasikan informasi, analisis, dan penilaian secara objektif dan terstruktur.

Berdasarkan sintesis teori tersebut, dalam penelitian ini teks resensi didefinisikan sebagai teks evaluatif yang memuat identitas karya, ringkasan isi, analisis, serta penilaian terhadap keunggulan dan kelemahan suatu karya secara sistematis dan objektif, dengan tujuan memberikan pertimbangan kepada pembaca mengenai kelayakan karya tersebut.

Pemahaman mengenai hakikat teks resensi tersebut menjadi landasan dalam mengkaji struktur dan karakteristiknya. Sebagai teks yang bersifat evaluatif dan sistematis, resensi memiliki susunan bagian yang jelas, seperti identitas karya, orientasi, ringkasan isi, analisis atau evaluasi, serta simpulan atau rekomendasi. Selain itu, resensi juga memiliki karakteristik kebahasaan tertentu, seperti penggunaan kalimat penilaian, kata sifat evaluatif, konjungsi argumentatif, serta bahasa yang persuasif namun tetap objektif. Oleh karena itu, pembahasan

selanjutnya akan menguraikan secara lebih rinci mengenai struktur dan karakteristik teks resensi sebagai dasar dalam pembelajaran menulis resensi di sekolah.

b. Struktur teks resensi

Struktur teks resensi merupakan susunan bagian-bagian yang membangun teks secara sistematis sehingga menghasilkan penilaian yang runtut, logis dan argumentatif. Struktur ini penting karena menentukan kejelasan penyampaian informasi serta ketepatan evaluasi terhadap karya yang diulas. Dengan kata lain, struktur berfungsi sebagai kerangka berpikir dalam menyusun kritik terhadap suatu karya.

Suherli dkk. dalam (Rafsanjani, 2024, hlm. 6650) menyatakan bahwa unsur-unsur resensi meliputi: (1) judul resensi, (2) identitas buku, (3) pendahuluan, (4) isi resensi, (5) keunggulan, (6) kelemahan, dan (7) rekomendasi. Struktur ini menunjukkan bahwa resensi tidak hanya memuat deskripsi isi, tetapi juga penilaian yang terfokus pada aspek keunggulan dan kelemahan karya sebelum akhirnya memberikan rekomendasi.

Sementara itu, Yustina dalam (Suryadi, dkk. 2020, hlm. 188) mengemukakan bahwa teks resensi atau teks ulasan memiliki struktur yang terdiri atas: (1) Identitas karya, berisi identitas yang diulas baik berupa buku maupun film atau drama, (2) Orientasi, berisi pengenalan tentang gambaran umum sebuah karya yang akan diulas, (3) Sinopsis, berisi ringkasan yang menggambarkan pemahaman penulis ulasan terhadap isi karya yang diulas, (4) Analisis berisi paparan tentang keberadaan unsur-unsur yang diulas, seperti unsur intrinsik dan ekstrinsik pada karya sastra, (5) Evaluasi, berisi paparan kelebihan dan kekurangan suatu karya yang diulas, (6) Rekomendasi, berisi ajakan untuk membaca buku atau menonton film yang diulas beserta manfaat yang akan didapatkan. Struktur ini menekankan adanya tahapan yang lebih analitis, khususnya pada bagian analisis dan evaluasi yang membedakan antara pembahasan unsur karya dan penilaian terhadapnya.

Pendapat tersebut sejalan dengan penelitian Diantari, dkk. (2022, hlm. 448) yang menyatakan bahwa struktur teks resensi meliputi judul resensi, identitas buku, pendahuluan, isi resensi, dan penutup. Pada bagian isi resensi terdapat ringkasan karya serta penilaian terhadap keunggulan dan kelemahan karya yang diulas.

Struktur ini menegaskan bahwa resensi merupakan teks yang mengintegrasikan deskripsi isi dan evaluasi dalam satu kesatuan yang sistematis.

Berdasarkan perbandingan ketiga pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun terdapat perbedaan istilah dan pengelompokan, struktur teks resensi pada dasarnya memiliki komponen inti yang sama, yaitu:

- 1) Bagian informasi awal (judul dan identitas karya),
- 2) Bagian pemaparan isi (orientasi atau pendahuluan serta sinopsis),
- 3) Bagian analisis dan evaluasi (pembahasan unsur, keunggulan, dan kelemahan),
- 4) Bagian penutup atau rekomendasi.

Perbedaan yang muncul lebih bersifat teknis dalam pengelompokan unsur, bukan pada substansi struktur itu sendiri. Dengan demikian, struktur teks resensi dapat dipahami sebagai kerangka sistematis yang mengintegrasikan penyajian informasi, analisis, serta penilaian secara objektif dan argumentatif.

Dalam penelitian ini, struktur teks resensi dijadikan sebagai salah satu indikator penilaian kemampuan menulis murid. Kelengkapan dan ketepatan penyusunan setiap bagian struktur menjadi aspek penting dalam mengukur keterampilan murid dalam menyusun teks resensi secara sistematis, kritis, dan argumentatif.

c. Kaidah Kebahasaan Teks Resensi

Kaidah kebahasaan teks resensi merujuk pada penggunaan unsur kebahasaan tertentu yang mendukung penyampaian penilaian terhadap suatu karya secara sistematis, logis dan argumentatif. Dalam teks resensi, bahasa tidak hanya berperan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai instrumen evaluatif yang menentukan kejelasan, kekuatan argumentasi, dan kredibilitas penulis. Oleh karena itu, ketepatan penggunaan unsur kebahasaan menjadi indikator penting dalam menilai kualitas sebuah resensi. Diantari, dkk. (2022, hlm. 452) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa kaidah kebahasaan teks resensi, yaitu menggunakan konjungsi penerangan, menggunakan konjungsi temporal, menggunakan konjungsi kausalitas, menggunakan pernyataan saran/rekomendasi, dan banyak menggunakan kata sifat. Konjungsi penerangan berfungsi memperjelas identitas dan gambaran umum karya, konjungsi temporal mengurutkan peristiwa dalam bagian sinopsis, sedangkan konjungsi kausalitas membangun relasi sebab-akibat dalam penilaian. Adapun

penggunaan kata sifat memperkuat karakter evaluatif melalui deskripsi kualitas karya secara lebih spesifik.

Amalia, dkk. (2025, hlm. 177) menjelaskan bahwa kaidah kebahasaan teks resensi mencakup; (1) konjungsi penerangan pada bagian pendahuluan menyertakan konjungsi berupa kata adalah, (2) konjungsi temporal yang terletak pada bagian sinopsis buku berupa kata waktu itu, (3) konjungsi penyebaban terdapat pada bagian penutup pada kata oleh karena itu, (4) konjungsi saran terdapat pada bagian terakhir, yaitu penutup dengan tujuan untuk merekomendasikan buku yang dirensi agar dibaca oleh masyarakat luas, dan (5) kata serapan pada hasil resensi murid tersebut terdapat pada isi dari sinopsis buku yang dirensi tersebut seperti halnya pada kata asumsi yang memiliki arti dugaan yang diterima sebagai dasar/landasan berpikir karena dianggap benar.

