

## **BAB. II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP**

Bahasa Indonesia merupakan pelajaran wajib dan selalu hadir dalam jenjang pendidikan, baik itu Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, ataupun Perguruan Tinggi. Bahasa merupakan seperangkat ujaran yang memiliki arti atau makna yang dihasilkan dari alat ucap. Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik dapat berkomunikasi secara efektif sesuai etika yang berlaku baik lisan maupun tulisan, menghargai serta bangga menggunakan bahasa Indonesia, menikmati dan memanfaatkan karya sastra dalam wawasan yang lebih luas, serta menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan sosial (Samsiyah, 2016).

Mata pelajaran Bahasa Indonesia membentuk keterampilan berbahasa reseptif (menyimak, membaca dan memirsa) dan keterampilan berbahasa produktif (berbicara dan mempresentasikan, serta menulis). Kompetensi berbahasa ini berdasar pada tiga hal yang saling berhubungan dan saling mendukung untuk mengembangkan kompetensi peserta didik, yaitu bahasa (mengembangkan kompetensi kebahasaan), sastra (kemampuan memahami, mengapresiasi, menanggapi, menganalisis, dan menciptakarya sastra); dan berpikir (kritis, kreatif, dan imajinatif). Pengembangan kompetensi berbahasa, bersastra, dan berpikir diharapkan membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan literasi tinggi dan berkarakter Pancasila.

Agar pembelajaran bahasa dapat mencapai target, pembelajaran yang dilakukan haruslah menekankan pemberian kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuannya (Tarigan, 1989:280) sebagai kompetensi komunikatif. Kompetensi komunikatif merupakan kompetensi untuk memahami dan mempergunakan bahasa dalam kegiatan komunikasi secara faktual dan wajar sesuai dengan konteks pembicaraan.

Kompetensi ini meliputi kompetensi gramatikal, yang berkaitan dengan berbagai unsure kebahasaan, kompetensi sosiolingual yang berkaitan dengan kemampuan menggunakan bahasa sesuai dengan keadaan social kemasyarakatan, dan kompetensi konstektual yang berkaitan dengan penggunaan bahasa sesuai dengan situasi dan kondisi (konteks) pembicaraan yang dilakukan.

Tarigan, Henry Guntur. 1989. Metodologi Pengajaran Bahasa. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

Adapun tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk membantu peserta didik mengembangkan:

- a. Akhlak mulia dengan menggunakan bahasa Indonesia secara santun;
- b. Sikap pengutamaan dan penghargaan terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi negara Republik Indonesia;
- c. Kemampuan berbahasa dengan berbagai teks multi modal (lisan, tulis, visual, audio, audiovisual ) untuk berbagai tujuan (genre) dan konteks;
- d. Kemampuan literasi ( berbahasa, bersastra, dan bernalar kritis kreatif) dalam belajar dan bekerja;
- e. Kepercayaan diri untuk berekspresi sebagai individu yang cakap, mandiri, bergotong royong, dan bertanggungjawab;

- f. Kepedulian terhadap budaya lokal dan lingkungan sekitarnya; dan kepedulian untuk berkontribusi sebagai warga Indonesia dan dunia yang demokratis dan berkeadilan.

Kemampuan literasi di atas dikembangkan kedalam pembelajaran menyimak, membaca dan memirsa, menulis, berbicara, dan mempresentasikan untuk berbagai tujuan berbasis *genre* yang terkait dengan penggunaan bahasa dalam kehidupan. Setiap genre memiliki tipe teks yang didasarkan pada alur pikir struktur khas teks tertentu. Tipe teks merupakan alur pikir yang dapat mengoptimalkan penggunaan bahasa untuk bekerja dan belajar.

## **2. Keterampilan Menulis**

Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Menulis juga merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam tujuan, misalnya memberitahu, meyakinkan, atau menghibur.

Menulis dapat juga dikatakan bagian dari kemampuan yang diajarkan dalam pelajaran bahasa Indonesia. Kemampuan berbahasa terdiri atas empat aspek, meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Penggunaan aspek kebahasaan dalam proses pembelajaran sering berhubungan satu sama lainnya. Menyimak dan membaca erat hubungannya karena keduanya merupakan alat untuk menerima komunikasi. Sedangkan berbicara dan menulis merupakan cara mengekspresikan makna. Menulis merupakan kegiatan mengekspresikan informasi yang diterima dari proses

menyimak dan membaca. Jadi, semakin banyak pula informasi yang diterimanya untuk diekspresikan secara tertulis. Keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan kepada pihak lain secara tertulis. Menulis menurut pengalaman, waktu, kesempatan, pelatihan, keterampilan-keterampilan khusus, dan pengajaran langsung menjadi seorang penulis, menuntut gagasan yang logis, diekspresikan dengan jelas, dan ditata dengan menarik.

Menulis merupakan kegiatan yang menyenangkan, apabila sesuatu yang memenuhi pikiran kita bias dituangkan melalui bentuk tulisan. Suparno dan Yunus (dalam Dalman, 2012:4) berpendapat bahwa "menulis merupakan suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana." Menulis adalah proses mengubah pikiran menjadi bentuk tulisan yang bermakna. Tetapi, menulis tidak seperti membalikkan kedua telapak tangan. Menulis harus melalui proses atau tahapan. Sebagai suatu keterampilan berbahasa, menulis merupakan kegiatan yang kompleks karena penulis dituntut untuk dapat menyusun isi tulisan serta menungangkannya dalam bahasa tulis. Oleh karena itu, siswa diharapkan untuk dapat menguasai ilmu tentang menulis dan mampu untuk menulis. Suparno dan Muhammad Yunus. 2004. Keterampilan Dasar Menulis. Jakarta: Universitas Terbuka.

Menulis merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang sangat penting dikuasai siswa dalam pembelajaran bahasa untuk mendukung fungsi bahasa sebagai alat komunikasi. Menurut Henry Guntur Tarigan, menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain.<sup>3</sup>

Bentuk keterampilan menulis yang diajarkan kepada siswa yaitu

menulis karangan narasi, deskripsi, eksposisi, argumentasi, dan persuasi. Dalam hal ini penulis memilih karangan deskripsi dengan media video wisata daerah karena media video wisata daerah merupakan alat bantu yang sangat efektif untuk lebih menghidupkan pokok pembicaraan untuk menghindari rasa bosan dan keengganan para pembaca. Teks narasi adalah Teks narasi adalah **teks yang menyajikan serangkaian peristiwa secara kronologis atau sesuai urutan waktunya**. Peristiwa dalam teks narasi bias benar-benar terjadi, tetapi bisa juga hanya khayalan saja. Umumnya, teks narasi bertujuan untuk menghibur pembaca dengan kisah fisik maupun non fiksi.

### 3. MenulisTeks Narasi

Bacaan anak tidak terbatas pada hal-hal yang bersifat fantasi atau sastra, tetapi juga bacaan yang bersifat pengetahuan, keterampilan khusus, komik atau cerita bergambar, cerita rakyat dan sebagainya. Sifat dan hakikat sastra anak harus sesuai dengan dunia dan alam kehidupan anak-anak yang khas milik mereka dan bukan milik orang dewasa. Karakteristik cerita untuk anak yang sudah disesuaikan untuk anak indonesia oleh Musfiroh (2008: 33-45) dijelaskan dalam tujuh karakteristik. Karakteristik tersebut yaitu tema, amanat, plot, tokoh dan penokohan, sudut pandang, latar, dan sarana kebahasaan. Sarana kebahasaan cerita untuk anak harus disesuaikan dengan tahap perkembangan bahasa anak dalam hal kosakata, dan struktur kalimat sesuai dengan tingkat perolehan anak. Kosakata untuk anak berisi kata-kata yang mudah, berisi beberapa konsep numeric dasar, beberapa kata sifat, kata adverb, kata rujukan orang preposisi, kata sambung. Kosakata sebaiknya tidak bermakna ganda dan tidakkonotatif, kata sering diulang-ulang, terutama kata yang penting, sederhana, tepat, mudah dicerna dan

