

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia berkomunikasi dengan menggunakan bahasa. Orang dapat menyampaikan dan menerima informasi melalui bahasa. Dengan kata lain, bahasa memegang peranan yang penting dalam kehidupan. Selain itu, bahasa juga merupakan suatu keterampilan. Dengan demikian, keterampilan berbahasa perlu dikembangkan sedini mungkin agar seseorang dapat berinteraksi dan berkomunikasi baik di masyarakat.

Menulis merupakan salah satu dari empat aspek keterampilan berbahasa. Sebagai salah satu aspek keterampilan berbahasa, kegiatan menulis tidak dapat dipisahkan dari seluruh proses pembelajaran. Pembelajaran menulis merupakan sebuah proses kreatif dalam menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis berupa karangan atau tulisan dalam tujuan memberitahu, meyakinkan, dan menghibur. Marwoto (Dalman, 2014:3) menjelaskan, “Menulis adalah mengungkapkan ide atau gagasan dalam bentuk karangan secara leluasa”. Menulis merupakan suatu proses mengaitkan antara kata, kalimat, paragraf, maupun bab secara logis agar mudah dipahami. Selain itu, menulis merupakan proses menyampaikan pikiran atau perasaan menjadi wujud tulisan yang bermakna.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 dirancang sebagai pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran bahasa Indonesia

berbasis teks menekankan pada pemahaman dan produksi siswa terhadap jenis, struktur, ciri kebahasaan, dan konteks suatu teks. Pada pembelajaran berbasis teks, pelajaran bahasa Indonesia diajarkan tidak hanya sebagai pengetahuan bahasa, namun sebagai teks yang berfungsi untuk menjadi sumber aktualisasi diri (Ramadania, F., 2016:228). Salah satu keterampilan berbahasa yang menjadi muara pembelajaran berbasis teks adalah keterampilan menulis.

Keterampilan menulis adalah bentuk komunikasi secara tak langsung. Cahyani dan Hodijah (Feniliya, F., 2020:217) mengemukakan bahwa, keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang paling rumit di antara keterampilan berbahasa yang lain. Keterampilan menulis tidak hanya menyalin kata-kata dan kalimat-kalimat, namun juga mengembangkan dan menuangkan ide pada suatu struktur tulisan yang teratur. Adapun karakteristik dari bahasa tulis menurut Goeller (1980) adalah sebagai berikut: (1) akurat yaitu kelogisan dari informasi atau gagasan yang dituliskan, (2) ringkas yaitu pengungkapan gagasan yang ringkas dan tidak menggunakan kata-kata mubazir, (3) jelas yaitu tulisannya mudah dipahami dan tidak menimbulkan tafsiran ganda. Dalam hal ini, penulis dituntut untuk memperhatikan karakteristik bahasa tulis serta ketatabahasaannya agar pembaca dapat memahami pesan yang ingin disampaikan oleh penulis.

Menulis merupakan kegiatan yang penting dalam pembelajaran di sekolah. Dengan keterampilan menulis, siswa dapat mengungkapkan ide,

pikiran, serta gagasannya di setiap mata pelajaran melalui tulisan. Keterampilan menulis tidak akan datang secara otomatis, melainkan harus melalui latihan dan praktik yang teratur. Seseorang harus mencoba dan berlatih untuk: memilih topik, menentukan tujuan, menyusun kerangka karangan, serta menuangkan ide-ide dalam bahasa yang mudah dipahami. Guru dalam hal ini berperan untuk mengembangkan pengetahuan dan menumbuhkan budaya tulis-menulis pada diri siswa. Pembelajaran menulis di sekolah merupakan wadah untuk mengembangkan potensi dan melatih siswa dalam hal tulis menulis.

Pada pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks, siswa dituntut untuk mampu memahami, menjelaskan, dan memproduksi berbagai jenis teks. Berdasarkan kurikulum 2013, mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X terdapat berbagai macam teks antara lain: teks laporan hasil observasi, teks eksposisi, teks anekdot, cerita rakyat, buku fiksi dan nonfiksi, teks negosiasi, debat, teks biografi, dan puisi.

Teks laporan hasil observasi diangkat sebagai topik penelitian karena teks laporan hasil observasi merupakan jenis teks yang bersifat faktual. Teks yang bersifat faktual tentunya akan berkaitan dengan fakta, kejadian langsung, dan hasil pengamatan yang terjadi di sekeliling kita. Dengan adanya pemilihan teks ini, diharapkan siswa lebih mudah dalam memahami dan memproduksi teks secara keseluruhan dengan dukungan fakta-fakta ataupun hasil pengamatan dilingkungan mereka sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata

pelajaran bahasa Indonesia di SMA YAPI Al-Husaeni, proses menulis teks laporan hasil observasi kerap mengalami masalah. Adapun masalah tersebut yaitu yang pertama, siswa kesulitan untuk memulai dan mengembangkan ide. Pada saat siswa diberi tugas untuk menulis teks laporan hasil observasi dengan tema bebas, siswa hanya diberi tema tanpa bantuan berupa gambar maupun video. Selain itu, siswa tidak diperintahkan untuk mengamati langsung objek yang sedang diobservasi. Jadi, siswa kesulitan dalam memulai dan mengembangkan ide karena mereka tidak memiliki gambaran tentang objek yang akan ditulis. Masalah kedua, dalam pembelajaran, guru lebih sering menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan terhadap materi yang disampaikan. Siswa bersifat pasif dan kurang motivasi atau semangat belajar karena hanya menerima informasi dari guru. Oleh karena itu, perlu adanya model dan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri.

Model pembelajaran yang tepat diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Canva dan Inshot. *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahapan-tahapan, sehingga siswa dapat mempelajari sekaligus memiliki pengetahuan dan keterampilan yang berhubungan dengan masalah tersebut serta dapat memecahkannya.

Metode mengajar yang baik, kreatif, inovatif, dan kolaboratif, serta mengikuti perkembangan teknologi ialah dengan menggunakan media

pembelajaran sebagai rujukan dari belajar mengajar. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, membuat guru juga siswa menerapkan pembelajaran dengan penguasaan keterampilan baru, menciptakan sesuatu dalam pengaplikasian media pembelajaran. Bisa dilihat juga, kurikulum saat ini mengasah peserta didik untuk berpikir kreatif, inovatif, dan kolaboratif, serta berpacu pada teknologi, dengan tidak mengandalkan media berupa buku ataupun guru sebagai satu-satunya media pembelajaran yang dipakai dalam tataran pendidikan. Begitupun pada saat ini, dimana telah memasuki era revolusi 4.0 yang mengandalkan teknologi sebagai media dari kegiatan apapun, termasuk dalam pembelajaran.

Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam fitur seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan masih banyak lagi. Selanjutnya, jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya.

Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran sangat menarik karena (1) sebagai dampak dari revolusi industri 4.0 dimana siswa dituntut atau diarahkan untuk kreatif, inovatif, dan kolaboratif dan memiliki penguasaan keterampilan baru, yang mana dilihat dari pengaruh serta keterkaitan dengan revolusi 4.0 yakni transformasi keseluruhan aspek melalui pengembangan teknologi dan internet sebagai tujuan; (2) sarana media pembelajaran dalam arti memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran praktis, praktis dalam hal penggunaannya, waktu, serta hasil

yang bisa di dapat dan; (3) literasi visual siswa dalam pembelajaran, dalam artian banyak sekali pelajaran yang bisa diaplikasikan dalam teknologi terkhusus pada aplikasi Canva.

Salah satu variabel dalam penelitian ini adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Model pembelajaran ini pernah diteliti sebelumnya oleh Nursidik D (2020) dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi dan Dampaknya Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMPN 2 Kalipucang”. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi dan dampaknya terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Selain itu, penelitian yang berkaitan dengan penggunaan model *Problem Based Learning* juga pernah diteliti oleh Effendi, E. H. (2018) dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi dan Kreativitas Siswa SMP”. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap peningkatan kemampuan memproduksi teks laporan hasil observasi siswa meningkat sebesar 0,229, (2) Pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* sebesar 2% dan pembelajaran konvensional sebesar 0,6%. Antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran terlihat dari hasil observasi yang dilakukan, (3) Terdapat pengaruh penggunaan

model *Problem Based Learning* terhadap peningkatan kemampuan kreativitas siswa meningkat sebesar 0,028, (4) Pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* sebesar 8,9% dan pembelajaran konvensional sebesar 0,3%. Respons dan antusias peserta didik terlihat dalam melakukan pengamatan terhadap suatu objek serta dapat menguraikan permasalahan hingga menyelesaikan masalah, (5) Terdapat pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap peningkatan kemampuan memproduksi teks laporan hasil observasi dan kreativitas siswa, dan (6) Penerapan model *Problem Based Learning* menarik dan menyenangkan bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian yang berkaitan dengan menulis teks laporan hasil observasi juga pernah diteliti sebelumnya oleh Boga, M., Huda, S. R., & Astrini, N. (2021) dengan judul “*Implementation of Problem Based Learning (PBL) Model in Writing Learning Observation Report Text*”. Pada penelitian ini, rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 57,6 menjadi 81 naik sebesar 23,4 poin atau 31,8%., dan sebanyak 22 siswa mendapat nilai di atas KKM. Berdasarkan uji statistik menunjukkan sig (2-tailed) 0,003 <0,005 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara tes awal dan tes akhir yang berarti masalah model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Berdasarkan hasil analisis, penelitian ini memiliki variabel yang sama berupa penerapan model *Problem Based Learning* sebagai

variabel bebas pertama dan teks laporan hasil observasi sebagai variabel terikat pertama. Selanjutnya, perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan media Canva dan sebagai komponen variabel bebas yang ke dua dan minat belajar siswa sebagai komponen variabel terikat yang ke dua.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan *Model Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi dan Minat Belajar Siswa Kelas X”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana proses penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan menulis teks laporan hasil observasi dan minat belajar siswa kelas X?
2. Apa kendala yang dihadapi oleh guru dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Bases Learning* berbantuan aplikasi Canva?
3. Apakah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Canva efektif pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas X dari segi:
 - a) pencapaian hasil keterampilan menulis teks laporan hasil

observasi;

b) ketuntasan hasil belajar menulis teks laporan hasil observasi;

c) minat belajar siswa.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Mengetahui proses penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan menulis teks laporan hasil observasi dan minat belajar siswa siswa kelas X.
2. Mengetahui kendala yang dihadapi oleh guru dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Bases Learning* berbantuan aplikasi Canva?
3. Mengetahui efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Canva pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas X dari segi:
 - a) pencapaian hasil keterampilan menulis teks laporan hasil observasi;
 - b) ketuntasan hasil belajar menulis teks laporan hasil observasi;
 - c) minat belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Peneliti berharap bahwa hasil penelitian ini akan menjadi dasar ilmiah yang kuat, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta dapat dijadikan acuan bagi penelitian selanjutnya di masa depan.
- b. Peneliti berharap hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi pemikiran yang berarti, sehingga dapat menjadi tambahan pengetahuan atau referensi ilmiah yang bermanfaat untuk kajian para akademisi.

2. Manfaat Praktis

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi:

a. Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran bahasa Indonesia yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan guru dalam menghadapi permasalahan pembelajaran di kelas.

b. Siswa

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa tentang menulis teks laporan hasil observasi berbantuan aplikasi Canva. Melalui model pembelajaran berbasis masalah berbantuan

aplikasi Canva, peserta didik dapat lebih mudah belajar secara aktif dan mandiri.

c. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam upaya peningkatan dan perbaikan pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya kemampuan menulis teks laporan hasil observasi.

