

PEMBELAJARAN BERDIMENSI PENDIDIKAN KARAKTER DENGAN STRATEGI “BUZZ IN DE Q-ROD”

Panji Pratama

telagaremunggai@gmail.com

SMA Negeri 1 Nagrak

ABSTRAK

Salah satu esensi perubahan kurikulum 2013 sesuai dengan amanat UU No 20 tahun 2003 adalah kenyataan tentang tantangan masa depan yang patut diantisipasi. Di antaranya meliputi arus globalisasi, masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi informasi, konvergensi ilmu dan teknologi, dan ekonomi berbasis ilmu pengetahuan. Makalah ini merupakan hasil pengalaman terbaik penulis dalam menggunakan Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) berbasis android dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Makalah ini bertujuan memberikan alternatif bagi guru-guru di sekolah dalam membelajarkan bahasa Indonesia dengan asyik dan melek teknologi. Makalah ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran teks prosedur. Makalah ini juga berupaya memecahkan permasalahan pembelajaran yang berdimensi karakter. Pengembangan pembelajaran dengan strategi *Buzz in the Q-Rod* ini terinspirasi dari kode cepat (*QR Code*) yang ada dalam produk sehari-hari dan sudah sangat familiar dengan kehidupan siswa sekarang. Berdasarkan hasil pengalaman terbaik penulis, pembelajaran dengan strategi *Buzz in the Q-Rod* ini cukup berhasil sebagai pemicu peserta didik untuk mencintai pembelajaran bahasa Indonesia dengan gembira dan asyik. Strategi ini pula yang berhasil memadukan dimensi karakter dalam pembelajaran.

Kata kunci: *Buzz in The Q-Rod, pendidikan karakter, strategi pembelajaran*

PENDAHULUAN

Sebuah fakta mencengangkan telah dirilis oleh *DS Annual Startup Report* pada 2015 lalu. Melalui sebuah penelitian dari APJII dan AdPlus, dilansir data pengguna aktif gawai pintar (*smartphone*) di Indonesia telah mencapai 281,9 juta orang. Jumlah tersebut menggambarkan bahwa setiap orang di Indonesia memegang gawai pintar sebanyak 1,13 unit. Jika dilihat dari komposisinya, menurut Kominfo dan UNICEF, persentase pengguna gawai pintar yang berusia anak-anak dan remaja di Indonesia cukup tinggi, yaitu 79,5 persen. Pada tahun yang sama, raksasa internet dunia, Google, bersama-sama dengan TNS Australia melaporkan bahwa lima puluh persen pemilik gawai pintar di Indonesia menjadikan peranti itu sebagai peralatan telekomunikasi utama. Persentase tersebut merupakan yang tertinggi di kawasan Asia. Namun, dibandingkan negara lain, penetrasi ponsel di Indonesia ada di posisi nomor dua paling rendah. Hal ini

dikarenakan di Indonesia rata-rata jumlah aplikasi yang tertanam justru merupakan persentase terendah di Asia. Pengguna gawai pintar di Indonesia rata-rata termasuk ke dalam kategori “*Social driven*”, yakni menggunakan alat teknologi tersebut hanya untuk aktivitas media sosial.

Di lain sisi, Tifatul Sembiring, mantan Menkominfo era 2014, dalam sebuah seminar tentang perkembangan teknologi di dunia remaja Indonesia mengatakan, *“Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi harus dapat dimanfaatkan untuk kesejahteraan masyarakat. Teknologi tersebut merupakan alat untuk mewujudkan bangsa yang cerdas dan maju. Gadget dan internet dapat memberikan manfaat besar bagi pendidikan, penelitian, niaga, dan aspek kehidupan lainnya. Kita harus mendorong anak-anak dan remaja untuk menggunakan hal tersebut sebagai alat yang penting untuk membantu pendidikan, meningkatkan pengetahuan, dan memperluas kesempatan serta keberdayaan dalam meraih kualitas kehidupan yang lebih baik.”*

Memang diperlukan penelitian lebih mendalam menyoal rendahnya motivasi pelajar di Indonesia dalam menggunakan gawai pintar sebagai alat pembelajaran. Bisa jadi, sumber permasalahan ini berasal dari internal atau eksternal peserta didik. Namun, dibandingkan dengan negara-negara maju, berkaca dari pengalaman mengajar penulis. Permasalahan ini lebih disebabkan oleh faktor eksternal, terutama sekali terbatasnya metode pembelajaran pendidik yang menggunakan gawai pintar sebagai media pembelajaran.

Lebih lanjut, salah satu esensi perubahan kurikulum 2013 sesuai dengan amanat UU No 20 tahun 2003 adalah kenyataan tentang tantangan masa depan yang patut diantisipasi. Tantangan tersebut di antaranya meliputi arus globalisasi, masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi informasi, kovergensi ilmu dan teknologi, dan ekonomi berbasis ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) bukan lagi sebuah mata pelajaran terpisah, melainkan terintegrasi sebagai media pembelajaran.

Hanya saja, pengimplementasian TIK dalam pembelajaran tidak serta merta mudah diterapkan oleh para pendidik di sekolah. Apalagi sebagian besar gairah

mengajar pendidik-pendidik belum bisa lepas dari tradisi lisan dan pola pikir konvensional dalam kehidupan sosial kemasyarakatan di pelosok Indonesia. Akibatnya, ketika teknologi instan menyerang cepat, sebagian besar pendidik bersama peserta didiknya tidak dapat memanfaatkan sumber informasi itu dengan bijak. Akhirnya, pendidik dan peserta didik seringkali terjebak pada penyalahgunaan alat teknologi secara tidak tepat, seperti bermain *game online* dan sosial media.