Perkembangan minat pada anak dapat dilihat dari pengamatan pada saat melakukan kegiatan, pertanyaan anak yang diberikan terus menerus, pokok pembicaraan yang mengarah pada minat anak, pilihan buku bacaan, hasil menggambar spontan, jawaban atas pertanyaan spontan yang diutarakan orang dewasa kepada anak, dan segala bentuk hasil karya anak. Berdasarkan hasil penelitiannya, Hurlock ( 1979: 116-143) mengidentifikasi beberapa minat yang umum pada anak-anak yaitu minat terhadap tubuh manusia, penampilan, pakaian, nama, lambang status, agama, jenis kelamin, dan pekerjaan di masa mendatang.

Suhartiningih (2012) menyatakan bahwa tujuan khusus penelitiannya untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menemukan unsur-unsur yang membentuk cerita, nilai-nilai yang terkandung dalam cerita dan memberikan tanggapan tertulis tentang isi cerita. Setelah tindakan dilakukan dengan menerapkan pendekatan area isi dalam pembelajaran apresiasi sastra, hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut: (1) 80% dari siswa dapat menemukan unsur-unsur yang membentuk cerita dengan benar, (2) 75% dari siswa dapat menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita dengan benar, dan (3) 80% dari siswa bias memberikan tanggapan tertulis tentang isi cerita dengan bahasa kronologis yang mudah dipahami.

#### **4. Tema Kearifan Lokal**

Di era perkembangan digitalisasi ini, membuat peserta didik mendapatkan kemudahan akses informasi yang sangat mudah dengan fasilitas teknologi yang dapat membuat lupa akan jati diri bangsa terutama sosio kultural dan kearifan lokal. Oleh karena itu perlulah seorang guru perlu memberikan pembelajaran yang terkait kearifan lokal.

Lalu apa perlunya siswa diajarkan tentang pemahaman tema kearifan local melalui teks narasi? Untuk menjawabnya kita ikuti paparan sebagai berikut:

Seiring dengan perkembangan dan perubahan tatanan kehidupan manusia yang memasuki era kemajuan teknologi yang sangat cepat tentu saja dapat mempengaruhi tatanan perilaku budaya yang ada. Lompatan teknologi yang memasuki era revolusi industri 4.0 memberikan dampak yang sangat signifikan diberbagai bidang kehidupan manusia. Hal tersebut mengakibatkan perilaku pada generasi era sekarang yang dikenal dengan generasi milenial. Generasi ini dikategorikan menjadi dua yaitu *generasi Z* dan *generasi alfa*.

*Generasi Z* ini lahir antara tahun 1995 sampai dengan 2010 yang merupakan generasi peralihan dari *generasi Y* dimana teknologi sedang berkembang. Adapun ciri-ciri pada generasi ini memiliki pola pikir mereka cenderung serba *instan* dan kehidupan mereka cenderung bergantung pada teknologi, mementingkan popularitas dari media sosial yang digunakan. *Generasi alfa* terlahir dengan teknologi yang semakin berkembang pesat. Mereka berpengalaman dengan *gadget* ,*smartphone* dan kecanggihan teknologi lainnya. Kebanyakan mereka terlahir dari keluarga *generasi Y* pada masa masa awal perkembangan teknologi. Pola pikir mereka terbuka, transformatif, dan inovatif.

Adanya generasi tersebut tentu perlu kita kaji dari sudut pandang perspektif kearifan lokal yang ada di masyarakat. Generasi tersebut perlu dikenalkan pada

kearifan lokal yang sudah turun temurun ada di lingkungan sekitarnya. Tujuannya adalah tetap melestarikan kearifan lokal yang ada walau di jaman yang serba teknologi ini. Artinya jangan sampai dengan adanya teknologi justru dapat menggerus kearifan lokal yang ada

Kearifan local berasal dari dua kata yaitu kearifan (wisdom), dan lokal (local). Secara umum maka local wisdom (kearifan setempat) dapat dipahami sebagai gagasan gagasan setempat (local) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya. Kearifan local terbentuk sebagai keunggulan budaya masyarakat setempat maupun kondisi geografis dalam arti luas. Kearifan local merupakan produk budaya masa lalu yang patut secara terus menerus dijadikan pegangan hidup.

Secara umum, budaya local atau budaya daerah dimaknai sebagai budaya yang berkembang di suatu daerah, yang unsure unsurnya adalah budaya suku bangsa yang tinggal di daerah itu. Dalam pelaksanaan pembangunan berkelanjutan oleh adanya kemajuan teknologi membuat orang lupa akan pentingnya tradisi atau kebudayaan masyarakat dalam mengelola lingkungan, sering kali budaya local dianggap sesuatu yang sudah ketinggalan di abad sekarang ini, sehingga perencanaan pembangunan seringkali tidak melibatkan masyarakat.

##### **5. Pembelajaran *Windows Shopping***

Pembelajaran merupakan suatu system atau proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-peserta didik dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Rustaman, 2001:461). Dalam proses pembelajaran, guru dan peserta didik merupakan dua komponen yang tidak bias dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin

interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar peserta didik dapat tercapai secara optimal.

Thorndike (Arifin, 2009) menyatakan belajar akan lebih berhasil apabila respons murid terhadap suatu stimulus segera diikuti dengan perasaan senang atau kepuasan. Belajar biologi bagi sebagian peserta didik cukup membosankan, karena materi pelajaran yang banyak. Maka, proses pembelajaran yang dilakukan harus bersifat menarik dan menyenangkan. Pembelajaran menyenangkan merupakan suasana belajar mengajar yang dapat memusatkan perhatiannya secara penuh saat belajar sehingga curah waktu perhatiannya (*time on task*) tinggi. Salah satu model pembelajaran yang menarik dan bias meningkatkan keaktifan pesertadidik adalah windows shopping. Windows shopping adalah model pembelajaran berbasis kerja kelompok dengan berbelanja keliling melihat-lihat hasil karya kelompok lain untuk menambah wawasan. Model pembelajaran kooperatif tipe window shopping (belanja hasil karya) akan mengantarkan peserta didik pada penanaman karakter kerjasama, keberanian, demokratis, rasa ingin tahu, interaksi antar teman, dan bertanggungjawab. Peserta didik dapat berbelanja secara aktif dan dinamis dengan memajang hasil karya secara kreatif. Satu atau dua orang dari masing masing kelompok menjaga hasil karya mereka (menjaga stan/toko). Anggota kelompok lainnya mengunjungi stan untuk melihat hasil karya kelompok lainnya (berbelanja) dengan mempelajari, bertanya, member komentar dan penilaian sehingga setiap peserta dalam kelompok dapat aktif untuk belajar.

Keunikan yang terdapat dalam model pembelajaran ini peserta tidak hanya melihat-lihat hasil pekerjaan kelompok lain tetapi juga mencatat hasil pekerjaan tersebut untuk saling berbagi dengan anggota kelompoknya. Sehingga setiap anggota atau kelompok yang berkunjung dapat berbelanja ilmu atau mendapatkan ilmu untuk oleh-oleh anggota lainnya. Model pembelajaanini sangat menarik, disamping adanya kerja kelompok juga terdapat kegiatan tutor sebaya (*peer tutoring*). Langkah-langkah

pembelajaran dengan metode windows shopping adalah pertama, seluruh peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kemudian guru membagi kasus atau bahasan yang berbeda kepada tiap-tiap kelompok. Kemudian setiap kelompok mengerjakan tugas atau berdiskusi sesuai topik yang diperoleh. Hasil diskusi dituangkan dalam bentuk diagram atau mind mapping pada selembar kertas manila atau flip chart yang dibuat semenarik mungkin, dalam kegiatan ini guru memberikan bimbingan seperlunya.

Langkah kedua hasil pekerjaan tiap kelompok dipajang di sepanjang dinding kelas. Masing-masing kelompok dilakukan pembagian tugas. Satu atau dua orang anggota kelompok mempunyai tugas sebagai penjaga toko/stan dan lainnya berkeliling mengunjungi stan kelompok lain. Anggota kelompok yang bertugas sebagai penjaga stan diharapkan mampu member penjelasan kepada anggota kelompok lain yang berkunjung terkait dengan tugas atau topik yang dipajang, serta menjawab pertanyaan dari pengunjung stan. Maka, diharapkan setiap kelompok memilih penjaga stan yang mampu berkomunikasi dan memahami dengan baik hasil pekerjaan kelompok.

Pada kegiatan inilah munculnya aktivitas tutor sebaya (peer tutoring). Anggota kelompok yang mempunyai tugas berkunjung pada kelompok lain berhak mendapat penjelasan, member masukan, bertanya dan melakukan koreksi terhadap pekerjaan kelompok yang dikunjunginya. Kelompok yang berkunjung mencatat pekerjaan kelompok yang dikunjungi.

Apabila waktu yang telah ditentukan selesai, masing-masing anggota kelompok yang berkeliling mengunjungi stan diminta kembali ke kelompok asal. Setiap anggota kelompok memberikan informasi berdasarkan hasil kunjungan yang telah dilakukan. Pada kegiatan ini terjadi transfer pengetahuan dari hasil belanja ilmu

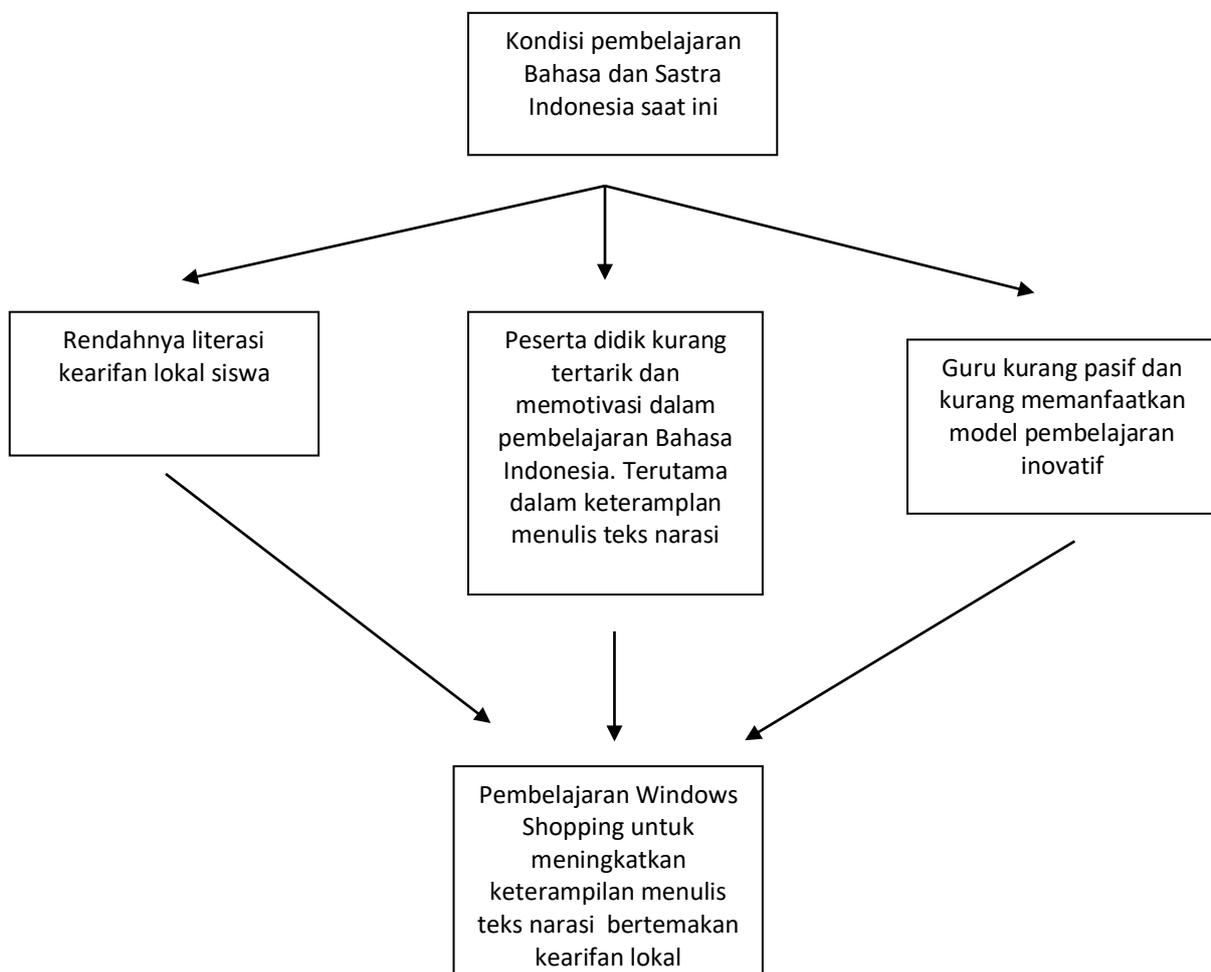
yang sudah dilakukan. Selanjutnya guru dan peserta didik melakukan review terhadap apa yang sudah dipelajari serta umpan balik dan koreksi terhadap pekerjaan tiap-tiap kelompok secara klasikal. Langkah terakhir, guru memberikan kuis atau pertanyaan kepada peserta didik secara individu. Pertanyaan yang diberikan sesuai tugas atau topik yang dibahas masing-masing kelompok tadi. Pembelajaran dengan windows shopping menyenangkan dan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Model belajar ini mampu meningkatkan kepercayaan diri, kemampuan berkomunikasi juga memanfaatkan tutor sebaya. Harapannya peserta didik belajar lebih semangat dan memperoleh hasil belajar sesuai yang diharapkan.

## B. Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran merupakan rancangan atau garis besar yang telah digagas oleh peneliti dalam merancang proses penelitian. Kerangka pemikiran merupakan penjelasan sementara terhadap gejala yang menjadi objek permasalahan. Kerangka ini disusun dengan berdasarkan pada tinjauan pustaka hasil penelitain yang relevan atau terikat. Kriteria utama agar suatu kerangka pemikiran bias menyakinkan adalah alur-alur pemikiran yang logis dalam membangun suatu berpikir yang membuahkan kesimpulan berupa hipotesis.

Masalah-masalah yang telah diidentifikasi dihubungkan dengan teori sehingga ditemukan pula pemecahan atas permasalahan yang telah diidentifikasi tersebut. Hal ini ditunjukkan agar dapat menjawab atau menerangkan masalah yang telah diidentifikasi itu. Uma Sekaran dalam Sugiyono ( 2016, hlm. 60 ) mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptua tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Sedangkan menurut Suria sumantri dalam Sugiyono ( 2016, hlm. 60 ) yang mengatakan bahwa, kerangka pemikiran ini merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi obyek permasalahan. Maka, dapat disimpulkan bahwa kerangka pemikiran merupakan rancangan atau pola pikir yang menjelaskan hubungan antara variable atau permasalahan yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan untuk dianalisis dan dipecahkan sehingga dapat dirumuskan sebuah hipotesis. Sebagaimana pada penelitian ini dirumuskan dalam kerangka berpikir berikut.



Gambar 1. Kerangka berpikir pembelajaran menggunakan bahan ajar Canva untuk meningkatkan keterampilan menulis teks narasi bertemakan kearifan lokal

### C. Kebaharuan Penelitian

Adapun kebaharuan penelitian ini diantaranya adalah:

1. Menerapkan pembelajaran kontekstual di sekitar siswa untuk di tuliskan kedalam teks narasi yang baik
2. Siswa dapat mempelajari kearifan lokal yang ada di sekitar siswa dengan melakukan pengamatan langsung untuk dituliskan dalam bentuk teks narasi
3. Pembelajaran sesuai dengan Kurikulum Merdeka dengan menerapkan dimensi Profil Pelajar Pancasila yaitu kreatif, mandiri dan berkearifan lokal.
4. Mengakomodasi kebutuhan siswa yang kinestetik dengan melakukan pembelajaran berdiferensiasi melalui kegiatan "*Windows Shopping*".