

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I merupakan pendahuluan terdiri dari: (1) latar belakang penelitian, (2) rumusan masalah penelitian, (3) tujuan penelitian, (4) manfaat penelitian dan (5) ruang lingkup penelitian. Berikut uraian lengkap tentang masing-masing bagian yang dimaksud.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Warga dunia tak terkecuali Indonesia, saat ini tengah menghadapi pembelajaran abad XXI yang bertujuan untuk menjadikan individu pribadi yang belajar secara mandiri, dan aktif dalam membangun dan mengembangkan kemampuannya (Muthmainnah et al., 2023). Pengembangan keterampilan abad XXI menjadi suatu keharusan dalam kurikulum Pendidikan, yaitu dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru sebagai fasilitator untuk dapat menghasilkan lulusan yang kompeten dan tidak hanya memiliki pengetahuan, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata (R. Rahayu et al., 2022; Slamet Widodo, 2020). Pembelajaran abad XXI adalah pembelajaran yang mengedepankan cara belajar yang lebih modern sesuai dengan tuntutan zaman untuk mempersiapkan generasi muda untuk menjadi warga negara global yang kompeten, kreatif dan siap menghadapi masa depan (M. Fajri, 2017). *Partnership for 21st Century Skills* (P21) menjabarkan kompetensi keterampilan abad XXI atau disingkat dengan 6C yang harus dimiliki oleh individu, antara lain, yaitu *character* (karakter), *citizenship* (kewarganegaraan), *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (berpikir kreatif), *collaboration* (berkolaborasi) dan *communication* (komunikasi) (Nur et al., 2024; Pamucar et al., 2024; Rhamayanti et al., 2024)

Kurikulum pendidikan di Indonesia perlu dan terus diperbarui untuk mengakomodasi tuntutan abad XXI. Untuk itu keterampilan 6C menjadi landasan dalam pengembangan kurikulum di Indonesia. Pendidikan abad XXI di Indonesia

memiliki tujuan yang mulia, yaitu untuk menghasilkan generasi muda yang berkualitas, kreatif, dan siap menghadapi masa depan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) meluncurkan Kurikulum Merdeka pada tahun 2022 dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat mendorong pembelajaran yang berpusat kepada siswa sehingga siswa dapat lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar (Anindito, 2022). Kurikulum Merdeka yang telah diimplementasikan di sekolah merupakan upaya konkret untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang lebih luas. Tujuan pendidikan nasional tertuang dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 3 yang berbunyi, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.” (Habe & Ahiruddin, 2017).

Kurikulum Merdeka, memberikan kebebasan siswa untuk berfikir dan belajar dari berbagai sumber, agar mampu mencari pengetahuan dan memecahkan masalah yang dihadapi secara nyata. Implementasi Kurikulum Merdeka di jenjang SD/MI mengutamakan pada pembelajaran berbasis proyek demi mewujudkan Profil Lulusan (Kemendikdasmen, 2025). Profil lulusan berperan sebagai arah tujuan akhir dari sistem pendidikan. Hal ini membuat pembelajaran lebih berorientasi pada pembentukan kompetensi holistik, bukan hanya penguasaan konten. Delapan profil lulusan diantaranya: (1) keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, (2) kewargaan, (3) penalaran kritis, (4) kreativitas, (5) kolaborasi, (6) kemandirian, (7) kesehatan dan (8) komunikasi. Mata pelajaran bahasa Indonesia sebagai representasi identitas nasional merupakan salah satu mata pelajaran penting. Dalam Kurikulum Merdeka, kompetensi pembelajaran yang harus dicapai siswa di akhir pada setiap fasenya disebut capaian pembelajaran

(CP). CP yang disusun untuk mencapai kompetensi siswa terdiri dari Fase Fondasi, Fase A sampai Fase F. Siswa sekolah dasar terdiri dari fase A, yaitu kelas I-II SD/MI/Paket A/ sederajat, fase B, yaitu kelas III-IV SD/MI/Paket A/ sederajat dan fase C, yaitu kelas V-VI SD/MI/Paket A/ sederajat (Kemendikbudristek, 2022b).

