

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Berbahasa merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan keterampilan berbahasa sangat diperlukan bagi siswa untuk proses komunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Hal ini sesuai dengan fungsi bahasa sebagai alat komunikasi (Mailani, et. al., 2022). Salah satunya yaitu sarana untuk menyampaikan ide dan perasaan kepada orang lain.

Menurut Tarigan (2018) keterampilan berbahasa meliputi empat aspek, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Keterampilan berbahasa diklasifikasikan ke dalam dua kegiatan, yaitu kegiatan reseptif dan kegiatan produktif. Meyimak dan membaca termasuk kegiatan reseptif, yaitu kegiatan mengekspresikan diri dari peristiwa yang dialami. Sedangkan berbicara dan menulis termasuk kegiatan produktif, yaitu kegiatan menghasilkan karya. Oleh karena itu, menulis menjadi salah satu kegiatan yang kompleks karena menuntut siswa untuk dapat mengorganisasi ide dan perasaan secara langsung pada suatu permasalahan atau peristiwa (Riyanti, 2019).

Berdasarkan data UNESCO melaporkan bahwa Indonesia berada di peringkat ke-60 dari 61 negara dalam hal literasi (Pradana, 2020). Hal ini menandakan bahwa budaya literasi di Indonesia masih tergolong rendah. Selain itu, berdasarkan data yang dilaporkan oleh Apinino (2015) bahwa Indonesia mencatat 18.000 judul buku pertahun, artinya hanya 72 judul buku persatu juta penduduk. Data ini diperoleh dari asosiasi penerbit nasional, perpustakaan nasional, dan badan-badan nasional ISBN, dan tidak termasuk judul yang diterbitkan secara mandiri. Berdasarkan data tersebut diperoleh informasi bahwa tingkat literasi Indonesia dalam bidang membaca dan menulis masih sangat rendah. Padahal membaca dan menulis merupakan hal yang penting karena dapat menambah wawasan pengetahuan, membangun daya imajinasi, kreativitas dan, serta sebagai sarana mengkomunikasikan ide yang bermanfaat bagi orang lain.

Imas Damayanti Lovita, 2023

PENGEMBANGAN MODEL THINK TALK WRITE BERBASIS SCRATH TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam Kurikulum 2013, menulis termasuk pada ranah keterampilan. Paradigma pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 diorientasikan pada pembelajaran berbasis teks (Ratnasari & Ramadhan, 2019). Hal ini berarti, siswa harus mampu menulis teks dan mengekspresikan diri melalui tulisan. Oleh karena itu, keterampilan menulis termasuk keterampilan penting untuk dikuasai siswa.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua siswa Sekolah Dasar memiliki keterampilan menulis yang baik. Berdasarkan data hasil studi pendahuluan yang diperoleh dari siswa kelas V pada salah satu Sekolah Dasar di Kabupaten Ciamis yang berjumlah 29 orang, terdapat 17 siswa (sekitar 59%) memiliki kerapian tulisan rendah, 19 siswa (sekitar 65%) memiliki mekanik tulisan rendah, dan 20 siswa (sekitar 69%) kelengkapan kalimat masih rendah.

Permasalahan tentang keterampilan menulis cenderung disebabkan oleh kurangnya minat siswa untuk menulis. Banyak siswa beranggapan bahwa menulis termasuk kegiatan yang sulit dilakukan, karena memerlukan proses berpikir dalam menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan (Agustin, et.al., 2021). Padahal jika dibiasakan, menulis akan terasa mudah dan menyenangkan. Selanjutnya, untuk menarik minat menulis siswa perlu adanya kolaborasi antara siswa dan guru dalam menumbuhkan minat menulis siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahami & Selian (2022) bahwa salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis adalah dengan memfasilitasi siswa untuk berkolaborasi.

Berdasarkan realita tersebut diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa untuk berkolaborasi dalam meningkatkan keterampilan menulis. Selain itu, diperlukan juga media yang mampu menarik minat siswa untuk menyampaikan ide dan imajinasinya ke dalam bentuk tulisan. Adapun model pembelajaran dan media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa adalah pengembangan model *Think Talk Write* berbasis aplikasi *Scratch*.

