

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah baik di jenjang dasar maupun menengah. Bahasa Indonesia merupakan ilmu yang sangat penting untuk dikuasai agar bisa lebih mudah memahami ilmu lainnya. Belajar Bahasa Indonesia sangat diperlukan terutama dalam melatih keterampilan menulis seseorang secara logis dan struktural. Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan yaitu keterampilan membaca, menyimak, berbicara dan menulis.

Kegiatan menulis tidak bisa terpisahkan dalam seluruh proses belajar peserta didik di sekolah. Menulis merupakan sebuah kegiatan penyampaian pesan (gagasan, perasaan, atau informasi) secara tertulis kepada pihak lain. Salah satu pembelajaran menulis yang diajarkan adalah menulis nonfiksi. Materi nonfiksi merupakan salah satu materi yang diberikan kepada semua siswa kelas VII Kurikulum Merdeka dalam penerapannya yang diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, dalam menulis peserta didik banyak yang tidak senang apabila diminta untuk membuat karangan. Untuk itu, guru sebagai fasilitator harus mampu berinovasi dalam peningkatan keterampilan menulis peserta didik. Salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Media merupakan salah satu alat bantu yang harus dikuasai oleh seorang guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih efektif sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu contoh aplikasi belajar yang dapat diakses dengan gratis ialah *Powtoon*. Aplikasi

ini sangat cocok untuk menjadi media pembelajaran audio-visual(Mershand, 2019). Banyak pilihan menu yang terdapat dalam *Powtoon* yang jika dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dapat memberikan suasana dan pengalaman baru untuk peserta didik. Keberadaan unsur animasi dalam menu di *Powtoon* dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga peserta didik tidak akan jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran.

Peningkatan keterampilan menulis sangat penting dalam suatu proses belajar dan mengajar karena dapat mengukur perubahan kemampuan menulis yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Peningkatan keterampilan menulis seringkali digunakan untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan sesuai dengan tujuan pendidikan. Begitupun peningkatan keterampilan menulis nonfiksi, hal tersebut disebabkan karena menulis nonfiksi memiliki banyak manfaat dalam diri manusia, sebab menulis nonfiksi penting untuk peserta didik karena menyajikan fakta atau peristiwa nyata dengan cara yang mengedukasi.

Peneliti menemukan bahwa di SMP Negeri 2 Mesjid Raya pelaksanaan pembelajaran guru masih belum optimal dalam memanfaatkan media, pembelajaran masih berfokus pada buku, poster, dan beberapa video yang hanya di download pada youtube, sehingga ada beberapa siswa sampai tertidur di kelas. Sehingga hal inilah yang menyebabkan peserta didik tidak bisa mengembangkan pemikirannya. Pada akhirnya hal tersebut menyebabkan peserta didik merasa cepat bosan dalam pembelajaran, karena peserta didik dalam mengerjakan soal-soal latihan, peserta didik jarang mengajukan pertanyaan walaupun guru sering meminta agar peserta

didik bertanya jika ada hal yang kurang paham, serta peserta didik kurang berani untuk mengerjakan soal di depan kelas.

Didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rusdhianti Wuryaningrum dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi melalui Penerapan Model *Problem Based Learning* dengan Media Aplikasi *Powtoon* di Kelas X IPA 4 SMA Negeri 1 Arjasa” dalam penelitiannya mengatakan proses menulis teks laporan observasi kerap mengalami masalah. Adapun masalah tersebut yaitu: 1) siswa kesulitan dalam memulai mengembangkan ide, 2) masih banyak siswa yang mengalami kesalahan dalam menerapkan aturan kebahasaan, 3) siswa mengalami masalah dalam menyusun kerangka teks laporan observasi, dan 4) kurangnya pemanfaatan media serta tidak diterapkan model pembelajaran baru yang membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan faktor rendahnya keterampilan menulis peserta didik di atas, peneliti ingin meneliti Penggunaan *Powtoon* terhadap peningkatan keterampilan menulis nonfiksi. Materi menulis nonfiksi salah satu materi yang dianggap sulit oleh peserta didik kelas VII semester genap. Adapun sub materi yang diambil ialah menulis nonfiksi. Pada materi ini soal disajikan dalam bentuk cerita, dimana sebuah video animasi yang ditampilkan oleh guru yang dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Media pembelajaran *Powtoon* ini bisa melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik diberikan kebebasan untuk lebih berpikir dalam mengembangkan penalarannya untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya. Media pembelajaran ini diharapkan sesuai untuk diterapkan pada materi nonfiksi agar peserta didik lebih mudah memahami materi sehingga adanya

peningkatan keterampilan menulis bagi peserta didik. Peranan guru dalam media ini adalah sebagai pembimbing belajar dan fasilitator belajar. Dengan menggunakan media *powtoon* ini peserta didik akan belajar menganalisis dan mencoba menuliskan masalah yang dihadapi sendiri melalui bimbingan-bimbingan dari guru atau dengan lembar kerja. Selain itu konsep yang mereka dapatkan akan lebih tahan lama tersimpan didalam ingatan mereka, sebab proses penemuan konsep akan memberikan kesan yang mendalam bagi siswa.

Berdasarkan uraian di atas membuat peneliti tertarik melakukan Penelitian berjudul **“Pengaruh penggunaan *Powtoon* terhadap peningkatan keterampilan menulis Nonfiksi kelas VII SMP Negeri 2 Mesjid Raya”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran dengan media cetak seperti buku teks, koran dan poster masih sering digunakan dalam proses pembelajaran
- 2) Proses pembelajaran lebih didominasi oleh guru, siswa menjadi pendengar yang baik
- 3) Keterampilan menulis peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah
- 4) Penggunaan media *Powtoon* jarang digunakan dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Karena luasnya ruang lingkup permasalahan dan agar penelitian menjadi lebih efektif, jelas dan terarah, masalah dibatasi pada pengaruh penggunaan *powtoon* terhadap peningkatan keterampilan menulis nonfiksi kelas VII SMP Negeri 2 Mesjid Raya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka didapat rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan *Powtoon* berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan menulis dalam pembelajaran nonfiksi pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Mesjid Raya ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Powtoon* terhadap peningkatan keterampilan menulis dalam pembelajaran nonfiksi pada Siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Mesjid Raya.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

- 1) Sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran tentang pengaruh penggunaan *powtoon* pada materi non fiksi terhadap peningkatan keterampilan menulis peserta didik.
- 2) Sebagai bahan penelitian yang relevan untuk digunakan di masa mendatang

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Dapat memudahkan peserta didik mempelajari Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi nonfiksi dan dapat meningkatkan keterampilan menulis.
- 2) Dapat menjadi solusi alternatif guru untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

- 3) Dapat memberikan masukan positif dan menjadi alternatif dalam pembelajaran matematika. Sehingga mampu meningkatkan kualitas sekolah sebagai lembaga pendidikan masyarakat.
- 4) Dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya