

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran menulis membuat siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu bagian bahasa yang digunakan dalam komunikasi adalah menulis. Pembelajaran menulis bagi siswa dapat menyampaikan pikiran, ide, dan gagasannya. Tulisan yang dihasilkan harus didukung dengan aspek kebahasaan seperti, tata bahasa, kosakata, ejaan, dan diksi. Pengetahuan kebahasaan sangat penting dalam hal menulis agar pembaca bisa mengerti dan dipahami.

Salah satu jenis kemahiran berbahasa yang perlu dipahami dan dicapai siswa adalah kemahiran menulis. Menulis dalam dunia pendidikan, menulis membuat siswa mudah untuk berpikir. Kegiatan menulis dapat membuat siswa berpikir secara kritis dan menuangkan ide-ide yang dimilikinya. Kemampuan menulis teks pantun merupakan salah satu jenis kemampuan menulis yang perlu dikembangkan oleh siswa. Saat ini teks pantun masih digunakan pada tingkat pendidikan SD, SMP, dan SMA, menulis teks pantun terdapat di SMP kelas VII kurikulum 2013 yang disesuaikan dengan pencapaian yang telah dirancang di dalam silabus Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) nomor 3.13 dan 3.14. Pantun adalah salah satu teks puisi lama, setiap bait pada pantun mempunyai rima terdiri dari empat baris dengan pola rima a-b-a-b dan a-a-a-a setiap baris memiliki delapan sampai dua belas suku kata, dengan baris pertama dan kedua sebagai sampiran dan baris ketiga dan keempat sebagai isi.

Berdasarkan observasi dan wawancara pada tanggal 6 September 2022 dengan salah satu guru Bahasa Indonesia di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Tanjungpinang Timur, diperoleh informasi yaitu dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia telah menggunakan kurikulum 2013. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan pendekatan saintifik. Proses pembelajaran yang dilakukan sudah melakukan pembelajaran secara berkelompok atau melakukan diskusi. Media yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah *Microsoft Powerpoint*, media *Puzzle*, dan media *talking stik*, namun penggunaan media pembelajaran pada materi pantun belum menggunakan media yang menarik. Pada proses latihan-latihan soal menggunakan soal-soal yang diambil dari buku paket dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik menimbulkan kesulitan yang dialami pada siswa yaitu kurang ketertarikan dan bosan pada jam pelajaran berlangsung, saat jam pelajaran siang beberapa siswa kurang bersemangat dalam belajar sehingga peserta didik sulit menerima materi yang diajarkan.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks pantun yaitu tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia, yang mengakibatkan siswa mencapai hasil belajar yang memuaskan, KKM yang telah ditetapkan adalah 75. Pada materi teks pantun masih terdapat anak yang sulit memahami materi teks pantun. Kesulitan yang dimiliki siswa dalam menulis pantun yaitu ketika mereka sudah membuat isi pada pantun, mereka akan sulit membuat sampiran pada pantun tersebut. Untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, guru harus mampu menggunakan berbagai media.

Media pembelajaran yang digunakan harus mampu membuat peserta didik berimajinasi dan berpikir.

Peneliti juga melakukan observasi terhadap siswa pada 28 September 2022, yaitu Nurshafa, Aldira, Ayla Miftah Fauziah. Hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap siswa, ditemukan bahwa mereka hanya mengetahui pantun tetapi mereka masih belum memahami apa itu pantun, struktur, ciri-ciri pantun, jenis-jenis pantun, kebahasaan dalam pantun dan menulis pantun. Alasan yang membuat mereka kurang memahami materi pantun adalah kurangnya penjelasan dan latihan-latihan menulis pantun, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam materi teks pantun. Alasan yang lainnya mereka mengatakan “saat proses pembelajaran sebelumnya saya masih melakukan pembelajaran secara daring” dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa inovasi yang telah dilakukan oleh guru masih kurang selama masa pandemic Covid-19.

Peneliti memilih kelas VII sebagai subjek penelitian adalah karena sesuai dengan materi pelajaran yang diampu yaitu menulis pantun. Sesuai dengan pengembangan media yang digunakan yaitu *ludo pantun* peneliti berharap saat peserta didik menggunakan media tersebut, peserta didik mempunyai semangat untuk belajar dan aktif dalam proses belajar, selain itu penggunaan media yang dilakukan secara kelompok membuat siswa mampu bekerja sama bersama kelompok dan mampu menuangkan ide-ide yang mereka miliki. Penggunaan media *ludo pantun* juga mampu membuat peserta didik lebih bersemangat dalam proses pembelajaran agar mereka bisa menyelesaikan tantangan-tantangan yang ada di media *ludo pantun*. Maka dari itu penggunaan media yang tepat oleh guru membuat

peserta didik aktif dalam belajar dan mampu menciptakan suatu ketercapaian yang diharapkan oleh pendidik.

Berdasarkan masalah dan pendapat di atas, maka cara yang dilakukan untuk mengatasi atau menyelesaikan permasalahan tersebut adalah pemilihan media pembelajaran dengan pemanfaatan media pendukung berupa media visual. Memanfaatkan permainan yang sudah disusun dan dikembangkan dengan tepat dapat memotivasi dan dapat meningkatkan keterampilan bagi siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memiliki peran di dalam proses pembelajaran, peneliti juga mempunyai manfaat dari media yang akan digunakan, media ini mengajak siswa bermain sambil belajar sehingga media ini mempunyai manfaat untuk mewujudkan suatu pembelajaran yang menyenangkan dan membuat suasana proses pembelajaran lebih hidup. Media pembelajaran ini sendiri harus mempunyai manfaat untuk tercapainya indikator pembelajaran yang telah dirancang. Media yang dikembangkan harus mampu meningkatkan motivasi pengetahuan maupun keterampilan peserta didik. Media permainan memiliki banyak jenis yang bisa dirancang sebagai media pembelajaran salah satunya yaitu media *ludo pantun*.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang telah dimodifikasi dari permainan mampu membuat peserta didik lebih aktif serta banyak berinteraksi, aktivitas fisik, dan kognitif yang sifatnya tidak membosankan. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo Pantun* pada Materi Menulis Teks

Pantun Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Tanjungpinang Tahun 2022/2023”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimanakah Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo Pantun* pada Pembelajaran Menulis Teks Pantun Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Tanjungpinang Tahun 2022/2023”?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk “Mengembangkan Media Pembelajaran *Ludo Pantun* pada Pembelajaran Menulis Pantun Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Tanjungpinang Tahun 2022/2023”.

## 1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Materi pembelajaran yang dibuat sesuai dengan kurikulum Bahasa Indonesia di kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN).
2. Media ini berupa *ludo pantun* yang sama dengan permainan *ludo* berukuran 60 X 60 cm dari triplek yang di cat menggunakan cat minyak untuk menghias.

3. Kelengkapan media *ludo pantun* yaitu papan permainan, pion, dadu, kartu soal, dan petunjuk peraturan permainan.
4. Media pembelajaran dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar Bahasa Indonesia secara kelompok dan interaktif.
5. Media pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan dan tidak memerlukan koneksi jaringan.
6. Media pembelajaran *ludo pantun* lebih menarik dengan berbagai macam tantangan yang akan dimainkan peserta didik, serta dilengkapi dengan pertanyaan-pertanyaan yang mendorong siswa untuk berpikir.
7. Sasaran produknya yaitu siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN).

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan akan memberikan keuntungan baik secara konseptual maupun praktis berdasarkan temuan penyelidikan ini.

#### **1. Manfaat Teoretis**

Peneliti mengharapkan bahwa penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai media *ludo pantun* dalam menulis teks pantun.

#### **2. Bagi peneliti**

Penelitian ini diharapkan mampu memperluas ilmu pengetahuan peneliti agar bisa mempraktekan secara profesional ketika terjun langsung ke lapangan.

### 3. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mendorong ide dan kreativitas baru untuk digunakan pada saat proses belajar mengajar berlangsung agar mendapatkan hasil belajar yang baik tentang pembelajaran menulis teks pantun.

### 4. Bagi Siswa

Dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, siswa mendapatkan ilmu pengetahuan yang baru serta mampu meningkatkan minat dan motivasi dalam pembelajaran menulis teks pantun agar mendapatkan hasil belajar sesuai dengan kompetensi yang ada.

### 5. Bagi Sekolah

Menjadi masukan untuk pihak sekolah agar mampu mengembangkan ide kreativitas tenaga pendidiknya untuk menghasilkan siswa yang baik dengan ilmu pengetahuan yang luas.

## 1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

### 1. Asumsi

Pengembangan media pembelajaran *ludo pantun* pada pembelajaran menulis teks pantun kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Tanjungpinang memiliki asumsi yaitu:

- a. Pada umumnya siswa sudah mengetahui cara bermain media *ludo pantun* mampu mempermudah guru menyampaikan materi menulis teks pantun dengan bantuan media *ludo pantun*.
- b. Mampu membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

## 2. Keterbatasan

Pengembangan media pembelajaran *ludo pantun* pada materi menulis teks pantun kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Tanjungpinang memiliki asumsi yaitu:

- a. Media permainan *ludo pantun* dalam pembelajaran hanya bisa digunakan sebagai latihan soal saja.
- b. Tidak adanya gambaran materi pada media secara langsung.
- c. Penggunaan media ludo harus mempunyai lokasi yang luas dan waktu yang cukup.

### 1.7 Definisi Operasional

#### 1. Media pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan sesuatu hal yang bisa digunakan dalam menyampaikan pesan maupun informasi untuk proses belajar mengajar yang berfungsi agar peserta didik mempunyai minat belajar yang tinggi.

#### 2. Media *Ludo Pantun*

Media *ludo pantun* adalah permainan yang berbentuk papan yang sama dengan permainan ludo. Media *ludo pantun* adalah permainan yang berlomba-lomba memindahkan empat pion dengan menggunakan dadu, yang pertama selesai dan mendapat nilai tertinggi adalah pemenangnya.

#### 3. Teks pantun

Salah satu bentuk puisi kuno disebut teks pantun. Baris pertama dan kedua adalah sampiran, sedangkan baris ketiga dan keempat isi, pantun mempunyai pola rima a-b-a-b atau a-a-a-a. Setiap baris memiliki 8-12 suku kata dan empat kata.