Berdasarkan surat keputusan Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kemendikbudristek nomor 032/H/KR/2024 mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan disiplin ilmu yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi berbahasa peserta didik secara komprehensif, meliputi kemampuan berkomunikasi secara kritis, kreatif, dan komunikatif, baik dalam bentuk lisan dan tulisan, untuk memenuhi tuntutan kehidupan yang semakin kompleks. Peserta didik pada fase B diharapkan dapat menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami dan menyampaikan gagasan dari teks informatif, serta mampu mengungkapkan gagasan dalam kerja kelompok dan diskusi, serta memaparkan pendapatnya secara lisan dan tertulis (Kemendikbudristek, 2024). Bahasa Indonesia sebagai media komunikasi utama di Indonesia. Hal ini diikrarkan dalam salah satu isi sumpah pemuda yang berbunyi bahwa, “Kami putra dan putri Indonesia menjunjung bahasa persatuan, Bahasa Indonesia”. Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam mempersatukan bangsa, mempermudah komunikasi antar suku bangsa, dan digunakan dalam berbagai bidang kehidupan. Berdasarkan hal tersebut, bahasa Indonesia merupakan alat penting dalam membangun karakter bangsa, memperkuat persatuan dan kesatuan serta meningkatkan sumber daya manusia sehingga pembelajaran bahasa Indonesia harus menjadi prioritas dalam pendidikan di Indonesia.

Empat keterampilan dalam berbahasa yang harus dimiliki individu sebagai fondasi penting dalam berkomunikasi, yaitu menyimak/mendengarkan (*listening skills*), berbicara (*speaking skills*), membaca (*reading skills*), dan menulis (*writing skills*) (Nabila Mustafafi et al., 2023; Nur Jannah Pohan, 2024). Keterampilan berbahasa terbagi menjadi dua kategori utama, yaitu keterampilan berbahasa

reseptif terdiri dari keterampilan menyimak, membaca, dan memirsa. Sedangkan keterampilan berbahasa produktif terdiri dari keterampilan berbicara dan mempresentasikan serta menulis (Septiaji, A., & Nisya, 2023). Keterampilan-keterampilan ini saling berhubungan dan berkaitan sehingga dari kegiatan menyimak siswa dapat memiliki keterampilan memahami informasi yang disampaikan secara lisan, dari kegiatan berbicara siswa dapat memiliki keterampilan menyampaikan informasi dan ide secara lisan, dari kegiatan membaca siswa dapat memiliki keterampilan memahami informasi yang disampaikan secara tertulis, dan dari kegiatan menulis siswa dapat memiliki keterampilan menyampaikan informasi dan ide secara tertulis (Ahmad Fahmi Saifuddin, Wagiran, 2022; Farinda Malikha Saputri, 2020). Salah satu keterampilan yang sangat penting dan harus dimiliki adalah menulis karena sebagai alat berfikir, berkomunikasi dan mengembangkan diri.

Keterampilan menulis merupakan kemampuan atau kompetensi seseorang untuk melukiskan lambang grafis yang dimengerti oleh penulis sekaligus pembaca ke dalam tulisan, untuk menyampaikan gagasan, pikiran, kehendak, perasaan, agar dapat dipahami oleh pembaca (Heriyudananta, 2021). Untuk dapat terampil dalam menulis siswa harus memiliki gagasan yang berawal dari pengetahuan, pengalaman dan pengamatan sehingga memiliki kosakata mumpuni agar mampu menyampaikan gagasan penulis kepada pembaca secara sistematis (Inggriyani & Anisa Pebrianti, 2021; Septiaji, A., & Nisya, 2023). Keterampilan menulis diperoleh dengan latihan dan praktik secara teratur. Kegiatan menulis akan menumbuhkan, mengembangkan daya imajinasi, dan mendukung seseorang dari hal tulis-menulis. Banyaknya latihan akan memotivasi siswa untuk mengasah kemampuan literasi (Simarmata et al., 2022; Yamtinah et al., 2021). Keterampilan menulis didapat melalui pengetahuan, pengalaman dan pengamatan (Septiaji, A., & Nisya, 2023). Semakin baik pemahaman siswa tentang struktur kalimat, kemampuan menganalisis informasi, dan mengganti kata-kata dengan kata lain (parafrase), maka tulisan siswa akan semakin baik pula (Perdana et al., 2023).

Berdasarkan data PISA (*Programme for International Student Assessment*) 2022 Indonesia diambil pada Mei sampai Juni 2022, tepat setelah pandemi covid-19, bahwa secara internasional PISA 2022 mengindikasikan adanya penurunan signifikan dalam capaian pembelajaran yang diakibatkan oleh pandemi. Sebanyak 80% negara peserta PISA 2022 mengalami penurunan skor pada literasi membaca dibandingkan PISA 2018. Hasil skor literasi membaca PISA menunjukkan penurunan skor rata-rata sebesar 18 poin di tingkat internasional. Indonesia mengalami penurunan tetapi lebih sedikit, yaitu 12 poin (Kemendikbudristek, 2023). Penurunan kemampuan membaca siswa berdampak langsung pada keterampilan menulis. Hal ini terlihat dari kesulitan yang dialami siswa ketika mencari dan memahami informasi yang dibutuhkan untuk mendukung tulisan yang siswa ingin kembangkan. Ide-ide siswa kurang variatif dan kurangnya bukti atau alasan untuk mendukung pendapat sehingga gagasan yang ingin disampaikan lewat tulisan kurang efektif.

