KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENYUSUN TEKS DISKUSI MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM SOLVING LEARNING* DAN MODEL *GENERATIVE* BERBANTUAN MEDIA *FLASH CARD* PADA SISWA KELAS VIII SMP

SKRIPSI

diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh:

Nama : Fiki Fitria Mustauda

NIM : 2101412094

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Keefektifan Keterampilan Menyusun Teks Diskusi Menggunakan Model *Poblem Solving Learning* dan Model *Generative* Berbantuan Media *Flash Card* pada Siswa Kelas VIII SMP" ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 24 Agustus 2016

Dosen Pembimbing I,	Dosen Pembimbing II,
Drs. Wagiran, M.Hum.	Septina Sulistyaningrum, S.Pd., M.Pd
NIP 19670313 199303 1 002	NIP 19810923 200812 2 004

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitian Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

pada hari : Rabu

tanggal : 24 Agustus 2016

Panitia Ujian Skripsi

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
NIP 19600803 198901 1 001
Ketua

U'um Qomariyah, S.Pd., M.Hum
NIP 19820212 200604 2 002
Sekretaris

Tommi Yuniawan, S.Pd., M.Hum
NIP 19750617 199903 1 002
Penguji I

Septina Sulityaningrum, S.Pd., M.Pd
NIP 19810923 200812 2 004
Penguji II/Pembimbing II

Drs. Wagiran, M.Hum
NIP 19670313 199303 1 002
Penguji III/Pembimbing I

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Mengetahui,
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum
NIP 196008031989011001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya. Pendapat atau temuan yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 24 Agustus 2016

Fiki Fitria Mustauda

2101412094

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto

1. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum kecuali kaum itu sendiri yang mengubahnya (Qs Ar-Ra'd 13:11).
2. Anda bertindak efektif apabila apa yang Anda lakukan, cara Anda bertindak, dan hasil tindakan Anda membawa perubahan yang positf.

Persembahan

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada

1. Ayah, Ibu, dan Adik yang selalu mendoakan serta memberikan semangat kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini;
2. Bapak atau Ibu Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia tercinta;
3. Teman-teman rombel 3 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia serta keluarga Purinimas yang selalu memberikan semangat kepada peneliti.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

SARI

Mustauda, Fiki Fitria. 2016. "Keefektifan Pembelajaran Keterampilan Menyusun Teks Diskusi Menggunakan Model *Poblem Solving Learning* dan Model *Generative* Berbantuan Media *Flash Card* pada Siswa Kelas VIII SMP". *Skripsi* Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Wagiran, M.Hum. Septina Sulistyaningrum, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: pembelajaran keterampilan menyusun teks diskusi, *problem solving learning*, *generative*, media *flash card*.

Keterampilan menyusun teks diskusi merupakan keterampilan yang wajib dimiliki oleh siswa kelas VIII SMP sesuai dengan kurikulum 2013. Keterampilan teks diskusi merupakan keterampilan yang sulit bagi siswa. Rata-rata nilai siswa dalam menyusun teks diskusi tergolong rendah. Hal ini disebabkan model dan media pembelajaran yang kurang variatif, sehingga siswa mudah bosan. Seiring perkembangan teknologi, banyak model dan media pembelajaran yang dikembangkan oleh ahli. Model *problem solving leraning* dan model *generative* merupakan model yang berbasis masalah. Kedua model tersebut melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran dan memecahkan masalah secara mandiri sesuai dengan permasalahan pada teks diskusi. Kedua model tersebut lebih bagus jika diterapkan menggunakan media, yaitu media *flash* card. Media *flash card* membanatu siswa dalam memperoleh gambaran tenatang masalah yang diajukan kepada siswa dalam keterampilan menulis teks diskusi.

Masalah yang dikaji dalam penelitian ini yaitu (1) bagaimana keefektifan pembelajaran keterampilan menyusun teks diskusi menggunakan model *problem solving learning* berbantuan media *flash card* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kudus? (2) bagaimana keefektifan pembelajaran keterampilan menyusun teks diskusi menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kudus?, dan (3) adakah perbedaan tingkat keefektifan antara pembelajaran keterampilan menyusun teks diskusi menggunakan model *problem solving learning* dan model *generative* berbantuan media *flash card* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kudus?

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kudus menggunakan metode eksperimen semu dengan desain *the randomized pretest-postest control group desaign*. Kelas VIII B dipilih sebagai kelompok eskperimen I yang mendapat perlakuan menggunakan model *problem solving learning* berbantuan media *flash card*, sedangkan kelas VIII D dipilih sebagai kelompok eksperimen II yang mendapat perlakuan menggunakan model *generative* bebantuan media *flash card*. Pada penelitan ini terdapat tiga kegiatan pada masing-masing kelas sampel, yaitu tes awal, pemberian perlakuan, dan tes akhir. Pengambilan data dilakukan dengan tes dan non tes. Instrumen tes berupa soal tes perbuatan untuk menyusun teks diskusi dan instrumen nontes berupa lembar observasi, pedoman wawancara tidak terstruktur serta pedoman dokumentasi.

Hasil *uji t* kelompok *problem solving learning* menunjukan perbedaan kondisi akhir, yaitu skor tes akhir lebih baik dari pada tes awal karena didapatkan hasilnya diperoleh t_{hitung} = -8,134. Nilai probabilitas *Sig* (2-tailed) pada uji tersebut = 0,000 < 0,05. Dengan demikian, t_{hitung} berada pada daerah penolakan Ho yang berarti terdapat perbedaan rata-rata tes awal dan tes akhir kelas yang

melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *problem solving learning* berbantuan media *flash card*. Hasil *uji t* kelompok *generative* menunjukkan perbedaan kondisi akhir, yaitu skor tes akhir lebih baik dari pada skor tes awal karena didapatkan t_{hitung} = -15,719. Nilai probabilitas *Sig* (2-tailed) pada uji tersebut = 0,000 < 0,05, sehingga t_{hitung} berada pada daerah penolakan Ho yang berarti terdapat perbedaan rata-rata tes awal dan tes akhir kelas yang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card*. sementara hasil *uji t* data tes akhir kelompok *problem solving learning* dan kelompok *generatie* diperoleh t_{hitung}= 5,140 dengan t_{tabel}=2,00 sehingga t_{hitung} berada didaerah penolakan H_o. Ini berarti ada perbedaan yang signifikan antara kelas yang melaksanakan pembelajaran dengan model *problem solving learning* berbantuan media *flash card* dengan kelas yang melaksanakan pembelajaran dengan model *generative* berbantuan media *flash card*. Simpulan akhir pada penelitian ini adalah penerapan model *generative* lebih efektif dibanding penerapan model *generative* dalam pembelajaran keterampilan menyusun teks diskusi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kudus.

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan (1) guru bahasa Indonesia hendaknya menerapkan model *generative* dalam pembelajaran keterampilan menulis teks diskusi karena sudah diuji keefektifannya dibandingkan dengan model *problem solving learning*, (2) hendaknnya guru memiliki sebuah cara atau trik untuk meningkatkan kreativitas siswa ketika mengggunakan model *generative*, (3) peneliti di bidang bahasa dan sastra Indonesia hendaknya menggunakan model pembelajaran yang lain untuk lebih mengembangkan kreativitas siswa dalam menulis, khususnya dalam keterampilan menyusun teks diskusi.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan inayahnya, karena penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Keefektifan Pembelajaran Keterampilan Menyusun Teks Diskusi Menggunakan Model *Poblem Solving Learning* dan Model *Generative* Berbantuan Media *Flash Card* pada Siswa Kelas VIII SMP" dengan baik dan lancar.

Keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini juga atas motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Drs. Wagiran M.Hum (dosen pembimbing I) dan Septina Sulistyaningrum S.Pd., M.Pd (dosen pembimbing II) yang telah memberikan arahan, pengetahuan serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini;
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti untuk mewujudkan skripsi ini;
3. Dr. Haryadi, M.Pd., Ketua jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan izin penelitian skripsi ini;
4. Semua Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah membimbing dalam perkuliahan sebagai bekal ilmu peneliti;
5. Guru bahasa dan sastra Indonesia SMP Negeri 3 Kudus yang telah memberikan izin, kesempatan dan arahan kepada peneliti untuk mengadakan penelitian;
6. Siswa kelas VIII B dan VIII D SMP Negeri 3 Kudus tahun ajaran 2015/2016 yang telah bersemangat mengikuti pembelajaran;
7. Sahabat-sahabat dan teman-teman rombel 3 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan motivasi kepada penulis; serta

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

8. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat serta menambah pengetahuan kepada peneliti khususnya dan kepada para pembaca pada umumnya.

Semarang, 24 Agustus 2016

Fiki Fitria Mustauda

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
PERSETUJUAN PEMBIBING ii
PENGESAHAN KELULUSAN iii
PERNYATAAN iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN v
SARI vi
PRAKATA viii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xv
DAFTAR GAMBAR xvii
DAFTAR LAMPIRAN xviii
BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 6
1.3 Batasan Masalah 7
1.4 Rumusan Masalah 8
1.5 Tujuan Penelitian 8
1.6 Manfaat Penelitian 9
1.6.1 Manfaat Teoretis 9
1.6.2 Manfaat Praktis 9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS
2.1 Kajian Pustaka 11
2.2 Landasan Teoretis 23
2.2.1 Keterampilan Menyusun Teks Diskusi 23
2.2.1.1 Keterampilan Menulis 23
2.2.1.1.1 Tujuan Menulis 25
2.2.1.1.2 Tahap-Tahap Menulis 26
2.2.1.2 Teks Diskusi 28
2.2.1.2.1 Struktur Teks Diskusi 29
2.2.1.2.2 Ciri Kebahasaan Teks Diskusi 30

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2.1.2.3 Penilaian Keterampilan Menyusun Teks Diskusi 31
2.2.2 Model *Problem Solving Learning* (PSL)..... 35
2.2.2.1 Unsur-unsur Model PSL..... 37
2.2.2.2 Kelebihan dan Kelemahan Model PSL 39
2.2.3 Model *Generative* 40
2.2.3.1Unsur-Unsur Model *Generative*..... 41
2.2.3.2 Kelebihan dan Kelemahan Model *Generative* 43
2.2.4 Media *Flash Card* 44
2.2.4.1 Fungsi Media..... 45
2.2.4.2 Pengertian Media *Flash Card* 47
2.2.5 Penerapan Model PSL dengan Media *Flash Card* pada Pembelajaran Keterampilan Menyusun Teks Diskusi 48
2.2.6 Penerapan Model *Generative* dengan Media *Flash Card* pada Pembelajaran Keterampilan Menyusun Teks Diskusi 50
2.3 Kerangka Berpikir..... 52
2.4 Hipotesis Penelitian 54
BAB III METODE PENELITIAN
3.1 Desain Penelitian..... 56
3.2 Populasi dan Sampel 58
3.2.1 Populasi 58
3.2.2 Sampel 59
3.3 Variabel Penelitian..... 60
3.3.1 Variabel Independen..... 60
3.3.1.1 Variabel *Problem Solving Learning* 61
3.3.1.2 Variabel *Generative*..... 61
3.3.2 Variabel Dependen..... 61
3.4 Instrumen Penelitian 62
3.4.1 Instrumen Tes..... 62
3.4.2 Instrumen Nontes 66
3.4.2.1 Lembar Observasi 66
3.4.2.2 Pedoman Wawancara tidak Terstruktur 67
3.4.2.3 Pedoman Dokumentasi 68
3.5 Teknik Pengumpulan Data 69

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3.5.1 Teknik Tes 69
3.5.2 Teknik Nontes 69
3.5.2.1 Teknik Wawancara tidak Tersrtuktur 69
3.5.2.2 Teknik Obsevasi 70
3.5.2.3 Teknik Dokumentasi 70
3.6 Uji Instrumen Penelitian 70
3.6.1 Uji Validitas 70
3.6.1.1 Validitas Internal 71
3.6.1.2 Validitas Eksternal 72
3.6.2 Uji Reliabilitas 74
3.7 Teknik Analisis Data 75
3.7.1 Analisis Data Kuantitatif 76
3.7.1.1 Uji Sampel 76
3.7.1.1 Uji Normalitas 76
3.7.1.2 Uji Homogenitas 77
3.7.1.2 Uji Hipotesis 77
3.7.1.2.1 Uji Perbedaan Rata-Rata Dua Pihak 77
3.7.1.2.2 Uji N-Gain 78
3.7.1.2.3 Uji Ketuntasan Belajar 79
3.7.2 Analisis Data Kualitatif 80
3.8 Kegiatan Penelitian 80
3.7.1 Kegiatan Sebelum Pemberian Perlakuan 81
3.7.2 Kegiatan Pemberian Perlakuan 81
3.7.3 Kegiatan Setelah Pemberian Perlakuan 82
BAB IV PEMBAHASAN
4.1 Hasil Penelitian 84
4.1.1 Hasil Pembelajaran Keterampilan Menyusun Teks Diskusi Menggunakan Model PSL Berbantuan Media *Flash Card* 84
4.1.1.1 Proses Pembelajaran 85
4.1.1.2 Hasil pengamatan Nilai Sikap 89
4.1.1.3 Hasil Menyusun Teks Diskusi Menggunakan Model PSL 92
4.1.1.4 Keefektifan Pembelajaran Keterampilan Menyusun Teks Diskusi Menggunakan PSL dengan Media *Flash Card* 95

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

4.1.1.4.1 Pembelajaran Keterampilan Menyusun Teks diskusi Menggunakan Model PSL Memenuhi Kriteria Keefektifan Berdasarkan Uji Perbedaan Dua Rata-Rata (Uji t) 97
4.1.1.4.2 Pembelajaran Keterampilan Menyusun Teks Diskusi Menggunakan Model PSL Berbantuan Media *Flash card* Berdasarkan Uji Ketuntasan Belajar 99
4.1.2 Hasil Pembelajaran Keterampilan Menyusun Teks Diskusi Menggunakan Model *Generative* dengan Media *Flash Card*..... 100
4.1.2.1 Proses Pembelajaran 100
4.1.2.2 Hasil Pengamatan Nilai Sikap..... 104
4.1.2.3 Hasil Keterampilan Menyusun Teks Diskusi Menggunakan Model *Generative*..... 107
4.1.2.4 Keefektifan Pembelajaran Keterampilan Menyusun Teks Diskusi Menggunakan Model *Generative* dengan Media *Flash Card*..... 110
4.1.2.4.1 Pembelajaran Keterampilan Menyusun Teks Diskusi Menggunakan Model *Generative* dengan Media *Flash Card* Memenuhi Kriteria Keefektifan Berdasarkan Uji Perbedaan Dua Rata-Rata 112
4.1.2.4 Pembelajaran Keterampilan Menyusun Teks Diskusi Menggunakan Model *Generative* Berbantuan Media *Flash Card* Memenuhi Kriteria Keefektifan Berdasarkan Uji Ketuntasan Belajar..... 114
4.1.3 Perbedaan Keefektifan antara Pembelajaran Keterampilan Menyusun Teks Diskusi Menggunakan Model PSL dengan Model *Generative* Berbantuan Media *Flash Card*..... 115
4.1.3.1 Perbedaan Proses Pembelajaran..... 115
4.1.3.2 Perbedaan Nilai Sikap 116
4.1.3.3 Perbedaan Keefektifan Hasil Pembelajaran 119
4.1.3.4 Perbedaan Hasil Uji Gain 121
4.1.3.4.1 Hasil Peningkatan Hasil Belajar Kelas Eksperimen I 121
4.1.3.4.2 Hasil Peningkatan Hasil Belajar Kelas Eksperimen II 121

4.1.4 Hasil Uji Prasyarat 122
4.1.4.1 Uji Prasyarat Awal 122
4.1.4.1.1 Uji Homogenitas Awal 122
4.1.4.1.2 Uji Normalitas Data Awal 123
4.1.4.2 Uji Prasyarat Akhir 124
4.1.4.2.1 Uji Homogenitas Data Akhir 124
4.1.4.2.2 Uji Normalitas Data Akhr 124
4.2 Pembahasan 125
4.2.1 Keefektifan Pembelajaran Keterampilan Menyusun Teks Diskusi Menggunakan Model PSL Berbantuan Media *Flash Card* 125
4.2.2 Keefektifan Pembelajaran Keterampilan Menyusun Teks Diskusi Menggunakan Model *Generative* Berbantuan Media *Flash Card* 127
4.2.3 Perbedaan Keefektifan antara Model *Problem Solving Learning* dan Model *Generative* Berbantuan Media *Flash Card* 129
BAB V PENUTUP
5.1 Simpulan 132
5.2 Saran 134
DAFTAR PUSTAKA 135
LAMPIRAN 139

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Aspek Penilaian Teks Diskusi 32
Tabel 2.2 Kriteria Penilaian Teks Diskusi 33
Tabel 2.3 Standar Penulisan Teks Diskusi..... 35
Tabel 3.1 Desain Penelitian 57
Tabel 3.2 Aspek Penilaian Teks Diskusi 63
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Teks Diskusi 63
Tabel 3.4 Standar Penulisan Teks Diskusi..... 65
Tabel 3.5 Lembar Obsevasi Model PSL 66
Tabel 3.6 Lembar Observasi Model *Generative* 67
Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas 73
Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas 75
Tabel 4.1 Nilai Sikap Spiritual Siswa Kelas Eksperimen I 89
Tabel 4.2 Nilai Sikap Sopan Siswa Kelas Eksperimen I 90
Tabel 4.3 Nilai Sikap Demokratis Siswa Kelas Eksperimen I 91
Tabel 4.4 Nilai Sikap Kreatif Siswa Kelas Eksperimen I 91
Tabel 4.5 Hasil Penilaian 94
Tabel 4.6 Hasil Penilaian 95
Tabel 4.7 Deskripsi Data Nilai Tes Awal Kelas Eksperimen I 96
Tabel 4.8 Deskripsi Data Nilai Tes Akhir Kelas Eksperime I..... 97
Tabel 4.9 Hasil Uji T Tes Awal dan Tes Akhir Kelas PSL 98
Tabel 4.10 Hasil Uji Ketuntasan Belajar *Problem Solving Learning* 99
Tabel 4.11 Nilai Sikap Spritual Siswa Kelas Eksperimen II 104
Tabel 4.12 Nilai Sikap Sopan Siswa Kelas Eksperimen II 105
Tabel 4.13 Nilai Sikap Demokratis Siswa Kelas Eksperimen II..... 106
Tabel 4.14 Nilai Sikap Kreatif Siswa Kelas Eksperimen II 107
Tabel 4.15 Hasil Penilaian 109
Tabel 4.16 Hasil Penilaian 110
Tabel 4.17 Deskripsi Data Nilai Tes Awal Kelas Eksperimen II..... 111
Tabel 4.18 Deskripsi Data Nilai Tes Akhir Kelas Eksperimen II 112
Tabel 4.19 Hasil Uji Tes Awal dan Tes Akhir Kelas *Generative* 113
Tabel 4.20 Hasil Uji Ketuntasan Belajar *Generative* 114

Tabel 4.21 Perbedaan Nilai Sikap Spiritual dan Sosial Siswa Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II 117
Tabel 4.22 Uji Tes Akhir Kelas *Problem Solving Learning* dengan Kelas *Generative*..... 120
Tabel 4.23 Peningkatan Hasil Belajar Kelas Eksperimen II..... 121
Tabel 4.24 Peningkatan Hasil Belajar Kelas Eksperimen II..... 121
Tabel 4.25 Hasil Uji Homogenitas Awal..... 123
Tabel 4.26 Hasil Uji Normalitas Data Awal..... 123
Tabel 4.27 Hasil Uji Homogenitas Data Akhir 124
Tabel 4.28 Hasil Uji Normalitas Data Akhir..... 124

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Siswa Berdiskusi Memerinci Masalah 86
Gambar 4.2 Siswa Mengungkapkan Kerangka Solusi dari Masalah . 86
Gambar 4.3 Siswa Menyusun Teks Diskusi 87
Gambar 4.4 Siswa Merevisi Kembali Hasil Tulisan 88
Gambar 4.5 Hasil Menulis Teks Diskusi Siswa Kelas Eksperimen I 93
Gambar 4.6 Hasil Menulis Teks Diskusi Siswa Kelas Eksperimen I 94
Gambar 4.7 Siswa Dibimbing untuk Mengingat Materi Awal..... 101
Gambar 4.8 Siswa Menggabungkan Argumentasi 102
Gambar 4.9 Siswa Melakukan *Free Writing* 103
Gambar 4.10 Hasil Menulis Teks Diskusi Kelas Eksperimen II 108
Gambar 4.11 Hasil Menulis Teks Diskusi Kelas Eksperimen II..... 109
Gambar 4.12 Diagram Batang Perbandingan Nilai Tes Awal dan Tes Akhir Kelas Eksperimen I serta Eksperimen II 122

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Kelas Eksperimen I 139
Lampiran 2 RPP Kelas Eksperimen I 148
Lampiran 3 Silabus Kelas Eksperimen II 177
Lampiran 4 RPP Kelas Eksperimen II 186
Lampiran 5 Soal Tes Awal dan Tes Akhir 213
Lampiran 6 Lembar Observasi Proses Pembelajaran 215
Lampiran 7 Lembar Observasi Sikap 223
Lampiran 8 Nilai Tes Awal dan Tes Akhir 235
Lampiran 9 Nilai Gain 241
Lampiran 10 Hasil Uji Homogenitas dan Normalitas 243
Lampiran 11 Hasil Uji Hipotesis 245

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Mata pelajaran bahasa Indonesia mewajibkan siswa untuk meguasai keterampilan berbahasa, keterampilan berbahasa tersebut yaitu; keterampilan menyimak; keterampilan berbicara; keterampilan membaca; dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut merupakan kesatuan yang memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya.

Empat keterampilan dalam kegiatan berbahasa dan bersastra tersebut diurutkan dari tahapan yang paling awal dikuasai oleh seseorang yaitu mendengarkan, kemudian berbicara, selanjutnya membaca, dan yang terakhir adalah menulis. Berdasarkan keempat tahapan tersebut, keterampilan menulis berada pada urutan paling akhir.

Hal ini memunculkan anggapan bahwa menulis adalah kegiatan berbahasa dan bersastra yang memiliki tingkat kesulitan paling tinggi dibanding ketiga keterampilan berbahasa lainnya. Oleh sebab itu, kebiasaan menulis harus selalu dilakukan sejak dini dan dilatih secara terus-menerus sehingga hal tersebut tidak akan menjadi sesuatu yang sulit.

Adanya keterampilan menulis, diharapkan siswa mampu mengungkapkan ide, gagasan, atau perasaannya melalui sebuah tulisan. Hal ini senada dengan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Tarigan (2008:22) yang mengatakan bahwasanya menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir kritis. Kurikulum 2013 yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia juga mewajibkan siswa untuk terampil dalam kegiatan menulis, yang tertuang pada Kompetensi Inti (KI) 4 yang berbunyi "mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menyusun, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang atau teori". Kegiatan menulis pada kurikulum 2013 diganti menggunakan istilah menyusun yang berarti menulis secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran keterampilan menyusun teks diskusi merupakan salah satu teks pada kurikulum 2013 untuk SMP kelas VIII. Teks diskusi merupakan teks yang membahas suatu topik atau masalah yang didalamnya terdapat argumen pendukung dan penentang (sudut pandang) dari topik yang dibahas. Pembelajaran keterampilan menyusun teks diskusi di sekolah dapat melatih sekaligus memberikan bekal kepada siswa untuk menyusun karangan yang bersifat imajinatif, kreatif, dan inspiratif.

Pada keterampilan menyusun teks diskusi, siswa dituntut untuk memiliki daya kreatif dan inovatif sehingga dapat menghasilkan tulisan yang menarik. Bagi siswa hal ini merupakan sesuatu yang tidak mudah untuk dilakukan. Ada beberapa kesulitan sering dialami oleh siswa salah satunya adalah kesulitan dalam menuangkan dan mengembangkan ide atau gagasan yang mereka miliki.

Keterampilan menyusun teks diskusi siswa dipengaruhi oleh gaya belajar siswa, kreativitas siswa yang terbatas, siswa tidak bebas mengugkapkan ide dalam

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

menyusun, lingkungan belajar yang tidak sesuai, keterbatasan media yang digunakan, dan lain sebagainya. Hal-hal yang memengaruhi keterampilan menyusun teks diskusi tersebut dapat disebabkan karena penggunaan model pembelajaran yang kurang sesuai. Saat ini guru masih sering menggunakan model pembelajaran ceramah. Pembelajaran dengan model ceramah mengakibatkan siswa mudah bosan dan media yang digunakan terbatas.

Penggunaan model pembelajaran yang baik tidak dilihat atau dinilai dari segi waktu yang lama, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan perencanaannya dalam membantu mempertinggi proses pengajaran. Pemilihan model pembelajaran yang digunakan seharusnya dapat menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan bagi siswa dan meningkatkan keterampilan siswa, baik pada bidang ilmu pengetahuan maupun sosial. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai akan membuat kondisi belajar siswa lebih baik. Penciptaan media yang baik, membuat pembelajaran tidak menjenuhkan. Sehingga, siswa dapat bebas mengungkapkan idenya. Untuk itu penggunaan model harus disesuaikan dengan kondisi siswa yang dihadapi agar pembelajaran dapat membantu siswa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Model pembelajaran sudah banyak diperkenalkan dalam pendidikan. Model *problem solving learning* (pembelajaran berbasis pemecahan masalah) merupakan model yang telah banyak diterapkan pada pembelajaran di Indonesia. Model *problem solving learning* (pembelajaran berbasis pemecahan masalah) merupakan salah satu dasar teoritis dari berbagai strategi pembelajaran yang menjadikan masalah (*problem*) sebagai isu utamanya (Huda 2013:273).

Keunggulan dari model *problem solving learning* (pembelajaran berbasis pemecahan masalah) adalah dapat melatih peserta didik untuk menghadapi dan memecahkan masalah secara realistis, dapat melatih kemampuan berpikir kreatif, belajar mengnalisis suatu masalah dari berbagai aspek, mendidik siswa percaya diri, dan merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa.

Berdasarkan keunggulan-keunggulan dari model *problem solving learning* (pembelajaran berbasis pemecahan masalah) tersebut, model ini cocok digunakan pada kegiatan pembelajaran menulis, termasuk menulis teks diskusi. Keterampilan menulis teks dikusi merupakan kegiatan menyusun untuk membahas sebuah isu permasalahan yang berisi dua argumen yaitu argumen pendukung dan argumen penentang. Oleh karena itu, model *problem solving learning* (pembelajaran berbasis pemecahan masalah) yang melatih siswa untuk mencari informasi, menganalisis situasi, dan mengidentifikasi masalah, akan memudahkan siswa dalam mencari sebuah pemecahan masalah yang dibahas dalam karangan teks dikusi. Pemecahan masalah yang dilakukan akan menjadi argumen pendukung maupun penentang dari penulis.