Sejalan dengan kedua pendapat tersebut Pertiwi & Milawasari (2023, hlm. 17) menegaskan bahwa kaidah kebahasaan teks resensi secara konsisten yaitu, (1) Menggunakan konjungsi penerang, (2) Menggunakan konjungsi temporal, (3) Menggunakan konjungsi penyebab, (4) Menggunakan pernyataan berupa saran.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut, terlihat adanya konsistensi karakteristik kebahasaan teks resensi, khususnya pada penggunaan konjungsi untuk membangun koherensi dan hubungan logis antar bagian teks, penggunaan kata sifat untuk mempertegas kualitas karya, serta pernyataan saran sebagai representasi sikap evaluatif. Dengan demikian, kaidah kebahasaan dalam teks resensi bukan hanya sekadar unsur pelengkap, melainkan memiliki peran penting dalam membangun struktur dan kekuatan argumentasi teks. Penggunaan unsur kebahasaan yang tepat akan memengaruhi keterpaduan antar gagasan serta memperkuat penilaian yang disampaikan penulis terhadap karya yang dirensi.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, penguasaan kaidah kebahasaan menjadi salah satu indikator penting dalam menilai kemampuan menulis teks resensi. Murid tidak hanya dituntut untuk menyusun isi resensi secara runtut, tetapi juga harus mampu menggunakan konjungsi dengan tepat, memilih diksi yang sesuai, serta menyampaikan saran atau rekomendasi secara logis dan meyakinkan. Oleh karena itu, aspek kebahasaan memiliki peran yang signifikan dalam menghasilkan teks resensi yang padu, kritis, dan persuasif.

d. Manfaat Teks Resensi

Teks resensi memiliki berbagai manfaat, baik bagi penulis maupun pembaca. Secara umum, kegiatan meresensi tidak hanya bertujuan memberikan penilaian terhadap suatu karya, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan berpikir dan keterampilan berbahasa.

Kartini, dkk. (2023, hlm. 154) Salah satu manfaat dari resensi dapat dilihat pada tujuan resensi di atas yang dimuat dalam poin kelima. Pada point kelima tersebut digambarkan manfaat resensi yang bernilai ekonomis dan diharapkan mampu menarik minat murid dalam menulis resensi. Selain itu, menulis resensi dapat melatih murid dalam mengungkapkan gagasan, pendapat dan pesan secara tertulis. Hal ini menunjukkan bahwa resensi tidak hanya berfungsi sebagai bentuk evaluasi karya, tetapi juga sebagai sarana pengembangan keterampilan ekspresi tulis.

Sejalan dengan pendapat tersebut Haryanto dalam (Oktavia, dkk., 2024, hlm. 3490) menyatakan bahwa teks resensi memiliki manfaat untuk mengasah intelektual dan memahami isi buku secara mendalam. Proses membaca secara kritis sebelum menulis resensi mendorong individu untuk menganalisis isi, struktur, dan pesan yang terkandung dalam karya yang diulas.

Rifia (2020, hlm. 118) juga menyatakan bahwa resensi novel mempunyai beberapa manfaat, diantaranya dapat menambah wawasan, mengetahui keunggulan dan kelemahan pada buku tersebut, meningkatkan pengetahuan penulis, berpikir kritis dan biasanya mendapat imbalan dari penerbit.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat teks resensi mencakup tiga aspek utama. Pertama, aspek kognitif, yaitu melatih kemampuan berpikir kritis dan analitis dalam memahami isi karya. Kedua, aspek keterampilan berbahasa, yaitu mengembangkan kemampuan menyampaikan pendapat secara sistematis dan argumentatif. Ketiga, aspek praktis dan ekonomis, yaitu membuka peluang publikasi dan apresiasi terhadap hasil tulisan. Dengan demikian, pembelajaran menulis teks resensi memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas literasi murid sekaligus menumbuhkan sikap kritis terhadap karya sastra maupun nonfiksi.

4. Teori Strategi RAFT (Role, Audience, Format, Topic)

Kegiatan menulis sering kali menjadi keterampilan berbahasa yang sulit dikuasai oleh murid karena melibatkan kemampuan mengembangkan ide, motivasi, dan proses berpikir secara bersamaan. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan agar murid lebih mudah mengembangkan gagasannya dalam bentuk tulisan. Triandy dkk. (2021, hlm. 51) menyatakan bahwa untuk mengatasi permasalahan dalam kegiatan menulis dapat dilakukan melalui penggunaan model pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan. Hal ini karena keterampilan menulis merupakan kegiatan yang melibatkan aspek ide, motivasi, dan pikiran. Berdasarkan kebutuhan tersebut, salah satu strategi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis adalah strategi RAFT (*Role, Audience, Format, Topic*).

a. Pengertian Strategi RAFT (*Role, Audience, Format, Topic*)

Strategi RAFT (*Role, Audience, Format, Topic*) merupakan strategi pembelajaran menulis yang menekankan pemahaman konteks komunikasi melalui empat komponen utama, yaitu peran penulis (*Role*), sasaran pembaca (*Audience*), format tulisan (*Format*), dan topik yang dikembangkan (*Topic*). Strategi ini dikembangkan oleh Carol Santa pada tahun 1988 sebagai pendekatan untuk membantu murid memahami bahwa kegiatan menulis merupakan proses komunikasi yang memiliki tujuan dan sasaran yang jelas.

Menurut Ruddell dalam (Purba & Lubis, 2025, hlm. 73), strategi RAFT (*Role, Audience, Format, Topic*) adalah strategi menulis yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas tulisan murid melalui tugas individu yang menggabungkan topik dan proses menulis menjadi satu kesatuan utuh. Melalui penerapan strategi ini, murid diarahkan untuk merencanakan tulisan secara sistematis sebelum proses penulisan dimulai sehingga pengorganisasian gagasan menjadi lebih terstruktur dan terarah.