Studi pendahuluan dilakukan kepada 19 guru sekolah dasar negeri dengan rentang usia antara 27 sampai 35 tahun di Kota Bandung, untuk mendapatkan data faktual tentang kompetensi keterampilan menulis karangan eksposisi siswa sekolah dasar. Studi pendahuluan ini dilakukan dengan cara memberikan kuisioner melalui *google form*. Hasil tersebut diantaranya: (1) 63% kondisi keterampilan menulis karangan siswa adalah cukup baik, (2) 68,5% siswa sering melakukan pembelajaran kelompok, (3) 73% guru kurang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan (4) 84% guru sudah menggunakan sumber belajar berupa buku paket cetak dan pembelajaran dengan memanfaatkan *Information Technology* atau IT seperti menggunakan *ebook*, video atau gambar namun, pemanfaatan media tersebut masih didominasi oleh guru, sementara keterlibatan siswa dalam menggunakan media berbasis IT tersebut masih tergolong rendah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti kepada siswa kelas IV di salah satu sekolah dasar negeri Kecamatan Cicendo Kota Bandung Provinsi Jawa Barat pada mata pelajaran bahasa Indonesia elemen menulis dengan capaian

pembelajaran, yaitu siswa mampu menulis teks narasi, teks deskripsi, teks rekon, teks prosedur, dan teks eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa siswa menghadapi hambatan dalam menulis karangan eksposisi. Beberapa kendala yang dihadapi siswa meliputi ketidakmampuan dalam menyusun karangan eksposisi berdasarkan struktur penulisannya yang terdiri dari tesis (informasi), argumentasi (pendapat) dan penegasan kembali tesis. Siswa belum dapat menulis karangan eksposisi yang memuat informasi yang jelas, tepat, dan sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Siswa belum dapat mengembangkan isi karangan dalam paragraf-paragraf lainnya yang berisi argument yang kuat dan didukung oleh bukti-bukti yang valid sehingga saling terhubung dan mudah dipahami. Hal tersebut membuat nilai rata-rata pembelajaran bahasa Indonesia elemen menulis pada materi menulis karangan eksposisi masih rendah terutama dalam indikator teknik penulisan karangan eksposisi dan struktur bahasa sehingga 23 dari 28 siswa memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Hasil wawancara kepada guru kelas IV di sekolah tersebut, ditemukan bahwa kemampuan siswa dalam menulis masih kurang mumpuni salah satunya adalah siswa belum memahami struktur penulisan karangan berdasarkan jenisnya. Hal ini terlihat dalam tulisan siswa yang hanya mengulang-ulang ide yang sama dengan menggunakan kata-kata yang berbeda. Siswa belum paham tentang kalimat utama dan kalimat pendukung dalam sebuah paragraf. Ketika siswa menulis karangan eksposisi dengan kalimat yang panjang, siswa menulis cerita dengan kalimat berbelit-belit sehingga informasi dan pendapat dalam karangan tidak relevan dengan tema. Siswa hanya mengandalkan pengetahuan yang sudah dipelajari di kelas atau baca di buku. Hal ini membuat ide-ide yang dimiliki menjadi terbatas. Hasil telaah dokumen di sekolah tersebut, didapat informasi bahwa sekolah telah menggunakan Kurikulum Merdeka. RPP atau rencana pelaksanaan pembelajaran yang guru rancang belum memuat metode, strategi, model dan media

pembelajaran yang tepat untuk keterampilan menulis peserta didik, sehingga guru berperan sebagai pusat informasi dan siswa lebih banyak menerima informasi.