Model *generative* merupakan salah satu penerapan pembelajaran yang berusaha menyatukan gagasan baru dengan skema pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa. Penelitian kognitif telah menunjukkan bahwa siswa umumnya lebih nyaman dalam lingkungan belajar yang *generative* dan bahwa pembelajaran ini dapat membantu siswa menciptakan submasalah-submasalah, subtujuan-subtujuan, dan strategi mencapai tugas yang lebih besar (Huda 2013:309).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Keunggulan model *generative* adalah memberikan peluang kepada siswa untuk belajar secara kooperatif, merangsang rasa ingin tahu siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan pendapat tentang sebuah konsep, dapat menciptakan suasana kelas uang aktif karena siswa dapat membandingkan gagasannya dengan gagasan siswa lainnya, dan konsep yang dipelajari siswa akan diingat dalam jangka panjang.

Berdasarkan keunggulan-keunggulan pada penerapan pembelajaran model *generative*, model ini cocok digunakan untuk kegiatan menyusun teks diskusi. Model ini dianggap dapat meningkatkan keterampilan menyusun teks diskusi siswa karena pada model ini mendukung siswa untuk bebas mengekspresikan idenya dalam menulis, serta menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran.

Model *problem solving learning* dan model *generative* sama-sama memakai pendekatan berfikir dan berbasis masalah. Kedua model ini sangat mendukung siswa dalam berpikir kreatif. Sehingga, kedua model ini setara jika dicari keefektifan kedua model tersebut dalam pembelajaran keterampilan menyusun teks diskusi. Kedua model tersebut akan dikolaborasikan dengan media *flash card* yang dapat digunakan dengan cara permainan kepada siswa, sehingga suasana kelas akan menyenangkan.

Media *flash card* mudah diterapkan dalam berbagai pembelajaran, karena model ini tidak membutuhkan alat yang susah. Media ini hanya menggunakan sebuah kartu yang berisi kata dan gambar yang akan menjadi topik pembelajaran. Kartu yang digunakan akan diacak dan dipilih oleh siswa dengan keadaan

tertutup. Media ini cocok untuk model *Problem solving learning* (pembelajaran berbasis pemecahan masalah) dan *generative* karena penggunaan model ini simpel. Penerapan media *flash card* dalam pembelajaran model *problem solving learning* (pembelajaran berbasis pemecahan masalah) dan *generative* hanya dengan mengisi topik pembelaran pada kartu yang akan diacak. Karena penggunaannya yang mudah dan berisi kata serta gambar, media ini dapat digunakan untuk kegiatan menyusun teks diskusi. Kata dan gambar yang terdapat pada kartu akan menjadi gambaran dalam menyusun teks diskusi oleh siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik mengadakan penelitian untuk mengetahui efektifitas penggunaan model *problem solving learning* dan model *generative* yang digunakan untuk pembelajaran keterampilan menyusun teks diskusi pada kelas VIII. Oleh karena itu, penulis mengambil judul penelitian "Keefektifan Pembelajaran Keterampilan Menyusun Teks Diskusi Menggunakan Model *Problem solving learning* dan Model *Generative* dengan Media *Flash Card* pada Siswa Kelas VIII SMP".

1.2 Identifikasi Masalah

Ada berbagai permasalahan yang memengaruhi keterampilan menyusun teks diskusi. Permasalahan tersebut minat, lingkungan kelas, keterbatasan media, minat, gaya belajar peserta didik, model, pendekatan, strategi, metode, teknik, dan evaluasi pembelajaran. Semua permasalahan tersebut membutuhkan daya kreatifitas guru.

Permasalahan yang penting adalah penentuan penggunaan model pembelajaran. Kebijakan guru dalam menentukan model pembelajaran yang

inovatif sangat memengaruhi keterampilan menulis siswa. Pemilihan model yang digunakan harus dapat 1) melibatkan aspek mental siswa, 2) menghadirkan stimulus belajar, 3) mengondisikan aktivitas belajar yang kondusif, dan 4) mengembangkan hasil belajar siswa.

Apakah guru sudah menerapkan model pembelajaran yang inovatif untuk mengembangkan keterampilan menyusun teks diskusi siswa? Untuk menjawab hal tersebut dalam pembelajaran dapat diterapkan model *problem solving lerning* untuk kegiatan menyusun teks diskusi. Model ini melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran dan menemukan hal-hal baru dalam masalah yang disajikan pada pembelajaran.

Selain model *problem solving learning* dapat juga diterapkan model *generative.* Model ini membantu siswa untuk mempertajam memorinya pada pembelajaran, sehingga siswa dapat berinovasi dengan hal-hal yang sudah diketahui kemudian dikembangkan siswa. kedua model ini jika diterapkan dengan menggunakan model *flash card* maka pembelajaran akan berjalan menyenangkan. Permasalahan pada yang akan diteliti adalah keefektifan antara model *problem solving learning* dan model *generative* yang dapat meningkatkan keterampilan menyusun.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang diidentifikasi memiliki ruang lingkup yang luas, maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu pada penggunaan model *problem solving learning* dan model *generative* dengan media

flash card untuk pembelajaran keterampilan menyusun teks diskusi kelas VIII SMP Negeri 3 Kudus.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis dapat mengajukan rumusan masalah sebagai berikut.

1) Bagaimanakah keefektifan pembelajaran menggunakan model *problem solving learning* dengan media *flash card* terhadap keterampilan menyusun teks diskusi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kudus?
2) Bagaimanakah keefektifan pembelajaran menggunakan model *generative* dengan media *flash card* terhadap keterampilan menyusun teks diskusi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kudus?
3) Manakah yang lebih efektif antara model *problem solving learning* menggunakan media *flash card* dengan model *generative* menggunakan media *flash card* untuk keterampilan menyusun teks diskusi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kudus?

1.5 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah yang telah dijabarkan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Mengetahui keefektifan pembelajaran menggunakan model *problem solving learning* dengan media *flash card* terhadap keterampilan menyusun teks diskusi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kudus.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2) Mengetahui keefektifan pembelajaran menggunakan model *generative* dengan media *flash card* terhadap keterampilan menyusun teks diskusi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kudus.
3) Menguji model yang efektif antara *problem solving learning* dan model *generative* dengan media *flash card* terhadap keterampilan menyusun teks diskusi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kudus.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat-manfaat sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini mempunyai banyak manfaat. Manfaat secara teoretis dapat dirasakan oleh pembaca dan peneliti selanjutnya. Manfaat bagi pembaca yaitu hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan pembelajaran keterampilan menyusun teks diskusi. Manfaat bagi peneliti berikutnya adalah hasil penelitian ini dapat menjadikan masukan bagi peneliti-peneliti berikutnya untuk mengadakan penelitian serupa maupun mengembangkan penelitian ini di masa yang akan datang.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2) Manfaat Praktis

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini meliputi manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah. Berikut manfaatnya bagi siswa, guru, dan sekolah.

Manfaat penelitian bagi siswa antara lain yaitu: (1) meningkatkan aktivitas dan hasil belajar bahasa Indonesia khususnya pada materi keterampilan menyusun teks diskusi; (2) untuk meningkatkan pemahaman, aktivitas, dan

keterampilan memecahkan masalah serta kerjasama di dalam kelas; dan (3) meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran keterampilan menyusun teks diskusi.

Manfaat penelitian bagi guru antara lain yaitu: (1) penelitian ini dapat menjadi masukan bagi guru terhadap penggunaan model pembelajaran yang sesuai dalam kegiatan belajar mengajar, khusunya dalam pembelajaran keterampilan menyusun teks diskusi; (2) memotivasi untuk menerapkan model-model pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran di kelas.

Manfaat bagi sekolah yaitu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dalam rangka peningkatan pembelajaran di sekolah.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Tinjauan Pustaka

Banyak penelitian mengenai model pembelajaran *problem solving learning*, model pembelajaran *generative*, menulis teks diskusi maupun penggunaan media *flash card* yang telah dilakukan peneliti sebelumnya. Dalam melakukan penelitian, perlu adanya peninjauan terhadap penelitian lain agar dapat diketahui relevansi penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini di antaranya penelitian Gok dan Silay (2010), Pratama (2013), Putri (2014), Perdana (2014), Irawati (2014), Suhendri dan Mardalena (2014), Mataka, William W. *et al* (2014), Maknun (2015), Syah (2015), Izati (2015), serta Sari (2015).

Gok dan silay (2010) melakukan penelitian berjudul "*The Effects of Problem Solving Strategies on Students Achievement, Attitude and Motivation*" yang bertujuan untuk menguji efek dari pengajaran strategi pemecahan masalah pada fisika siswa, prestasi, tingkat strategi, sikap, dan motivasi berprestasi. Prosedur eksperimental dilakukan pada siswa kelas X di Turki. Data penelitian dikumpulkan dengan tes kemampuan fisika, Survei dari strategi pemecahan masalah, pemecahan masalah sikap, dan motivasi berprestasi, dan pemecahan masalah lembar kerja. Selama penelitian ini, strategi pemecahan masalah yang diterapkan pada kelompok eksperimen adalah metode pembelajaran kooperatif dan kelompok kontrol menerapkan pengajaran konvensional. Rata-rata prestasi

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

kelompok eksperimen ini, motivasi, tingkat strategi, dan sikap yang ditemukan lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Menurut data eksperimen, jenis kelamin tidak mempengaruhi prestasi fisika siswa. Disimpulkan bahwa strategi pemecahan masalah lebih efektif dalam pembelajaran kooperatif daripada mengajar konvensional.

Relevansi pada penelitian yang dilakukan oleh Gok dan Silay dengan penelitian ini yaitu sama-sama menguji keefkektifan dari model *problem solving learning* pada pembelajaran. Perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh Gok adalah penelitian Gok menggunakan desain eksperimen murni dan diterapkan pada bidang fisika yang hanya mencari keefektifan dari satu model. Sedangkan, penelitian ini menggunakan desain eksperimen quasi dan menguji keefektifan dua model serta untuk pembelajaran bahasa indonesia, yaitu model *problem solving learning* denga model *generative* untuk pembelajaran keterampilan menyusun teks diskusi kelas VIII.

Pratama (2013) melakukan penelitian berjudul "Efektifitas Model Pembelajaran *Generative* Berfasilitas *Multimedia Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 1 Ungaran" yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *generative* berfasilitas *multimedia learning* terhadap hasil belajar siswa ditinjau dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penelitian ini menunjukkan bahwa uji ketuntasan belajar klasikal siswa pada kelas eksperimen sebesar 89,29% dan pada kelas kontrol 76,67%. Analisis terhadap hasil belajar afektif siswa diperoleh rata-rata nilai pada kelas eksperimen 3,60 dan pada kelas kontrol 3,39. Analisis terhadap hasil belajar

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

psikomotor siswa diperoleh rata-rata nilai pada kelas eksperimen 3,13 dan pada kelas kontrol 3,06. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa model pembelajaran *generative* berfasilitas *multimedia learning* efektif terhadap hasil belajar siswa.

Relevansi dengan penelitian ini adalah terdapat pada tujuan penelitian yang sama-sama bertujuan untuk menguji keefektifan model pembelajaran *generative* serta penggunaan desain ekperimen kuasi. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Pratama dengan penelitian ini yaitu model pembelajaran *generative* digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia keterampilan menyusun teks diskusi menggunakan media *flash card*, sedangkan penelitian Pratama untuk meningkatkan hasil belajar afektif, psikomotorik, dan kognitif siswa menggunakan *multimedia learning*.

Putri (2014) melakukan penelitian berjudul "Keefektifan Model Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) dalam Pembelajaran keterampilan Menyusun Teks Diskusi" yang dilakukan di SMP Negeri 5 Cimahi tahun ajaran 2014/2015, menunjukkan hasil penelitian bahwa (1) adanya peningkatan rata-rata nilai pada kelas eksperimen dari 40,8 menjadi 73; (2) adanya peningkatan rata-rata nilai kelas kontrol dari 39,4 menjadi 45,9; dan (3) berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa t hitung ≥ t tabel atau (7,429) ≥ t tabel (2,002) dengan tingkat kepercayaan 95%. Ha diterima dan Ho ditolak artinya terdapat perbedaan kemampuan menyusun teks diskusi yang signifikan antara pembelajaran dengan model pemecahan masalah dengan metode ceramah dan diskusi. Dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa model pemecahan masalah efektif diterapkan dalam pembelajaran menyusun teks diskusi.

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri yaitu sama-sama menguji keefektifan model pembelajaran berbasis masalah (*problem solving learning*) terhadap keterampilan menyusun teks diskusi. Desain penelitian yang digunakan berbeda, peneliti melakukan penelitian dengan desain eksperimen quasi dengan membandingkan dua model yaitu model *problem solving learning* dan model pembelajaran *generative*, sedangkan Putri melakukan penelitian eksperimen quasi dengan model *problem solving learning* dengan model konvensional yang dilakukan guru.

