

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses pengubahan sikap dan tingkah laku seseorang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan sesuai prosedur pendidikan. Menurut Hamalik (2015: 27) Pendidikan adalah proses untuk mempengaruhi siswa agar menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan. Sejalan dengan kutipan di atas, pengaruh lingkungan dapat menimbulkan perubahan dalam diri siswa yaitu perubahan perilaku dan kepribadian siswa. Siswa bergaul dengan teman sebaya, baik yang lebih muda maupun yang lebih tua. Dari pergaulan tersebut siswa akan mengetahui bagaimana orang lain berperilaku di masyarakat. Dari situlah lingkungan dapat pula menjadi pendidikan bagi siswa, hanya saja pendidikan di lingkungan kadangkala berdampak negatif.

Dampak negatif yang dipengaruhi lingkungan terhadap anak dapat teratasi dengan adanya perhatian khusus dari orangtua mereka. Orangtua berperan sebagai pembentuk karakter dan pola pikir serta kepribadian anak. Orangtua juga merupakan tempat anak pertama kali berkenalan dengan nilai moral. Perhatian orangtua merupakan faktor utama dalam membimbing, mengarahkan, dan mendidik anak, sehingga anak tersebut menjadi generasi penerus yang lebih baik.

Jika anak mempunyai kecerdasan yang tinggi, tetapi tidak didukung dengan moralitas, maka akan membawa anak menjadi pribadi yang tidak mengaplikasikan nilai-nilai kemanusiaan dalam hidupnya. Hal inilah yang mendorong diberikannya pembelajaran sastra sejak jenjang SD hingga SMA.

Melalui pembelajaran sastra siswa dapat mengalami berbagai peristiwa yang ditulis pengarang dalam sebuah karya sastra, serta dengan nilai-nilai moral yang terdapat dalam sebuah karya sastra tersebut. Dengan demikian, siswa akan kaya nilai-nilai kehidupan yang pada akhirnya akan meningkatkan kepekaan perasaan siswa terhadap kehidupan di sekitar sehingga membentuk pribadi berbudi perkerti yang baik.

Salah satu bentuk karya sastra adalah puisi. Menulis puisi dapat menjadi suatu ungkapan hati dari seseorang. Puisi dapat mempermudah seseorang dalam berimajinasi dengan kata-kata yang sesuai dengan suasana hati, dan keadaan hati yang dapat saja berubah. Dari situlah puisi dapat ditulis dengan sempurna karena puisi adalah pengekspresian pengalaman jiwa secara padat dan bermakna.

Menurut Tarigan (1986:1) keterampilan berbahasa Indonesia meliputi empat jenis keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keempat keterampilan berbahasa Indonesia kemampuan menulis ini lebih sulit dikuasai siswa. Hal itu disebabkan keterampilan menulis memerlukan penguasaan terhadap unsur kebahasaan yang akan menjadi isi karangan. Unsur bahasa dan unsur isi harus terjalin dengan baik agar dapat menghasilkan karangan yang runtut dan padu.

Keterampilan menulis seseorang bukan merupakan bakat, melainkan keterampilan yang dapat dikembangkan melalui latihan yang berkesinambungan. Keterampilan menulis memerlukan pelatihan terus menerus sehingga menghasilkan sebuah tulisan yang indah dan memiliki nilai estetika. Keterampilan menulis perlu ditumbuhkembangkan di dunia pendidikan karena dapat melatih

siswa berpikir kritis dalam menanggapi segala sesuatu. Menulis juga dapat melatih kaum remaja untuk mengungkapkan isi hati yang sedang mereka alami, khususnya menulis dalam bentuk puisi. Pembelajaran menulis puisi tidak dimaksudkan untuk mencetak sastrawan, tetapi digunakan untuk mengekspresikan perasaan dan pikiran siswa. Selain itu, kegiatan menulis puisi juga dapat digunakan untuk melatih kreativitas dan kepekaan siswa terhadap sastra.

