

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, beberapa aspek penting yang dipelajari seperti menulis, membaca, berbicara, dan menyimak. Keterampilan menulis merupakan suatu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Melalui kemampuan menulis, seseorang dapat mengungkapkan ide, pemikiran, dan perasaan secara efektif dalam bentuk tulisan. Diantara keterampilan berbahasa yang lainnya, menulis merupakan salah satu keterampilan yang tidak dimiliki oleh semua orang apalagi jika dilihat dari konteks akademik seperti menulis karya ilmiah, laporan penelitian, dan sebagainya.

Menurut (Tarigan, 2008:3) menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tanpa kontak langsung, dan merupakan kegiatan yang melibatkan ekspresi dan penciptaan. Menurut (Malik Abdul, 2014:43) menulis adalah salah satu aspek kemahiran berbahasa, dengan kemahiran menulis, semua pikiran, gagasan, pendapat, sikap, dan temuan ilmiah dalam berbagai bidang ilmu sehingga mampu menjangkau khalayak dan dapat dikomunikasikan secara lisan. Oleh karena itu pembelajaran menulis sangat penting sekali dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam belajar menulis, seiring dengan perkembangan teknologi saat ini mengalami perubahan yang cukup signifikan.

Teknologi memberikan akses yang lebih luas dan beragam terhadap penyampaian informasi serta penyediaan platform yang dapat memudahkan proses belajar menulis. Tidak hanya itu saja penggunaan media pembelajaran konvensional juga berpengaruh penting dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Media pembelajaran yang digunakan merupakan salah satu komponen yang berperan penting untuk menunjang proses pembelajaran, untuk mencapai proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu sarana dan pelantara informasi yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru Menurut (Arsyad, 2015:6) Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses pembelajaran yang digunakan sebagai komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu proses belajar peserta didik dalam pembelajaran yang tujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga dapat merangsang minat siswa untuk belajar. Oleh karena itu seorang guru harus lebih memperhatikan pentingnya memanfaatkan media dalam setiap kegiatan pembelajaran agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal di SMA Negeri 5 Kota Batam, melalui hasil wawancara terhadap guru Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 5 Kota Batam, pada hari jumat, tanggal 22 Agustus pukul 14.00-14.30 WIB bertepatan pada kegiatan PLP, dengan responden ibu Roselina, M.Pd. selaku guru bidang studi Bahasa Indonesia, menyatakan bahwa siswa kelas X masih kesulitan dalam menguasai materi

puisi dan belum terlalu mahir dalam menulis puisi. Sekitar 65% dari nilai menulis puisi siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Berdasarkan keterangan dari beberapa siswa, rata-rata mereka mengatakan bahwa Pada saat pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan guru lebih dominan menggunakan media pembelajaran berupa *Infocus* untuk menyampaikan materi melalui *Power point*. Sehingga siswa merasa cepat bosan dan jenuh, sehingga adanya keterbatasan siswa untuk memunculkan gagasan dan ide-ide serta kosa kata yang akan digunakan dalam menulis puisi.

Dari permasalahan diatas, dibutuhkan upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam menguasai materi menulis puisi dengan memunculkan gagasan dan ide-ide dalam menulis puisi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis konvensional yang berupa media permainan dapat menghidupkan suasana belajar siswa dikelas. Salah satu media konvensional yang digunakan yaitu media monopoli. Alasan peneliti memilih media konvensional ini karena peserta didik di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Kota Batam tidak diperkenankan untuk membawa gawai atau *gadget* saat berada dilingkungan sekolah dan saat proses pembelajaran berlangsung, oleh karena itu peneliti mengembangkan media konvensional berupa media pembelajaran monopoli puisi.

Media monopoli adalah sebuah permainan edukatif yang terdapat kotakan disetiap bagian tepinya, dibagian tengah terdapat kartu kesempatan dan kartu dana umum, namun disini peneliti mengembangkan kembali desain dan cara bermain

monopoli yang berbeda dari sebelumnya. Media pembelajaran monopoli puisi memiliki konsep media pembelajaran dengan cara menghadirkan permainan monopoli sebagai media berbasis visual. Karena media tersebut dibuat seperti permainan monopoli yang terdiri dari 36 petak dan disetiap petaknya terdapat pertanyaan terkait materi puisi yang harus dijawab oleh siswa, Media ini digunakan untuk dapat menarik perhatian siswa untuk belajar dan mempermudah siswa untuk memahami materi menulis puisi.

Media pembelajaran monopoli puisi ini diharapkan agar dapat menjadikan siswa lebih aktif, kreatif dan senang selama mengikuti kegiatan pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan hanya mendengar penjelasan dengan menggunakan metode ceramah dari guru, karena dalam pengaplikasiannya siswa ikut berperan langsung dalam menggunakan media monopoli puisi yang akan dikembangkan.

Alasan peneliti ingin mengembangkan media ini dikarenakan media berbentuk monopoli puisi belum pernah diaplikasikan dalam pembelajaran materi menulis puisi. Sehingga peneliti ingin mencoba mendesain media monopoli puisi dalam bentuk yang baru dan tidak sama dengan media yang pernah ada. Selain itu, penggunaan media ini dapat menambah rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari materi menulis puisi dalam bentuk permainan monopoli puisi. Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran Monopoli sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia yang terutama pada materi menulis

puisi untuk melatih siswa dalam menguasai materi menulis puisi siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Kota Batam. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Puisi pada Materi Puisi Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Kota Batam”.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan Masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan media pembelajaran monopoli puisi pada materi menulis puisi pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Kota Batam?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan di atas, peneliti merumuskan masalah tersebut, yaitu bagaimanakah pengembangan media pembelajaran monopoli puisi pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Kota Batam Tahun Pelajaran 2022/2023?

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan media pembelajaran monopoli puisi adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran monopoli puisi ini disajikan dalam bentuk permainan monopoli yang memuat materi puisi dan sesuai dengan kompetensi dasar dalam silabus.

2. Media monopoli ini berbentuk persegi empat dengan jumlah 36 kotak yang disusun seperti kotak monopoli seperti biasa. Yang terdiri dari kartu bank materi yang berisikan materi-materi puisi
3. Terdapat beberapa kartu soal, Setiap pemain wajib menjawab soal apabila berhenti di atas kotak kartu soal, maka para pemain harus mengembangkan bait puisi sesuai tema yang telah ditentukan pada kartu kesempatan
4. Media ini dapat digunakan secara berulang kali dan media ini juga bisa dikembangkan untuk diaplikasikan pada materi lainnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.
5. Media ini akan dilengkapi panduan untuk memudahkan guru dan siswa dalam mengoperasikan medianya.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan. Manfaat penelitian ini berupa manfaat teoritis maupun praktis. Adapun manfaat pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang mendalam pada pembelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam pembelajaran materi puisi dengan menggunakan media Monopoli Puisi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini mampu menjadi alat alternatif bagi guru dalam memilih media pembelajaran, dapat digunakan sebagai referensi terbaru yang digunakan selama proses pembelajaran dikelas.

b. Bagi siswa

Penelitian ini mampu memberikan pengalaman belajar yang unik dan seru bagi siswa dalam memahami isi materi pelajaran puisi Bahasa Indonesia dan dapat meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu, dan semangat belajar bagi siswa.

c. Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian ini bisa menjadi bahan penelitian yang relevan untuk penelitian selanjutnya.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan media pembelajaran monopoli puisi adalah sebagai berikut.

1. Siswa sudah terbiasa dengan permainan monopoli.
2. Seluruh siswa telah mengetahui permainan monopoli.

Pengembangan media monopoli selain didasarkan oleh asumsi di atas juga terdapat beberapa batasa yaitu:

1. Materi yang disajikan dalam media monopoli puisi hanya terbatas pada materi puisi saja.

2. Uji coba media monopoli ini hanya dilakukan pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Kota Batam. Setelah dilakukan uji coba akan ditemukan hasil apakah media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa atau tidak.

1.7 Defenisi Istilah

1. Penelitian pengembangan ialah cara peneliti untuk menciptakan atau mengembangkan sebuah produk atau menciptakan sebuah produk dan memvalidasi produk serta memilih metode penelitian agar produk yang dibuat valid untuk digunakan.
2. Monopoli puisi adalah media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini. Media ini berbentuk permainan monopoli yang terdapat 36 petak dan terdapat kartu dana umum, kartu kesempatan dan Bank soal yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang akan dipecahkan oleh siswa.
3. Puisi adalah karya sastra yang buat untuk mengekspresikan perasaan dan pikiran seorang penulis yang dibuat secara imajinatif, disusun dengan kalimat-kalimat yang indah dan sesuai dengan unsur-unsur puisi. Materi puisi dipelajari pada siswa kelas X SMA/MA