Kondisi ini pula yang dialami oleh sebagian besar peserta didik di SMA Negeri 1 Nagrak. Pernyataan ini didukung oleh sebuah wawancara yang penulis lakukan terhadap para peserta didik kelas XI di SMAN 1 Nagrak pada 2017, hanya 4-6 orang peserta didik dalam satu kelas yang mempunyai aplikasi edukasi dalam gawai pintarnya. Hal itu pun karena sejumlah peserta didik tersebut menginstal aplikasi pendidikan seperti KBBI atau Kamus Bahasa Inggris-Indonesia ketika disuruh pendidik. Dari data tersebut, penulis meyakini bahwa benar *faktor eksternal* berupa metode pembelajaran di kelas menjadi faktor penghalang pemanfaatan gawai pintar sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mencari alternatif solusi untuk memecahkan masalah pembiasaan menggunakan gawai pintar sebagai media pembelajaran. Penulis mencoba mengangkat sebuah metode pembelajaran berbasis aplikasi android. Konsepnya adalah menggunakan gawai pintar untuk mencari informasi, merekam, dan memecahkan problematika belajar.

Aplikasi android yang penulis manfaatkan adalah aplikasi untuk membaca kode respons cepat atau lebih dikenal dengan *QR Code*. *QR Code* ini dikembangkan dan diperkenalkan oleh Denso Wave di Jepang pada 1994. Kegunaan *QR Code* ini adalah untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan mendapatkan respons yang cepat pula. *QR Code* mampu menyimpan informasi secara horizontal dan vertikal sehingga dapat menampung informasi yang cukup banyak.

Awalnya, *QR Code* digunakan untuk pelacakan kendaraan bagian di manufaktur. Akan tetapi, kini *QR Code* digunakan dalam konteks yang lebih luas,

termasuk aplikasi komersial dan kemudahan pelacakan aplikasi berorientasi yang ditujukan untuk pengguna telepon seluler. Penulis pun mendapat banyak inspirasi dari manfaat *QR Code* ini sehingga menggunakan aplikasi pembaca *QR Code* sebagai salah satu media pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan penulis selama mengajarkan materi *teks prosedur kompleks* melalui lembar kuesioner dan tes awal yang penulis lakukan pada peserta didik, ada beberapa permasalahan yang ditemukan, yakni:

1. Masih rendahnya motivasi belajar teks prosedur kompleks karena dianggap monoton dan cenderung enteng, yakni 61,11%,
2. Kurangnya pembelajaran yang mengaktifkan unsur kinestetik dalam pembelajaran, yaitu dalam rentang cukup sekitar 88,88%,
3. Rendahnya proses kerja sama dalam menuangkan ide pada kelompok diskusi di pembelajaran teks prosedur kompleks sekitar 83,33%,
4. Masih rendahnya kemampuan untuk berliterasi dalam pembelajaran, yaitu sekitar 16,67%,
5. Masih rendahnya unsur TIK dalam pembelajaran teks prosedur kompleks, yaitu sekitar 72,22%,
6. Masih rendahnya jiwa kompetisi dalam pembelajaran di kelas sekitar 53,6%, dan
7. Masih ditemukan peserta didik yang tidak berani menyampaikan kejujuran di kelas, yaitu sekitar 11,11%.

Untuk mendapatkan peningkatan motivasi belajar teks prosedur kompleks dan mengetahui perubahan perilaku yang positif pada peserta didik kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 1 Nagrak Kabupaten Sukabumi dalam pembelajaran maka penulis menggunakan Strategi Pembelajaran Bermain Puzzle Interaktif dengan *QR Code* yang selanjutnya penulis singkat menjadi “*Buzz in de Q-Rod / BTQ*”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Strategi Pembelajaran BTQ merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan media aplikasi pemindai *QR Code* pada ponsel android. Media BTQ ini terinspirasi dari konsep penyimpanan data dalam sebuah produk dalam

kode canggih bernama *QR Code*. Dalam pengembangannya, *QR Code* ini berisikan sejumlah *puzzle* berupa langkah-langkah yang ada dalam teks prosedur kompleks. Selanjutnya, peserta didik akan berkompetisi secara TGT untuk menyusun *puzzle-puzzle* dalam *QR Code* tersebut menjadi sebuah teks utuh.

Berikut ini adalah *syntax* strategi pembelajaran “*Buzz in de Q-Rod*”:

1. Penyampaian kompetensi yang ingin dicapai,
2. Penyampaian konsep bermain *puzzle* dengan aplikasi pemindai kode QR serta pemberian petunjuk untuk menggunakan aplikasi,
3. Pembagian siswa menjadi delapan kelompok (4-5 anggota),
4. Penugasan setiap anggota kelompok untuk mengisi posisi yang ditawarkan, yaitu *striker* (orang yang bertugas memindai kode), *keeper* (orang yang menjaga kode informasi), dan *solver* (orang yang memecahkan/menyusun informasi),
5. Mempersiapkan *puzzle-puzzle* yang telah dicetak di depan kelas,
6. Satu orang perwakilan kelompok yang mendapatkan tugas sebagai *keeper* mengambil satu buah *puzzle*,
7. Pemain *keeper* dipersilakan bersembunyi di sekitar sekolah dan mempersiapkan pertanyaan untuk diajukan saat *striker* datang kepadanya,
8. Setelah *keeper* menyebar, pemain yang berperan sebagai *striker* menyiapkan ponsel dan dipersilakan mencari setiap *keeper* untuk memindai informasi,
9. Sebelum *striker* dapat memindai kode QR, *keeper* harus memeberikan pertanyaan seputar materi,
10. Informasi yang telah didapatkan bisa dikirim langsung kepada *solver* untuk dipecahkan (bisa via WA, SMS, telepon, atau berlari), dan
11. Kelompok yang duluan memecahkan *puzzle* adalah pemenangnya.