Rendahnya keterampilan menulis siswa disebabkan oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri sendiri (internal) maupun dari luar (eksternal). Faktor internal yang menyebabkan keterampilan menulis siswa rendah diantaranya, (1) keterbatasan penguasaan kosakata dan kesulitan menyusun kalimat yang runtut dan sistematis serta terbatasnya (Aswat et al., 2019), (2) siswa mengalami kesulitan dalam penggunaan tanda baca dan kesalahan ejaan kata dimana siswa menggunakan kata yang salah, kata yang disingkat, dan penulisan huruf kapital (Surahman, 2022), (3) siswa belum menguasai tahap-tahapan dalam menulis karangan secara menyeluruh (Rosmaya, 2018), (4) siswa belum memahami struktur dan teknik menulis berdasarkan jenis karangannya sehingga mengalami kesulitan dalam menuangkan ide secara terstruktur (Rifa Hasna Nisrina, 2021), (5) kurangnya motivasi sehingga siswa merasa menulis itu sulit, membosankan, atau tidak penting, sehingga enggan berlatih menulis (Gina et al., 2017). Ide-ide dalam tulisan tidak berkembang dengan baik, dan kalimat-kalimat yang disusun cenderung tidak saling berhubungan, mencerminkan keterbatasan kemampuan ideasi dan ekspresi kreatif siswa (Cahyani et al., 2023). Semakin tinggi tingkat minat membaca siswa, semakin luas pula pengetahuan, pengalaman, serta ragam gaya bahasa yang diperoleh (Daniati et al., 2021; Safitri et al., 2021).

Faktor eksternal penyebab keterampilan menulis siswa rendah diantaranya, (1) kurangnya latihan dan pembiasaan dari guru sehingga proses pembelajaran menulis sering hanya berfokus pada teori tanpa memberikan cukup kesempatan praktik menulis secara mandiri (Inggriyani & Anisa Pebrianti, 2021), (2) pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran menulis masih minim sehingga menyebabkan rendahnya minat siswa serta kurangnya stimulasi visual dan kognitif yang diterima (Susilo, 2020), (3) guru cenderung belum mengimplementasikan metode, teknik atau model pembelajaran yang variatif sehingga pembelajaran menulis kurang optimal dan siswa kurang

memahami tahapan menulis (Windarto, 2020), (4) peran orang tua belum baik dalam mendampingi kegiatan menulis siswa di rumah, sehingga tidak ada penguatan keterampilan menulis di luar sekolah (Rahmawati et al., 2022).

Berdasarkan hasil uji pendahuluan, observasi, wawancara, telaah dokumen dan penelitian terdahulu, didapat kesimpulan bahwa faktor-faktor penyebab siswa memiliki keterampilan menulis rendah yang paling berprediksi berpengaruh adalah kurangnya pembelajaran yang bervariasi sehingga dibutuhkan model pembelajaran yang efektif dan efisien untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik. Dengan menerapkan suatu model pembelajaran berbantuan media diharapkan keterampilan menulis siswa dapat meningkat. Melalui strategi interaksi kelompok yang terstruktur dan diarahkan secara pedagogis. Aspek penting dalam keterampilan menulis seperti ide kreatif, pilihan diksi yang tepat, dan pengembangan imajinasi terbukti berkembang lebih optimal (Hartati, 2017). Berdasarkan kajian literatur, model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan eksposisi siswa kelas IV adalah model *Treffinger* dan *Brainwriting* yang terintegrasi dengan media pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan petunjuk bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran di kelas, mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu, sampai alat evaluasi yang mengarah pada upaya pencapaian tujuan pelajaran, yaitu meningkatkan minat siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan serta meningkatkan pemahaman yang jelas dan mendalam (Fauzia et al., 2022; Mirdad & Pd, 2020). Model pembelajaran *Treffinger* pertama kali oleh Donald J. *Treffinger* pada tahun 1980, yang merupakan Presiden *Center for Creative Learning, Inc.*, di Sarasota, Florida. Beliau adalah seorang peneliti, penulis, guru, dan presenter yang dikenal secara internasional di bidang kreativitas dan pemecahan masalah kreatif, serta di bidang pendidikan berbakat dan berbakat (Rahmawati et al., 2022). Model pembelajaran *Treffinger* merupakan strategi pembelajaran yang berpusat pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Model ini didasarkan pada

teori belajar kreatif bahwa kreativitas adalah keterampilan yang dapat dipelajari dan dikembangkan melalui latihan dan pengalaman (Novitasari et al., 2020; Nugraheni et al., 2019; Rosiyana et al., 2023).

Model pembelajaran *Treffinger* melibatkan kemampuan kognitif dan afektif sehingga mendorong siswa dalam pembelajaran bermakna dengan mengikuti 3 tahapan, yaitu tahap *Basic Tool* artinya tahap dasar dimana siswa harus dapat memahami tantangan. Tahap *Practise with Process* artinya membangkitkan gagasan dimana siswa akan praktik dengan proses. Tahap *Working with Real Problem* artinya tahap mempersiapkan tindakan dimana siswa dihadapkan pada masalah-masalah yang otentik dan relevan dengan kehidupan nyata (Dewi, 2020; Ndiung, S., Dantes, N., Ardana, IM, & Marhaeni, 2016; Putri et al., 2020). Penelitian terdahulu tentang model pembelajaran *Treffinger* dengan teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, pedoman observasi, tes, dan angket. Pelaksanaan penelitian ini mencakup tahap uji coba terbatas dan uji coba luas hingga menghasilkan produk berupa draf final model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik terbukti dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi (Irianto, 2017). Model pembelajaran *Treffinger* berbasis multiliterasi melalui *Schoolology* membantu guru menyampaikan materi pelajaran yang berfokus pada aktivitas siswa. Model ini lebih banyak praktik dan analisis dalam pembelajaran menulis teks eksposisi sehingga hasil tes siswa sangat baik yang menunjukkan bahwa model *Treffinger* berbasis multiliterasi melalui *Schoolology* mampu meningkatkan kemampuan menulis teks eksposisi (Mukarromah, 2023). Model pembelajaran *Treffinger* berbasis kreativitas dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran menulis teks anekdot. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan kemampuan menulis teks anekdot antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaannya cukup tinggi, yaitu nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 79,33, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 71 (Tampubolon, 2017).

Brainwriting merupakan penggabungan kata dari *brain* berarti otak, *write* berarti menulis, jadi *Brainwriting* adalah menulis segala sesuatu yang ada di otak. *Brainwriting* merupakan teknik untuk menumbuhkan ide tentang suatu pokok permasalahan atau suatu hal secara tertulis yang dikembangkan oleh ilmuwan di Batella Institute di Frankfurt, Jerman. *Brainwriting* adalah suatu teknik yang cepat dan mudah serta praktis dalam menciptakan ide dengan cara mengumpulkan ide-ide tersebut dari kelompok yang telah dibentuk sehingga mendapatkan ide-ide baru dan umpan balik yang telah dituangkan dalam media (Chauncey Wilson, 2013). Model pembelajaran *Brainwriting* merupakan model yang dapat menumbuhkan dan meningkatkan produktivitas dalam membentuk ide-ide dalam waktu singkat secara kolaboratif. Dalam prosesnya, model ini dapat memberikan siswa kesempatan untuk mencurahkan gagasan yang dimiliki dengan sebanyak-banyaknya mengenai suatu subjek tanpa takut mengambil resiko atau takut salah (Efriliani et al., 2019; Riza Aprilia Utama, Dedi Kuswandi, 2021). Maka, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Brainwriting* merupakan model pembelajaran yang didalamnya memuat teknik inovatif yang menggabungkan kekuatan otak dan tulisan dalam menghasilkan ide-ide secara individu dan kelompok sehingga efektif dalam meningkatkan kreativitas dengan berkolaborasi dan berkontribusi dengan merata sehingga mampu dalam mengambil keputusan.

Penelitian terdahulu tentang model pembelajaran *Brainwriting* dalam keterampilan menulis menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar menulis narasi menggunakan *Brainwriting* telah dinyatakan efektif untuk meningkatkan pencapaian keterampilan menulis siswa (Lika Apreasta, 2020). Keterampilan menulis menggunakan model pembelajaran *Brainwriting* dengan metode penelitian kuasi eksperimen yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok yang diberi perlakuan dan kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol). Kedua kelompok ini dipilih dan dipasangkan berdasarkan kesamaan tertentu. Memperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan signifikan pada kelas eksperimen sebelum menerapkan pembelajaran model *Brainwriting* memperoleh nilai sebesar

61,96 meningkat sebesar 85,40 (Irawati, 2019). Pembelajaran menulis karangan eksposisi dengan menggunakan model pembelajaran *Brainwriting* memperoleh hasil rata-rata pada siklus I sebesar 69,80 dengan kategori masih di bawah ketuntasan kriteria minimal (KKM) dan pada siklus II diperoleh rata-rata sebesar 83,08 dengan kategori mampu melampaui KKM (Budiani, 2018). Penelitian eksperimen dilakukan untuk mengetahui keterampilan menulis teks narasi melalui metode *Brainwriting* di kelas V Sekolah Dasar memperoleh hasil bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap keterampilan menulis teks narasi tema cita-citaku pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan metode pembelajaran *Brainwriting* (Sazida, W. F., Indihadi, D., & Suryana, 2024).