Secara konseptual, strategi RAFT terdiri atas empat komponen yang saling berkaitan. Seperti dijelaskan dalam penelitian Ruddell dalam (Purba & Lubis, 2025, hlm. 73) yang menjelaskan bahwa RAFT adalah salah satu strategi yang diterapkan dalam proses menulis. Strategi ini diciptakan oleh Carol Santa pada tahun 1988. RAFT (*Role, Audience, Format, Topic*) terdiri atas empat komponen, yaitu *role* (peran yang diambil oleh murid), *audience* (subjek teks), *format* (bentuk teks), dan

topic (pembahasan). Secara konseptual, setiap komponen dalam strategi RAFT (*Role, Audience, Format, Topic*) yang diciptakan Carol Santa pada tahun 1988 memiliki peran penting dalam membangun kualitas tulisan. *Role* mengarahkan murid pada sudut pandang atau peran tertentu dalam menulis sehingga tulisan memiliki fokus dan identitas yang jelas. *Audience* membantu murid menyesuaikan isi, gaya bahasa, dan tingkat kedalaman informasi sesuai dengan sasaran pembaca. *Format* berfungsi sebagai panduan struktur tulisan agar sesuai dengan jenis teks yang dihasilkan, sedangkan *Topic* membatasi ruang lingkup pembahasan agar tulisan tetap relevan dan terarah. Selain itu, murid juga memiliki kebebasan untuk menentukan format dan topik saat mereka menulis. Melalui keempat komponen tersebut, strategi RAFT membimbing murid untuk tidak menulis secara bebas tanpa arah, melainkan menulis berdasarkan perencanaan yang mempertimbangkan tujuan komunikasi, sasaran pembaca, serta bentuk teks yang digunakan. Dengan demikian, kualitas tulisan yang dihasilkan menjadi lebih sistematis, komunikatif, dan bermakna.

Selain itu, Wuryani Septi dalam (Ramziah, 2023, hlm. 139) menyatakan bahwa strategi RAFT adalah strategi yang dapat membebaskan murid dalam memilih topik. Selain itu, murid dibentuk dalam kelompok-kelompok sehingga murid dapat bertukar pikiran dengan anggota kelompok yang lain mengenai topik yang akan dibahas. Strategi ini merupakan strategi yang cocok dalam pembelajaran menulis teks karena murid dibentuk dalam kelompok-kelompok sehingga murid dapat melakukan diskusi dengan kelompoknya. Hal ini sejalan dengan Saragih (2022, hlm. 420) yang menyatakan bahwa strategi RAFT dapat membantu murid memperoleh ide tulisan melalui aktivitas diskusi yang melibatkan pertukaran asumsi.

Menurut Asnidar dkk. (2023, hlm. 1827), strategi RAFT memberikan kebebasan kepada murid dalam memilih topik. Mereka juga dibentuk dalam kelompok untuk berbicara atau berbagi pendapat tentang topik yang akan dibahas. Selain itu, menurut Irawati dalam (Setyaningsih dan Pranoto, 2024, hlm. 116), strategi pembelajaran RAFT dapat membantu murid memahami peran mereka sebagai penulis dan cara mengomunikasikan ide serta tujuan mereka secara efektif sehingga pembaca dapat dengan mudah memahami bentuk tulisan yang disajikan.

Berdasarkan pendapat Ruddell dalam (Purba & Lubis, 2025), Wuryani Septi dalam (Ramziah, 2023), dan Saragih (2022, hlm. 420), terdapat persamaan dan perbedaan dalam memaknai strategi RAFT. Ruddell lebih menekankan bahwa RAFT berfungsi sebagai strategi yang membantu murid mengintegrasikan topik dengan proses berpikir dalam menulis secara sistematis. Fokus utamanya terletak pada perencanaan sebelum menulis agar gagasan yang dihasilkan lebih terstruktur dan terarah.

Di sisi lain, Wuryani Septi dan Saragih memandang RAFT sebagai strategi yang memberikan kebebasan kepada murid dalam menentukan topik serta dapat diterapkan melalui kerja kelompok. Pendapat ini lebih menyoroti aspek kolaboratif dalam pembelajaran, di mana murid dapat berdiskusi dan bertukar ide sebelum menyusun tulisan.

Meskipun memiliki penekanan yang berbeda, ketiga pendapat tersebut sama-sama menunjukkan bahwa strategi RAFT membantu murid memahami konteks komunikasi dalam menulis melalui komponen *Role*, *Audience*, *Format*, dan *Topic*. Perbedaannya terletak pada fokus pembahasan, yaitu Ruddell lebih menitikberatkan pada aspek kognitif dan pengorganisasian gagasan, sedangkan Wuryani Septi dan Saragih menekankan pada interaksi sosial dan kebebasan dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa strategi RAFT tidak hanya mendukung kemampuan berpikir sistematis dalam menulis, tetapi juga dapat mendorong keterlibatan aktif murid, baik secara individu maupun kelompok, tergantung pada penerapannya dalam kegiatan pembelajaran.

b. Langkah-Langkah Strategi RAFT (*Role, Audience, Format, Topic*)

Strategi RAFT (*Role, Audience, Format, Topic*) merupakan strategi pembelajaran menulis yang menekankan kesadaran penulis terhadap peran, sasaran pembaca, bentuk tulisan, dan topik yang dibahas. Strategi ini dikembangkan oleh Carol Santa sebagai salah satu pendekatan untuk membantu murid memahami konteks komunikasi dalam kegiatan menulis. Carol Santa membagi langkah dalam strategi RAFT (*Role, Audience, Forma, Topic*) menjadi empat langkah sebagai berikut.

- a. Role → Peran penulis (siapa kamu?)
- b. Audience → Peserta bagi penulis (kepada siapa kamu akan menulis?)
- c. Format → Format penulisan (bentuk tulisan apa yang akan kamu buat?)
- d. Topic → Topik penulisan (kamu menulis tentang apa?)

Keempat komponen tersebut menjadi dasar dalam pelaksanaan strategi RAFT dalam pembelajaran menulis.

Shearer dalam Ni'mah (2021, hlm. 5) mengubah teori Carol Santa tentang strategi RAFT (Role, Audience, Format, Topic) dan memberikan solusi untuk masalah yang muncul. Shearer menjelaskan lima langkah strategi RAFT sebagai berikut.

- a. Langkah 1 *Selecting The Topic* (Menyeleksi Topik)

Murid bekerja sama dalam kelompok dan menulis topik-topik yang Ingin mereka tulis, seperti pemerintahan, spesies yang terancam punah, lingkungan sekitar, lingkungan sekolah dll kemudian, masing-masing kelompok memilih salah satu subtopik untuk digunakan sebagai fokus pemilihan topik.

- b. Langkah 2 *Assuming a Role* (Mengumpamakan Sebuah Peran)

Murid berperan sebagai orang yang mengalami atau terlibat dalam peristiwa yang akan diceritakan. Mereka memperkirakan karakter yang mungkin ada dalam peristiwa atau kejadian tersebut. Lalu untuk setiap peran, murid bertanya dan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut: 1) Apa yang saya tahu tentang peran ini? 2) Untuk memainkan peran ini, apa yang akan saya lakukan?

- c. Langkah 3 *Selecting an Audience* (Menentukan Pembaca)

Pada langkah menentukan pembaca ini mengikuti pola yang sama saat memilih peran pada langkah menentukan. Pembaca atau objek yang dipilih disesuaikan dengan topik dan peran yang telah ditentukan pada langkah sebelumnya. Kemudian dibuat pertanyaan yang serupa dengan pertanyaan pada langkah sebelumnya, tetapi dengan subjek yang berbeda, membedakan antara pembaca dan peran.

