

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menulis merupakan cara berkomunikasi secara kreatif serta ekspresif (Maulana, 2022:2). Menulis tidak hanya sekadar menyalin teks. Menulis melibatkan pengetahuan ejaan yang akurat, menggunakan tanda baca dengan benar, memilih kosakata yang tepat, menggunakan bentuk tata bahasa yang benar, menyusun kata-kata dalam urutan logis, dan membangun kalimat yang mudah dipahami oleh pembaca (Juliana, 2020:84). Keterampilan menulis merupakan kompetensi berbahasa paling kompleks untuk dikuasai secara mendalam. Hal tersebut dikarenakan kegiatan menulis memerlukan keahlian dalam berbagai komponen linguistik dan non-linguistik yang berkontribusi pada sebuah karya tulis. Selain itu, terdapat aspek konten dan komunikasi yang perlu disampaikan kepada pembaca, memastikan bahwa tulisan tersebut logis, terhubung, dan bermakna (Nurhamidah et al., 2022:47). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, keterampilan menulis merupakan kemampuan komunikasi yang kompleks karena melibatkan pengintegrasian aspek linguistik dan non-linguistik untuk menghasilkan sebuah teks yang sistematis, kohesif, dan bermakna.

Keterampilan menulis merupakan aspek krusial bagi siswa SMA. Namun, berdasarkan Sinaga et al., (2025), Oktavia et al., (2024), dan Pamungkas et al., (2024), siswa SMA masih menghadapi kesulitan dalam menulis. Masalah utama yang dihadapi meliputi rendahnya penguasaan ejaan, sering mengalami kesulitan ketika menuangkan gagasan ke dalam teks, memiliki keterbatasan dalam penguasaan kosakata, dan rendahnya kemampuan berpikir secara kronologis. Hal ini tidak hanya menunjukkan adanya kegagalan dalam membentuk kemampuan berpikir dan komunikasi akademik siswa, tetapi juga adanya fenomena literasi kritis pada siswa secara menyeluruh. Berkaitan dengan permasalahan tersebut, diperlukan konteks pembelajaran yang menuntut keterampilan berpikir secara kronologis dan penyampaian gagasan secara sistematis.

Salah satu materi yang menuntut kemampuan berpikir logis dan penyampaian kembali suatu informasi secara sistematis adalah Teks Rekon. Teks Rekon menekankan keterampilan menyusun kembali sebuah peristiwa secara runtut dan logis. Sehingga, siswa dapat memahami isi teks serta mampu mengungkapkannya kembali secara sistematis (Tyas, 2025:304). Teks Rekon didefinisikan sebagai teks yang bertujuan untuk mengedukasi pembaca melalui rekon naratif peristiwa sejarah sehingga membangun pemahaman historis yang terstruktur dan koheren (Sinaga et al., 2025:1158). Pembelajaran teks rekon berfungsi sebagai sarana melatih kemampuan berpikir kritis serta kreativitas dalam mengolah informasi secara kronologis (Rozi & Edhi, 2025:2). Dengan demikian, pembelajaran teks rekon dapat mendorong siswa menggunakan pemikiran logis, bekerjasama, merekon suatu peristiwa secara runtut, mampu memahami dan menyajikan kembali pengetahuan secara sistematis.

Integrasi media pembelajaran yang relevan berperan krusial dalam mengoptimalisasi pemahaman siswa melalui penyajian materi yang sistematis (Najarudin & Zidny, 2025:76). Salah satu inovasi yang dapat mendinamisasi proses perolehan ilmu adalah *Zep Quiz*. *Zep Quiz* merupakan *platform* edukasi berbasis *metaverse* yang mengintegrasikan elemen interaktif untuk meningkatkan atensi siswa (Julia et al., 2025:158). *Platform Zep Quiz* memungkinkan pendidik untuk memformulasikan beragam model evaluasi seperti pilihan ganda, isian pendek, maupun format kuis benar-salah (OX). Integrasi fitur peta interaktif dan karakter avatar yang atraktif di dalamnya dirancang untuk mendinamisasi partisipasi serta keterlibatan aktif siswa di ruang kelas. Media ini secara efektif bertindak sebagai stimulan belajar yang mengasah ketajaman nalar kritis dan daya cipta melalui aktivitas kuis yang mengutamakan kecepatan, akurasi, serta tantangan intelektual (Apit et al., 2025:775). Dalam konteks keterampilan menulis, media ini membantu siswa dalam memahami struktur teks, mengidentifikasi urutan kronologis, serta mengorganisasikan gagasan secara koheren. Manfaat penggunaan *Zep Quiz* ini akan semakin optimal apabila diintegrasikan dengan model *discovery learning* yang berfokus pada penemuan konsep secara mandiri.

