

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang ditempatkan oleh para ahli pengajaran bahasa pada tataran paling tinggi dalam pembelajaran bahasa kedua. Hal ini dikarenakan untuk dapat menulis tulisan yang baik, pemelajar harus terlebih dahulu menguasai tiga keterampilan berbahasa lainnya, yaitu mendengarkan, berbicara, dan membaca. Oleh karena itu, saat ini telah menjadi sebuah opini umum bahwa menulis itu sangat sulit (Sukirman, 2013, hlm. 1). Opini ini didukung oleh pernyataan Richard dan Renandya (2002, hlm. 303) yang menyebutkan bahwa menulis adalah keterampilan paling sulit dalam pembelajaran bahasa kedua. Mereka juga menekankan bahwa menulis tidak hanya mengolah dan mengorganisasikan ide dalam pikiran kita, namun juga menerjemahkan ide tersebut ke dalam teks yang dapat dipahami. Dengan demikian perlu adanya perhatian khusus dari guru dalam pembelajaran menulis agar pembelajaran tidak menjadi momok yang menakutkan bagi pemelajar.

Di dalam SKL BIPA sudah tercantum kompetensi-kompetensi yang harus dipenuhi dalam keterampilan menulis, dimulai dari BIPA 1 hingga BIPA 7. Elemen-elemen kompetensi menulis tersebut dirangkum ke dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 1.1** *Elemen Kompetensi Menulis berdasarkan Permendikbud SKL BIPA 4*

Level	Elemen Kompetensi Menulis
BIPA 7	mampu menulis teks yang kohesif dan keheren yang sesuai dengan tujuan dan target pembaca, baik fiksi maupun nonfiksi termasuk teks akademik (makalah, esai, dan laporan).
BIPA 6	mampu menulis esai yang berhubungan dengan ranah sosial, akademis dan profesional dengan gaya argumentatif serta mampu menulis ragam surat resmi, esai, atau laporan yang menekankan isu-isu penting.
BIPA 5	mampu memilih gaya tulisan yang sesuai dengan pembaca yang menjadi sarannya dan mampu menuliskan pendapat dengan jelas dan terstruktur dalam tulisan yang agak panjang (300-500 kata).
BIPA 4	<b>mampu menulis teks yang terperinci dan jelas mengenai berbagai topik yang diminati, mampu menulis esai dengan memberi alasan untuk menyetujui atau menolak suatu pendapat, serta mampu menulis surat pembaca yang menekankan pandangan pribadi mengenai suatu peristiwa atau pengalaman.</b>

BIPA 3	mampu menulis teks deskripsi yang berkaitan dengan pekerjaan, sekolah, dan waktu luang; serta mampu menulis teks narasi yang menggambarkan pengalaman dan pandangan pribadi.
BIPA 2	mampu menulis cerita ulang yang berkaitan dengan pengalaman dan kegiatan di waktu lampau; serta mampu menulis teks deskripsi personal yang berkaitan dengan keadaan dan kebutuhan diri.
BIPA 1	mampu mengisi formulir berkaitan dengan informasi pribadi; mampu menulis kalimat pendek yang berkaitan dengan arah, lokasi, dan aktivitas harian; serta mampu menulis teks deskripsi pendek.

Berdasarkan tabel di atas dapat dipahami bahwa kompetensi menulis yang kompleks dimulai pada level BIPA 4. Pada level ini, pemelajar mulai dituntut untuk mampu menulis teks yang terperinci dan jelas. Hal tersebut juga sebagaimana tercantum pada deskripsi pemelajar B2 (setara BIPA 4) yang terdapat dalam *Global Scale CEFR* di bawah ini:

*“Can understand the main ideas of **complex text** on both **concrete and abstract** topics, including technical discussions in his/her field of specialisation. Can interact with a degree of fluency and spontaneity that makes regular interaction with native speakers quite possible without strain for either party. Can produce **clear, detailed text** on a wide range of subjects and explain a viewpoint on a topical issue giving the advantages and disadvantages of various options.” (CEFR, 2001)*

“Dapat memahami gagasan pokok teks kompleks baik pada topik konkret maupun abstrak, termasuk pembahasan teknis di bidang spesialisasinya. Dapat berinteraksi dengan tingkat kefasihan dan spontanitas yang membuat interaksi rutin dengan penutur asli dapat dilakukan tanpa membebani salah satu pihak. Dapat menghasilkan teks yang jelas dan terperinci mengenai berbagai subjek dan menjelaskan sudut pandang mengenai suatu isu topikal yang memberikan kelebihan dan kekurangan dari berbagai pilihan.”

Pemelajar B2 atau BIPA 4 harus mulai memahami sebuah teks yang kompleks baik teks konkret maupun abstrak. Di samping itu, mereka juga harus dapat memproduksi teks yang terperinci dan jelas mengenai berbagai subjek dan menjelaskan sudut pandang mengenai suatu topik yang memberikan kelebihan dan

kekurangan dari berbagai pilihan. Kompleksitas dalam level ini cukup tinggi jika dibandingkan dengan level di bawahnya, yaitu B1 atau BIPA 3. Jika pemelajar B1 atau BIPA 3 dituntut untuk dapat menghasilkan teks sederhana mengenai topik yang akrab dengan kepentingan pribadi, pemelajar pada level B2 atau BIPA 2 harus dapat menulis penjelasan secara rinci tentang subjek yang kompleks dan menggarisbawahi apa yang mereka anggap sebagai hal menonjol. Dilihat dari elemen kompetensi SKL BIPA dan CEFR, dapat dikatakan bahwa Level B2 atau BIPA 4 merupakan tahap awal pengenalan dasar keterampilan menulis yang kompleks.

Pembelajaran menulis yang kompleks pada level BIPA 4 menjadi hal yang harus diperhatikan oleh pengajar BIPA. Pembelajaran yang sulit perlu disajikan dengan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna sehingga dapat memberikan wajah baru, khususnya bagi pembelajaran menulis BIPA 4 sebagai keterampilan yang mudah untuk dipelajari. Hal ini didukung oleh hasil temuan peneliti terhadap tiga esai yang ditulis oleh tiga pemelajar BIPA tingkat lanjut di universitas negeri di Bandung. Di dalam tulisan tersebut, masih ditemukan kesalahan penulisan sebanyak 39,8% dari total kalimat yang diproduksi. Wawancara telah dilakukan untuk mengevaluasi kesalahan-kesalahan penulisan yang terjadi. Pemelajar menilai bahwa pembelajaran menulis bagi mereka sangat sulit sejak masuk ke level menulis abstrak. Kesulitan ini juga diperparah dengan kondisi pembelajaran menulis yang menegangkan. Pembelajaran yang menegangkan membuat mereka takut untuk bertanya dan mengeksplorasi hal-hal baru di dalam kelas, untuk itu pembelajaran menulis BIPA 4 perlu disajikan dengan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna harus direncanakan dan dilaksanakan secara sistematis dan terstruktur dalam sebuah model pembelajaran. Menurut Rusman (2010, hlm. 326) pembelajaran menyenangkan adalah suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat hubungan yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan. Lingkungan belajar yang menyenangkan dan tanpa paksaan kemudian akan membentuk mental sehat sehingga terwujud proses belajar yang bermakna (Pujriyanto, 2021, hlm. 5). Dzamarah dalam Widiningsih & Abdi (2021, hlm. 3) juga menyebutkan bahwa

pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan, dan yang paling utama tidak membosankan. Sementara itu, pembelajaran bermakna terjadi apabila pembelajar mampu mengonstruksikan apa yang telah ia pelajari dan mengasosiasikan pengalaman, fenomena, fakta-fakta baru ke dalam struktur kognitif mereka. *Game-based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran berbasis permainan yang dapat dijadikan alternatif strategi dalam merencanakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna untuk pembelajaran menulis BIPA 4. *Game-based Learning* merupakan sebuah sistem yang diterapkan dalam proses pendidikan, di mana pengguna (guru) dapat mengadopsi sebuah permainan untuk kebutuhan minat kognitif dan motivasi belajar (Vusić dkk., 2018, hlm. 11). Model pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi yang diasumsikan dapat membentuk mental sehat, membentuk lingkungan pemrosesan informasi yang lebih disengaja, dan dengan demikian pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna (Alessi & Trollip, 2001, hlm. 24).

Model *Game-based Learning* memiliki tiga prinsip dasar, yaitu keterlibatan aktif, tantangan dan *progression*, serta umpan balik instan (Prensky, 2001). Dalam konteks pembelajaran menulis BIPA 4, prinsip-prinsip model *Game-based Learning* ini perlu dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang terdapat di dalam tujuan pembelajaran. Salah satu tujuan pembelajaran dalam keterampilan menulis BIPA 4 yang tertera dalam tabel 1.1 adalah mampu menulis teks yang terperinci dan jelas mengenai berbagai topik yang diminati. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, pembelajar bukan hanya memerlukan pemahaman dan pengetahuan seputar aturan linguistik bahasa Indonesia, melainkan juga perlu pemahaman dan pengetahuan yang luas tentang konteks budaya di mana bahasa Indonesia digunakan. Untuk itu, dalam pembelajaran menulis BIPA 4, model *Game-based Learning* perlu dikembangkan dengan konsep yang dapat memberikan pengetahuan yang luas seputar budaya Indonesia.

Wawasan Nusantara merupakan konsep yang menekankan pemahaman tentang kekayaan dan keragaman budaya mencakup pemahaman tentang geografi, sejarah, dan nilai-nilai yang terdapat di seluruh wilayah Indonesia yang dapat dijadikan sebagai konsep dalam pengembangan model *Game-based Learning*

dalam pembelajaran menulis BIPA 4. Carolina dkk. (2021) menyebutkan bahwa pengintegrasian wawasan nusantara ke dalam pembelajaran bahasa memungkinkan pemelajar untuk memiliki pemahaman yang lebih dalam tentang konteks budaya dan sosial di mana bahasa digunakan. Pemahaman ini sangat penting untuk komunikasi yang efektif, karena bahasa terkait erat dengan budaya dan masyarakat. Pengintegrasian wawasan Nusantara menurutnya juga dapat membantu pemelajar untuk mengembangkan gaya penulisan yang lebih otentik dan bernuansa. Hal ini dikarenakan dengan mengintegrasikan wawasan Nusantara, pemelajar dapat memasukkan idiom lokal, ekspresi, referensi budaya, sejarah dan kehidupan masyarakat Indonesia ke dalam tulisan mereka secara koheren dan persuasif sehingga menjadikannya lebih menarik dan lebih dekat dengan penutur asli.

Namun, hingga saat ini belum ada penelitian yang secara khusus mengembangkan model *Game-based Learning* dengan konsep wawasan Nusantara untuk pembelajaran menulis BIPA 4. Oleh karena itu, penelitian pengembangan ini perlu dilakukan mengingat sudah ada beberapa penelitian sebelumnya yang telah merasakan manfaat dari penggunaan model *Game-based Learning* ini, di antaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Noviyanti (2018) tentang Pengaruh *Game-based Learning* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA. Permainan yang dikembangkan di dalam penelitian ini adalah *Truth or Dare* yang sudah dimodifikasi dengan dadu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami kenaikan secara signifikan. Sementara dari sisi ke-BIPA-an sudah ada beberapa penelitian model *Game-based Learning*, di antaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hanifah (2019) tentang Penerapan Metode *Game-based Learning* dengan Bantuan Modifikasi Permainan Monopoli dalam Pembelajaran Kosakata Pemelajar BIPA Tingkat 2 dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan tersebut cukup efektif. Kemudian penelitian terbaru dilakukan oleh Yulianti dkk. (2023) yang merancang *game* edukasi mandiri berbasis teknologi perangkat lunak untuk BIPA tingkat pemula. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa *game* edukasi lebih efektif meningkatkan kemampuan kosakata pemelajar.

Dengan manfaat model *Game-based Learning* yang telah dibuktikan pada penelitian sebelumnya, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dan pengembangan model *Game-based Learning* dalam pembelajaran menulis BIPA 4

yang dipadukan dengan konsep wawasan Nusantara. Dengan ini peneliti bertujuan untuk mengembangkan model *Game-based Learning* GEMARI yang memuat strategi Gaet, Edukasi, Main, Aktif, Responsif, Interaktif berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan kebutuhan tersebut, dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini. Berikut beberapa rumusan masalah tersebut.

- 1) Bagaimana profil pembelajaran menulis BIPA 4 terlangsung?
- 2) Bagaimana rancangan awal model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4?
- 3) Bagaimana pengembangan model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4?
- 4) Bagaimana respons pengguna model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum pengembangan ini adalah untuk menghasilkan model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4. Adapun tujuan khusus pengembangan ini adalah untuk:

- 1) mendeskripsikan profil pembelajaran menulis BIPA terlangsung.
- 2) membuat rancangan awal model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4.
- 3) mengembangkan model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4.
- 4) mendeskripsikan respons pengguna model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4.

## 1.4 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk penelitian ini berupa model *Game-based learning* GEMARI berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4 yang di dalamnya terdapat serangkaian instrument tes, strategi dan media pembelajaran, serta materi

pembelajaran yang dirancang khusus untuk pembelajaran menulis BIPA 4. Spesifikasi dari model pembelajaran *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara ini adalah sebagai berikut.

- 1) Tujuan kinerja model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4 dirumuskan berdasarkan profil pembelajaran menulis BIPA 4 terlangsung yang juga menjadi acuan dalam pengembangan instrumen penilaian, strategi pembelajaran, media pembelajaran, serta materi pembelajarannya.
- 2) Instrumen penilaian model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4 dikembangkan melalui aturan pengembangan instrumen penilaian kurikulum dan silabus menjadi sumber data pada tahap identifikasi tujuan pembelajaran.
- 3) Strategi pembelajaran model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4 menggunakan prinsip-prinsip model *Game-based Learning* yang dikembangkan menjadi sintaks Gaet, Edukasi, Main, Aktif, Responsif, Interaktif berwawasan Nusantara dengan bantuan media pembelajaran *Game* Edukasi Kembara Indonesia.
- 4) Media pembelajaran *Game* Edukasi Kembara Indonesia didesain berbentuk peta Indonesia yang memuat berbagai tantangan dan materi pembelajaran bermuatan wawasan Nusantara yang perlu dipelajari bersama guru.
- 5) Media pembelajaran *Game* Edukasi Kembara Indonesia merupakan alat bantu yang peranannya dapat digantikan dengan media pembelajaran lainnya yang mampu mendukung pelaksanaan sintaks pembelajaran model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara.
- 6) Media pembelajaran *Game* Edukasi Kembara Indonesia merupakan media pembelajaran aplikasi berbasis *website* yang hanya dapat diakses melalui perangkat laptop/komputer dengan kecepatan internet yang stabil.

### **1.5 Asumsi dan Batasan Pengembangan Produk**

Asumsi pada penelitian pengembangan model *Game-based learning* GEMARI berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4 ini adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara diperlukan pengajar dan pemelajar BIPA 4 agar pembelajaran menulis menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.
- 2) Model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara dapat menambah wawasan pemelajar tentang Indonesia.
- 3) Model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara dapat membantu pemelajar memahami konteks budaya Indonesia untuk keperluan menulis teks yang terperinci dan jelas.

Adapun batasan penelitian pengembangan model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4 ini adalah sebagai berikut.

- 1) Instrumen penilaian, media dan materi pembelajaran yang terdapat pada pengembangan model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4 ini hanya difokuskan untuk menstimulasi keterampilan menulis sehingga perlu modifikasi untuk digunakan pada pembelajaran keterampilan lainnya.
- 2) Instrumen penilaian, media, dan materi yang terdapat pada pengembangan model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4 ini hanya difokuskan pada level menulis BIPA 4 sehingga perlu modifikasi untuk dapat digunakan pada level atau jenjang lainnya.
- 3) Penentuan pengembangan dan kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan melalui validasi ahli model pembelajaran, ahli BIPA, ahli media, serta uji coba produk melalui *single subject method* terhadap tiga pemelajar.
- 4) Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini belum sampai pada tingkat penyebarluasan produk sehingga tidak ada evaluasi sumatif melalui penyelenggara institusi-institusi pendidikan.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan pada umumnya, dan bermanfaat bagi pemelajar dan pengajar pada khususnya. Berikut



manfaat penelitian yang dibagi atas dua kategori, yakni manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1) Manfaat Teoretis

Hasil penelitian pengembangan model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4 ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian berikutnya dalam menggali dan mengembangkan model pembelajaran *Game-based Learning* khususnya untuk pembelajaran menulis BIPA 4. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan mampu memperkuat teori atau konsep pembelajaran menyenangkan dan bermakna dalam konteks pembelajaran BIPA.

2) Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pemelajar dan pengajar. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

Manfaat bagi pemelajar:

- a. lebih mudah dalam memahami materi pada pembelajaran menulis BIPA 4;
- b. merasa senang belajar bahasa Indonesia, karena pemelajar lebih aktif dan mendapat tantangan lebih dalam kegiatan pembelajaran; serta
- c. Membantu mengatasi kesulitan pemelajar dalam pembelajaran menulis BIPA 4.

Manfaat bagi pengajar:

- a. menambah wawasan pengajar BIPA dalam mengembangkan model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4;
- b. menjadi contoh pembelajaran bagi pengajar yang akan menggunakan atau mengembangkan model *Game-based Learning* dalam pembelajaran menulis BIPA 4; serta
- c. menambah wawasan pemelajar dalam mengembangkan model pembelajaran inovatif berbasis digital guna memperbaiki proses pembelajaran BIPA, khususnya BIPA 4.