Pada awalnya, peserta didik belum mengetahui apa itu *Buzz in de Q-Rod*. Oleh sebab itu, pada pertemuan pertama kelas XI IPS 2 sebagai kelas sampel, peserta didik hanya diminta membaca teori tentang materi teks prosedur kompleks. Setelah itu, mereka diberikan tes berupa pertanyaan seputar struktur

teks prosedur kompleks dan menyusun teks prosedur kompleks. Hasil tes dipakai sebagai data tes awal (*pretest*). Barulah pada pertemuan kedua penulis menyampaikan penjelasan mengenai “BTQ” sebagai media pembelajaran. Berikut ini adalah deskripsi proses strategi pembelajaran “BTQ”.

1. Kegiatan awal pembelajaran
 - a. Pukul 07.15 bel masuk kelas berbunyi dan peserta didik memasuki kelas.
 - b. Setelah semua duduk, ketua kelas memimpin doa.
 - c. Pendidik menjawab salam.
 - d. Pendidik memeriksa kehadiran peserta didik.
 - e. Pendidik kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pertemuan itu.
 - f. Selanjutnya, pendidik melakukan apersepsi dan motivasi.
 - g. Pada akhir apersepsi, peserta didik membentuk delapan kelompok belajar. Setiap kelompok terdiri atas 4-5 orang.
2. Kegiatan inti pembelajaran
 - a. Berlatih Memindai

Pertama-tama, pendidik menanyakan kembali pembelajaran sebelumnya tentang konsep teks prosedur dan strukturnya. Beberapa peserta didik menjawab dengan lantang. Pendidik pun menjelaskan tentang nilai-nilai integritas yang terkandung dalam teks prosedur, seperti disiplin, jujur, dan peduli. Pendidik menanyakan cara menentukan struktur dan urutan teks prosedur. Peserta didik tidak ada yang menjawab. Pendidik mengemukakan konsep bermain *puzzle* interaktif dengan QR-Code. Pendidik menjelaskan aplikasi gratis di android bernama *Barcode Generator*, sementara peserta didik langsung mengunduh di ponsel masing-masing. Pendidik mencontohkan cara penggunaan memindai kode QR.



Gambar 1. Peserta didik berlatih memindai kode

b. Berbagi Tugas (*Keeper*, *Striker*, dan *Solver*) dan Memecahkan Puzzle

Setelah peserta didik memahami cara penggunaan *Barcode Generator*, peserta didik diminta berbagi tugas. Terdapat tiga tugas utama dalam strategi pembelajaran BTQ ini, yakni *Striker*, *Solver*, dan *Keeper*.

Keeper atau penjaga adalah pemain yang mengambil kode yang sudah disediakan, kemudian akan bersembunyi di sekitar sekolah membawa kode tersebut. Pendidik meminta pemain *keeper* membuat soal sehingga ketika ada lawan yang mendekat harus menjawab soal dulu sebagai tantangan.



Gambar 2. *Keeper* sedang bersembunyi

Stiker atau penyerang adalah pemain yang membawa ponsel sebagai alat pemindai. Pemain ini akan berkeliling sekolah mencari *keeper* yang bersembunyi. Setelah menemukan, pemain akan menjawab soal dari

keeper. Jika berhasil, pemain akan diperbolehkan memindai kode. Jika salah, pemain harus mencari *keeper* lain dulu.



Gambar 3. *Stiker* sedang memindai kode

Solver atau pemecah kode adalah pemain yang akan menerima informasi dari *striker*. Pemain ini akan mendapatkan info dari berbagai cara, seperti berlari, menerima pesan SMS, WA, atau telepon. Pemain akan menyusun informasi yang telah lengkap.



Gambar 4. *Solver* sedang menyusun informasi yang lengkap

3. Kegiatan akhir pembelajaran

Setelah selama hampir satu jam pelajaran peserta didik bermain, pendidik memberikan hadiah kepada kelompok yang menang. Kelompok yang menang adalah kelompok yang berhasil pertama kali menyusun kode-kode dalam *puzzle QR Code*. Pendidik kemudian memancing peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran. Peserta didik berhasil menemukan sendiri cara menyusun teks prosedur kompleks dengan cepat dan efektif. Peserta didik juga menyimpulkan nilai-nilai integrasi yang diperoleh selama permainan seperti jujur, disiplin, dan peduli.



Gambar 5. Peserta didik per kelompok menyimpulkan pesan dalam permainan

Penilaian direncanakan pada pertemuan selanjutnya melalui *posttest* berupa ulangan harian teks prosedur kompleks.