E. Definisi Operasional

Dalam upaya untuk memperjelas dan membatasi ruang lingkup penelitian ini, peneliti memberikan definisi operasional yang spesifik dari istilah-istilah kunci yang digunakan. Definisi operasional ini akan memastikan pemahaman yang konsisten dan menghindari ambiguitas dalam interpretasi konsep-konsep yang akan diteliti.

1. Model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Canva

Model *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang penyampaianya dilakukan dengan menyajikan suatu permasalahan, memfokuskan pada pelacakan akar masalah dan memecahkan masalah tersebut. Pembelajaran dilakukan dengan melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahapan-tahapan.

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* sebagai berikut.

- 1) Orientasi peserta didik pada masalah, yaitu langkah peserta didik yang memfokuskan pada situasi tertentu sebagai cara untuk

melibatkan diri dalam proses belajar.

- 2) Mengorganisasikan peserta didik, yaitu langkah yang mengacu pada proses mengelola, dan memfasilitasi aktivitas dalam lingkungan belajar untuk memastikan bahwa peserta didik dapat belajar secara efektif.
- 3) Membimbing penyelidikan individu dan kelompok, yaitu proses membantu peserta didik dalam melakukan eksplorasi secara mandiri maupun bersama, dengan tujuan untuk memahami, menganalisis, dan menyelesaikan masalah atau topik yang sedang dipelajari.
- 4) Mengembangkan dan menghasilkan hasil karya, yaitu langkah peserta didik secara kreatif dan sistematis untuk membuat produk yang memenuhi kriteria tertentu.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, yaitu langkah peserta didik memahami efektivitas dan efisiensi dari solusi yang diterapkan untuk mengatasi suatu masalah.

Aplikasi Canva adalah alat bantu desain online gratis yang dapat digunakan untuk membuat video kapanpun, di manapun. Guru dapat mudah mengakses dan mengoperasikannya selain itu, tersedia desain menarik yang dapat kita pilih template, fitur-fitur, dan kategori-kategori sesuai dengan kebutuhan tema yang kita inginkan.

Berikut adalah karakteristik aplikasi Canva.

1) Fitur gambar

Buat desain dengan jutaan stok foto, vektor, dan ilustrasi, bahkan bisa mengunggah gambar sendiri.

2) Fitur filter foto

Edit foto menggunakan filter siap pakai, atau bila lebih profesional, gunakan pengedit foto. Selalu ada pilihan untuk setiap pengguna.

3) Fitur ikon dan bentuk

Gunakan ikon, bentuk, dan elemen dengan mudah. Pilih dari beberapa elemen untuk desain pengguna, atau unggah elemen sendiri.

4) Fitur font

Akses beragam font keren dan menarik yang cocok untuk setiap desain. Semua siap digunakan dan bisa diperoleh di aplikasi Canva.

2. Kemampuan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi

Kemampuan menulis adalah keterampilan yang melibatkan proses mengorganisir dan menyampaikan informasi, ide, atau pesan secara efektif melalui tulisan. Sedangkan teks laporan hasil observasi merupakan teks yang menyajikan informasi tentang hasil pengamatan terhadap suatu objek, kejadian, atau fenomena secara sistematis dan

objektif. Indikator dalam menulis teks laporan hasil observasi antara lain sebagai berikut:

- a. menentukan topik yang tepat;
 - b. terdapat isi teks yang informatif;
 - c. terdapat organisasi isi yang lengkap sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan;
 - d. ketepatan penggunaan PUEBI.
3. Minat belajar adalah suatu dorongan dalam diri masing-masing siswa untuk melakukan sesuatu dengan perasaan senang dan tertarik serta bersungguh-sungguh dalam belajar. Indikator-indikator minat belajar antara lain sebagai berikut:
- a. adanya perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran;
 - b. adanya ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran;
 - c. adanya perhatian dalam mengikuti pembelajaran;
 - d. adanya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.