Model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) dimulai dengan proses berpikir (*think*), siswa menemukan ide atau gagasan, kemudian saling bertukar ide dengan siswa lain (*talk*), dan mengungkapkan ide-ide tersebut melalui tulisan (*write*). Dalam mengembangkan model *Think Talk Write*, guru dapat menyediakan tugas yang melibatkan siswa untuk berpikir, menggali ide-ide siswa melalui proses menyimak, mendorong siswa

untuk aktif mengemukakan idenya dalam diskusi kelompok, memantau dan mengevaluasi ide-ide tersebut, serta membimbing siswa dalam menuangkan ide-ide tersebut ke dalam tulisan (Khotimah, 2017).

Model *Think Talk Write* memiliki kelebihan dibandingkan dengan model lain. Kelebihan model *Think Talk Write*, yaitu: membantu siswa dalam mengaktifkan proses berpikir, mendorong siswa untuk berkolaborasi dalam pembelajaran, melatih siswa untuk mengkomunikasikan ide secara lisan dan tulisan secara sistematis (Safira, 2019), serta melatih siswa untuk menuliskan kembali hasil diskusinya menggunakan bahasa sendiri (Purwanto, 2012).

Dalam penelitian ini, model *Think Talk Write* dipadukan dengan aplikasi *Scratch*. *Scratch* adalah suatu bahasa pemrograman berupa simulasi suatu objek yang dianimasikan melalui *drag and drop programming*. *Scratch* merupakan suatu program yang dapat digunakan untuk membuat cerita interaktif, animasi, dan *games* (Iskandar & Raditya, 2017). *Scratch* didesain secara edukatif, asyik, mudah untuk dipelajari dan digunakan, aplikasi dapat unduh secara gratis, serta dapat digunakan secara *online* maupun *offline* (Isnaini, et. al., 2021).

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka penelitian ini mengembangkan model *Think Talk Write* berbasis *Scratch* untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa sekolah dasar. Melalui pengembangan model *Think Talk Write* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan Safira (2019) yang menyatakan bahwa rata-rata kemampuan menulis siswa yang menggunakan model *Think Talk Write* 15,94% lebih besar dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan model tersebut dan terdapat pengaruh penggunaan model *Think Talk Write* terhadap kemampuan menulis argumentasi siswa kelas IV SD Inpres Sero Gowa.

Adapun Arista & Putra (2019) menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan keterampilan menulis dalam bahasa Indonesia antara siswa kelas II SD Gugus VIII Abiansemal Bali melalui model pembelajaran *Think Talk Write* berbasis literasi dengan model pembelajaran konvensional. Selanjutnya Arifin, Huda, dan Listyarini (2019) melaporkan bahwa terdapat keefektifan penerapan model pembelajaran *Think Talk Write* dengan media gambar berseri pada siswa kelas V SDN Bugangan 02 Semarang.

Melalui animasi yang dirancang ke dalam cerita interaktif pada *Scratch* diharapkan dapat menarik minat siswa untuk berkonsentrasi dalam belajar. Hal ini sejalan dengan Wardani, et. al., (2021) yang menyatakan bahwa media game *Scratch* tentang alat pernapasan pada hewan yang didesain secara menarik dapat meningkatkan keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA dan membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan. Selanjutnya Lestari (2019) melaporkan bahwa ada peningkatan signifikan hasil belajar siswa kelas IV SDN Lidah Kulon IV pada materi gaya dan gerak antara sebelum dan sesudah tes menggunakan media *Scratch*. Lebih lanjut Setiawan, Hakim, dan Filiestianto (2021) mengemukakan bahwa pengembangan bahan ajar konsep trigonometri berbasis aplikasi *Scratch* menunjukkan respon positif siswa (sangat puas dan puas), yaitu 67,2% siswa merasa bahan ajar yang efektif, 67,6% siswa merasa praktis dalam menggunakan materi yang disajikan, dan 69,7% siswa berminat mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia terkait keterampilan menulis di kelas V difokuskan pada menulis pantun, iklan, menentukan pokok pikiran, informasi teks terkait 5W+1H, teks fiksi, teks nonfiksi, teks narasi, dan teks eksplanasi. Adapun pada penelitian ini, fokus keterampilan menulis terdapat pada KD 4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi (Permendikbud, 2018).