Hasil pembelajaran yang dicapai setelah menggunakan pengembangan strategi pembelajaran *Buzz in de Q-Rod* adalah sebagai berikut:

1. Meningkatnya Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran

Dari hasil pengamatan penulis menggunakan lembar observasi tentang aktivitas pembelajaran dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Didapatkan data bahwa peserta didik menjadi aktif karena setiap anggota kelompok diharuskan mendapatkan tugas. Karena itu, setiap pemain berkontribusi dalam pelaksanaan pembelajaran sesuai kapasitasnya. Hal ini

membuktikan bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat dan peserta didik tidak sungkan untuk berkompetisi dengan kelompok lain di dalam pembelajaran. Data perbandingan keaktifan peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Keaktifan Peserta Didik dalam Kelompok pada Pertemuan I

Kelompok	Jumlah Anggota	Partisipasi Peserta didik		
		Aktif	Sedang	Acuh
1	4	2	1	1
2	5	1	3	1
3	4	2	1	1
4	5	1	3	1
5	4	3	1	0
6	5	2	2	1
7	4	1	2	1
8	5	2	3	0
Jumlah	36	14	16	6
Persentase	100%	38,89%	44,44%	16,67%

Tabel 2. Data Keaktifan Peserta Didik dalam Kelompok pada Pertemuan II

Kelompok	Jumlah Anggota	Partisipasi Peserta didik		
		Aktif	Sedang	Acuh
1	4	4	0	0
2	5	4	1	0
3	4	4	0	0
4	5	4	1	0
5	4	3	1	0
6	5	4	1	0
7	4	4	0	0
8	5	5	0	0
Jumlah	36	32	4	0
Persentase	100%	88,89%	11,11%	0%

2. Meningkatnya Nilai-Nilai Integritas Peserta Didik

Untuk mengetahui peningkatan nilai-nilai integritas peserta didik, seperti kejujuran dan jiwa kompetitif dalam pembelajaran, penulis memberikan lembar refleksi. Dari hasil kuesioner, terdapat peningkatan signifikan dari hasil kuesioner awal ke hasil kuesioner akhir setelah dilakukan pembelajaran strategi BTQ. Data perbandingan nilai-nilai integritas peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Perhitungan Data Quesioner awal

Pertanyaan	Menjawab “Ya”	Menjawab “Tidak”	Persentase
Apakah Anda merasa pembelajaran teks prosedur selama ini	19	17	53,67%

mengaktifkan jiwa kompetisi?			
Apakah Anda merasa pembelajaran teks prosedur selama ini dapat membuat Anda lebih berani jujur?	32	4	88,88%

Tabel 4. Rekapitulasi Perhitungan Data Quesioner akhir

Pertanyaan	Menjawab “Ya”	Menjawab “Tidak”	Persentase
Apakah Anda merasa pembelajaran teks prosedur selama ini mengaktifkan jiwa kompetisi?	32	4	88,88%
Apakah Anda merasa pembelajaran teks prosedur selama ini dapat membuat Anda lebih berani jujur?	36	0	100%

SIMPULAN

Beberapa faktor penting dan baru sebagai penguat penerapan pembelajaran dengan menggunakan *Buzz in de Q-Rod* di antaranya:

1. Rekan-rekan sejawat di sekolah berpikir untuk mengadopsi model pembelajaran ini karena merasa cocok dengan mata pelajaran lain;
2. Pembelajaran dengan strategi berbasis andorid masih sangat jarang diteliti dan dikembangkan pendidik sehingga BTQ bisa menjadi alternatif strategi pembelajaran;
3. Penelitian ini dibantu beberapa kawan ahli pembuat *game* untuk pembelajaran dari komunitas media pembelajaran, seperti Komunitas Media Pembelajaran (KOMED), Pusat Belajar Anti Korupsi Dompot Dhuafa, Kummara, dan Alumni *Teacher Super Camp* 2016 ACLC Komisi Pemberantasan Korupsi; dan
4. Peserta didik antusias dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *Buzz in de Q-ROd* sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Belanca, James. 2012. *Proyek Pemelajaran yang Diperkaya*. Jakarta: Indeks.
- Brown, Douglas. 2007. *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. New York: Pearson Education, Inc.
- Haryanta, Agung Tri. 2012. *Kamus Kebahasaan dan Kesusastraan*. Surakarta: Aksara Sinergi Media.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Joyce, Bruce, dkk. 2009. *Metodes of Teaching*. Jogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Pusat Bahasa. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran Edisi II*. Depok: Rajagrafindo.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiyadi dan Razak, Abdul (ed). 2015. *Prosiding Seminar Internasional: Riksa Bahasa IX*. Bandung: Pascasarjana UPI.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Wikanengsih, dkk. (ed). 2015. *Prosiding Seminar Nasional*. Bandung: STKIP Siliwangi Bandung.
- Website:
<https://marizqy.wordpress.com/2017/02/02/gerakan-literasi-sekolah/> (diakses tanggal 15 Januari 2018)
<https://lukmanbantaeng.blogspot.co.id/2016/10/model-pembelajaran-berbasis-mobile.html?m=1> (diakses 15 Januari 2018)
<https://sejarah22kreatif.blogspot.com/2016/05/belajar-menggunakan-qr-code-dalam-pbm.html?m=1> (diakses 15 Januari 2018)
https://nia-siti.blogspot.co.id/2014/11/penggunaan-qr-code-sebagai-media_5.html?m=1 (diakses 15 Januari 2018)