Pemilihan media pembelajaran harus tepat sesuai dengan fasilitas sekolah, kemampuan guru dalam mengoperasikannya dan mudah dioperasikan oleh siswa serta media yang dekat dan lekat dengan kehidupan peserta didik, seperti filosofi ki Hajar Dewantara didiklah anak sesuai kodrat zamannya. Profesionalisme guru sangat menentukan kualitas pengajaran yang diberikan, guru harus beradaptasi dan meningkatkan kualitas pengajarannya, memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran, dan mempersiapkan generasi mendatang untuk sukses dalam era global yang terus berubah (Chyquitita, 2024). Perkembangan teknologi menuntut adanya penyesuaian, khususnya dalam aspek pengajaran di sekolah, agar sistem pendidikan tetap relevan dan tidak tertinggal oleh zaman (Shabira Khairunnisa Pratidina et al., 2024). Guru harus mampu menguasai teknologi agar mampu berinovasi dalam pembelajaran berbasis digital agar hasil belajar siswa dapat meningkat.

Pemanfaatan aplikasi digital dan media game seperti *Canva*, *Kahoot*, ular tangga digital, *game quizizz*, komik digital dan lainnya (Lubis, 2022). Manfaat media pembelajaran adalah dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya (Pagarra H & Syawaludin, 2022). Penggunaan elemen visual dan digital yang lebih interaktif dan menarik mampu meningkatkan

keterlibatan siswa sehingga mendorong siswa menginterpretasi dan menciptakan makna melalui kombinasi teks dan media visual (Adiredja et al., 2023). Pendapat tersebut sejalan dengan salah satu, media pembelajaran yang akan dipadukan dengan model pembelajaran dan berprediksi dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan eksposisi adalah *platform* desain grafis.

Platform desain grafis adalah sebuah aplikasi atau situs yang menyediakan berbagai fitur dan tools untuk mendesain berbagai hal secara online, seperti presentasi, poster, dan sebagainya, dengan berbagai template yang sudah disediakan dan bisa diakses dengan mudah (H. Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020). *Platform* desain grafis menyediakan alat dan sumber daya yang memudahkan pengguna dalam menciptakan desain visual yang menarik dan profesional, mendukung berbagai kebutuhan mulai dari branding hingga materi promosi dan edukasi (Gehred, 2020). *Platform* desain grafis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Canva*. *Canva* adalah salah satu *platform* desain grafis yang populer di seluruh dunia. Didirikan di Australia pada tahun 2012, *Canva* memiliki versi gratis dan berbayar. *Canva* menawarkan berbagai fitur untuk membantu pengguna menciptakan desain yang menarik tanpa perlu keahlian desain grafis yang mendalam. Khusus untuk dunia pendidikan, *Canva for Education* menyediakan akses gratis bagi sekolah dan institusi pendidikan. *Canva* merupakan program desain online yang hadir dalam ramainya dunia teknologi, yang menyediakan beragam kebutuhan peralatan, seperti slide presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya (Junaedi, 2021).

Penelitian terdahulu menjelaskan bahwa, media pembelajaran *Canva* dalam menulis memperoleh hasil, yaitu terdapat korelasi positif antara penggunaan *Canva* dan peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif (Johan et al., 2022). Penelitian penggunaan *Canva* dalam pembelajaran berhasil mengatasi permasalahan rendahnya motivasi dan keterampilan menulis siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai kuesioner motivasi siswa serta peningkatan

kualitas tulisan siswa dalam hal isi, bahasa, kosakata, desain, dan mekanik penulisan (Siswanjaya, 2021). *Canva* membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan teknis, berpikir kritis, kreativitas, dan apresiasi estetika melalui antarmuka yang intuitif dan sumber daya visual yang kaya (Rodríguez Mina et al., 2024). Platform desain grafis *Canva* dapat memfasilitasi proses pembelajaran dengan menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan siswa untuk mempresentasikan informasi secara visual dan interaktif (Arikarani, 2024).

Berangkat dari latar belakang dan hasil kajian literatur yang telah dilakukan, peneliti bermaksud melaksanakan sebuah penelitian mengenai keterampilan menulis karangan eksposisi pada siswa fase B kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini akan membandingkan dua model pembelajaran, yaitu model *Treffinger* dan *Brainwriting*, yang keduanya didukung oleh penggunaan platform desain grafis sebagai media bantu. Kedua model tersebut dipilih karena diyakini memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan eksposisi yang terstruktur. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis eksposisi siswa secara signifikan. Penelitian ini berjudul, "Perbandingan Pengaruh Model Pembelajaran *Treffinger* dan *Brainwriting* Berbantuan Platform Desain Grafis terhadap Keterampilan Menulis Karangan Eksposisi Siswa Sekolah Dasar".