Discovery learning sebagai metode pengajaran yang secara mendasar menuntut pelajar untuk secara aktif menemukan informasi melalui pengumpulan data langsung, baik melalui pengamatan maupun eksperimen. *Discovery learning* membuat siswa menemukan dan mendapatkan interpretasi mandiri yang akan selalu diingatnya (Munandar, 2025:1211). Melalui model tersebut, siswa didorong untuk mengonstruksi pemahaman secara mandiri melalui rangkaian prosedur sistematis yang meliputi pemberian rangsangan, perumusan persoalan, penghimpunan serta penelaahan informasi, pembuktian hasil, hingga tahap akhir berupa penarikan simpulan umum (Mulyawati & Kartikasari, 2025:1417). *Discovery Learning* berpotensi meningkatkan keaktifan belajar siswa serta dapat berkontribusi dalam pengembangan kompetensi menulis mereka. (Zalukhu, 2025:1054). Berkaitan dengan penjelasan terkait *discovery learning*, media *Zep Quiz* hadir sebagai sarana yang memfasilitasi fase eksplorasi dan verifikasi sehingga siswa dapat melatih nalar kritis dan mengasah keterampilan menulis teks rekon melalui pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan keterampilan menulis, penelitian yang secara khusus meneliti terkait pengaruh penggunaan media berbasis *metaverse* seperti *Zep Quiz* dalam pembelajaran keterampilan menulis masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian terkait penggunaan *Zep Quiz* cenderung berfokus pada peningkatan keaktifan, minat belajar, dan hasil pembelajaran kognitif melalui aktivitas kuis pada jenjang sekolah menengah atas. Sementara itu, penelitian yang memfokuskan kajian pada pengaruh penggunaan media *Zep Quiz* terhadap keterampilan menulis teks rekon, di tingkat sekolah menengah atas belum banyak diuji secara empiris.

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Jamblang berdasarkan beberapa pertimbangan. Pertama, siswa pada jenjang SMA memerlukan pembelajaran yang menantang, interaktif, dan selaras dengan perkembangan teknologi digital agar keterampilan menulis, khususnya dalam menulis teks rekon, dapat berkembang secara optimal. Kedua, penggunaan media *Zep Quiz* di SMA Negeri 1 Jamblang tersebut masih relatif baru dan belum pernah dikaji dalam

konteks keterampilan menulis. Ketiga, penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai pengaruh penggunaan media *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Selain itu, pemilihan lokasi penelitian juga didukung oleh akses peneliti melalui kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP), sehingga proses pengumpulan data dapat dilakukan secara optimal. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk mengkaji “Pengaruh Penggunaan Media *Zep Quiz* terhadap Keterampilan Siswa dalam Menulis Teks Rekon di SMA Negeri 1 Jamblang”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah didefinisikan sebagai berikut *“Bagaimana pengaruh penggunaan media Zep Quiz terhadap keterampilan siswa dalam menulis teks rekon di SMA Negeri 1 Jamblang?”*

C. Tujuan Penelitian

Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *Zep Quiz* terhadap keterampilan siswa dalam menulis teks rekon di SMA Negeri 1 Jamblang.

D. Manfaat

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian diharapkan dapat berkontribusi pada penelitian yang berkaitan dengan alat pembelajaran interaktif lebih lanjut, khususnya terkait penerapan media pembelajaran *Zep Quiz*. Hasil penelitian juga diharapkan dapat dijadikan sebagai kajian literatur penunjang bagi penelitian berikutnya terkait pengembangan keterampilan menulis melalui media pembelajaran *Zep Quiz*.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi guru Bahasa Indonesia, hasil penelitian diharapkan berfungsi sebagai sumber acuan perancangan dan pemilihan strategi pembelajaran teks rekon melalui penggunaan media *Zep Quiz* guna meningkatkan kompetensi menulis siswa.
- b) Bagi siswa, melalui penerapan media *Zep Quiz*, siswa diharapkan memperoleh pengalaman menulis teks rekon efektif sehingga

keterampilan menulis mereka meningkat dan motivasi belajar pun terdorong.

- c) Bagi para peneliti, hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan acuan untuk pertimbangan dalam mengimplementasikan atau mengembangkan media digital dalam pembelajaran teks selain hanya metode konvensional.