PEMBELAJARAN MENULIS TEKS EKSPOSISI DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PBL PADA SISWA KELAS X

Rahmat Widayat

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia IKIP Siliwangi

Rahmatwidayat189@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan siswa dalam menulis teks eksposisi masih rendah. Sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan menulis teks eksposisi, dilakukan penelitian dalam pembelajaran menulis teks eksposisi dengan menggunakan model PBL. Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran menulis teks eksposisi dengan menggunakan model PBL pada siswa kelas X MAN Kota Cimahi, (2) Untuk mengetahui perbedaan antara hasil tes awal dan tes akhir dalam pembelajaran menulis teks eksposisi dengan menggunakan model PBL pada siswa kelas X MAN Kota Cimahi, dan (3) Untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap pembelajaran menulis teks eksposisi dengan menggunakan model PBL pada siswa kelas X MAN Kota Cimahi. Penelitian ini dilaksanakan di MAN Kota Cimahi. Metode yang digunakan adalah metode *Quasi Eksperimental Design* yang merupakan pengembangan dari *True Eksperimental Design*. Bentuk *Quasi Eksperimental* yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MAN Kota Cimahi dan sampel yang digunakan dalam penelitian adalah siswa kelas X MIA-3 MAN Kota Cimahi sebanyak 28 orang. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan, 1) Aktivitas guru dan siswa dapat terlaksana sebanyak 94,5%; 2) Terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah penerapan model PBL dalam pembelajaran menulis teks eksposisi hal tersebut berdasarkan penghitungan statistik dengan menggunakan SPSS V.22 yaitu memperoleh nilai sig $0,000 < 0,005$; 3) Lembar angket secara keseluruhan menunjukkan sikap positif terhadap model PBL.

Kata Kunci : *peningkatan kemampuan menulis, teks eksposisi, model PBL*

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis merupakan bagian penting dari keterampilan berbahasa yang digunakan oleh seseorang untuk berkomunikasi secara tidak langsung atau tanpa bertatap muka. Menulis dapat dikatakan sebagai keterampilan yang paling sulit untuk dipelajari dibandingkan dengan empat keterampilan berbahasa lainnya, faktanya masih banyak terdapat siswa yang belum memahami bagaimana caranya menulis dengan baik dan benar.

Hampir semua jenis tulisan diajarkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, salah satunya karangan eksposisi di samping beberapa jenis karangan

lain, yaitu argumentasi, narasi, deskripsi, dan persuasi. Melalui tulisan eksposisi seseorang bisa menjelaskan atau menerangkan suatu kejadian atau peristiwa sehingga menambah pengetahuan pembaca.

Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia yang mengarah pada pembelajaran berbasis teks, mengharuskan siswa untuk meningkatkan kemampuannya mendokumentasikan suatu permasalahan dalam bentuk tulisan. Salah satu teks yang dipelajari dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 adalah teks eksposisi. Menurut Kosasih (2014, hlm. 23), eksposisi dapat diartikan sebagai karangan yang menyampaikan argumentasi dengan tujuan untuk meyakinkan orang lain.

Ada beberapa model pembelajaran yang dirancang dalam kurikulum 2013, yaitu *discovery learning*, *project based learning* (PJBL), dan PBL. PBL merupakan pendekatan pembelajaran berbasis masalah, dalam hal ini pemberian masalah bertujuan merangsang siswa untuk belajar. Penerapan model pembelajaran PBL memberikan kebebasan pada siswa dalam proses pembelajaran.

Barrow (dalam Huda, 2014, hlm. 271) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah atau PBL merupakan pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah. Dalam hal ini siswa diarahkan untuk mengerti masalah yang dihadapinya serta mampu menemukan solusi untuk permasalahan tersebut. Hal tersebut berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang mengharuskan siswa untuk peka terhadap gejala-gejala atau permasalahan yang ada di masyarakat.

Adapun penelitian tentang teks eksposisi ini pernah dilakukan oleh Ulfah, (2014). dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksposisi oleh Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Babalan Tahun Pembelajaran 2013/2014”. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran menulis teks eksposisi dengan menggunakan model PBL mampu meningkatkan belajar siswa dalam menulis teks eksposisi. Terbukti dari hasil rata-rata diperoleh setelah penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah

adalah 75,25. Sedangkan sebelum penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah adalah 64,12. Penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah berpengaruh terhadap kemampuan siswa menulis teks eksposisi, hal tersebut terbukti setelah diperoleh perhitungan pada uji t yaitu diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,70 > 2,03$.

Berdasarkan hal di atas, sebagai salah satu upaya peningkatan kemampuan siswa dalam menulis teks eksposisi penulis tertarik untuk mengembangkan penelitian dengan menggunakan model PBL, oleh karena itu dalam penelitian ini akan diujicobakan model pembelajaran PBL untuk pembelajaran menulis teks eksposisi di kelas X MAN Kota Cimahi.

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran menulis teks eksposisi dengan menggunakan model PBL pada siswa kelas X MAN Kota Cimahi.
- 2) Untuk mengetahui perbedaan hasil kemampuan menulis teks eksposisi sebelum dan sesudah menggunakan model PBL pada siswa kelas X MAN Kota Cimahi.
- 3) Untuk mendeskripsikan respon siswa dalam pembelajaran menulis teks eksposisi dengan menggunakan model PBL pada kelas siswa kelas X MAN Kota Cimahi.

Menurut Huda (2014, hlm. 2) bahwa “pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman”. Sedangkan menurut Sagala (2013, hlm 61). Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.

Dari pembahasan yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses kegiatan belajar agar tercapainya tujuan pembelajaran yang melibatkan interaksi guru dengan siswa. Menulis adalah salah

satu jenis keterampilan berbahasa yang dimiliki dan digunakan oleh manusia sebagai komunikasi tidak langsung (Tarigan, 2013, hlm. 22). Adapun menurut Nurudin (2010, hlm. 4), mengemukakan bahwa menulis adalah segenap rangkaian kegiatan seseorang dalam rangka mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada orang lain agar mudah dipahami. Definisi tersebut mengemukakan bahwa menulis yang baik adalah menulis yang bisa dipahami oleh orang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam hal pengungkapan pikiran, perasaan, ide maupun gagasan ke dalam bahasa tulis atau tulisan kepada orang lain atau pembaca.