Pada proses pembelajaran melibatkan interaksi antara guru dengan murid. Suasana yang dimunculkan dalam pembelajaran harus menyenangkan, sehat, berdaya, dan berhasil guna. Hal itu ditandai dengan adanya keterlibatan secara positif dan aktif baik dari guru maupun dari siswa. Proses keterlibatan ini bergantung pada guru dalam membuat perencanaan, pengelolaan, dan penyampaian. Jadi, guru sastra yang merangkap menjadi guru bahasa harus mampu mengembangkan seni untuk mengajarkan pembelajaran sastra secara tepat dan bervariasi sehingga kegiatan pembelajaran tidak membosankan.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang memberikan kesenangan, kegairahan, minat, serta kebahagiaan pada siswa. Hal itu akan memberikan dukungan bagi penumbuhan sikap belajar siswa terhadap sastra, khususnya dalam pelajaran menulis puisi. Minat siswa merupakan hal yang penting dalam berjalannya pembelajaran. Minat untuk menulis puisi akan meningkat jika guru memberikan stimulus yang baik terhadap siswa. Jadi, selain guru mengajar dengan cara menyenangkan, tidak membosankan, serta menumbuhkan minat dalam diri siswa, guru juga harus memberikan rangsangan yang baik untuk siswa sehingga siswa akan merespon apa yang diberikan oleh guru tersebut.

Dari keterangan di atas, dapat diketahui bahwasannya keterampilan menulis dalam penelitian ini difokuskan pada keterampilan menulis puisi. Keterampilan menulis puisi bertujuan agar siswa dapat mengekspresikan gagasan, pendapat, dan pengalaman dalam bentuk sastra tulis secara kreatif. Adapun Media, model, dan metode yang dapat digunakan sebagai sarana peningkatan inspirasi siswa, yaitu media *Puzzle*, model *Education Game* dengan metode Inkuiri. Penggunaan media, model, serta metode tersebut diharapkan dapat membantu siswa untuk menemukan gagasan berdasarkan rangkaian-rangkaian yang terkait dengan tema puisi yang akan ditulis.

Media pembelajaran adalah alat bantu suatu pembelajaran yang membawa pesan-pesan atau informasi-informasi yang mengandung maksud-maksud suatu pengajaran. Sejalan dengan pendapat Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2013: 03) menjelaskan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Jadi, yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah benda-benda atau materi yang dapat mendukung pembelajaran sehingga siswa dapat dengan mudah memahami maksud-maksud yang terkandung dalam pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar dan membuat proses belajar mengajar menjadi menarik dan menyenangkan. Materi pelajaran

menjadi mudah diterima oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, terlebih untuk pelajaran bahasa Indonesia pada materi keterampilan menulis puisi.

Siswa pada usia remaja akan lebih mudah menangkap ilmu jika diberikan media permainan yang membuat siswa dapat belajar. Dalam dunia siswa usia remaja terdapat berbagai jenis permainan edukatif. Salah satu jenis permainan tersebut adalah *Puzzle*. Media pembelajaran jenis *Puzzle* merupakan sebuah permainan yang melatih siswa agar dapat berfikir secara logis. Media *Puzzle* ini termasuk dalam Model *Education Game*. Secara tidak langsung, siswa akan bermain sambil belajar dan bekerja sama dengan siswa lain agar *game* mampu terselesaikan dengan sempurna.

Guru tidak perlu membuang banyak waktu untuk menjelaskan, khususnya untuk merubah pola pikir siswa mengenai proses pembelajaran yang membosankan menjadi menyenangkan. Adanya media ini juga memotivasi guru untuk terus menciptakan media-media menarik lainnya serta membantu guru dalam memahami karakteristik siswa yang beragam (dapat dilihat dari kinerja siswa dalam mengikuti pembelajaran). Alasan lainnya adalah agar siswa mampu berpikir secara nyata mengenai apa yang sedang mereka rangkai saat mencocokkan kata pada keping-keping *Puzzle*. Melatih koordinasi mata dan tangan dalam mencocokkan keping-keping *Puzzle* dan menyusunnya menjadi suatu kalimat yang sempurna.

Keping *Puzzle* berjumlah dua puluh. Lima belas keping berisi “satu kata” yang terdapat pada tiap masing-masing keping. Sisanya, lima keping yang sengaja dibiarkan kosong. Selanjutnya, siswa secara berkelompok harus merangkai kata

pada tiap keping hingga menjadi satu puisi. Lima keping kosong dapat diisi kata secara bebas oleh siswa jika mereka membutuhkan kata yang tidak tersedia pada lima belas keping *Puzzle* sebelumnya.