Pengembangan model *Think Talk Write* berbasis *Scratch* pada siswa kelas V sekolah dasar dipandang dapat menarik minat siswa dan merangsang proses berpikir, sehingga siswa dapat menemukan ide atau gagasan, mengkolaborasikan ide-ide bersama, dan mengungkapkan ide-ide tersebut melalui tulisan. Hal ini secara praktis membantu mendorong keterampilan menulis siswa.

Adapun pengembangan model *Think Talk Write* berbasis *Scratch* memiliki perbedaan dari penelitian sebelumnya, yaitu penelitian ini yang memadukan pengembangan model *Think Talk Write* berbasis media *Scratch* terhadap keterampilan menulis siswa Sekolah Dasar. Sebelumnya belum ada penelitian yang memadukan pengembangan model *Think Talk Write* berbasis media *Scratch* terhadap keterampilan menulis siswa Sekolah Dasar.

Kemudian penggunaan *Scratch* pada penelitian ini disusun ke dalam suatu cerita narasi. Sementara itu, penelitian sebelumnya menggunakan aplikasi *Scratch* dalam pembuatan animasi dan *game*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang secara praktis dan efektif dapat digunakan oleh guru dan siswa, serta dapat membantu memperbaiki kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa khususnya dalam keterampilan menulis.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana alur tahapan pengembangan Model *Think Talk Write* berbasis *Scratch* di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana efektivitas produk yang dihasilkan dari pengembangan Model *Think Talk Write* berbasis *Scratch* di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana dampak hasil pengembangan Model *Think Talk Write* berbasis *Scratch* terhadap keterampilan menulis siswa Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menjelaskan alur tahapan pengembangan Model *Think Talk Write* berbasis *Scratch* pada proses pembelajaran di Sekolah Dasar.
2. Menjelaskan efektivitas produk hasil pengembangan Model *Think Talk Write* berbasis *Scratch* di Sekolah Dasar.
3. Menjelaskan dampak hasil pengembangan Model *Think Talk Write* berbasis *Scratch* terhadap keterampilan menulis siswa Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritik

Manfaat teoritik dari penelitian ini adalah menghasilkan karya tesis bidang pendidikan, khususnya keterampilan menulis. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang akan mengembangkan penelitian terkait model pembelajaran berbasis media pembelajaran terhadap keterampilan menulis.

Imas Damayanti Lovita, 2023

PENGEMBANGAN MODEL THINK TALK WRITE BERBASIS SCRATCH TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.4.2. Manfaat Praktik

Penelitian ini memberikan manfaat praktik bagi siswa, guru, peneliti, dan pembaca. Adapun penjelasan dari masing-masing manfaat adalah sebagai berikut.

1. Bagi siswa dapat menumbuhkan kemampuan berpikir untuk menghasilkan ide, gagasan, dan pendapat yang mendorong siswa untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan menuangkan gagasannya ke dalam bentuk tulisan, serta menarik minat siswa untuk meningkatkan keterampilan menulisnya.
2. Bagi guru dapat menjadi alternatif pengembangan model pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Bagi peneliti dapat memberi informasi, menambah wawasan, ilmu, dan pengalaman dalam mengembangkan model *Think Talk Write* berbasis *Scratch* untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa.
4. Bagi sekolah dapat menjadi alternatif model pembelajaran berbasis media yang dapat digunakan di Sekolah Dasar.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Adapun sistematika penulisan tesis dengan memberikan gambaran kandungan setiap bab, urutan penulisan, dan keterkaitan antara satu bab dengan bab lainnya, sehingga membentuk sebuah kerangka utuh tesis. Berikut struktur organisasi tesis antara lain:

1. Bab I
Berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis.
2. Bab II
Berisi kajian pustaka tentang Model *Think Talk Write*, *Scratch*, dan keterampilan menulis.
3. Bab III
Berisi metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, setting penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data.
4. Bab IV
Berisi temuan hasil penelitian dan pembahasan.
5. Bab V
Berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi.