

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam kehidupan karena mendorong perkembangan individu, menciptakan tenaga kerja terampil, dan memengaruhi pembangunan suatu negara secara keseluruhan. Selain itu, pendidikan merupakan ajang perlombaan untuk mencerdaskan pengetahuan, kreativitas, dan kepribadian anak bangsa (Hasan dan Lubis, 2023 : 194-112). Sebagaimana tercantum dalam Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 3 : “Pendidikan nasional mempunyai fungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta mencerdaskan kehidupan masyarakat, bertujuan mengembangkan potensi peserta didik sebagai insan yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kompeten, kreatif, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab.

Semua lembaga dan organisasi yang bergerak di bidang pendidikan harus memastikan bahwa kegiatan yang dilakukan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki peran penting dalam menyelenggarakan pendidikan dari tingkat dasar hingga menengah atas. Dalam konteks ini, kurikulum memiliki peran sentral dalam menentukan arah dan kualitas pembelajaran. Salah satunya yaitu kurikulum 2013 (K-13). Meskipun penggunaan Kurikulum 2013 sudah tergolong jarang digunakan, karena sudah berganti dengan kurikulum merdeka tetapi masih terdapat beberapa sekolah yang menggunakan K-13 ini. Hal tersebut dikarenakan, Kurikulum 2013 (K-13) adalah

kurikulum yang digunakan di Indonesia untuk memberikan penguatan terhadap kompetensi peserta didik. misalnya dalam kemampuan menyimak. Dalam Kurikulum 2013, keterampilan menyimak menempati posisi penting sebagai salah satu komponen pembelajaran bahasa yang bertujuan membangun kecakapan literasi peserta didik, khususnya pada jenis teks persuasif (Kemendikbud, 2017).

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang penting dipelajari di sekolah. Bahasa memiliki kedudukan yang vital dalam melakukan komunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia ini memiliki fungsi untuk pengembangan nalar, sarana komunikasi, dan pengungkapan isi pikiran maupun perasaan (Putri dan Umar, 2023 : 1). Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik banyak mempelajari mengenai teks. Salah satu teks yang dipelajari dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia ialah teks persuasif. Hal tersebut dapat dilihat dengan adanya materi teks persuasif di kelas VIII tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Kompetensi dasar pada materi ini terletak pada bagian 3.14 yaitu menelaah struktur dan kebahasaan teks persuasif yang berupa saran, ajakan, dan pertimbangan tentang berbagai permasalahan aktual (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya, dan lain-lain) dari berbagai sumber yang didengar atau dibaca. Tujuan pembelajaran dari kompetensi dasar tentang materi teks persuasif diatas adalah peserta didik dapat menentukan struktur teks persuasif dan peserta didik dapat menemukan unsur-unsur kebahasaan teks persuasif. (kemendikbud, 2017) .

Teks persuasif memiliki karakteristik yang mengajarkan peserta didik untuk berpikir kritis terhadap informasi yang bersifat membujuk, menyarankan, atau meyakinkan. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan

menelaah struktur dan kebahasaan teks persuasif peserta didik masih tergolong rendah. Berdasarkan observasi awal di SMPS Muhammadiyah 1 Medan dan juga hasil wawancara dengan Ibu Dina Khairani selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPS Muhammadiyah 1 Medan, peserta didik sering kali kesulitan memahami inti dari teks persuasif yang didengarkan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya motivasi peserta didik dalam pembelajaran teks persuasif serta metode pengajaran yang masih didominasi oleh ceramah tanpa melibatkan peserta didik secara aktif. Hal serupa juga ditegaskan oleh Sukirman (2020), yang menyatakan bahwa rendahnya kemampuan menelaah struktur dan kebahasaan peserta didik sering kali berkaitan dengan metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik perhatian peserta didik.

Kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar menyebabkan suasana kelas menjadi monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Metode pembelajaran yang hanya berpusat pada ceramah atau membaca teks tanpa interaksi aktif dapat membuat peserta didik cepat merasa bosan dan kurang fokus dalam memahami materi. Oleh karena itu, penggunaan metode pembelajaran yang lebih menarik, seperti permainan kisah bergilir, dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Metode ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam memahami materi.

Kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar sering kali disebabkan oleh gaya belajar yang monoton dan kurangnya inovasi dalam penyampaian materi. Ketika peserta didik merasa bahwa pembelajaran hanya bersifat satu arah tanpa

adanya variasi dalam metode pengajaran, mereka cenderung kehilangan minat untuk belajar. Menurut Rahman (2021), penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Dengan menerapkan metode permainan kisah bergilir, peserta didik diajak untuk aktif berinteraksi dalam menyusun cerita berdasarkan teks persuasif, yang secara tidak langsung dapat meningkatkan motivasi mereka untuk memahami isi dan struktur teks tersebut.

Keterampilan peserta didik dalam menelaah struktur dan kebahasaan teks persuasif masih tergolong rendah karena kurangnya metode pembelajaran yang dapat melatih mereka dalam memahami teks secara mendalam. Menelaah struktur dan kebahasaan teks persuasif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki banyak manfaat, di antaranya membantu siswa memahami isi teks dengan lebih baik, mengasah keterampilan berpikir kritis, serta meningkatkan kemampuan komunikasi mereka. Oleh karena itu, pembelajaran teks persuasif harus dilakukan secara sistematis agar siswa dapat mengembangkan keterampilan membaca dan menulis dengan lebih baik serta mampu berargumentasi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari.

Metode pembelajaran yang hanya berfokus pada teori tanpa memberikan pengalaman langsung dalam mengolah teks membuat siswa kesulitan dalam mengidentifikasi unsur-unsur teks persuasif. Menurut Setiawan (2022), metode pembelajaran yang berbasis aktivitas interaktif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap struktur dan kebahasaan suatu teks. Metode permainan kisah bergilir memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menyusun dan

menganalisis teks persuasif secara berkelompok, sehingga mereka dapat memahami struktur teks dengan lebih baik melalui pengalaman langsung.

Kurangnya hasil belajar teks persuasif di dalam kelas menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya efektif dalam membantu peserta didik mencapai pemahaman yang optimal. peserta didik yang kurang tertarik dengan cara penyampaian materi cenderung kesulitan dalam menyerap informasi dan menerapkannya dalam tugas akademik. Menurut Sari (2023), pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Pembelajaran berbasis permainan juga dibutuhkan masih banyaknya aplikasi pembelajaran online yang belum menyediakan fitur dengan bahasa Indonesia sehingga terbatasnya inovasi pembelajaran digital (Tanjung, Tobi Bagustian dkk. 2024). Dengan menerapkan metode permainan kisah bergilir, peserta didik tidak hanya memahami konsep teks persuasif, tetapi juga dapat mengasah kreativitas dan keterampilan berpikir kritis mereka dalam menyusun argumen yang persuasif secara efektif.

Terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal tersebut, diantaranya yaitu dengan mengembangkan alat peraga ataupun menggunakan metode pembelajaran yang menarik. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Depdiknas (2016; 17) menyatakan bahwa fungsi alat peraga dan juga metode pembelajaran untuk memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, serta dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Alat peraga sederhana yang bisa digunakan untuk pendukung metode pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan belajar, antara lain seperti kartu-kartu edukasi, poster kreatif, atau alat bantu visual dari bahan bekas. Dengan bantuan tersebut,

metode pembelajaran seperti diskusi kelompok, *role-playing*, atau simulasi dapat berjalan dengan lebih baik. Misalnya, peserta didik bisa mengimplementasikan metode berbasis permainan dalam pembelajaran dengan cara bermain peran dalam memahami cerita atau mengadakan diskusi untuk membangun keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2011: 162) bahwa program permainan yang dirancang dengan baik dapat memotivasi peserta didik dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan dalam penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan menelaah struktur dan kebahasaan adalah melalui metode pembelajaran berbasis permainan, seperti kisah bergilir. Brown (2016) berpendapat bahwa, pembelajaran yang melibatkan aspek kolaboratif dan permainan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik secara signifikan, serta mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif mereka, termasuk keterampilan menyimak.

Berangkat dari fenomena tersebut, penelitian ini berfokus pada penggunaan permainan kisah bergilir dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menelaah struktur dan kebahasaan peserta didik, khususnya pada teks persuasif. Teks persuasif merupakan jenis teks yang bertujuan untuk mempengaruhi pembaca atau pendengar agar sependapat dengan argumen yang disampaikan. Metode permainan kisah bergilir dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan peserta didik dalam menelaah struktur dan kebahasaan teks persuasif karena metode ini melibatkan aktivitas belajar yang interaktif dan kolaboratif.

Dalam metode ini, peserta didik secara bergantian membacakan sebuah cerita atau teks berdasarkan ide yang telah disepakati bersama, sehingga mereka

terlibat langsung dalam proses pembacaan teks. Proses ini mendorong peserta didik untuk memahami dan menerapkan struktur teks persuasif, seperti tesis, argumentasi, dan ajakan, karena setiap bagian dari cerita yang mereka baca harus memiliki alur yang logis dan koheren. Menurut Rahmawati (2021), pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan pemahaman konsep bahasa karena peserta didik lebih aktif dalam mengeksplorasi dan menerapkan unsur-unsur bahasa secara langsung. Oleh karena itu, metode permainan kisah bergilir dapat membantu peserta didik dalam menelaah struktur dan kebahasaan teks persuasif dengan lebih efektif melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Penggunaan Metode *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Menelaah Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Persuasif Kelas VIII SMPN 3 Tangerang Selatan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa adanya metode pembelajaran *problem based learning* terhadap pembelajaran menelaah struktur dan kaidah kebahasaan teks persuasif siswa kelas VIII SMPN 3 Tangerang Selatan. Hal tersebut dibuktikan pada nilai uji *Independent Sample t Test* diperoleh nilai Sig. (2- failed)  $0,036 < 0,05$ . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *problem based learning* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran menelaah struktur dan kaidah kebahasaan teks persuasif kelas VIII SMPN 3 Tangerang Selatan.

Selanjutnya, ada juga penelitian yang dilakukan oleh Nisa Aisyah Pemanfaatan Media *Propofs Brain Games* dalam Pembelajaran Teks Persuasif Siswa MTs Nur Asy-Syafi'iyah Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2023/2024.

Hasil belajar menggunakan media *ProProfs Brain Games* dengan 3 permainan yang digunakan, yaitu permainan Hangman, Crossword Puzzle dan Jigsaw Puzzle dalam pembelajaran keterampilan menyimak persuasif memperoleh hasil yang baik. Nilai tertinggi yang didapat siswa yaitu 90 dan nilai terendah yaitu 50. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VIII MTs Nur Asy-Syafi'iyah Tangerang Selatan mampu menyimak persuasif menggunakan media *ProProfs Brain Games*.

Lalu, penelitian yang dilakukan oleh Syabilla Suci Rezani dengan judul "Penerapan Metode Permainan *Picture And Picture* Berbantuan Media Digital *Wordwall* dalam Pembelajaran Teks Persuasif Kelas VIII di SMP Pasundan 1 Bandung". Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Syabilla mendapatkan hasil yang baik dengan menerapkan metode permainan *picture and picture* berbantuan media digital *wordwall* dalam pembelajaran teks persuasif kelas VIII di SMP pasundan 1 Bandung. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya Hasil tes keterampilan pada siklus I menunjukkan nilai rata-rata kelas 70,2 dengan kategori cukup. Pada siklus II nilai keterampilan rata-rata siswa meningkat menjadi 83,5 dengan kategori baik atau meningkat sebesar 17,5%.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan sangat efektif digunakan sebagai metode pembelajaran. Yang menjadi pembeda dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada metode dan juga kemampuan yang akan akan diuji pada penelitian ini. Berdasarkan pemaparan di atas, diketahui bahwa metode pembelajaran berbasis permainan diperlukan saat proses belajar termasuk dalam pembelajaran teks persuasif. Dengan demikian, peneliti tertarik

untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Permainan Kisah Bergilir Terhadap Kemampuan Menelaah Struktur dan Kebahasaan Teks Persuasif Siswa Kelas VIII SMPS Muhammadiyah 1 Medan”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Pembelajaran materi teks persuasif pada bidang menelaah struktur dan kebahasaan sering kali kurang mendapatkan perhatian dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Peserta didik cenderung pasif dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, yang menyebabkan rendahnya kemampuan menelaah struktur dan kebahasaan peserta didik. Pada penelitian ini, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan pada saat proses belajar mengajar berlangsung.
2. Kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar dikarenakan gaya belajar yang monoton.
3. Kemampuan peserta didik dalam menelaah struktur teks persuasif masih rendah.
4. Kemampuan peserta didik dalam menelaah kaidah kebahasaan teks persuasif masih rendah.

## **1.3 Batasan Masalah**

Setelah mengidentifikasi masalah yang ada, penelitian ini dibatasi pada perbedaan kemampuan menelaah stuktur dan kebahasaan peserta didik pada teks persuasif dengan menggunakan metode permainan kisah bergilir dan tanpa menggunakan metode permainan kisah bergilir untuk melihat bagaimana pengaruh penggunaan metode permainan kisah bergilir terhadap kemampuan

menelaah stuktur dan kebahasaan teks persuasif siswa kelas VIII SMPS Muhammadiyah 1 Medan.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan menelaah stuktur dan kebahasaan teks persuasif peserta didik kelas VIII di SMPS Muhammadiyah 1 Medan dengan menggunakan metode *story telling*?
2. Bagaimana kemampuan menelaah stuktur dan kebahasaan teks persuasif peserta didik kelas VIII di SMPS Muhammadiyah 1 Medan dengan menggunakan metode permainan kisah bergilir?
3. Apakah metode permainan kisah bergilir berpengaruh terhadap kemampuan menelaah stuktur dan kebahasaan teks persuasif peserta didik kelas VIII di SMPS Muhammadiyah 1 Medan?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang telah dirumuskan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui bagaimana kemampuan menelaah stuktur dan kebahasaan teks persuasif peserta didik kelas VIII di SMPS Muhammadiyah 1 Medan deengan menggunakan metode *story telling*.
2. Mengetahui bagaimana kemampuan menelaah stuktur dan kebahasaan teks persuasif peserta didik kelas VIII di SMPS Muhammadiyah 1 Medan dengan menggunakan metode permainan kisah bergilir.

3. Mengetahui adanya upaya metode permainan kisah bergilir terhadap kemampuan menelaah stuktur dan kebahasaan teks persuasif peserta didik kelas VIII di SMPS Muhammadiyah 1 Medan.

## **1.6 Manfaat Penulisan**

Manfaat dalam penulisan ini dapat dilihat dari segi teoretis dan praktis, yaitu:

### **1. Manfaat Teoretis**

- a. Memberikan informasi tentang ada tidaknya upaya peningkatan metode permainan "kisah bergilir" terhadap kemampuan menelaah stuktur dan kebahasaan teks persuasif peserta didik kelas VIII di SMPS Muhammadiyah 1 Medan.
- b. Penelitian ini tentunya diharapkan dapat menambah referensi dalam bentuk pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia, serta memberikan alternatif tambahan mengenai cara melakukan evaluasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi penulis, penelitian ini akan dijadikan sebagai wadah implementasi dari kemampuan teori dan praktik yang dimiliki untuk melaksanakan suatu bentuk penelitian dan penulisan karya ilmiah.
- b. Bagi guru, Guru dapat meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran melalui penelitian ini, yang diharapkan menjadi acuan dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih inovatif dan menarik. Dengan menggunakan metode permainan Kisah Bergilir, guru

dapat menghadirkan variasi dalam menyampaikan materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak membosankan.

- c. Bagi peserta didik, penggunaan permainan dalam pembelajaran menawarkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik, sehingga mereka tidak merasa bosan atau tertekan selama proses belajar berlangsung.