- d. Langkah 4 *Selecting a Format* (Memilih Sebuah Format)

Murid memilih atau menentukan format yang akan mereka tulis. hal ini murid harus mengetahui format penulisan yang akan mereka tuliskan.

- e. Langkah 5 *Organizing Information and Writing* (Mengumpulkan Semua Informasi dan Tulisan)

Pada langkah ini murid mengumpulkan semua informasi yang telah mereka dapatkan dari langkah-langkah sebelumnya dari mulai menentukan topik, peran, pembaca, format setelah itu murid mulai menuliskan nya ke dalam bentuk teks.

Selanjutnya menurut Ramziah (2023, hlm. 137) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa Penerapan strategi RAFT (*Role, Audience, format, Topic*) adalah salah satu strategi dalam pembelajaran menulis yang efektif dan efisien. Terdapat lima (5) langkah yang harus ditempuh oleh murid untuk meningkatkan kemampuan menulis pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Kelima langkah tersebut, yaitu.

a. Memilih Topik

Topik merupakan pokok bahasan yang akan dipilih dalam tulisan. Dengan menentukan topik, maka permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan topik dapat digali dan dijadikan bahan penulisan.

b. Memilih Peran

Pemilihan peran disesuaikan dengan topik yang telah dipilih. Berdasarkan topik yang telah dipilih, dapat ditentukan peran yang memungkinkan. Peran ini tentunya harus berhubungan atau memiliki keterkaitan dengan topik yang diangkat.

c. Memilih Objek atau pembaca

Pemilihan objek dalam hal ini hampir sama ketika memilih peran. Objek yang dipilih juga harus berdasarkan topik yang diambil dan disesuaikan dengan peran yang telah ditentukan.

d. Memilih Format

Menentukan format yaitu menentukan jenis atau bentuk tulisan yang hendak ditulis. Format penulisan harus menyatukan antara topik, peran, dan objek yang sesuai sehingga proses menulis akan mendapatkan hasil yang maksimal.

e. Mengumpulkan informasi, data, materi, dan mulai menulis

Langkah terakhir dari RAFT adalah murid menggabungkan semua informasi yang telah mereka kumpulkan tentang topik dan format yang telah dipilih, kemudian mengaturnya untuk langkah akhir yaitu mulai menulis. Dalam tahap ini, ditekankan sekali lagi agar murid dapat berhasil dalam proses menulis yakni bantuan dalam bentuk bimbingan guru.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa strategi RAFT secara konseptual terdiri atas empat komponen utama, yaitu Role, Audience, Format, dan Topic sebagaimana dikemukakan oleh Carol Santa, namun dalam implementasi pembelajaran dikembangkan menjadi lima langkah operasional sebagaimana dijelaskan oleh Shearer dan Ramziah. Perbedaan tersebut terletak pada tingkat penguraian prosedural, sedangkan secara substantif (inti konsep) ketiganya menekankan pentingnya penentuan peran, sasaran pembaca, bentuk tulisan, dan topik sebagai dasar dalam kegiatan menulis. Dalam penelitian ini, sintak strategi RAFT yang digunakan mengacu pada lima langkah operasional karena dinilai lebih sistematis dan aplikatif dalam pembelajaran menulis.

5. Kelebihan Dan Kekurangan Strategi RAFT (*Role, Audience, Format, Topic*)

Strategi pembelajaran RAFT (*Role, Audience, Format, Topic*) memiliki sejumlah kelebihan dalam mendukung keterampilan menulis murid. Purba, dkk. (2025, hlm. 74) dalam penelitiannya menjelaskan kelebihan dari strategi pembelajaran RAFT adalah kemampuan murid menjadi lebih aktif dalam menangani informasi, jauh lebih dari sekadar menjawab pertanyaan yang ditanyakan oleh orang lain.

Dengan strategi ini, murid dapat memahami dengan lebih jelas langkah-langkah dalam aktivitas menulis. didorong untuk mencari informasi dari beragam sumber guna memperluas pengetahuan saat menulis, sehingga mampu menghasilkan karya yang mencerminkan kreativitas dan keunikan individu masing-masing.

Hal ini tentu bisa memotivasi murid dalam proses belajar, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam aktivitas belajar mengajar di kelas. Pembelajaran yang fokus pada murid memungkinkan mereka untuk terlibat secara aktif dalam pencarian dan mengelola informasi seputar materi yang dipelajari, sekaligus membantu mereka dalam menemukan dan menganalisis informasi terkait pelajaran.

Namun, ada beberapa kelemahan dari strategi pembelajaran RAFT, antara lain. (1) Kesulitan dalam mengelompokkan murid yang memiliki kemampuan akademik yang beragam. Tantangan ini dapat dipecahkan jika guru berperan sebagai pengawas yang penentuan pembagian kelompok secara cermat, (2) Ketika berkolaborasi dalam kelompok, murid biasanya kehilangan keterampilan dan rasa percaya diri jika

mereka didominasi oleh rekan sekelas yang lebih kompeten. jika mereka didominasi oleh teman sekelas yang lebih mampu. Hal ini sejalan dengan Parlina dan Rohayani (2019, hlm. 81) yang menyatakan bahwa kekurangan dari strategi RAFT yaitu (1) Jika semua kelompok murid tidak memahami topik yang akan dibahas dalam pembelajaran RAFT, akan sulit bagi mereka untuk melakukan curah pendapat sebelum menulis teks, (2) dalam pembelajaran RAFT, murid diberi kebebasan untuk memilih topik, sehingga mereka sering bingung untuk menentukan topik dan harus menyesuaikan diri dengan anggota kelompoknya masing-masing.

Dengan demikian, strategi RAFT memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan keterampilan menulis dan keterlibatan murid, tetapi pelaksanaannya memerlukan perencanaan yang matang serta pengelolaan kelas yang efektif agar kelemahan-kelemahan tersebut dapat diminimalkan.

6. Teori Media QuizWhizzer

a. Pengertian Media *QuizWhizzer*

QuizWhizzer merupakan media pembelajaran digital berbasis evaluasi yang dikemas dalam bentuk permainan kuis berbasis web. Media ini dirancang untuk mendukung proses penilaian hasil belajar murid, baik dalam bentuk penilaian formatif maupun sumatif. Melalui konsep gamifikasi, *QuizWhizzer* mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan evaluasi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak monoton.

Secara konseptual Juhaeni, dkk. (2023, hlm. 21) menjelaskan bahwa *QuizWhizzer* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan digital yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Meileni, dkk. (2025, hlm. 771) menyatakan bahwa *Quizwhizzer* merupakan sebuah media pembelajaran interaktif yang bisa mendukung pendidik dalam menyampaikan materi ajar dengan cara yang lebih menarik sehingga mengurangi kejenuhan di kelas. Unsur permainan yang terdapat

dalam platform ini menjadikan suasana belajar lebih dinamis dan kompetitif secara positif.