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, maka secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimanakah perbandingan pengaruh model pembelajaran *Treffinger* dan *Brainwriting* berbantuan platform desain grafis terhadap keterampilan menulis karangan eksposisi siswa sekolah dasar?" Berdasarkan rumusan masalah tersebut, peneliti menguraikan secara khusus ke dalam beberapa pertanyaan penelitian. Adapun pertanyaan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah profil keterampilan menulis karangan eksposisi siswa kelas IV antara sebelum dan sesudah melaksanakan model pembelajaran *Treffinger* berbantuan *platform* desain grafis?
2. Bagaimanakah perbedaan keterampilan menulis karangan eksposisi siswa kelas IV antara sebelum dan sesudah melaksanakan model pembelajaran *Treffinger* berbantuan *platform* desain grafis?
3. Bagaimanakah profil keterampilan menulis karangan eksposisi siswa kelas IV antara sebelum dan sesudah melaksanakan model pembelajaran *Brainwriting* berbantuan *platform* desain grafis?
4. Bagaimanakah perbedaan keterampilan menulis karangan eksposisi siswa kelas IV antara sebelum dan sesudah melaksanakan model pembelajaran *Brainwriting* berbantuan *platform* desain grafis?
5. Bagaimanakah perbedaan peningkatan keterampilan menulis karangan eksposisi siswa kelas IV antara kelas yang mendapatkan perlakuan model pembelajaran *Treffinger* dengan kelas yang mendapatkan perlakuan model pembelajaran *Brainwriting* berbantuan *platform* desain grafis?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, tujuan umum dari penelitian ini ialah untuk memperoleh data faktual hasil dari perbandingan pengaruh model pembelajaran *Treffinger* dan *Brainwriting* berbantuan *platform* desain grafis terhadap keterampilan menulis karangan eksposisi siswa sekolah dasar. Secara khusus tujuan dari penelitian ini yakni untuk:

1. Mendapat data faktual mengenai profil keterampilan menulis karangan eksposisi siswa kelas IV antara sebelum dan sesudah melaksanakan model pembelajaran *Treffinger* berbantuan *platform* desain grafis.
2. Mendapat data faktual mengenai perbedaan keterampilan menulis karangan eksposisi siswa kelas IV antara sebelum dan sesudah melaksanakan model pembelajaran *Treffinger* berbantuan *platform* desain grafis.

3. Mendapat data faktual mengenai profil keterampilan menulis karangan eksposisi siswa kelas IV antara sebelum dan sesudah melaksanakan model pembelajaran *Brainwriting* berbantuan *platform* desain grafis.
4. Mendapat data faktual mengenai perbedaan keterampilan menulis karangan eksposisi siswa kelas IV antara sebelum dan sesudah melaksanakan model pembelajaran *Brainwriting* berbantuan *platform* desain grafis.
5. Mendapat data faktual mengenai perbedaan peningkatan keterampilan menulis karangan eksposisi siswa kelas IV antara kelas yang mendapatkan perlakuan model pembelajaran *Treffinger* dengan kelas yang mendapatkan perlakuan model pembelajaran *Brainwriting* berbantuan *platform* desain grafis.

1.4 Manfaat penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, maka peneliti uraikan manfaat penelitian yang diharapkan, yaitu untuk memberikan pandangan dan pengetahuan pada khalayak umum bahwa perbandingan pengaruh model pembelajaran *Treffinger* dan *Brainwriting* berbantuan *platform* desain grafis terhadap keterampilan menulis karangan eksposisi siswa sekolah dasar. Penelitian yang dilaksanakan juga diharapkan dapat memberikan manfaat untuk beberapa pihak yakni sebagai berikut:

1. Segi Teoretis

- 1) Hasil penelitian ini dapat memberikan bukti empiris mengenai pengaruh model pembelajaran *Treffinger* dan *Brainwriting* berbantuan *platform* desain grafis dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan eksposisi siswa kelas IV sebagai pilihan model pembelajaran yang efektif.
- 2) Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai pemanfaatan teknologi, yaitu *platform* desain grafis dapat diintegrasikan dengan model pembelajaran *Treffinger* dan *Brainwriting*. Hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman lebih mendalam tentang sejauh mana dampak hubungan keterampilan menulis karangan eksposisi.

- 3) Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan bagi para ahli untuk mengembangkan teori pembelajaran yang lebih komprehensif dan relevan dengan konteks pembelajaran di era digital.