Siswa yang terbiasa bermain *Puzzle*, lambat laun akan membentuk mental siswa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat menyelesaikan *Puzzle* pun merupakan salah satu pembangkit motivasi untuk mencoba hal-hal yang baru baginya.

Tidak sedikit yang mengatakan bahwa media tersebut merupakan media pembelajaran yang kurang efektif dan tidak sesuai pada siswa SMA. Dari sisi itulah penulis akan berusaha menjadikan media tersebut berbeda dan tidak terkesan kekanak-kanakan. Penulis akan menjadikan media *Puzzle* yang terlihat biasa, menjadi media yang lebih menarik. Untuk mendukung penggunaan media supaya lebih maksimal, digunakan model *Education Game* dan metode inkuiri dalam berlangsungnya proses belajar mengajar. Metode ini merupakan strategi yang menuntut siswa aktif dan mampu menemukan masalah serta penyelesaiannya. Melalui media, model, dan metode tersebut siswa akan bermain dan mencari masalah serta penyelesaiannya dalam permainan merangkai *Puzzle*.

SMA Darul Ulum Medali merupakan salah satu sekolah swasta yang terletak di Kecamatan Sugio Kabupaten Lamongan. Sekolah tersebut terletak pada desa yang jauh dari Lamongan Kota yang memiliki lembaga pendidikan maju dan bersaing baik pada tingkat kabupaten, provinsi, bahkan nasional. Tentu hal tersebut berdampak terhadap kemudahan akses yang dapat mendukung terhadap kemajuan belajar siswa.

Tingkat pencapaian belajar siswa di SMA tersebut belum dapat dikatakan berprestasi, ataupun menjadi SMA unggulan yang ada di kabupaten lamongan. Khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sekolah tersebut memiliki tingkat pencapaian yang kurang maksimal. Berdasarkan hasil observasi awal melalui wawancara tanggal 3 Mei 2018, Bapak Ambar selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA Darul Ulum Medali Sugio Lamongan mengungkapkan bahwa Kelas X memiliki nilai rendah dalam menulis puisi. Hal tersebut didasarkan pada nilai yang diperoleh siswa angkatan sebelumnya dari hasil tes menulis puisi yang dilakukan oleh guru. Pemberian nilai dilakukan dengan cara pemberian tugas menulis puisi. Selain itu, partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran juga menjadi acuan pada penilaian kemampuan menulis puisi.

Selanjutnya, menurut guru kelas X SMA Darul Ulum Medali Sugio Lamongan, nilai rata-rata keterampilan menulis siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal, yaitu 75. Berdasarkan hasil puisi yang dibuat siswa pada penugasan yang pernah diberikan oleh guru menunjukkan bahwa keterampilan menulis mereka rendah. Nilai yang diperoleh siswa masih di bawah rata-rata ketuntasan minimal. Selain itu, minat yang rendah terhadap kegiatan menulis puisi terlihat saat guru memberi tugas menulis. Banyak di antara mereka yang mengeluh dan tidak menginginkan tugas tersebut. Hal itu dikarenakan kesulitan siswa dalam mencari ide dan kata-kata yang akan dituangkan dalam tulisan mereka. Sebagian besar waktu mereka habiskan untuk mencari ide dan kata-kata sehingga terpaksa guru menjadikannya Pekerjaan Rumah (PR).

Bapak Ambar menyimpulkan bahwa siswa sebenarnya mampu untuk menulis puisi, tetapi dengan cara paksa. Jika siswa tidak dipaksa oleh guru maka pembelajaran menulis puisi tidak akan berjalan dengan lancar. Berdasarkan observasi pertama tersebut juga menyinggung mengenai media dan metode yang digunakan saat pembelajaran berlangsung. Pada umumnya guru Bahasa Indonesia tidak pernah menggunakan media, model, dan metode yang direncanakan untuk mendukung proses pembelajaran. Hal itu dikarenakan ketika guru sudah mempersiapkan semua mengenai proses pembelajaran, tidak lepas kemungkinan rencana tersebut akan berbeda di lapangan. Jadi, guru hanya menggunakan media pembelajaran sederhana yang ada disekitar pada saat itu juga. Mereka tidak berpatokan pada RPP tetapi lebih pada kreativitas mereka untuk menjalankan proses belajar mengajar dengan lancar.