Lebih lanjut, Menurut Eriska dkk. (2023 hlm. 23), mengemukakan bahwa *QuizWhizzer* adalah media kuis yang mudah digunakan dan mampu menarik perhatian murid melalui fitur papan permainan dan elemen audio yang menarik. Aplikasi ini memungkinkan pendidik menyusun kuis layaknya kompetisi dengan rute dan musik yang dapat disesuaikan secara kreatif oleh pembuat kuis.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *QuizWhizzer* merupakan media pembelajaran digital berbasis kuis yang mengintegrasikan unsur permainan (gamifikasi) dalam proses evaluasi pembelajaran. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta interaksi murid dalam kegiatan pembelajaran.

b. Langkah-Langkah Penggunaan Media *QuizWhizzer*

Implementasi *QuizWhizzer* dalam proses pembelajaran memerlukan beberapa tahap teknis yang harus dipahami oleh guru dan murid. Sebagai media pembelajaran berbasis web yang mengintegrasikan unsur permainan (gamifikasi), *QuizWhizzer* dirancang dengan antarmuka yang intuitif sehingga memudahkan guru dalam menyusun, mengelola, dan mengevaluasi kuis pembelajaran. Berdasarkan penelitian Oemanu dan Rindrayani (2025, hlm. 24–26), langkah-langkah penggunaan *QuizWhizzer* sebagai berikut.

a. Akses dan Pendaftaran Akun

- 1) Guru atau pengguna mengunjungi situs resmi *QuizWhizzer* di <https://quizwhizzer.com>.
- 2) Pengguna dapat memilih opsi *Try it for free* untuk mencoba layanan secara gratis.
- 3) Apabila belum memiliki akun, pengguna diminta mengisi informasi seperti nama pengguna, alamat *email*, dan kata sandi untuk mendaftar.

b. Pembuatan Kuis Baru

- 1) Setelah login, pengguna mengakses *dashboard* dan memilih opsi “*Make a Game*”.
- 2) Guru dapat menentukan nama kuis, jenis permainan (misalnya *Live Race* atau *Homework*), dan mulai menyusun pertanyaan.

3) Sistem menyediakan berbagai jenis pertanyaan seperti *multiple choice*, *true/false*, dan *short answer*.

4) Guru dapat mengatur skor untuk setiap pertanyaan, waktu pengerjaan, serta efek jika murid menjawab benar atau salah (misalnya maju/mundur satu langkah di papan permainan).

c. Pengaturan Papan Permainan

1) *Fitur visual* seperti avatar murid, rute permainan, dan estetika papan kuis dapat disesuaikan sesuai dengan kreativitas guru.

2) Guru dapat memilih template papan permainan dari komunitas atau membuat desain sendiri (*Create by me*).

d. Pelaksanaan Kuis

1) Setelah kuis dipublikasikan, guru membagikan kode akses atau tautan kuis kepada murid.

2) Murid mengakses *QuizWhizzer* melalui laman <https://app.quizwhizzer.com/play> lalu memasukkan kode yang diberikan.

3) Setelah semua murid bergabung, guru menekan tombol *Start* dan permainan dimulai secara interaktif.

e. Evaluasi dan Hasil

1) Setelah kuis selesai, sistem menampilkan skor akhir dan peringkat murid secara real-time.

2) Guru dapat mengakses laporan hasil untuk mengevaluasi capaian pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok.

3) Fitur ini memungkinkan analisis mendalam terhadap tingkat pemahaman murid serta tindak lanjut yang diperlukan.

Fawwazi, dkk. dalam (Oemanu, 2025, hlm. 26-30) menjelaskan langkah-langkah membuat media interaktif *Quizwhizzer* sebagai berikut.

1. Jika pengguna belum mempunyai akun aplikasi *quizwhizzer*, pengguna dapat mengunjungi laman berikut ini untuk mendaftar terlebih dahulu: <https://quizwhizzer.com/>

2. Lalu klik *Try it for free* pada bagian kanan atas laman

3. Setelah itu akan muncul laman yang menampilkan dua pilihan yaitu *I want to play a game* atau *I want to create or host a game*

4. Jika guru ingin membuat permainan, maka guru akan diarahkan untuk memasukkan beberapa informasi berupa *username*/nama akun kalian, *Email address*/alamat email yang akan digunakan pada akun, *Password*, *Confirm password*
5. Jika guru sudah memiliki akun aplikasi quizwhizzer, guru dapat membuat permainan pada *platform quizwhizzer*.
6. Selanjutnya akan muncul tampilan dashboard dari quizwhizzer. Untuk membuat pertanyaan klik "*Make a game*".
7. Guru dapat memilih fitur yang diinginkan pada bagian kanan laman seperti *Board*, *Question*, *Setting*, *Quality score*.
8. Jika guru sudah membuat game pembelajaran sesuai dengan yang dibutuhkan dalam pembelajaran, pengguna dapat menentukan games pembelajaran tersebut ingin digunakan secara *Live Race* (langsung) atau dijadikan *Homework* (tugas rumah).
9. Jika sudah guru menyiapkan kode game atau link yang dapat dibagikan kepada pemain.
10. Untuk para murid dapat mengklik link yang dibagikan oleh pengguna atau bisa masuk ke laman: <https://app.quizwhizzer.com/playlalu> memasukkan kode yang telah dibagikan oleh pengguna.
11. Masukkan 6 angka kode yang diberikan oleh guru.
12. Selanjutnya murid menuliskan namanya, kemudian klik "Start".
13. Setelah menjawab semua pertanyaan, murid dapat melihat skor yang diperoleh dan ranking murid yang menjawab kuis tersebut.

Dengan demikian, langkah-langkah teknis yang dijelaskan oleh kedua penelitian tersebut menunjukkan prosedur yang sistematis dan mudah diimplementasikan dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, sintak penggunaan *QuizWhizzer* tidak hanya berorientasi pada pelaksanaan kuis, tetapi juga mencakup perencanaan, pengelolaan, dan evaluasi hasil belajar secara digital. Hal ini menunjukkan bahwa *QuizWhizzer* dapat menjadi media evaluasi yang terstruktur sekaligus interaktif dalam mendukung proses pembelajaran.

c. Kelebihan & Kekurangan Media *QuizWhizzer*

Sebagai media pembelajaran berbasis teknologi, *QuizWhizzer* memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung proses evaluasi dan keterlibatan murid dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian Oemanu dan Rindrayani (2025, hlm. 28), *QuizWhizzer* memberikan kemudahan bagi guru dalam menyusun soal berbasis digital serta mempermudah proses penilaian melalui sistem otomatisasi skor dan peringkat. Aplikasi ini membantu guru menciptakan soal berbasis teknologi yang inovatif, mempermudah proses penilaian dengan fitur otomatisasi poin dan peringkat, serta memberikan jawaban yang disertai pembahasan ketika murid menjawab salah, sehingga dapat digunakan sebagai referensi belajar mandiri. Selain itu, mode acak dalam permainan kuis dapat mengurangi potensi kecurangan dan menanamkan nilai kejujuran bagi murid. Namun, terdapat beberapa kelemahan dalam penggunaan *Quizwhizzer* yang perlu diperhatikan.