Perdana (2014) melakukan penelitian berjudul "Pengaruh Metode *Problem Solving* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Assyafiiyah Gondang pada Materi Hubungan Sudut Pusat, Panjang Busur, Luas Juring dalam Pemecahan Masalah". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara metode *problem solving* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs Assyafiiyah Gondang pada materi hubungan sudut pusat, panjang busur, luas juring dalam pemecahan masalah. Hal ini dapat dilihat dari nilai t-test yang diperoleh melalui perhitungan manual sebesar 2,779 yang lebih besar dari nilai t_{tabel} dengan taraf 5% yaitu sebesar 2,000. Besar pengaruh metode *problem solving* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs Assyafiiyah Gondang tahun pelajaran 2013/2014 pada materi hubungan sudut pusat, panjang busur, luas juring dalam pemecahan masalah yaitu sebesar 12,871%.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Perdana yaitu menguji keefektifan model *problem solving* dalam pembelajaran siswa dan penggunaan eksperimen kuasi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Perdana adalah terletak pada mata pelajaran desain penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan desain penelitian ekserimen kuasi dengan membandingkan dua model pembelajaran untuk menyusun teks diskusi yaitu model *problem solving learning* dengan model *generative* menggunakan media *flash card*, sedangkan penelitian Perdana menguji model *problem solving* dan model konvensional yang dikaitkan dengan hasil belajar yang dicapai siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Irawati (2014) berjudul "Pengaruh Model *Problem Solving* dan *Problem Posing* serta Kemampuan Awal terhadap Hasil Belajar Siswa" bertujuan untuk mengetahui model pembelajaran yang aktif dalam meningkatkan hasil belajar dengan kemampuan awal siswa yang berbeda. Penelitian ini menggunakan rancangan eksperimen semu. Data penelitian menggunakan tes hasil belajar yang terdiri atas 14 soal pilihan ganda dan 5 soal esai. Analisis data menggunakan uji ANOVA Two Ways. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *problem posing* lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan *problem solving*, siswa berkemampuan awal tinggi memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang berkemampuan awal rendah, serta *problem solving* dan *problem posing* lebih cocok diterapkan kepada siswa yang berkemampuan awal tinggi.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Irawati adalah bertujuan menguji pembelajaran menggunakan *problem solving* dan penggunaan desain

eksperimen kuasi (semu). Tetapi penelitian yang dilakukan oleh Irawati menguji antara *problem solving* dengan *problem posing*, sedangkan penelitian ini menggunakan *problem solving* dan model *generative* yang akan dibandingakan keefektifannya untuk menyusun teks diskusi.

Suhendri dan Mardalena (2014) melakukan penelitian berjudul "Pengaruh Metode Pembelajaran *Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Kemandirian Belajar". Penelitian tersebut bertujuan untuk menganalisis pengaruh interaksi metode pembelajaran *problem solving* dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar matematika. Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Amal Mulia, Depok, Jawa Barat pada siswa kelas V dengan populasi terjangkau sebanyak 46 siswa. Jumlah sampel dalam penelitian sebanyak 40 siswa yang terdiri dari kelas V-A (kelas eksperimen) sebanyak 20 siswa dan kelas V-B (kelas kontrol) sebanyak 20 siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen murni (*true experimental*) dengan teknik uji hipotesis penelitian yang digunakan adalah ANOVA dua jalur dengan faktorial 2 x 2. Uji persyaratan analisis data yang digunakan adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil pengujian menunjukkan bahwa semua kelompok data berdistribusi normal dan homogen. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan tidak terdapat pengaruh interaksi metode pembelajaran *problem solving* dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar matematika. Berdasarkan hasil penelitian ini, diupayakan agar guru dalam pembelajaran matematika menerapkan metode pembelajaran *problem solving* dan berupaya meningkatkan kemandirian belajar siswa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Suhendri dan Mardalena adalah pengujian terhadap model pembelajaran *problem solving*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Suhendri dan Mardalena adalah pengujian model dilakukan pada pengembangan keterampilan menyusun teks diskusi dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang dibandingkan dengan model *generative* dan penelitian ini menggunakan ekpserimen semu, sedangkan penelitian Suhendri dan Tuti Mardalena menggunakan model *probelm solving* yang dikaitkan dengan dengan kemandirian belajar untuk menguji hasil belajar matematika dan penggunaan desain *true ekperimental*..

Mataka, William W. *et al* (2014) melakukan penelitian dengan judul "*The Effect of Using an Explicit General Problem Solving Teaching Approach on Elementary Pre-Service Teachers' Ability to Solve Heat Transfer Problems*". Penelitian ini meneliti efektivitas strategi pemecahan masalah dalam mengajar. Penyelidikan dipandu (GI) pada kemampuan guru SD untuk memecahkan masalah. Salah satu bagian dari kelas ini diajarkan metode pengobatan, pendekatan pemecahan masalah umum eksplisit, sedangkan bagian lainnya diajarkan menggunakan pendekatan inkuiri terbimbing. Data kuantitatif diperoleh dengan menggunakan *post-test* sedangkan data kualitatif diperoleh dengan menyelidiki pertanyaan. Skor untuk kedua pendekatan pengajaran tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. Selanjutnya, data kualitatif menunjukkan sedikit perbedaan dalam cara peserta memecahkan masalah mereka terlepas dari pendekatan instruksional. Oleh karena itu, penelitian ini

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

menyimpulkan bahwa kedua GPS dan inkuiri terbimbing memiliki efektivitas yang sebanding dari pemecahan masalah mengajar.

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mataka, William W. *et al* dengan penelitian ini adalah meneliti pengaruh dari model *problem solving learning* pada pembelajaran. Namun penelitian yang dilakukan oleh Mataka, William W. *et al* menguji penggunaan *problem solving* terhadap guru, sedangkan penelitian ini dilakukan untuk keterampilan menyusun teks diskusi siswa SMP kelas VIII, dan mencari pengaruh dari dua model bukan hanya satu model yaitu model *problem solving learning* dan model *generative*.

Maknun (2015) melakukan penelitian berjudul "*The Implementation of Generative Learning Model on Physics Lesson to Increase Mastery Concepts and Generic Science Skills of Vocational Students*". Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh model *generative* dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran fisika. Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimental kuasi dengan acak *pretest-posttest control group design*. Hasil dari penelitian ini adalah model pembelajaran generatif memberikan dampak yang lebih baik dalam meningkatkan konsep penguasaan fisika untuk siswa SMK. Keterampilan generik sains yang dikembangkan pada pelajaran fisika kejuruan, massa dan satuan topik serta kinematika partikel teknik pengamatan langsung, kesadaran skala besar benda alam, kelancaran menggunakan bahasa simbolik, kemampuan melakukan inferensi logis, dan kemampuan membuat pemodelan matematika. Model pembelajaran *generative* memberikan dampak yang lebih baik dalam meningkatkan ilmu keterampilan generik dari SMK Siswa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan Maknun adalah penggunaan model *generative* yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan keterampilan siswa dan penggunaan desain eksperimen kuasi. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penerapan pada mata pelajaran. Penelitian ini menerapkan pada bidang mata pelajaran bahasa Indonesia, sedangkan penelitian Maknun pada mata pelajaran fisika. Subjek penelitian ini juga berbeda, subjek penelitian ini adalah SMP dan penelitian Maknun subjeknya adalah SMK.

Syah (2015) melakukan penelitian berjudul "Eksperimentasi Pembelajaran *Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Keaktifan dan Kemandirian Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Susukan". Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan dan menganalisis (1) pengaruh pembelajaran *problem solving* terhadap hasil belajar, (2) pengaruh keaktifan siswa terhadap hasil belajar, (3) pengaruh kemandirian siswa terhadap hasil belajar, (4) pengaruh pembelajaran *problem solving* terhadap hasil belajar ditinjau dari keaktifan siswa, (5) pengaruh pembelajaran *problem solving* terhadap hasil belajar ditinjau dari kemandirian siswa, (6) pengaruh keaktifan dan kemandirian siswa terhadap hasil belajar, (7) pengaruh pembelajaran *problem solving* terhadap hasil belajar ditinjau dari keaktifan dan kemandirian siswa. Penelitian ini menyatakan bahwa (1) tidak ada pengaruh pembelajaran *problem solving* terhadap hasil belajar dengan nilai *sig.*=0,282>0,05 (2) tidak ada pengaruh keaktifan siswa terhadap hasil belajar dengan nilai *sig.*=0,678>0,05 (3) tidak ada pengaruh kemandirian siswa terhadap hasil belajar dengan nilai *sig.*=0,401>0,05 (4) tidak ada pengaruh pembelajaran *problem solving* terhadap

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

hasil belajar ditinjau dari keaktifan siswa dengan nilai *sig.* =0,984>0,05 (5) tidak ada pengaruh pembelajaran *problem solving* terhadap hasil belajar ditinjau dari kemandirian siswa dengan nilai *sig.*=0,276>0,05 (6) tidak ada pengaruh keaktifan dan kemandirian siswa terhadap hasil belajar dengan nilai *sig.* =0,616>0,05 (7) tidak ada pengaruh pembelajaran *problem solving* terhadap hasil belajar ditinjau dari keaktifan dan kemandirian siswa dengan nilai *sig.*=0,103>0,05.

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Syah adalah adanya pengujian terhadap pembelajaran *problem solving* pada pembelajaran dan penggunaan desain eksperimen kuasi. Namun penelitian Syah mencari pembelajaran *problem solving* terhadap hasil belajar ditinjau dari kemandirian siswa dengan model konvensional dari guru, sedangkan penelitian ini menguji keefektifan dari dua model untuk keterampilan menyusun yaitu model *problem solving* dan model *generative*.

Izati (2015) melakukan penelitian berjudul "Keefektifan Model *Generative* Berbantu Gambar Seri dalam Pembelajaran Menyusun Narasi pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kepandean 03 Kabupaten Tegal". Penelitian ini bertujuan menguji model *generative* berbantuan gambar seri. Penelitian yang dilakukan oleh Izati merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hasil uji t pada hasil belajar siswa menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,063 > 2,005) dan nilai signifikansi < 0,05 (0,044 < 0,05). Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menyusun teks narasi dengan model *generative* berbantuan gambar seri dan model konvensional. Pengujian hipotesis kedua (uji keefektifan),

menggunakan uji pihak kanan (polled varian). Berdasarkan hasil pengujian pada aktivitas belajar menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,459 > 2,005). Hasil uji t pada hasil belajar siswa menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,039 > 2,005). Jadi, dapat disimpulkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menyusun narasi dengan model *generative* berbantu gambar seri lebih tinggi dibandingkan model konvensional.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Izati adalah sama-sama bertujuan untuk menguji keefektifan dari model *generative* dalam pembelajaran menulis teks dan penggunaan desain eksperimen kuasi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Izati adalah model *generative* diterapkan untuk pembelajaran menyusun narasi siswa SD dengan media gambar berseri, sedangkan penelitian ini model *generative* diterapkan pada pembelajaran keterampilan menyusun teks dikusi kelas VIII SMP dengan media *flash card*.

Sari (2015) melakukan penelitian yang berjudul "Keefektifan Media Pembelajaran *Flash Card* dalam Pembelajaran Menulis Prosedur Kompleks Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Yogyakarta". Penelitian bertujuan menguji keefektifan media *flash card* dalam pembelajaran menulis prosedur kompleks siswa kelas X SMA Negeri 6 Yogyakarta. Hasil dari analisis deskriptif dapat diketahui bahwa skor mean pretes pada kelompok kontrol sebesar 66,94 dan pada saat pascates sebesar 71,38. Skor mean pretes pada kelompok eksperimen sebesar 66,53 dan pada saat postes sebesar 74,06. Selanjutnya, berdasarkan uji-t data pascates kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diperoleh nilai t sebesar 3,219, df = 62, dan p 0,002. Nilai p lebih kecil dari taraf

signifikansi 5% (0,002 < 0,05). Hasil analisis uji-t data pretes dan postes kelompok eksperimen diperoleh nilai t sebesar 10,504, df = 31, dan p sebesar 0,000. Nilai p lebih kecil dari taraf signifikansi 5% (0,000 < 0,05). Kenaikan skor rerata kelompok kontrol sebesar 4,44, sedangkan kenaikan skor rerata kelompok eksperimen sebesar 7,13. Jadi, selisih kenaikan skor rata-rata hitung antara kedua kelompok sebesar 3,09. Simpulan penelitian ini berdasarkan analisis tersebut adalah: (1) ada perbedaan kemampuan menulis prosedur kompleks yang signifikan antara siswa yang mendapat pembelajaran menulis prosedur kompleks dengan menggunakan media *flash card* dan siswa yang mendapat pembelajaran menulis prosedur kompleks menggunakan media konvensional, (2) media *flash card* efektif digunakan dalam pembelajaran menulis prosedur kompleks siswa kelas X SMA Negeri 6 Yogyakarta.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Sari adalah sama-sama bertujuan menguji penggunaan media *flash card* pada pembelajaran keterampilan menulis siswa dan penggunaan desain penelitian eksperimen kuasi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Sari adalah penerapan media *flash card* pada penelitian ini digunakan untuk keterampilan menyusun teks diskusi siswa, serta penerapan media *flash card* diuji dengan penggunaan model *problem solving learning* dan model *generative*.

Berbagai penelitian di atas menggunakan model-model maupun pengajaran teks diskusi yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, sehingga hasil penelitian tersebut akan menjadi acuan dalam melaksanakan penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut juga digunakan untuk

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

mengetahui perbedaan dan persamaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya.

2.2 Landasan Teoretis

Landasan teori yang dipakai dalam penelitian ini adalah (a) keterampilan menyusun teks diskusi, (b) model *problem solving learning*, (c) model *generative,* (d) media *flash card*, (e) penerapan model *problem solving learning* dengan media *flash card* untuk keterampilan menyusun teks diskusi, dan (f) penerapan model *generative* dengan media *flash card* untuk keterampilan menyusun teks diskusi.