2. Segi Kebijakan

- 1) Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan yang berharga bagi para pembuat kebijakan dalam merumuskan kebijakan pendidikan yang lebih efektif, yaitu kurikulum dapat dirancang agar lebih menekankan dalam pengembangan model pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan teknologi seperti model pembelajaran *Treffinger* dan *Brainwriting* berbantuan *platform* desain grafis sehingga keterampilan menulis karangan eksposisi siswa dapat meningkat.
- 2) Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam merancang program pengembangan profesional bagi guru sehingga guru dapat memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk menerapkan model pembelajaran efektif dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.
- 3) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk mengevaluasi keberhasilan program-program pendidikan yang telah terlaksana.

3. Segi Praktik

- 1) Bagi guru dan pendidik manfaat dari hasil penelitian ini dapat memberikan solusi mengenai efektivitas model pembelajaran *Treffinger* dan *Brainwriting* berbantuan *platform* desain grafis sehingga guru dapat memberikan pembelajaran lebih kreatif dan inovatif sehingga guru dapat melihat peningkatan keterampilan dan menulis karangan eksposisi setelah menerapkan model pembelajaran tersebut.
- 2) Bagi sekolah manfaat dari hasil penelitian ini dapat berkontribusi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. Dengan menerapkan model pembelajaran *Treffinger* dan *Brainwriting* berbantuan *platform* desain grafis sekolah dapat menghasilkan lulusan yang memiliki keterampilan menulis karangan eksposisi dengan baik.

- 3) Bagi siswa manfaat dari hasil penelitian ini dapat memotivasi belajar sehingga dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan eksposisi.
- 4) Bagi orang tua manfaat dari hasil penelitian ini dapat membantu dalam memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang proses pembelajaran yang dialami anak-anak.
- 5) Bagi peneliti lain manfaat dari hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk penelitian lanjutan dengan berbagai metode penelitian.

4. Segi Isu

- 1) Hasil penelitian ini dapat memberikan solusi untuk mengatasi tantangan pada siswa dalam mengembangkan keterampilan menulis karangan eksposisi yang sangat dibutuhkan di abad XXI.
- 2) Hasil penelitian ini dapat menunjukkan bahwa teknologi dapat membantu membuat pembelajaran lebih efektif, selaras dengan tren penggunaan teknologi yang terus berkembang di dunia pendidikan
- 3) Hasil penelitian ini dapat memberikan paradigma pembelajaran yang berpusat pada siswa.

5. Segi Aksi Sosial

- 1) Hasil penelitian dapat dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang sejenis, sehingga pengetahuan tentang pembelajaran efektif terus bertambah.
- 2) Hasil penelitian dapat membantu mengidentifikasi metode pembelajaran yang dapat memaksimalkan potensi siswa dalam menulis. Keterampilan ini sangat penting untuk kesuksesan siswa di sekolah, pekerjaan, dan kehidupan.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi sejumlah aspek penting yang menjadi pusat perhatian dalam pembahasan, sehingga pelaksanaan penelitian tetap terfokus dan tidak menyimpang dari tujuan utama. Adapun penjabaran ruang lingkup penelitian ini disampaikan sebagai berikut:

1. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV sekolah dasar yang mengikuti pembelajaran keterampilan menulis karangan eksposisi pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Dalam hal ini, siswa dipilih karena dianggap memiliki tingkat kemampuan menulis yang beragam, sehingga memungkinkan untuk mengamati pengaruh model pembelajaran yang diterapkan.

2. Objek penelitian

Objek yang dikaji adalah keterampilan menulis siswa, khususnya dalam menulis karangan eksposisi berdasarkan indikator penilaian, yaitu teknik penulisan, bahasa dan kesesuaian isi karangan dengan gambar. Penilaian juga mempertimbangkan struktur teks eksposisi serta unsur kebahasaan yang sesuai dengan kaidah karangan eksposisi.

3. Materi yang dikaji

Materi yang dikaji dalam penelitian ini adalah menulis karangan eksposisi. Fokus materi mencakup aspek menulis karangan eksposisi, yaitu (1) teknik menulis karangan eksposisi yang terdiri atas tesis, argumentasi, dan penegasan ulang. (2) bahasa yang terdiri atas struktur bahasa, pemilihan kata dan ejaan. (3) kesesuaian isi paragraf dengan gambar.

4. Pendekatan dan metode penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu atau *quasi experiment*. Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menerima perlakuan menggunakan model pembelajaran *Treffinger* berbantuan *platform* desain grafis, sedangkan kelompok kontrol menerima perlakuan menggunakan model pembelajaran *Brainwriting* berbantuan *platform* desain grafis.

5. Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri yang beralamatkan di Jalan Kresna no.47 Kelurahan Cicendo Kota Bandung Propinsi Jawa Barat. Waktu pelaksanaan penelitian pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yaitu bulan Februari 2025.