Susanto & Ismaya dalam (Hermawan & Suharto, 2025, hlm. 147) mengungkapkan bahwa keterbatasan utama dari aplikasi ini adalah ketergantungan pada koneksi internet yang stabil, yang dapat menghambat jalannya pembelajaran jika terjadi gangguan jaringan. Selain itu, terdapat kemungkinan murid membuka tab baru untuk mencari jawaban di internet saat mengerjakan soal. Beberapa murid juga mengalami kesulitan dalam mengelola waktu saat mengikuti kuis, yang dapat menyebabkan penurunan peringkat dan motivasi belajar. Kendala teknis lainnya, seperti kesulitan dalam mengakses platform atau keterlambatan murid dalam bergabung ke permainan, juga menjadi tantangan dalam penerapannya. Berdasarkan berbagai pertimbangan tersebut, *Quizwhizzer* merupakan alat pembelajaran yang efektif jika digunakan dengan strategi yang tepat. Guru perlu memastikan infrastruktur yang memadai serta mengawasi murid selama penggunaan agar manfaat dari aplikasi ini dapat dioptimalkan. Dengan memahami kelebihan dan kekurangannya, penggunaan *Quizwhizzer* dapat dimaksimalkan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi murid.

Vinidiansyah, dkk. dalam (Haliza, dkk. 2025, hlm. 766), juga menyatakan bahwa *Quizwhizzer* memiliki keunggulan sebagai alat evaluasi yang menarik dalam pembelajaran. *Quizwhizzer* tersedia secara gratis. menawarkan beragam template

menarik, serta mampu membuat murid lebih antusiasme terhadap materi selama proses belajar.

Menurut Hermawan (2025, hlm. 148), keunggulan lainnya mencakup:

- 1) Antarmuka yang mudah digunakan oleh guru dan murid
- 2) Penilaian otomatis yang efisien
- 3) Meningkatkan kreativitas guru dalam menyusun soal
- 4) Menarik minat dan motivasi belajar murid
- 5) Dapat dijadikan alat evaluasi pembelajaran

QuizWhizzer juga memiliki beberapa keterbatasan antara lain:

- 1) Hanya dapat diakses melalui perangkat dengan koneksi internet
- 2) Membutuhkan jaringan yang stabil untuk kelancaran
- 3) Potensi murid mencari jawaban secara daring saat kuis berlangsung
- 4) Risiko kendala teknis yang mengganggu akses dan penggunaan

Namun demikian, penggunaan *QuizWhizzer* juga memiliki beberapa keterbatasan. Susanto dkk. dalam (Haliza, dkk. 2025, hlm. 771) yang menyatakan bahwa aplikasi *Quizwhizzer* ini memiliki beberapa kekurangan seperti ketidakstabilan koneksi internet yang dapat menghambat proses, pengelolaan waktu yang kurang optimal memengaruhi peringkat, serta keterlambatan bergabung akibat gangguan jaringan.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *QuizWhizzer* memiliki kelebihan utama pada aspek interaktivitas, efisiensi penilaian, serta peningkatan motivasi belajar melalui pendekatan gamifikasi. Namun, efektivitas penggunaannya sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur teknologi dan pengelolaan kelas yang baik. Oleh karena itu, guru perlu memastikan ketersediaan jaringan yang memadai serta melakukan pengawasan selama pelaksanaan kuis agar potensi kendala dapat diminimalkan. Dengan strategi penggunaan yang tepat, *QuizWhizzer* dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai media evaluasi pembelajaran yang inovatif dan menarik.

7. Strategi RAFT (*Role, Audience, Format, Topic*) Berbantuan Media *QuizWhizzer* Dalam Pembelajaran Menulis Teks Resensi

Integrasi strategi RAFT (*Role, Audience, Format, Topic*) dengan media pembelajaran berbasis permainan digital memungkinkan murid memahami proses menulis secara terstruktur sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. Purba & Lubis (2025, hlm. 71) Melalui strategi RAFT (*Role, Audience, Format, Topic*) murid dapat merumuskan poin-poin penting untuk kerangka kerja yang melintas berbagai peran yang telah mereka bangun, mencakup peran, audiens, serta topik dalam format teks resensi. Di sisi lain, media pembelajaran digital berbasis permainan seperti *QuizWhizzer* memungkinkan murid memahami proses menulis secara terstruktur sekaligus meningkatkan motivasi belajar melalui aktivitas berbasis permainan. Strategi RAFT (*Role, Audience, Format, Topic*) berfungsi sebagai kerangka berpikir dalam menulis teks resensi, sedangkan *QuizWhizzer* berperan sebagai media pendukung untuk meningkatkan keterlibatan dan keaktifan murid. Dalam konteks pembelajaran menulis teks resensi kombinasi penggunaan strategi RAFT (*Role, Audience, Format, Topic*) dan media pembelajaran berbasis permainan dipandang mampu menjawab permasalahan rendahnya keterampilan menulis teks resensi murid kelas XI SMK Pasundan 3 Bandung, khususnya dalam memahami konteks penulisan, menyusun penilaian secara objektif, serta meningkatkan motivasi belajar.

Metode RAFT menyediakan kerangka kognitif yang membimbing murid dalam membangun tulisan secara sistematis, sedangkan *QuizWhizzer* menghadirkan lingkungan belajar yang meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif. Kombinasi keduanya membentuk hubungan yang saling melengkapi antara aspek kognitif dan afektif dalam pembelajaran menulis. Apabila murid memiliki arah berpikir yang jelas sekaligus dorongan belajar yang tinggi, maka proses produksi teks resensi diprediksi berlangsung lebih efektif.

8. Penelitian Relevan

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa strategi RAFT (*Role, Audience, Format, Topic*) efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis murid pada berbagai jenis teks. Purba & Lubis (2020, hlm. 76) dalam

penelitiannya menemukan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan menulis murid setelah diterapkannya strategi RAFT (*Role, Audience, Format, Topic*), dengan total nilai rata-rata 86. Temuan tersebut menunjukkan bahwa strategi RAFT (*Role, Audience, Format, Topic*) mampu membantu murid memahami konteks penulisan melalui penentuan peran penulis, sasaran pembaca, format, dan topik secara terstruktur.