Menurut Kosasih (2014, hlm. 23) Istilah eksposisi berasal dari kata ekspos yang berarti ‘memberitakan disertai dengan analisis dan penjelasan’. Adapun sebagai suatu teks, eksposisi dapat diartikan sebagai karangan yang menyampaikan argumentasi dengan tujuan untuk meyakinkan orang lain. Sedangkan menurut Marhiyanto (Oktavia, 2014/2015 hlm. 35) mengemukakan bahwa “eksposisi merupakan tulisan berbentuk paparan tetapi dilengkapi dengan data-data kesaksian seperti gambar, grafik, foto foto dengan tujuan memperjelas informasi yang disampaikan. Tulisan eksposisi bertujuan memberi informasi kepada pembaca tentang suatu masalah”.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa teks eksposisi merupakan kegiatan menuangkan pemikiran kritis dalam menyampaikan informasi terhadap suatu permasalahan yang bertujuan untuk meyakinkan pembacanya.

Barrow (Huda, 2014, hlm. 271) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis masalah atau PBL merupakan pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah. Model ini merupakan sebuah pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar.

Sanjaya (2006, hlm. 214) mengemukakan bahwa PBL dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah.

Dari beberapa uraian yang telah dikemukakan, bahwa PBL merupakan model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. PBL adalah pengembangan kurikulum dan proses pembelajaran. Dalam kurikulumnya dirancang masalah-masalah yang menuntut siswa mendapatkan pengetahuan yang penting dan membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, yaitu dengan melihat apa yang terjadi pada kelompok tertentu setelah diberikan suatu perlakuan. Sanjaya (2014, hlm. 87) mengemukakan bahwa metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang sengaja dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu. Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah model pembelajaran. Model yang dipilih akan diterapkan dalam proses pembelajaran kemudian dilihat pengaruhnya. Pengaruh model tersebut akan terlihat dari hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran berlangsung.

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design*. Dengan melakukan percobaan untuk melihat hasil. Hasil percobaan ini akan menegaskan kedudukan hubungan antara variabel-variabel yang diteliti. Bentuk *pre-experimental design* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *one group pretest-posttest design*. Dalam desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Melalui metode penelitian ini, penyusun akan mengujicobakan pembelajaran teks eksposisi pada siswa kelas X MIA-3 di MAN Kota Cimahi.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa langkah, pertama peneliti melakukan studi kepustakaan dengan mempelajari atau membaca buku, jurnal dan sebagainya. Studi kepustakaan ini dilakukan untuk mencari informasi yang berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti. Kedua yaitu tes. Tes ini diberikan dua kali yaitu tahap *pretest* dan tahap *posttest*, tes ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis teks eksposisi sebelum menggunakan model PBL dan tes akhir dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa menulis teks eksposisi sesudah menggunakan model PBL. Ketiga yaitu observasi, dalam hal ini dilakukan untuk melihat suatu kegiatan yang dilaksanakan oleh guru dan siswa pada saat pembelajaran di dalam kelas. Keempat yaitu angket (kuesioner). Angket dilakukan untuk melihat respon pada siswa setelah melakukan pembelajaran suatu materi. Angket ini hanya diberikan kepada siswa, karena dalam hal ini hanya siswa yang merasakan senang atau tidaknya dalam mempelajari materi tertentu dengan menggunakan model yang guru berikan.

Pengujian perbedaan antara *pretest* dan *posttest*, menggunakan uji *paired sample t-test*, pada prinsipnya ingin menguji suatu nilai tertentu apakah berbeda secara nyata (signifikan) atau tidak sebelum dan sesudah perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Lembar Observasi Siswa dan Guru

Dalam kegiatan ini terdapat tiga kategori dalam lembar observasi kegiatan siswa, yang pertama yaitu pendahuluan yang terdiri dari empat kegiatan, kedua dalam melaksanakan pembelajaran terdiri dari sembilan kegiatan, dan yang terakhir kegiatan siswa dalam tahap penutup pembelajaran terdiri dari empat kegiatan. Dengan demikian jumlah keseluruhan aktivitas siswa ada 17 kegiatan. Agar lebih jelas, dapat dilihat lembar observasi yang buat oleh penyusun. Aktivitas siswa secara keseluruhan terdapat 17 kegiatan, akan tetapi dalam kegiatan pembelajaran siswa hanya melaksanakan 16 kegiatan, satu diantaranya

tidak dilaksanakan, karena merupakan kegiatan berdoa, dan secara kebetulan ketika perlakuan berlangsung bukan pada jam pertama, sehingga kegiatan berdoa tidak dilakukan.

Berdasarkan data di atas, jika dipersentasekan hanya 5,5% kegiatan yang tidak terlaksana, dengan demikian peneliti melaksanakan kegiatan sebanyak 94,5% pada pembelajaran menulis teks eksposisi dengan menggunakan model PBL yang sudah dibuat. Perolehan persentase ini dihitung dengan membagi jumlah kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan jumlah kegiatan secara keseluruhan yang kemudian dikalikan 100%.

Perbedaan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Dalam kegiatan ini penelitian dilaksanakan dua tahap yaitu, tahap *pretest* (sebelum menggunakan model PBL) dan tahap *posttest* (sesudah menggunakan model PBL). Langkah awal dilakukan *pretest* menulis teks eksposisi dengan memberikan pilihan dalam tema “Tujuh Tanaman Obat” kemudian siswa memilih salah satu yang dijadikan dalam membuat teks dan *posttest* dengan tema “Tujuh Kota Tua yang ada di Indonesia” dimana siswa diberikan kebebasan untuk menentukan salah satu permasalahan yang akan dianalisis dan didiskusikan bersama kelompoknya, setelah didiskusikan dengan teman kelompoknya dan dibimbing oleh guru, kemudian siswa memilih salah satu permasalahan yang akan dijadikan sebuah teks eksposisi secara individu.