Proses pembelajaran yang terjadi di kelas masih konvensional. Kegiatan belajar-mengajar didominasi oleh guru sehingga siswa kurang aktif di dalam kelas. Pembelajaran keterampilan menulis lebih banyak disajikan dalam bentuk teori-teori serta minimnya kebiasaan menulis oleh siswa yang berakibat pada kesulitan penuangan ide-ide ke dalam bentuk tulisan. Seharusnya, siswa Sekolah Menengah Atas dituntut untuk mampu mengekspresikan gagasan, pikiran, dan perasaannya secara tertulis. Tetapi, pada kenyataannya kegiatan menulis belum dapat terlaksana sepenuhnya seperti yang diharapkan. Sebab itu, perlu dihadirkan strategi dengan menggunakan media yang dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa. Media ini akan membantu guru dan siswa untuk bersikap kreatif, berpikir kritis, memiliki kepekaan, serta lebih mempertajam daya pikir dan imajinasi siswa.

Selain faktor-faktor di atas, SMA Darul Ulum Medali Sugio Lamongan merupakan sekolah swasta atau bukan berstatus negeri. Jadi, dari aspek sarana dan prasarananya terpaut jauh dengan sekolah lainnya yang sudah berstatus negeri. Di dalam ruang belajar atau kelas hanya terdapat bangku dan papan tulis saja disertai alat belajar seperti buku LKS sebagai penunjang pembelajaran. Tentu hal itu menjadi aspek yang perlu diperhatikan karena salah satu faktor penunjang keberhasilan belajar adalah memadainya fasilitas sarana dan prasarana. Sebab itulah, sebagai solusi atas persoalan tersebut maka peneliti mencoba memberikan perlakuan media, model, dan metode pembelajaran sebagaimana judul penelitian ini.

Keterampilan menulis merupakan sesuatu yang tidak dapat diajarkan melalui teori dan penjelasan saja, siswa harus mempraktikkan secara langsung. Salah satu contoh yaitu materi “menulis puisi” sesuai dengan topik penelitian ini. Dalam materi “menulis” siswa harus belajar mengenai cara-cara menulis puisi yang baik dan benar beserta praktiknya. Melalui praktik, keterampilan menulis siswa akan terasah sekaligus dengan pemahaman teorinya. Sebab itu, judul yang diangkat dalam skripsi ini adalah “Efektivitas Media *Puzzle* dalam Model *Education Game* dengan Metode Inkuiri terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Darul Ulum Medali Sugio Lamongan”.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana aktivitas guru dan siswa dalam penerapan media *Puzzle*, model *Education Game*, metode Inkuiri terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia

materi menulis puisi siswa kelas X SMA Darul Ulum Medali Sugio Lamongan?

- 2) Bagaimana efektivitas media *Puzzle* dalam model *Education Game* dengan metode Inkuiri terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi menulis puisi siswa kelas X SMA Darul Ulum Medali Sugio Lamongan?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan Rumusan Masalah di atas penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam penerapan media *Puzzle*, model *Education Game*, metode Inkuiri terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi menulis puisi siswa kelas X SMA Darul Ulum Medali Sugio Lamongan.
- 2) Mengetahui efektivitas media *Puzzle* dalam model *Education Game* dengan metode Inkuiri terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi menulis puisi siswa kelas X SMA Darul Ulum Medali Sugio Lamongan.

1.4 Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil yang bermanfaat baik untuk diri sendiri maupun untuk orang lain. Apabila hasil penelitian ini terbukti, diharapkan akan bermanfaat secara teoritis dan praktis.

- 1) Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat mendukung pembelajaran kemampuan menulis puisi dengan menggunakan media *Puzzle*, model pembelajaran *Education Game*, dan bermetode Inkuiri.

2) Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menulis. Melalui tindakan yang diterapkan guru di kelas dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitannya.
- b. Bagi guru Bahasa Indonesia kelas X SMA Darul Ulum Medali Sugio Lamongan, hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan guru dalam menghadapi permasalahan dalam pembelajaran di kelas terutama permasalahan yang berkaitan dengan kesulitan menulis puisi.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pengembangan proses pengajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa kelas X SMA Darul Ulum Medali Sugio Lamongan.
- d. Bagi peneliti berikutnya, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan referensi penelitian pendidikan.