Di sisi lain, penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis permainan menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar murid. Ningtyas & pradikto dalam (Sutisno, 2025, hlm. 196) mengungkapkan melalui mekanisme permainan yang dirancang secara khusus, murid tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam memecahkan masalah, mengambil Keputusan, dan mencapai tujuan tertentu yang relevan dalam materi Pelajaran. Nurhikmah dalam (Kurniawati, dkk. 2025, hlm. 262) mengemukakan media pembelajaran berbasis permainan kini mulai dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang bersifat interaktif, kreatif, serta mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi murid. Temuan ini menegaskan bahwa media digital interaktif memiliki peran penting dalam mengatasi rendahnya motivasi belajar murid. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih mengkaji metode pembelajaran dan media pembelajaran secara terpisah. Penelitian yang mengintegrasikan strategi RAFT (*Role, Audience, Format, Topic*) dengan media digital interaktif dalam pembelajaran menulis, khususnya teks resensi, masih sangat terbatas. Penelitian terkait gamifikasi dalam pembelajaran menulis lebih banyak menggunakan media lain seperti *Quizizz*. Ningsih, dkk. (2023), misalnya, menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan keterampilan menulis murid, tetapi penelitian tersebut belum mengombinasikannya dengan metode pembelajaran menulis yang terstruktur seperti RAFT (*Role, Audience, Format, Topic*).

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Isnaeni Praptanti (2020)	Pembelajaran Menulis Teks Argumentasi Berbasis Strategi RAFT Berbantuan Media Video Peristiwa Aktual	Universitas Muhammadiyah Purwokerto	Kuantitatif, eksperimen (<i>pratest–pas-catest</i>), tes menulis	Strategi RAFT efektif meningkatkan kemampuan menulis argumentasi mahamurid	Sama-sama menggunakan strategi RAFT dan pendekatan kuantitatif eksperimen	Objek teks argumentasi, subjek mahamurid, media video; penelitian ini teks resensi kelas XI SMK berbantuan QuizWhizzer
2	Kesia Saragih dkk. (2022)	Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi melalui Strategi RAFT	SMP Nasrani 2 Medan	PTK (tindakan kelas), observasi dan tes	RAFT meningkatkan kemampuan menulis deskripsi secara bertahap	Sama-sama menerapkan RAFT dalam pembelajaran menulis	Jenis teks deskripsi, jenjang SMP, metode PTK; penelitian ini kuasi

							eksperimen pada teks resensi
3	Ramziah (2023)	Penerapan Strategi RAFT untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Procedure Text	MTs Negeri Singkawang	Eksperimen/implementatif, tes dan observasi	RAFT meningkatkan kemampuan menulis procedure text	Sama-sama menggunakan RAFT untuk meningkatkan keterampilan menulis	Mata pelajaran Bahasa Inggris, teks prosedur, tanpa media digital; penelitian ini teks resensi berbantuan QuizWhizzer
4	Ni Putu Mia Lestari dkk. (2025)	Penerapan Strategi RAFT untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi	SMP (SLUB) Saraswati 1 Denpasar	PTK bersiklus, observasi dan tes	Terjadi peningkatan keterampilan menulis tiap siklus	Sama-sama meningkatkan keterampilan menulis melalui RAFT	Objek teks deskripsi SMP, metode PTK; penelitian ini kuasi eksperimen dengan kelas kontrol

5	Nuthfah Faijah dkk. (2022)	Efektivitas Game Edukasi QuizWhizzer terhadap Pemahaman Teorema Pythagoras	Sekolah Menen- gah (Matemat- ika)	Kuantitatif eksperimen	QuizWhizzer efektif meningkatkan pemahaman konsep	Sama-sama menggunakan media QuizWhizzer dan desain eksperimen	Fokus matematika (kognitif konsep), bukan keterampilan menulis dan tidak dikombinasikan dengan RAFT
6	Sofyan Iskandar dkk. (2023)	Pengembanga n Media QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar	SD	R&D (pengembang an media), analisis kelayakan	Media dinyatakan layak dan meningkatkan motivasi belajar	Sama-sama memanfaatkan QuizWhizzer sebagai media digital	Fokus pengembangan media dan motivasi belajar; penelitian ini menguji pengaruh RAFT berbantuan QuizWhizzer terhadap keterampilan menulis

7	Anggita Septiani & Apri Utami Parta Santi (2022)	Pengaruh Aplikasi QuizWhizzer terhadap Minat Belajar Murid Kelas IV pada Materi Sumber Energi	SD	True Experimental, tes dan angket	QuizWhizzer berpengaruh terhadap minat belajar	Sama-sama menggunakan QuizWhizzer dan pendekatan eksperimen	Variabel minat belajar IPAS SD; penelitian ini keterampilan menulis teks resensi SMK
8	Devinta Agung Susanto & Erik Aditia Ismaya (2022)	Pemanfaatan Aplikasi QuizWhizzer pada PTM Terbatas Muatan IPS	SDN 2 Tuko	Kualitatif deskriptif	QuizWhizzer membuat pembelajaran lebih interaktif	Sama-sama menggunakan QuizWhizzer	Pendekatan kualitatif dan fokus IPS; penelitian ini kuantitatif eksperimen pada literasi menulis

9	Lia Audina dkk. (2022)	Pengembangan Media Game Interaktif Berbasis QuizWhizzer pada Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan	SD	R&D	Media dinilai layak dan menarik digunakan	Sama-sama menggunakan QuizWhizzer berbasis game edukasi	Fokus pengembangan produk; penelitian ini menguji efektivitas strategi RAFT berbantuan QuizWhizzer
---	---------------------------	---	----	-----	---	---	--

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan efektivitas metode RAFT maupun media pembelajaran berbasis permainan, sebagian besar kajian masih menempatkan kedua variabel tersebut secara terpisah. Selain itu, desain penelitian yang digunakan umumnya berupa tindakan kelas sehingga pengujian perbedaan pengaruh secara komparatif belum terlihat kuat. Penelitian mengenai penggunaan *QuizWhizzer* dalam konteks pembelajaran menulis, khususnya teks resensi di tingkat SMK, juga masih jarang ditemukan. Kondisi ini menunjukkan adanya ruang yang perlu diisi melalui penelitian yang mengintegrasikan metode dan media secara simultan dalam pendekatan kuantitatif.