Nilai yang diperoleh pada tahap *pretest* yakni terdapat 8 orang siswa yang berkategori sangat baik yaitu 5 orang siswa mendapatkan nilai 87,5 dan 3 orang siswa mendapatkan nilai 81,25. Untuk siswa yang mendapatkan kategori nilai terendah diperoleh oleh 6 orang siswa yaitu 3 orang siswa mendapatkan nilai 50 dan 3 orang siswa mendapatkan nilai 56,25. Sedangkan pada tahap *posttest* terdapat 17 orang siswa yang mendapatkan nilai tertinggi berkategori sangat baik dengan nilai 93,75 sebanyak 9 orang, 87,5 sebanyak 3 orang, dan 81,25 sebanyak

5 orang. Kemudian terdapat 3 orang siswa berkategori cukup yang mendapatkan nilai 68,75. Berikut adalah tabel perbandingan persentase perolehan nilai tahap *pretest* dan nilai tahap *posttest*.

Tabel 1
Perbandingan Presentase Perolehan Nilai
Tahap *Pretest* dan *Posttest*

No	Kategori	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Jumlah Siswa	Presentase	Jumlah Siswa	Prese ntase
1	Sangat baik	8	29%	17	61%
2	Baik	7	25%	8	28%
3	Cukup	7	25%	3	11%
4	Kurang	6	21%	0	0%
5	Sangat kurang	0	0%	0	0%
Jumlah		28	100%	28	100%

Jadi, dapat disimpulkan bahwa perolehan nilai siswa mengalami peningkatan pada kategori sangat baik, sementara itu untuk kategori kurang mengalami penurunan bahkan tidak ada sama sekali. Peningkatan yang cukup signifikan terjadi pada kategori sangat baik yaitu sebesar 61% dan terjadi penurunan yang cukup signifikan terjadi pada kategori kurang yaitu sebesar 0%. Pada nilai *pretest* diperoleh nilai terendah sebesar 50 dan nilai tertinggi sebesar 87,5 sedangkan pada nilai *posttest* diperoleh nilai terendah sebesar 93,75 dan nilai terendah sebesar 68,75.

Selain itu terdapat perbedaan hasil jumlah rata-rata antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Setelah dijumlahkan nilai *pretest* dari 28 siswa pada kategori kualitas isi yaitu, isi 84, struktur teks 79, kosakata 77, serta ejaan dan tata tulis 79. Sedangkan nilai hasil *posttest* pada kategori kualitas isi yaitu 96, struktur teks 94,

kosakata 95, serta penggunaan ejaan dan tata tulis 87. Dengan demikian terdapat peningkatan jumlah hasil pada masing-masing aspek, diantaranya pada aspek kualitas isi dari 84 menjadi 96, pada struktur teks dari 79 menjadi 94, pada kosakata dari 77 menjadi 95, dan pada penggunaan ejaan dan tata tulis dari 79 menjadi 87.

Selain itu jika dirata-ratakan pada nilai *pretest* aspek kualitas isi yaitu 3, struktur teks 2,82, kosakata 2,75, serta penggunaan ejaan dan tata tulis 2,82. Sedangkan pada nilai *posttest* kategori kualitas isi yaitu 3,42, struktur teks 3,35, kosakata 3,39, serta penggunaan ejaan dan tata tulis 3,10. Dengan demikian, terdapat peningkatan jumlah rata-rata dari masing-masing aspek. Pada aspek kualitas isi dari 3 menjadi 3,42, aspek struktur teks 2,82 menjadi 3,35, aspek kosakata dari 2,75 menjadi 3,39, dan aspek penggunaan ejaan dan tata tulis dari 2,82 menjadi 3,10.

Dilihat dari uji statistik, terdapat nilai rata-rata pada tahap *pretest* sebesar 71,18 dengan jumlah siswa 28 orang sedangkan nilai rata-rata pada tahap *posttest* sebesar 82,81 dengan jumlah siswa yang sama. Hal tersebut menandakan adanya peningkatan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*.

Tabel 2
Hasil Uji Hipotesis Nilai *Pretest* dan *Posttest*
Paired Samples Test

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
lnilai_pretest - nilai_posttest	11,607	12,114	2,289	-16,304	-6,910	5,070	27	,000

--	--	--	--	--	--	--	--	--

Perhitungan ini dilakukan menggunakan perhitungan SPSS V.22, dengan menggunakan *paired sample t-test*. Pengambilan keputusan pada uji t dirumuskan dengan cara:

H0: Ditolak jika nilai sig $>0,05$ maka tidak terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran menulis teks eksposisi dengan model PBL

H1: Diterima jika nilai sig $<0,05$ maka terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran menulis teks eksposisi dengan model PBL.

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis, diperoleh nilai sig dengan Df 27 adalah $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan atau dapat dikatakan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa model PBL efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks eksposisi.

Lembar Angket

Penyebaran angket ini dilakukan pada siswa kelas X MIA-3 yang berjumlah 28 orang. Tujuan disebarkannya angket tersebut yaitu untuk melihat respon siswa terhadap pembelajaran menulis teks eksposisi dengan menggunakan model PBL. Data tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran menulis teks eksposisi dengan menggunakan model PBL, dapat membuat siswa semangat dalam proses pembelajaran tersebut. Terbukti dari banyaknya siswa yang menjawab “ya”. Jika dipresentasikan yaitu 91% yang hampir mendekati nilai sempurna yaitu 100%.