1.5 Definisi Operasional

Agar diperoleh pemahaman yang sama antara penyusun dan pembaca tentang istilah pada judul penelitian ini, maka perlu adanya definisi pada setiap inti judul.

1) Efektivitas

Efektivitas adalah pengaruh yang ditimbulkan atau disebabkan oleh adanya suatu kegiatan tertentu untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan yang dicapai dalam setiap tindakan yang dilakukan. Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengaruh yang ditimbulkan oleh penggunaan media *Puzzle*, model *Education Game*, dan metode Inkuiri terhadap

hasil belajar menulis puisi siswa kelas X SMA Darul Ulum Medali Sugio Lamongan.

2) Media pembelajaran

Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah seperangkat materi atau alat tambahan selain buku LKS yang digunakan oleh guru agar siswa mampu menangkap pembelajaran secara efektif. Media pembelajaran dapat membawa pesan-pesan atau informasi-informasi tentang menulis puisi mata pelajaran Bahasa Indonesia. Materi pelajaran menjadi mudah diterima oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, terlebih pada pelajaran Bahasa Indonesia materi keterampilan menulis puisi.

3) Media *Puzzle*

Puzzle adalah sebuah permainan dengan menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau bentuk huruf atau kalimat yang telah ditentukan. *Puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Puzzle* merangkai kata menjadi sebuah kalimat sempurna, kalimat tersebut adalah Puisi. *Puzzle* ini terdiri dari beberapa bagian kepingan *Puzzle* yang dapat disusun menjadi sebuah kalimat yang sempurna. Dengan media permainan *Puzzle* dapat dilihat kemampuan anak dalam hal kecekatan, ketepatan dan kecepatan.

4) Model *Education Game*

Model *Education Game* dalam penelitian ini adalah model pembelajaran dengan konsep permainan yang menyenangkan, kreatif, dan edukatif. Model ini digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan siswa dengan cara bermain yaitu *Puzzle*. Model ini dapat dijadikan alternatif bagi guru untuk membangkitkan semangat siswa dalam belajar menulis puisi.

5) Metode Inkuiri

Metode Inkuiri dalam penelitian ini adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang diberikan oleh guru. Masalah yang dimaksud adalah penyelesaian rangkaian *Puzzle* menjadi sebuah puisi yang harus dilakukan oleh siswa.

6) Menulis puisi

Menulis puisi adalah suatu kecakapan seseorang dalam mengekspresikan pikiran dan perasaan secara imajinatif yang dituangkan ke dalam bahasa tulis sehingga hasilnya dapat dinikmati dan dipahami orang lain. Dalam penelitian ini menulis puisi yang dimaksud adalah upaya penulisan puisi modern yang dilakukan oleh siswa. Siswa dituntut untuk membuat karangan puisi yang indah dan bermakna dengan bantuan Media Pembelajaran *Puzzlen Model Education Game* bermetode Inkuiri.

7) Hasil belajar

Hasil belajar siswa SMA Darul Ulum Medali Sugio Lamongan pada penelitian ini adalah pada tingkat pencapaian siswa dalam menulis puisi dengan baik dan sempurna. melalui media *Puzzle*, model *Education Game* dan metode Inkuiri.

8) Pembelajaran

Pembelajaran dalam penelitian ini adalah proses atau cara yang dilakukan oleh guru agar siswa mampu belajar. Secara spesifik, proses atau cara yang dimaksud ialah upaya yang dilakukan oleh guru di dalam kelas agar siswa mampu

memahami pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi secara efektif dengan bantuan media *Puzzle*.

1.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan prediksi mengenai kemungkinan hasil dari suatu penelitian (jawaban sementara dalam rumusan masalah sebuah penelitian).

H_a (hipotesis alternatif): Pembelajaran menggunakan media *Puzzle* dalam model *Education Game* dengan metode inkuiri dalam materi pokok menulis puisi lebih efektif dibanding pembelajaran tanpa menggunakan media *Puzzle* model *Education Game* dengan metode inkuiri dengan dalam materi pokok menulis puisi.

H₀ (hipotesis nol/nihil): Pembelajaran menggunakan media *Puzzle* dalam model *Education Game* dengan metode inkuiri dalam materi pokok menulis puisi tidak lebih efektif dibanding pembelajaran tanpa menggunakan media *Puzzle* dalam model *Education Game* dengan metode inkuiri pada materi pokok menulis puisi.