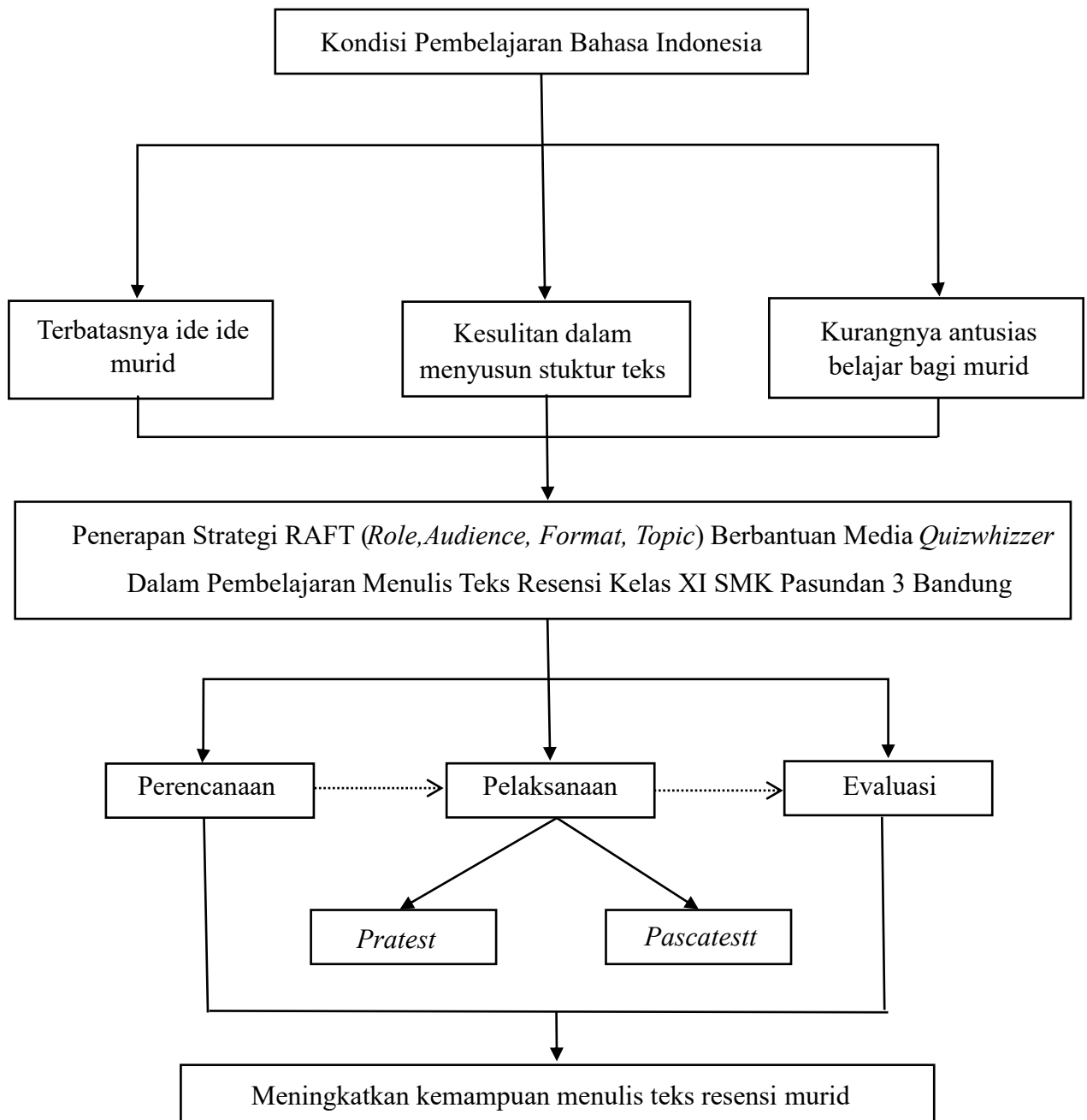
B. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah rencana atau garis besar yang dibuat oleh peneliti dalam merancang proses penelitian. Kerangka pemikiran memberikan penjelasan singkat tentang gejala yang menjadi objek penelitian. Menurut Syahputri (2023, hlm. 161) kerangka berpikir merupakan pemikiran dari peneliti sebagai dasar untuk penelitian yang didasarkan pada fakta-fakta, observasi, dan studi Pustaka.

Dalam pembelajaran bahasa indonesia murid harus menguasai keempat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, membaca, menulis dan berbicara. Keterampilan menulislah yang sangat susah dikuasai oleh murid hal ini diakibatkan karena metode yang kurang sesuai, selama ini guru hanya menggunakan metode konvensional untuk menyampaikan materi kepada murid.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk alternatif adalah penerapan metode RAFT (*Role, Auidience, Format, Topic*). Dalam Metode ini Guru diposisikan sebagai Fasilitator dan Motivator. Sehingga murid yang dituntut untuk berperan aktif. Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Dimana pada tahap pelaksanaan penulis akan melaksanakan 2 tes yaitu *pratest* dan *pascatest*. Sehingga hasil dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan pembelajaran menulis teks resensi murid kelas XI SMK.

Gambar 2. 1 Kerangka pemikiran



C. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Dalam Penelitian ini, asumsi adalah anggapan dasar yang digunakan peneliti sebagai landasan berpikir dalam melaksanakan penelitian. Asumsi disusun berdasarkan kajian teori, hasil penelitian terdahulu, serta pengalaman akademik peneliti. Asumsi diperlukan agar penelitian memiliki arah yang jelas dan rasional. Berikut asumsi penelitian ini.

- a. Peneliti telah memiliki bekal keilmuan kependidikan yang memadai, dibuktikan dengan telah menempuh dan lulus mata kuliah dasar kependidikan, seperti Telaah Kurikulum dan Pendidikan, Metode Pembelajaran, Pedagogik, Psikologi Pendidikan, Evaluasi Pembelajaran, strategi pembelajaran serta telah melaksanakan Program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) I dan PLP II, sehingga mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran secara sistematis.
- b. Pembelajaran menulis teks resensi termasuk salah satu kompetensi wajib yang harus dikuasai oleh murid kelas XI SMA/SMK sesuai dengan Kurikulum Merdeka, khususnya pada elemen menulis, yang menekankan kemampuan memahami, menganalisis, dan mengevaluasi suatu karya secara objektif.
- c. Metode pembelajaran RAFT (*Role, Audience, Format, Topic*) relevan untuk pembelajaran menulis karena membimbing murid memahami konteks penulisan, tujuan komunikasi, dan sasaran pembaca secara terstruktur.
- d. Media pembelajaran digital berbasis permainan seperti *QuizWhizzer* meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran menulis.
- e. Penerapan metode RAFT(*Role, Audience, Format, Topic*) berbantuan media *QuizWhizzer* diasumsikan dapat meningkatkan keterampilan menulis teks resensi murid kelas XI SMK secara lebih terarah, interaktif, dan bermakna.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian dan kebenarannya harus dibuktikan melalui pengujian empiris. Sugiyono (dalam Sahir, 2022 hlm. 52) mengungkapkan bahwa hipotesis merupakan dugaan sementara untuk mengetahui kebenaran maka diperlukan pengujian terhadap hipotesis yang ada, hipotesis terdiri dari hipotesis nol dan hipotesis alternatif. Berdasarkan rumusan masalah dan kajian teoretis yang telah diuraikan, hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

a. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan strategi RAFT (*Role, Audience, Format, Topic*) berbantuan media *QuizWhizzer* terhadap kemampuan menulis teks resensi murid kelas XI SMK Pasundan 3 Bandung.

b. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan strategi RAFT (*Role, Audience, Format, Topic*) berbantuan media *QuizWhizzer* terhadap kemampuan menulis teks resensi murid kelas XI SMK Pasundan 3 Bandung.