2.2.1 Keterampilan Menyusun Teks Diskusi

Keterampilan menyusun teks diskusi merupakan keterampilan yang harus dikuasai siswa dalam kurikulum 2013 sebagai istilah kegiatan menulis teks secara lisan maupun tulisan. Pada bagian ini akan dibahas mengenai hakikat keterampilan menulis dan hakikat teks diskusi.

2.2.1.1 Keterampilan Menulis

Keterampilan adalah kelebihan yang dimiliki oleh seseorang untuk mampu menggunakan akal, pikiran, ide dan kreativitasnya dalam melakukan atau menyelesaikan sesuatu. Keterampilan dapat digunakan dengan baik oleh seseorang apabila keterampilan tersebut sering diasah. Misalkan keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa akan berguna untuk saling berkomunikasi.

Keterampilan berbahasa terdiri dari keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Semua keterampilan berbahasa tersebut mempunyai hubungan satu sama lain. Pada

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

penelitian ini yang akan dikembangkan adalah keterampilan menulis yang dianggap sulit untuk dilakukan karena terbatasnya kreativitas peserta didik.

Menyusun merupakan keterampilan berbahasa Indonesia yang harus dikuasai oleh siswa. Keterampilan ini sangat didukung oleh keterampilan membaca. Keterampilan membaca dijadikan sarana untuk mengembangkan keterampilan menulis (Murahimin dalam Wicaksono 2014:10). Keterampilan membaca dijadikan sarana dalam keterampilan menulis karena dengan siswa membaca maka siswa memperoleh pengetahuan dan pengalaman. Semakin banyak pengalaman dan ilmu siswa maka semakin kreatif siswa dalam menulis atau menuangkan idenya.

Keterampilan menulis termasuk dalam kurikulum 2013 pada SMP yaitu diganti dengan menyusun, dalam kegiatan menyusun siswa diharapkan dapat menyusun secara lisan maupun tulisan. Menurut Suparno (2008:1.29) menulis adalah kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan secara tertulis kepada pihak lain. Ativitas menyusun melibatkan unsur penulis sebagai penyampai pesan, pesan atau isi tulisan, saluran atau media tulisan, dan pembaca sebagai penerima pesan. Pendapat Suparno sama dengan pendapat Dalman (2014:3) yang mengungkapkan bahwa menulis merupakan kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya.

Dalman (2014:6) mengungkapkan bahwa komunikasi tulis terdapat empat unsur yang terlibat, yaitu: (1) penulis sebagai penyampai pesan, (2) pesan

atau isi tulisan, (3) saluran atau media berupa tulisan, dan (4) pembaca sebagai penerima pesan.

Dari pendapat-pendapat di atas, menulis tidak ubahnya dengan melukis. Penulis memiliki banyak gagasan dalam melukiskannya. menulis merupakan kegiatan mencurahkan ide kedalam tulisan agar tulisan tersebut dapat dibaca oleh pembacanya. Tulisan biasanya mempunyai tujuan-tujuan tertentu yang ditentukan oleh penulisnya.

2.2.1.1.1 Tujuan Menulis

Suatu keterampilan harus dikuasai oleh seseorang karena keterampilan tersebut mempunyai tujuan yang sangat penting. Tujuan menulis menurut Tarigan (2008:24) yaitu: (1) memberitahukan atau mengajar, (2) meyakinkan atau mendesak, (3) menghibur atau menyenangkan, dan (4) mengutarakan atau mengekspresikan perasaan dan emosi yang berapi-api.

Menurut Hugo Hartig dalam Tarigan (2008:26) membagi tujuan menyusun menjadi beberapa bagian sebagai berikut: (1) tujuan penugasan yaitu, penulis menyusun karena mendapat tugas, bukan atas kemauan sendiri, (2) tujuan altruistik yaitu, menyusun yang bertujuan untuk menyenangkan para pembaca dengan karyanya, (3) tujuan persuasif yaitu, penulisan yang bertujuan meyakinkan pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan oleh penulis, (4) tujuan informasional atau tujuan penerangan yaitu, tulisan bertujuan untuk memberikan informasi atau keterangan kepada pembaca, (5) tujuan pernyataan diri, yaitu penulis berusaha memperkenalkan atau menyatakan diri kepada pembaca. (6) tujuan kreatif yaitu, penulis bertujuan memiliki nilai-nilai artistik atau nilai- nilai

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

kesenian, dan (7) tujuan pemecahan masalah yaitu, penulisan bertujuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi penulis dengan cara menjelaskan, menjernihkan, menjelajahi, serta meneliti secara cermat pikiran dan gagasannya sendiri agar dapat dimengerti pembaca.

Berdasarkan pendapat-pendapat tokoh di atas mengenai tujuan menulis dapat disimpulkan bahwasannya menyusun mempunyai banyak tujuan. menulis akan dapat mempengaruhi pembaca terhadap suatu gagasan yang ditulis dalam karyanya, tulisan tersebut juga bisa menghibur pembaca. Tulisan dapat menghibur pembaca, karena suatu karya tulis dapat dibaca saat luang, sehingga akan menjadi hiburan bagi pembaca. Sebuah tulisan juga terkadang mengandung humor dan menghibur pembaca. Tulisan juga dapat memberikan informasi bagi pembaca, karena melalui tulisan, penulis dapat menuangkan ide dan informasi kepada pembaca.

2.2.1.1.2 Tahap-Tahap Menulis

Tahap-tahap menyusun menurut Tomkins (dalam Doyin dan Wagiran 2011:16) adalah sebagai berikut:

1) Tahap Pramenulis

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Menurut Proett dan Gill (dalam Suparno dan Yunus 2006:1.16) menjelaskan, bahwa tahap pramenulis merupakan fase mencari, menemukan, dan mengingat kembali pengalaman yang diperoleh dan diperlukan oleh penulis. Tujuan tahap pramenulis yaitu untuk mengembangkan isi serta mencari kemungkinan-kemungkinan lain dalam menulis, sehingga apa yang ingin ditulis dapat disajikan dengan baik.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada tahap pramenulis, penulis mulai mengumpulkan bahan tulisan melalui pengamatan atau pengalaman yang dimiliki penulis sehingga dapat memperoleh ide-ide yang dapat dikembangkan menjadi tulisan.

2) Tahap Pembuatan Draf

Kegiatan yang dilakukan penulis adalah membuat draf kasar yaitu menuliskan ide yang telah diperoleh pada tahap pramenulis. Pada tahap ini lebih menekankan isi dari pada tata tulis.

3) Tahap Merevisi

Pada tahap ini, yang perlu dilakukan adalah berbagi tulisan dengan teman (kelompok), berpartisipasi secara konstruktif dalam diskusi tentang tulisan teman sekelompok atau sekelas, mengubah tulisan dengan memperhatikan reaksi dan komentar baik dari pengajar maupun teman, membuat perubahan yang subtantif pada draf pertama dan draf berikutnya.

4) Tahap Menyunting

Pada tahap menyunting, hal-hal yang perlu diperhatikan oleh penulis adalah membetulkan kesalahan bahasa tulisan sendiri, membetulkan kaidah dan tata tulis, mengoreksi dan menata kembali isi tulisan, berbagi dengan teman untuk saling memberikan koreksi.

5) Tahap Berbagi

Tahap terakhir dalam proses menyusun adalah berbagi atau publikasi. Pada tahap ini yang dapat dilakukan penulis yaitu: mempublikasikan atau memajang tulisan dalam bentuk tulisan yang sesuai, atau berbagi tulisan yang

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

dihasilkan dengan pembaca yang telah mereka tentukan dalam forum diskusi atau seminar.

Berdasarkan pendapat di atas tulisan yang baik adalah tulisan yang ditulis sesuai dengan tahapan-tahapannya. Tahapan yang pertama yaitu penulis mencari informasi terlebih dahulu yang disebut dengan tahapan pramenulis. Tahapan yang kedua yaitu membuat draf tulisan. Draf tulisan adalah rancangan tulisan. Draf dibuat agar tulisan menjadi lebih rapi dan urut sesuai topik. Setelah tulisan dibuat sesuai dengan draf, maka selanjutnya tulisan dikonsultasikan dengan orang lain agar mendapatkan pendapat. Tahap ini disebut dengan tahap merevisi. Tahap selanjutnya yaitu membenarkan atau menyunting tulisan. Tahap terakhir yaitu membagikan tulisan kepada pembaca, agar tulisan dapat dibaca dan diketahui oleh orang lain.

2.2.1.2 Teks Diskusi

Teks diskusi adalah teks yang membicarakan atau membahas suatu topik dari beragai aspek untuk memberikan sudut pandang, wawasan, cakrawala yang berbeda dan lebih luas (Priyatni 2014:76). Teks diskusi membahas sebuah isu permasalahan yang berisi dua argumen yaitu argumen pendukung dan argumen penentang. Masalah yang dihadirkan dalam teks diskusi nantinya akan didiskusikan berdasarkan dua sudut pandang tersebut (Kemendikbud 2014:89). Teks diskusi menyediakan informasi dan opini pada suatu permasalahan. Hal ini berarti pada teks diskusi pembaca memperoleh pengetahuan dan pandangan-pandangan mengenai sebuah permasalahan yang dijadikan topik oleh penulis.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Tujuan komunikasi atau fungsi sosial dari teks diskusi adalah memberikan sudut pandang, wawasan, cakrawala, yang berbeda dan lebih luas tentang topik tertentu kepada para pendengar, peserta diskusi, maupun pembaca (Priyatni 2014:77).

Berdasarkan hakikat dan tujuan dari teks diskusi yang diungkapkan di atas, teks diskusi merupakan teks yang membahas sebuah permasalahan yang dijadikan topik oleh penulis bertujuan untuk memberikan pendapat menganai topik tersebut.

2.2.1.2.1 Struktur Teks Diskusi

Struktur merupakan cara sesuatu disusun atau dibangun, dapat disebut juga dengan pola susunan. Suatu teks akan menjadi rangkaian tulisan yang baik, apabila teks tersebut disusun dengan pola yang sesuai, begitupun penulisan teks diskusi. Teks diskusi akan menjadi tulisan yang baik dan mudah dipahami apabila sesuai dengan pola yang telah ditentukan. Secara garis besar struktur isi teks diskusi adalah sebagai berikut (priyatni 2014:76):

1) Isu atau topik yang didiskusikan

   Paragraf pertama pada teks diskusi tulis atau lisan berisi pernyataan pembuka yang umumnya membuat isu tentang topik yang akan didiskusikan. Isu dapat berupa pernyataan umum atau pernyataan tentang topik yang akan didiskusikan. Pada paragraf ini isu atau masalah yang dijadikan topik akan dipaparkan secara umum.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2) Argumen

Argumen atau pendapat digunakan untuk mendukung atau menolak pernyataan atau pendapat dalam diskusi. Pada paragraf ini penulis mulai memberikan opini-opininya mengenai topik yang dibahas.

3) Simpulan

Simpulan yang mengungkapkan pendapat akhir yang dirumuskan dari serangkaian argumen yang dikemukakan.

Struktur teks diskusi berarti pola teks diskusi. Pola teks diskusi yaitu isu atau topik yang dibahas penulis, argumen-argumen yang menolak maupun mendukung topik, serta simpulan dari topik yang dibahas.

2.2.1.2.2 Ciri Kebahasaan Teks Diskusi

Ciri kebahasaan teks diskusi menurut Priyatni (2014:76) adalah sebagai berikut.

1) Menggunakan istilah-istilah terkait dengan topik yang diisukan. Contoh: televisi, internet, komputer, dan lain lain.
2) Menggunakan kata-kata yang menunjukkan opini penulis. Contoh: **Saya tidak setuju**, menurut saya komputerlah temuan spektakuler abad ini karena komputer telah membuat hidup kita ini menjadi mudah.
3) Menunjukkan kata yang menunjukkan perbandingan atau pertentangan. Contoh: Saya tidak sependapat. Menurut saya, komputerlah temuan spektakuler abad ini karena komputerlah yang telah membuat **hidup kita lebih mudah**.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Sedangkan fitur bahasa teks diskusi menurut Kemendikbud (2014:14) adalah (1) penggunaan kata modalitas, misalnya: harus, akan, ingin, mungkin, (2) penggunaan kata kerja aksi, misalnya: menyebabkan, mengakibatkan, (3) penggunaan konjungsi perlawanan, misalnya: tetapi, tapi, namun, akan tetapi, (4) penggunaan kohesi leksikal (kata atau istilah terkait dengan topik teks diskusi) dan kohesi gramatikal. Kohesi leksikal adalah kepaduan yang dicapai melalui pemilihan kata atau istilah. Kohesi leksikal itu dapat berbentuk pengulangan kata atau istilah beberapa kali dalam suatu paragraf atau wacana.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, teks diskusi mempunyai fitur kebahasaan yang dapat dijadikan sebagai ciri-ciri teks diskusi. Fitur kebahasaan tersebut adalah menggunakan kata yang menunjukkan pertentangan atau konjungsi pertentangan, menggunakan kata yang menunjukkan opini, dan menggunakan istilah-istilah (kohesi leksikal dan kohesi gramatikal).

2.2.1.2.3 Penilaian Menyusun Teks Diskusi

Penilaian merupakan kegiatan mengambil suatu keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran baik buruk (Arikunto 2007:3). Sebelum melakukan penilaian maka harus melakukan pengukuran terlebih dahulu. Pengukuran berarti kegiatan membandingkan sesuatu dengan sesuatu yang lain dan bersifat kuantitatif.

Penilaian merupakan suatu kegiatan yang harus dilakukan setelah proses pembelajaran. Penilaian dilakukan guna mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap hal yang sudah diajarkan sebelumnya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Menurut Nurgiyantoro (2012:6) penilaian dapat diartikan sebagai suatu proses untuk mencapai kadar tujuan. Hal ini berarti penilaian merupakan ukuran tercapai atau tidaknnya tujuan yang sudah ditentukan. Kaitanya dengan penilaian karangan, terdapat beberapa kriteria yang diungkapkan oleh (Iskandarwassid dan Sunendar 2008:250), yaitu: (1) kualitas dan ruang lingkup isi, (2) organisasi dan penyajian isi, (3) komposisi, (4) kohesi dan koherensi, (5) gaya dan bentuk bahasa, (6) mekanik: tata bahasa, ejaan, dan tanda baca, (7) kerapian tulisan dan kebersihan, serta (8) respon afektif pengajar terhadap karya tulis.

Berpedoman dari kriteria penilaian karangan di atas, peneliti membuat penilaian keterampilan menyusun teks diskusi dilihat dari segi (1) kelengkapan struktur, (2) isi, (3) ejaan dan tanda baca, (4) kohesi dan koherensi, (5) diksi, serta (6) kemenarikan judul. Berikut ini penjelasan dari masing-masing aspek penilaian teks diskusi.

Tabel 2.1 Aspek Penilaian Teks Diskusi

NO	INDIKATOR	SKOR					BOBOT	SKOR MAKS X BOBOT
		SB	B	C	K	SK		
		5	4	3	2	1		
1	Kelengkapan Struktur						5	25
2	Isi						4	20
3	Diksi						3	15
4	Ejaan dan Tanda Baca						3	15
5	Kohesi dan Koherensi						3	15
6	Kemenarikan Judul						2	10
Jumlah								**100**

Berdasarkan tabel tersebut, setiap aspek penilaian memiliki bobot yang berbeda-beda, tetapi skor maksimal adalah 5. Nilai akhir akan diperoleh dengan menjumlahkan skor sehingga diketahui kategori penilaiannya. Kategori sangat

baik mendapat skor 5, kategori baik mendapat skor 4, kategori cukup mendapat skor 3, dan kategori kurang mendapat skor 2. Kategori dan kriteria penilaian tersebut disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 2.2 Kriteria Penilaian Teks Diskusi

No	Indikator	Bobot	Deskripsi	Skor	Kategori
1	Kelengkapan Struktur	5	• Semua struktur teks diskusi disebutkan dan urut. • Struktur teks diskusi hanya disebutkan 3 saja dan sesuai. • Struktur teks diskusi hanya disebutkan 3 dan tidak sesuai. • Struktur teks diskusi disebutkan 2 dan sesuai.	5 4 3 2	SB B C K
2	Isi	4	• Isi dirangkai menjadi paragraf yang padu dan sesuai dengan struktur. • Isi sesuai dengan struktur dan perangkaian menjadi paragraf kurang baik. • Salah satu isi tidak sesuai dengan struktur teks diskusi dan diragkai menjadi paragraf yang baik. • Salah satu isi tidak sesuai dengan struktur dan belum dirangkai menjadi paragraf yang baik.	5 4 3 2	SB B C K
3	Diksi	3	• Kata yang digunakan tepat, menarik, dan mudah dipahami. • Terdapat kata yang tidak baku, kurang menarik,dan kurangdipahami. • Terdapat kata yang tidak lazim dan tidak	5 4 3	SB B C

			menarik. • Kata-kata yang digunakan tidak dapat dipahami.	2	K
4	Ejaan dan Tanda Baca	3	• Sesuai dengan EYD, tidak ada kesalahan penggunaan ejaan dan tanda baca. • Hanya terlihat sedikit kesalahan Ejaan dan tanda baca. • Terdapat cukup banyak kesalahan penggunaan ejaan dan tanda baca. • Terdapat banyak kesalahan penggunaan ejaan dan tanda baca.	5 4 3 2	SB B C K
5	Kohesi dan Koherensi	3	• isi sesuai dengan tema yang ditulis, serta antar kalimat saling berhubungan. • Isi sesuai dengan tema, tetapi terdapat kalimat yang tidak nyambung. • Isi sesuai dengan tema tetapi terdapat banyak hubungan antar kalimat yang tidak sesuai. • Terdapat beberapa kalimat yang keluar dari konteksnya.	5 4 3 2	SB B C K
6	Kemenarikan Judul	2	• Judul sangat relevan dan selaras denganisi informasi yang disajikan dan merangsang untukdibaca. • Judul cukup relevan dengan isi informasidan kurang menarik untuk dibaca. • Judul kurang relevan dengan informasi dan kurang menarik untuk dibaca. • Judul tidak relevan	5 4 3 2	SB B C K

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

			dengan isi informasi dan tidak menarik untuk dibaca.		

Berdasarkan tabel yang telah disusun tersebut, guru dapat mengetahui keterampilan menyusun diskusi siswa mencapai kategori sangat baik, baik, cukup baik, atau kurang baik. Dari kategori tersebut dapat diketahui pula rentang skor kumulatif dan kategori nilai yang dicapai siswa. Standar penilaian menyusun teks diskusi disajikan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 2.3 Standar Penilaian Menyusun Diskusi

No	Kategori	Rentang nilai
1.	Sangat baik	85-100
2.	Baik	75-84
3.	Cukup baik	65-74
4.	Kurang baik	55-64
5	Sangat kurang baik	0-54

Berdasarkan tabel tersebut, nilai siswa dikatakan mencapai kategori sangat baik jika berada pada rentang nilai 85-100, mencapai kategori baik pada rentang nilai 70-84, mencapai kategori cukup pada rentang nilai 60-69, dikategorikankurang baik pada rentang nilai 50-59, dan dikategorikan tidak baik pada rentang 0-49.

2.2.2 Model *Problem Solving Learning* (PSL)

Hanlie Murray, Alwyn Olivier, dan Piet Human (dalam Huda 2013:273) menjelaskan bahwa Pembelajaran Penyelesaian-Masalah (*Problem-Solving Learning* / PSL) merupakan salah satu dasar teoritis dari berbagai strategi pembelajaran yang menjadikan masalah (*problem*) sebagai isu utamanya. Pada

model pembelajaran ini sebaiknya guru tidak terlalu ikut campur ketika siswa sedang mencoba menyelesaikan masalah. Guru sebaiknya mendorong siswa untuk membandingkan metode-metode satu sama lain, mendiskusikan, dan seterusnya.

Merurut Shoimin (2014:136) model *problem solving* adalah salah satu model yang dapat menstimulasi peserta didik dalam berpikir yang dimulai dari mencari data sampai merumuskan kesimpulan, sehingga siswa dapat mengambil makna dari kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran berdasarkan masalah merupakan suatu model pembelajaran yang didasarkan pada permasalahan yang membutuhkan penyelidikan dengan penyelesaian nyata. Permasalahan yang digunakan juga merupakan permasalahan pada dunia nyata. Misalnya suatu fenomena alam.

Pengajaran berdasarkan masalah merupakan pendekatan efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi (Trianto 2011:68). Hal ini menunjukkan bahwa model ini dipercaya sebagai model yang sangat baik untuk kegiatan berkreasi, seperti kegiatan menyusun.

Pengajaran berdasarkan masalah dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan keterampilan intelektual (Trianto 2011:70).

Model pembelajaran berbasis pemecahan masalah (*problem solving learning*) berarti pembelajaran yang menjadikan masalah sebagai suatu topik pembahasan. Masalah yang digunakan adalah masalah di dunia nyata bukan imajinasi. Masalah tesebut akan dicari solusinya dengan baik oleh siswa dan bersifat nyata, sehingga siswa dapat berfikir kreatif.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2.2.1 Unsur-unsur Model *Problem Solving*

Sebuah model pembelajaran yang bagus harus mempunyai unsur-unsur model. Unsur-unsur model *problem solving learning* meliputi:

1) Sintagmatik atau langkah pembelajaran model *problem solving learning* menurut Huda (2013:274) adalah sebagai berikut.

   Tahap 1: *Clues*

   Langkahnya sebagai berikut : (1) Bacalah masalah dengan hati-hati, (2) garis bawahi isyarat-isyarat yang menjadi masalah, (3) mintalah siswa untuk menemukan masalah pada isyarat-isyarat yang digarisbawahi, (4) mintalah siswa untuk merencanakan apa yang akan dilakukan atas masalah tersebut, (5) mintalah siswa untuk menemukan fakta-fakta yang mendasari masalah tersebut.

   Tahap 2: Game *Plan*

   Langkahnya sebagai berikut : (1) Buatlah rencana permainan untuk menyelesaikan masalah, (2) mintalah siswa untuk menyesuaikan permainan tersebut dengan masalah yang baru saja disajikan, (3) mintalah siswa untuk mengidentifikasi apa yang telah mereka lakukan, (4) mintalah siswa untuk menjelaskan strategi yang akan mereka gunakan untuk menyelesaikan masalah, (5) mintalah siswa untuk menguji coba strategi-strateginya, (6) jika strategi yang mereka gunakan tidak bekerja, mintalah mereka untuk memikirkan ulang.

   Tahap 3: *Solve*

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Mintalah siswa untuk menggunakan strategi-strateginya dalam menyelesaikan masalah awal.

Tahap 4: *Reflect*

Langkahnya sebagai berikut : (1) mintalah siswa untuk melihat kembali solusi yang mereka gunakan, (2) mintalah siswa untuk berdiskusi tentang kemungkinan menggunakan strategi tersebut di masa mendatang, (3) periksalah apakah strategi-strategi mereka benar-benar bisa menjawab masalah yang diajukan, (4) pastikan bahwa strategi–strategi itu benar-benar aplikatif.

2) Sistem Sosial

Sistem sosial atau situasi pada pembelajaran yang menerapkan model *problem solving learning* adalah siswa bebas berkreasi dalam pembelajaran, sedangkan guru hanya menjadi fasilitator bagi siswa. Guru tidak hanya sekadar ceramah saja, tapi keaktifan siswa sangat dibutuhkan.

3) Prinsip Reaksi

Prinsip reaksi model *problem solving learning* (PSL) adalah pengajar berlaku sebagai fasilitator guru memberikan panduan-panduan pada siswa untuk bekerjasama dalam diskusi. Siswa yang dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik, maka akan mendapatkan penghargaan verbal maupun non-verbal dari gurunya. Peran guru dalam model pembelajaran model *problem solving* sebagai fasilitator, motivator, dan dinamisator belajar, baik secara individual maupun secara berkelompok.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

4) Sistem Pendukung

Sistem pendukung model *problem solving learning* (PSL) atau sarana yang diperlukan untuk melaksanakan model *problem solving learning* adalah sebuah masalah untuk siswa dalam pengembangan sikap kritis siswa mengerjakan tugasnya.

5) Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring Model *Problem Solving Learning* (PSL).

Dampak instruksional dari model ini adalah siswa dapat mengembangkan daya kreatif dan kritis sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang telah diberikan oleh guru. Sedangkan, dampak pengiring dari model ini adalah siswa dilatih berkomunikasi dengan temannya dalam menyelesaikan sebuah topik permasalahan.

2.2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Solving Learning*

Model pembelajaran yang diterapkan di kelas guna kegiatan belajar mengajar pasti memiliki kelebihan maupun kekurangan pada setiap modelnya. Adapun kelebihan dari penerapan model *problem solving learning* menurut Shoimin (2106:137) adalah sebagai berikut: (1) dapat membuat peserta didik lebih menghayati kehidupan sehari-hari, (2) dapat melatih dan membiasakan para peserta didik untuk mengahadapi dan memecahkan masalah secara terampil, (3) dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik secara kreatif, (4) peserta didik sudah mulai dilatih untuk memecahkan masalahnya, (5) melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan, (6) berpikir dan bertindak secara kreatif, (6) memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis, (7)

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan, (8) menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan, (9) merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat, serta (10) dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan khususnya dunia kerja.

Sedangkan kekurangan dari model *problem solving learning* menurut Shoimin (2016:138) adalah (1) memerlukan cukup banyak waktu, (2) melibatkan lebih banyak orang, (3) dapat mengubah kebiasaan peserta didik belajar dengan mendengarkan dan menerima informasi dari guru, serta (4) memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan metode pembelajaran lain.

2.2.3 Model *Generative*

Menurut Shoimin (2014:77) teori belajar generatif merupakan suatu penjelasan bagaimana seseorang siswa membangun pengetahuan dalam pikirannya, seperti membangun ide tentang suatu fenomena atau membangun arti untuk istilah, dan juga membangun strategi.

> Model ini dikembangkan oleh Merlin C. Wittrock (dalam Huda 2013:309), pembelajaran *generative* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang berusaha menyatukan gagasan-gagasan baru dengan skema pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa. Penelitian kognitif telah menunjukkan bahwa siswa umumnya lebih nyaman dalam lingkungan belajar yang generative dan bahwa dalam pembelajaran ini dapat membantu siswa menciptakan submasalah-submasalah, dan strategi mencapai tugas yang lebih besar.

Menurut Shoimin (2014:78), intisari dari model pembelajaran generatif adalah otak tidak menerima informasi dengan pasif, tetapi aktif mengonstruksi

interpretasi dari informasi kemudian membuat kesimpulan. Jadi, model generatif adalah model yang menyatukan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa dan pengetahuan baru siswa untuk membangun sebuah ide atau sebuah konsep.

2.2.3.1 Unsur-unsur Model *Generative*

Sebagai model yang baik, model generatif mempunyai unsur-unsur model, yaitu:

1) Sintagmatik.

Adapun langkah-langkah pembelajaran model *generative* menurut Huda (2013:310) dijelaskan sebagai berikut.

a) Mengingat (*recall*)

Aktifitas ini melibatkan siswa untuk menarik kembali informasi dari memori lama.Tujuannya adalah memepelajari informasi beradasarkan fakta. Teknik-teknik *recall* mencakup repetisi atau pengulangan, latihan atau praktik, review, dan mnemonik.

b) Menggabungkan (*integration*)

Aktifitas ini mengharuskan siswa untuk menggabungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.Tujuan dari integrasi adalah mentransformasi informasi kedalam bentuk yang mudah diingat.

Metode-metode integrasi bisa mencakup antara lain: *paraphrasing* (meng-*outline* dengan bentuk naratif), summarizing (menceritakan kembali konten pelajaran agar dapat menginterpretasikan atau menjelaskan dengan baik), *issue trees* (memetakan isu-isu ke dalam pohon atau jaringan ide-ide), *generating questions* (membuat contoh-contoh atau pertanyaan-pertanyaan

tentang materi pelajaran), dan *generating analogies* (membuat analogi-analogi atau metaphor-metafor yang dapat memudahkan integrasi).

c) Mengolah (*organization*)

Kegiatan ini melibatkan siswa untuk menghubungkan pengetahuan sebelumnya dengan gagasan-gagasan dan konsep-konsep yang baru dengan cara yang sistematis. Teknik-teknik organisasi ide antara lain mencakup: analisis gagasan-gagasan kunci, *outlining*, ketegorisasi, *clustering,* dan pemetaan konsep.

d) Memerinci (*elaboration*)

Aktifitas ini mengahruskan siswa untuk menghubungkan materi baru dengan informasi atau gagasan yang sudah mereka miliki sebelumnya. Tujuan elaborasi adalah untuk menambah gagasan ke dalam informasi yang baru. Metode-metode elaborasi mencakup antara lain: membuat gambar mental atau diagram fisik, *free writing*, elaborasi kalimat, tampilan visual, slide, dan majalah dinding.

2) Sistem sosial

Sistem sosial atau situasi yang terjadi pada pembelajaran yang menerapkan model *generative* adalah menerapkan suasana yang tidak membosankan bagi siswa. Kondisi kelas harus dibuat senyaman mungkin sehingga siswa merasa senang di dalam kelas.

3) Prinsip Reaksi Model *Generative.*

Pada model ini pengajar berlaku sebagai fasilitator guru memberikan panduan-panduan pada siswa untuk bekerjasama dalam diskusi. Siswa yang dapat

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

menyelesaikan tugasnya dengan baik, maka akan mendapatkan penghargaan verbal maupun non-verbal dari gurunya.

4) Sistem Pendukung

Sarana yang dipakai hanyalah sarana yang mendukung pembelajaran, misalnya pembelajaran tentang teks diskusi, maka sarana yang dibutuhkan adalah beberapa hal yang bersangkutan mengenai topik diskusi yang sedang diajarkan.

5) Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring Model *Generative.*

Dampak instruksional dari model ini adalah siswa dapat menguasai suatu konsep dengan mengaitkan konsep yang telah diperolehnya untuk dihubungkan. Sedangkan, dampak pengiring dari model ini adalah siswa diberikan bekal untuk saling bekerjasama dengan teman-temannya, serta peningkatan daya ingat siswa.

2.2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Model *Generative*

Model pembelajaran yang diterapkan di kelas guna kegiatan belajar mengajar pasti memiliki kelebihan maupun kekurangan pada setiap modelnya. Adapun kelebihan dari penerapan model *generative* menurut Shoimin (2016:79) adalah sebagai berikut: (1) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan pikiran, pendapat, dan pemahamannya terhadap konsep, (2) melatih siswa mengomunikasikan konsep, (3) melatih siswa untuk menghargai gagasan orang lain, (4) memberikan kesempatan kepada siswa untuk peduli terhadap konsepsi awalnya, (5) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengonstruksi pengetahuannya sendiri, (6) dapat menciptakan suasana kelas yang aktif karena siswa dapat membandingkan gagasannya dengan gagasan siswa lainnya serta intervensi guru, (7) guru mengajar menjadi kreatif dalam

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

mengarahkan siswanya untuk mengonstruksi konsep yang akan dipelajari, dan (8) guru menjadi terampil dalam memahami pandangan siswa serta mengorganisasi pembelajaran.

Sedangkan kekurangan dari model *generative* adalah (1) siswa yang pasif merasa diteror untuk mengonstruksi konsep, (2) membutuhkan waktu yang lama, dan (3) bagi guru yang tidak berpengalaman akan merasa kesulitan untuk mengorganisasikan pembelajaran.

2.2.4 Media *Flash Card*

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*) (Susilana dan Riyana 2009:6). Media pembelajaran menurut Sanaky (2013:3) merupakan sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau herbal (Arsyad 2011:3). Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan aspek yang penting. Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya (Sudjana dan Rivai 2007:2). Media pengajaran digunakan untuk memperjelas pesan yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran pada siswa agar siswa lebih mudah memahami dan hasil belajar yang diperoleh lebih baik.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Kustandi (2013:9) mengungkapkan beberapa kesimpulan dari peristilahan media pembelajaran, yaitu: (1) media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran, (2) media pembelajaran memiliki pengertian non-fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan dalam perangkat keras yang merupakan isi atau pesan yang disampaikan kepada siswa pada proses belajar, baik di dalam maupun di luar kelas, (3) media memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba oleh pancaindra, dan (4) media pembelajaran dapat digunakan secara massal.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwasannya media adalah alat yang digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi atau pesan. Penggunaan media diharapkan akan memudahkan seseorang dalam memahami pesan atau informasi yang ingin disampaikan.

2.2.4.1 Fungsi Media

Hamalik (dalam Arsyad 2011:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Levie dan Lentz (dalam Arsyad 2011:16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris. Pemaparan dari fungsi-fungsi tersebut dijelaskan berikut ini:

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Manfaat penggunaan media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad 2011:21), yaitu: (1) penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku, (2) pembelajaran bisa lebih menarik, (3) pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, (5) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, (6) pembelajaran dapat diberikan kapan dimana diinginkan atau diperlukan, (7) sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari, dan (8) peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Menurut Sanaky (2013:7) media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan: 1) menghadirkan objek sebenarnya dan objek langkah, 2) membuat duplikasi dari objek sebenarnya, 3) membuat konsep abstrak ke konsep kongkret, 4) memberi kesamaan persepsi, 5) mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak, 6) menyajikan ulang informasi secara konsisten, serta 7) memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, secara umum media pembelajaran bermanfaat untuk membantu proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik, agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tidak membosankan.

2.2.4.2 Pengertian Media *Flash Card*

Flash card adalah media pembelajaran yang berbetuk kartu bergambar berukuran 25 × 30 cm (Susilana dan Riyana 2009:94). Gambar-gambar untuk media ini dapat menggunakan gambar tangan, foto, atau memanfaatkan foto yang sudah ada untuk ditempelkan.

Pembelajaran menggunakan media *flash card* termasuk pembelajaran yang tidak membuat siswa jenuh terhadap pembelajaran. Penggunaan media ini diharapkan dapat menuntut kreatifitas siswa dalam menulis. Kartu yang telah disajikan oleh guru sudah ditempel gambar, angka, maupun kata dan dibagikan kepada siswa secara acak. Hal ini dapat memicu siswa untuk berpikir kreatif dan mengembangkan daya imajinasi siswa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Jadi, *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu yang mengajikan gambar, angka, atau pesan pendek lainnya. Penggunaan media *flash card* dapat menarik untuk siswa sehingga pembelajaran tidak menjenuhkan.

Kelebihan media *flash card* dalam pembelajaran menurut Susilana dan Riyana (2009:95) adalah (1) mudah dibawa-bawa: dengan ukuran yang kecil *flash card* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, (2) praktis: dilihat dari cara pembuatan dan penggunaan media *flash card* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak membutuhkan keahlian khusus, (3) mudah diingat: karakteristik media *flash card* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan, sehingga sajian pesan tersebut akan mudah diingat siswa karena disertai dengan gambar, dan (4) menyenangkan: dapat diterapkan dalam permainan pada pembelajaran melalui permainan.

2.2.5 Penerapan Model *Problem Solving Learning* pada Pembelajaran Keterampilan Menyusun Teks Diskusi dengan Media *Flash Card*

Langkah pembelajaran keterampilan menyusun teks diskusi menggunakan model *problem solving learning* disusun menggunakan pedoman yang telah ditetapkan oleh pemerintah dalam permen no 103 tahun 2014. Adapun langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *problem solving learning* dalam pembelajaran keterampilan menyusun teks diskusi dengan media *flash card* adalah sebagai berikut.

1) Pendahuluan

   a) Siswa menjawab salam guru, berdoa, dan mengondisikan diri siap belajar.

b) Siswa menyimak tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pembelajaran.

c) Siswa menyimak pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya tentang teks diskusi.

d) Siswa menyimak proses pembelajaran yang akan dijelaskan oleh guru.

2) Inti

a) *Clues*

(1) Siswa menerima kartu yang berisi topik dan gambar yang akan ditulis siswa secara acak.

(2) Siswa memahami gambar dan kata kunci.

(3) Siswa mencatat atau memerinci tanda-tanda dalam gambar.

(4) Siswa merencanakan hal yang menjadi solusi dari masalah yang disajikan dalam gambar.

(5) Siswa dan guru melakukan tanya jawab.

(6) Siswa mengemukakan pendapatnya dalam bentuk kerangka tulisan.

b) *Game Plan*

Secara acak siswa mengungkapkan solusi dari masalah yang disajikan.

c) *Solve*

(1) Siswa menyusun kerangka argumentasinya menjadi teks diskusi yang baik.

(2) Siswa membuat simpulan atas argumentasinya terhadap masalah yang disajikan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

d) *Reflect*

(1) Siswa saling menukarkan hasil tulisannya.

(2) Siswa saling menyunting hasil tulisan temannya.

(3) Salah satu siswa membacakan hasil tulisan temannya, untuk dibahas bersama dalam kelas.

(4) Siswa mengembalikan hasil pekerjaan temannya.

(5) Siswa merevisi hasil tulisannya sesaui dengan hasil suntingan dari temannya dan penjelasan dari guru.

3) Penutup

a) Siswa bersama guru menyimpulkan hasil belajar.

b) Siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan.

c) Siswa menerima informasi pembelajaran yang akan disampaikan agar siswa mencari referensi belajar terlebih dahulu.

2.2.6 Penerapan Model Pembelajaran *Generative* pada Pembelajaran Keterampilan Menyusun Teks Diskusi dengan Media *Flash Card*

Langkah pembelajaran keterampilan menyusun teks diskusi menggunakan model *generative* disusun menggunakan pedoman yang telah ditetapkan oleh pemerintah dalam permen no 103 tahun 2014. Adapun langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *generative* dalam pembelajaran keterampilan menyusun teks diskusi dengan media *flash card* adalah sebagai berikut.

1) Pendahuluan

a) Siswa menjawab salam guru, berdoa, dan mengondisikan diri siap belajar.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

b) Siswa menyimak tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pembelajaran.

c) Siswa menyimak pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya tentang teks diskusi.

d) Siswa menyimak proses pembelajaran yang akan dijelaskan oleh guru.

2) Inti

a) Mengingat

(1) Siswa melakukan tanya jawab mengenai materi awal, yaitu pengertian teks diskusi struktur teks diskusi dan kaidah bahasa teks diskusi).

(2) Siswa aktif berdiskusi tentang materi teks diskusi pada pertemuan sebelumnya.

b) Menggabungkan

(1) Siswa diberikan sebuah contoh isu dengan gambar.

(2) Siswa memberikan argumentasinya terhadap isu yang terdapat pada gambar.

(3) Siswa menggabungkan argumentasi menjadi satu membentuk pohon argumentasi, sehingga membentuk pengetahuan baru bagi siswa.

(4) Siswa menalar pohon argumentasi yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

c) Mengolah

(1) Pohon isu atau pendapat siswa digunakan untuk menyusun teks diskusi siswa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

(2) Siswa menyusun kerangka teks diskusi sesuai dengan pohon argumentasi yang telah dibuat berdasarkan gabungan pendapat-pendapat siswa satu kelas.

(3) Siswa membuat simpulan dari topik.

d) Memerinci

(1) Siswa melakukan *free writing* sesuai dengan kerangka yang disusun.

(2) Siswa menukarkan hasil tulisannya dengan siswa lain untuk disunting.

(3) Siswa membacakan salah satu pekerjaan temannya, untuk dibahas bersama dalam kelas.

(4) Siswa merevisi hasil tulisan sesuai dengan hasil suntingan dan penjelasan tambahan dari guru.

3) Penutup

a) Siswa bersama guru menyimpulkan hasil belajar.

b) Siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan.

c) Siswa menerima informasi pembelajaran yang akan disampaikan agar siswa mencari referensi belajar terlebih dahulu.

2.3 Kerangka Berpikir

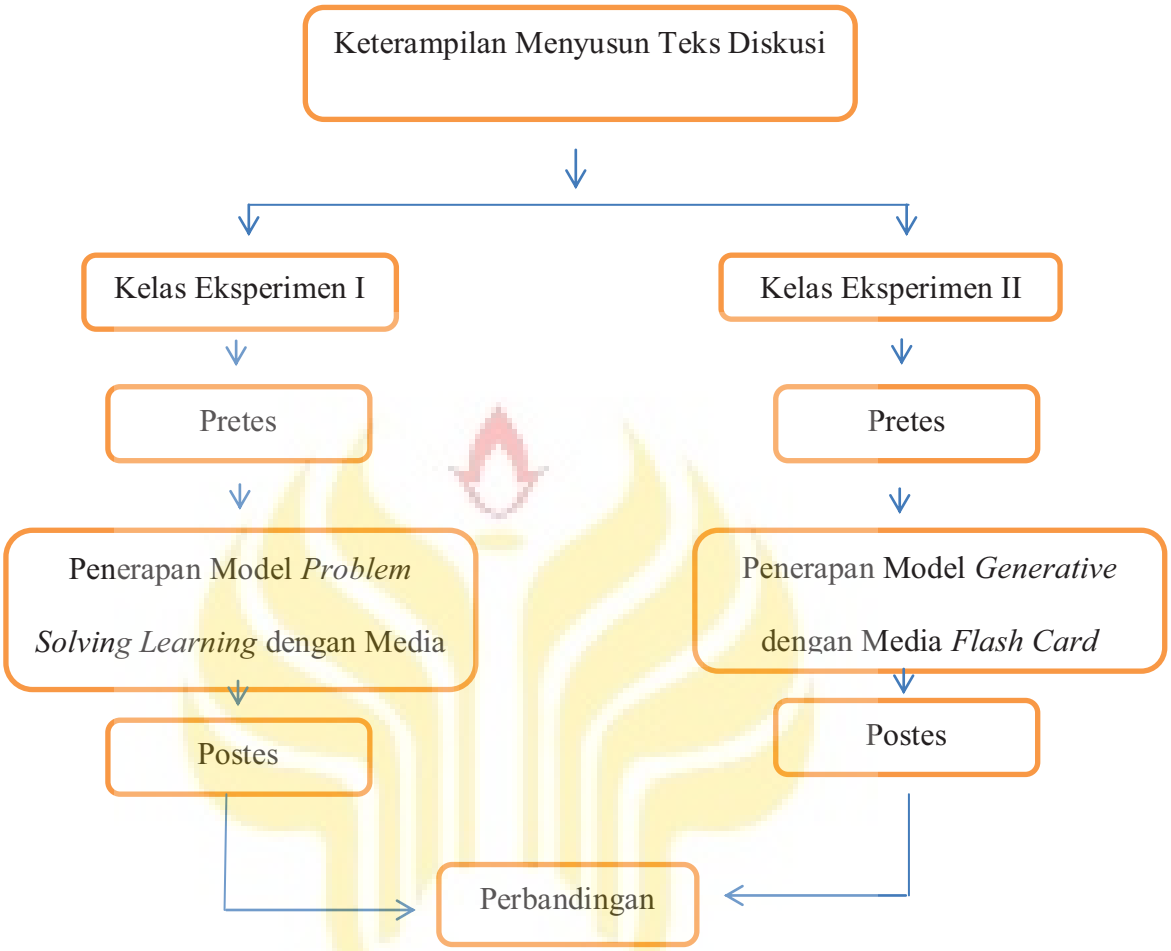
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan daya kreatifitas siswa. Mata pelajaran bahasa Indonesia mempunyai empat keterampilan yang harus dikuasi oleh siswa untuk mengembangkan daya kreatifitas siswa, yaitu keterampilan membaca, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara dan keterampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang membutuhkan daya

kreativitas paling tinggi. Keterampilan ini dianggap keterampilan yang paling sulit oleh siswa dan sangat membosankan, karena bahasa Indonesia dipandang sebagai pembelajaran yang hanya sekadar menulis dan membaca bacaan yang sangat banyak.

Jika pembelajaran bahasa Indonesia tetap dipandang sebagai pembelajaran yang monoton, tujuan mata pelajaran yang berguna untuk mengembangkan daya kreatifitas siswa tidak tercapai dengan baik. Untuk membentuk kreatifitas siswa yang bagus dibutuhkan kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Pengalaman belajar yang bermakna akan tercipta melalui proses pembelajaran yang tepat yang dapat diwujudkan melalui model pembelajaran yang sesuai. Menentukan suatu model pembelajaran dibutuhkan berbagai pertimbangan seperti kondisi siswa dan materi belajar.

Model *problem solving learning* dan *generative* merupakan model pembelajaran yang tidak menjenuhkan dalam pembelajaran. Kedua model ini, jika menggunakan media *flash card* maka pembelajaran akan menjadi kegiatan belajar sambil bermain. Siswa diajak bermain sekaligus belajar di dalam kelas. Kedua model ini sama-sama melihat pembelajaran berbasis masalah. Maka, untuk mengetahui keefektifan dari dua model ini diadakan penelitian keefektifan penggunaan model *problem solving learning* dan model *generative* dalam pembelajaran keterampilan menyusun teks diskusi dengan media *flash card*.



2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang masih dicari kebenarannya melalui penelitian (Narbuko, dkk 2013:141). Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Pembelajaran keterampilan menyusun teks diskusi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kudus setelah diberi perlakuan menggunakan model *problem solving learning* berbantuan media *flash card* memenuhi kriteria keefektifan.
2. Pembelajaran keterampilan menyusun teks diskusi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kudus setelah diberi perlakuan menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card* memenuhi kriteria keefektifan.

3. Terdapat perbedaan keefektifan antara pembelajaran keterampilan menyusun teks diskusi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kudus menggunakan model *problem solving learning* berbantuan media *flash card* dengan pembelajaran keterampilan menyusun teks diskusi siswa SMP Negeri 3 Kudus menggunakan menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card*.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut ini.

1. Pembelajaran menulis teks diskusi dengan menggunakan model *problem solving learning* berbantuan media *flash card* telah memenuhi kriteria keefektifan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t dengan kriteria Ho diterima apabila nilai probabilitas (*Sig.*) yaitu jika probabilitas > 0,05. Hasilnya diperoleh t_{hitung} = -8,134. Nilai probabilitas *Sig.* (2-tailed) pada uji tersebut = 0,000 < 0,05. Dengan demikian, t_{hitung} berada pada daerah penolakan Ho yang berarti terdapat perbedaan rata-rata tes awal dan tes akhir kelas yang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *problem solving learning* berbantuan media *flash card* yaitu skor tes akhir (setelah mendapat perlakuan) lebih baik daripada skor tes awal (sebelum diberi perlakuan). Selain itu juga dibuktikan dengan uji ketuntasan belajar dengan kriteria pengujian Ho ditolak (Ha diterima) jika $t_{hitung} \geq t(1-1/2\alpha)(n-1)$ dengan taraf signifikansi 5%. Hasilnya diketahui rata-rata nilai tes akhir siswa sebesar 79,45, sedangkan berdasarkan perhitungan uji t menunjukkan t_{hitung} = -8,134 dan t_{tabel} = 2,04. Dengan demikian, $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas yang melaksanakan pembelajaran menulis teks diskusi dengan menggunakan menggunakan model *problem solving*

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

learning berbantuan media *flash card* sudah mencapai ketuntasan belajar individual.

2. Pembelajaran menulis teks diskusi dengan menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card* telah memenuhi kriteria keefektifan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t dengan kriteria Ho diterima probabilitas > 0,05. Berdasarkan hasil perhitungan uji t, diperoleh t_{hitung} = -15,719. Nilai probabilitas *Sig.* (2-tailed) pada uji tersebut = 0,000 < 0,05, sehingga t_{hitung} berada pada daerah penolakan Ho yang berarti terdapat perbedaan rata-rata tes awal dan tes akhir kelas yang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card* yaitu skor tes akhir (setelah mendapat perlakuan) lebih baik daripada skor tes awal (sebelum diberi perlakuan). Selain itu juga dibuktikan dengan uji ketuntasan belajar dengan kriteria pengujian Ho ditolak (Ha diterima) jika $t_{hitung} \geq t(1-1/2\alpha)(n-1)$ dengan taraf signifikansi 5%. Hasilnya diketahui rata-rata nilai tes akhir siswa sebesar 88,87, sedangkan berdasarkan perhitungan uji -15,719 dan t_{tabel} = 2,04. Dengan demikian, $t_{hitung} < t_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas yang melaksanakan pembelajaran menulis teks diskusi dengan menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card* sudah mencapai ketuntasan belajar individual.

3. Pembelajaran menulis teks diskusi dengan menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card* lebih baik dibandingkan pembelajaran dengan menggunakan model *problem solving learning* berbantuan media *flash card*. Hal ini dibuktikan dengan uji perbedaan dua

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

rata-rata antara kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II dengan nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$. Berdasarkan perhitungan uji t, diperoleh $t_{hitung} = 5{,}140$ dengan $t_{tabel} = 2{,}00$ sehingga t_{hitung} berada didaerah penolakan H_o. Ini berarti ada perbedaan yang signifikan antara kelas yang melaksanakan pembelajaran dengan model *problem solving learning* berbantuan media *flash card* dengan kelas yang melaksanakan pembelajaran dengan model menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card*.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, peneliti mengemukakan beberapa saran berikut.

1. Guru Bahasa Indonesia hendaknya dapat lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajaran di kelas. Salah satunya dengan mulai menerapkan model *gnerative* dalam pembelajaran menulis teks diskusi karena sudah diuji keefektifannya dibandingkan dengan model *problem solving learning*.
2. Peneliti di bidang bahasa dan sastra Indonesia hendaknya menggunakan model pembelajaran yang lain lain untuk lebih mengembangkan kreativitas siswa dalam menulis, khususnya dalam menulis teks diskusi.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2007. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Azwar, Saifuddin. 2009. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Dalman. 2014. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Pers.

Doyin, Mukh & Wagiran. 2011. *Bahasa Indonesia Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: Unnes Press.

Gok, T, dan Silay I. (2010).” The Effects of Problem Solving Strategies on Students’ Achievement, Attitude and Motivation.*Journal internasional education*.Vol 4, No 1.

Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pembelajaran dan Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Irawati, Ratna Kartika. 2014. “Pengaruh Model *Problem Solving* dan *Problem Posing* serta Kemampuan Awal Terhadap Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Pendidikan sains*. Vol. 2, No 4, 184-192.

Iskandarwassid & Sunendar, Dadang. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Izati, Silmy Nauli. 2015. *Keefektifan Model Generative Berbantu Gambar Seri Dalam Pembelajaran Menulis Narasi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kepandean 03 Kabupaten Tegal*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang, Semarang.

Kemendikbud. 2014. *Buku Pegangan Guru untuk SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta: Kemendikbud.

Kemendikbud. 2014. *Wahana Bahasa Indonesia untuk SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta: Kemendikbud.

Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011 .*Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Maknun, Johar. 2015.” The Implementation of Generative Learning Model on Physics Lesson to Increase Mastery Concepts and Generic Science Skills of Vocational Students. *American Journal of Educational Research*. Vol. 3,No.6,742-748.

Mataka, Lloyd M, dkk. 2014. The Effect of Using an Explicit General Problem Solving Teaching Approach on Elementary Pre-Service Teachers' Ability to Solve Heat Transfer Problems. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*. Volume 2, Number 3, Page 164-174.

Narbuko, Cholid, dkk. *Mtodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.

Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Prenada Media Grup.

Nurgiyantoro. 2012. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.

Perdana, Putri Mayang. 2014. *Pengaruh Metode Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Assyafiiyah Gondang Pada Materi Hubungan Sudut Pusat, Panjang Busur, Luas Juring dalam Pemecahan Masalah*. Skripsi. IAIN Tulungagung. Tulungagung.

Pratama, Denis Rahayu Yuna. 2013. *Efektivitas Model Pembelajaran Generatif Berfasilitas Multimedia Learning terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 1 Ungaran*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang. Semarang.

Priyatni, dkk. 2014. *Bahasa dan Sastra Indonesia SMP/MTS Kelas VIII*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Putri, Elysa Kelana. 2014. *Keefektifan Model Pemecahan Masalah (Problem Solving) dalam Pembelajaran Menulis Teks Diskusi*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.

Riduwan. 2005. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Bantul: Kaukaba Dipantara.

Sari, Aulia Ratna. 2015. *Keefeketifan Media Pembelajaran Flash Card dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Kompleks Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.

Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai. 2007. *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algesindo

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Sudjana, Nana, dkk. 2007. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. 2007. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.

----. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta

----. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitiaf, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

----. 2015.*Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suhendri, H. dan Mardalena, T. (2014). "Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Kemandirian Belajar".*Jurnal pendidikan*. Hal 105-114.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Suparno dan Mohamad Yunus. 2008. *Keteramilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Susilana, Rudi, dan Cepi Riyana. 2009. Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. Bandung: CV Wacana Prima.

Syah, Burhanudin. 2015. *Eksperimentasi Pembelajaran Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Keaktifan dan Kemandirian Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Susukan*. Skripsi.Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta

Tarigan, Hanry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Trianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik: Konsep, Landasan Teoritis-Praktis dan Implementasinya*. Jakarta: Prestasi Pusaka.

Wicaksono. 2014. *Menulis Kreatif Sastra dan Beberapa Pembelajannya*. Yogyakarta:Garudhawaca.