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan siswa kelas X MIA-3 dapat memahami dengan baik pembelajaran menulis teks eksposisi dengan menggunakan model PBL dan respon siswa terhadap pembelajaran ini pun sangat baik. Terbukti dari jawaban sebagian besar siswa

menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran menulis teks eksposisi dengan menggunakan model PBL ini.

PEMBAHASAN

Pembelajaran menulis teks eksposisi merupakan salah satu keterampilan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas X semester ganjil yang terdapat pada kurikulum 2013 revisi. Dalam penelitian ini penulis melakukan langkah-langkah yang terdapat dalam model pembelajaran PBL. Langkah-langkah tersebut diantaranya adalah tahapan prapenulisan yaitu siswa disajikan suatu permasalahan, siswa mendiskusikan permasalahan melalui berdiskusi, siswa memberikan solusi sebagai masukan jawaban dalam suatu permasalahan, kemudian siswa menyimpulkan. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sanjaya (2006, hlm. 214). Mengemukakan bahwa PBL dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah.

Jadi, terbukti bahwa pembelajaran menulis teks eksposisi dengan menggunakan model PBL dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks eksposisi. Karena, siswa dapat menuangkan ide, gagasan, argumennya dalam memberikan informasi dengan tujuan untuk meyakinkan orang lain. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Kosasih (2014, hlm. 23). Adapun sebagai suatu teks, eksposisi dapat diartikan sebagai karangan yang menyampaikan argumentasi dengan tujuan untuk meyakinkan orang lain.

Selanjutnya dalam model ini siswa dituntut untuk memecahkan masalah sendiri, dalam hal ini pemikiran siswa menjadi lebih kritis dan kreatif. Sejalan dengan pernyataan Barrow (Huda, 2014, hlm. 271). Mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis masalah atau PBL merupakan pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh. Maka dapat disimpulkan hal-hal berikut:

- 1) Aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran menulis teks eksposisi dengan menggunakan model PBL dapat terlaksana sebanyak 16 dari 17 kegiatan atau jika dipresentasikan yaitu 94,5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru dan siswa pada saat pembelajaran menulis teks eksposisi dengan menggunakan model PBL berjalan dengan baik.
- 2) Hasil tes awal (*pretest*) siswa kelas X MIA-3 menunjukkan bahwa, hanya terdapat 8 orang siswa yang memperoleh kategori sangat baik. Keseluruhan jumlah siswa yang memperoleh kategori baik yaitu 7 orang atau 25%, siswa yang memperoleh kategori cukup yaitu 7 orang atau 25%, siswa yang memperoleh kategori kurang yaitu 6 orang atau 21%, dan yang memperoleh kategori sangat kurang tidak ada. Hasil tes akhir (*posttest*) siswa kelas X MIA-3 secara keseluruhan menunjukkan bahwa, siswa yang memperoleh kategori sangat baik yaitu 17 orang atau 61%, siswa yang memperoleh kategori baik yaitu 8 orang atau 28%, siswa yang memperoleh kategori cukup yaitu 3 orang atau 11%, dan pada tahap ini tidak terdapat siswa yang memperoleh kategori kurang dan sangat kurang.

Berdasarkan data di atas, pada tahap *pretest* masih terdapat siswa yang berkategori kurang, serta hanya 8 orang yang mendapatkan kategori sangat baik. Tetapi, pada nilai hasil *posttest* tidak terdapat siswa yang mendapatkan nilai yang berkategori kurang maupun sangat kurang, serta siswa yang mendapatkan kategori sangat baik bertambah menjadi 17 orang.

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis, diperoleh nilai sig dengan Df 27 adalah $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan atau dapat dikatakan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa model PBL efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks eksposisi.

Dengan demikian, data tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran PBL efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks eksposisi.

3. Respon siswa terhadap pembelajaran menulis teks eksposisi dengan menggunakan model PBL dapat dikatakan baik, karena berdasarkan lembar angket yang disebar pada siswa secara keseluruhan menunjukkan sikap yang positif terhadap model pembelajaran PBL

DAFTAR PUSTAKA

- Huda, M. (2014). *Model-model pengajaran*. Pustaka pelajar. Yogyakarta
- Hernu F., Ridho. (2015). *Analisis struktur dan kesalahan berbahasa pada teks eksposisi siswa kelas x SMK N 1 Banyumas*. [online]. Tersedia di; https://eprints.uns.ac.id/21920/1/K1211057_pendahuluan.pdf. Diakses 20 September 2016, 22:30.
- Nurudin. (2010). *Dasar-dasar penulisan*. UMM Press.Malang.
- Kosasih, E. (2014). *Jenis-jenis teks*. Yrama Widya: Bandung.
- Oktavia, T. (2015). *Peningkatan keterampilan menulis teks eksposisi melalui model investigasi kelompok dalam surat kabar pada siswa kelas X TKJ SMK Ungaran*. [online]. Tersedia di [http://lib.unnes.ac .id.pdf](http://lib.unnes.ac.id.pdf). diakses 20 September 2016.
- Sagala, S. (2013). *Konsep dan makna pembelajaran*. Alfabeta: Bandung
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono, (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. (2013). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa: Bandung.
- Ulfah, W. (2014). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksposisi oleh Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Babalan Tahun Pembelajaran 2013/2014*. [online]. Tersedia di; <http://digilib.unimed.ac.id.pdf>. Diakses 20 September 2016.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta.