

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keterampilan berbahasa merupakan aspek penting yang harus dikuasai oleh peserta didik untuk mendukung perkembangan intelektual mereka dan menjadi kunci dalam mempelajari berbagai hal, baik di dalam maupun di luar dunia pendidikan, termasuk dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Melalui pembelajaran bahasa Indonesia, siswa diajarkan untuk berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan. Kemampuan komunikasi yang efektif akan membantu siswa menyampaikan pesan dengan jelas serta memperluas wawasan mereka. Chaniago et al. (2011) menyebutkan bahwa terdapat empat keterampilan utama dalam berbahasa, yaitu mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara. Keterampilan ini dapat ditingkatkan melalui latihan, karena kemampuan berbahasa tidak dibawa sejak lahir dan dapat berkembang seiring waktu.

Salah satu keterampilan yang dapat dikembangkan melalui latihan adalah keterampilan menulis. Menulis merupakan sarana untuk menyampaikan pesan secara tidak langsung, tanpa harus bertatap muka dengan pembaca. Pesan yang disampaikan melalui tulisan akan tetap lestari selama tulisan tersebut ada dan dapat terus diakses oleh pembaca. Dalam menulis, terdapat beberapa unsur penting, yaitu gagasan, tuturan, tatanan, dan wahana. Gagasan merujuk pada topik yang berupa pengalaman, pengetahuan, atau pendapat, sedangkan tuturan adalah cara penyampaian gagasan tersebut agar dapat dipahami oleh pembaca. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator harus menggunakan pendekatan pembelajaran yang menarik agar siswa dapat memahami pelajaran menulis dengan baik.

Menulis puisi adalah bentuk ekspresi sastra di mana seseorang menciptakan karya tulis menggunakan bahasa dan kata-kata secara kreatif dan estetis untuk menggambarkan perasaan, pemikiran, pengalaman, atau gambaran dunia secara subjektif. Puisi tidak hanya memiliki nilai sastra tetapi juga nilai seni, karena keindahan kata-katanya meskipun tetap mengandung makna mendalam. Puisi lahir dari imajinasi abstrak penyair yang diwujudkan dalam bentuk kata-kata. Puisi rakyat, yang erat kaitannya dengan tradisi dan budaya, muncul dari realitas serta kebiasaan hidup masyarakat. Puisi rakyat adalah seni tulisan yang menggunakan bahasa estetik sebagai tambahan atau selain arti semantiknya. Yanti et al., (2018).

Di dalam kurikulum Merdeka untuk SMP kelas VII, terdapat Capaian Pembelajaran (CP) yang mengharuskan siswa untuk mengenal dan mengidentifikasi unsur puisi rakyat. CP ini mengajarkan siswa bagaimana menelaah struktur dan kebahasaan puisi rakyat. Puisi rakyat merupakan puisi lama atau klasik yang masih beredar di masyarakat dan dianggap sebagai aset budaya yang bernilai luhur milik bangsa Indonesia (Salamah, 2021). Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat mempelajari cara menelaah struktur dan kebahasaan puisi rakyat dengan baik dan benar.

Keterampilan menulis puisi rakyat di kelas VII SMP masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru bahasa Indonesia di kelas VII H SMP Negeri 17 Kota Jambi, ditemukan bahwa keterampilan menulis puisi rakyat siswa masih rendah, dengan nilai di bawah standar ketuntasan. Hal ini bukan disebabkan oleh kurangnya daya tarik siswa terhadap puisi, melainkan karena ketidakmampuan mereka dalam menulis puisi

yang diajarkan.

Salah satu solusi yang dikembangkan untuk mengatasi masalah ini adalah penggunaan media game interaktif. Game interaktif *bingo* dipilih sebagai alternatif yang menarik karena menggabungkan unsur kompetitif dan kecerdasan dalam satu platform yang edukatif. Meskipun sudah ada penelitian mengenai media game interaktif, penelitian ini menyoroti perbedaan dengan menggunakan game interaktif bingo yang belum banyak diterapkan, serta lokasi penelitian yang berbeda dari studi sebelumnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak penggunaan media game interaktif *bingo* dalam mengidentifikasi puisi rakyat oleh peserta didik kelas VII di SMPN 17 Kota Jambi. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana game interaktif *bingo* dapat memotivasi siswa agar lebih aktif dan kreatif dalam mengekspresikan diri melalui puisi. Melalui pemahaman mendalam tentang dampak media ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif untuk mengajar puisi di tingkat menengah.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka masalah pada penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya variasi media pembelajaran yang dilakukan guru berdasarkan karakteristik materi pelajaran yang diajarkan.
2. Rendahnya minat dan motivasi belajar siswa terhadap menulis puisi. Hal ini dapat mempengaruhi tingkat partisipasi dan keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran menulis puisi.

3. Rendahnya kemampuan menulis puisi rakyat siswa menjadi masalah signifikan. Beberapa siswa mungkin memiliki keterampilan terbatas dalam menyusun puisi secara kreatif dan efektif.

1.3 Pembatasan Masalah

Dengan adanya batasan masalah ini, penelitian akan lebih terfokus dan dapat memberikan informasi yang spesifik mengenai pengaruh media game interaktif *bingo* untuk meningkatkan hasil belajar puisi rakyat pada peserta didik kelas VII di SMPN 17 kota Jambi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dibuat oleh peneliti, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “apakah terdapat pengaruh media *game* interaktif *bingo* terhadap mengidentifikasi puisi rakyat oleh peserta didik kelas VII SMPN 17 kota Jambi?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan dari perumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh media *game* interaktif *bingo* untuk mengidentifikasi puisi rakyat pada peserta didik kelas VII SMPN 17 kota Jambi.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan atau menambah pengetahuan, khususnya dalam kegiatan belajar mengajar pada materi Puisi.

- a. Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi guru untuk menggunakan media *game* interaktif *bingo* dalam pembelajaran menulis Puisi.
- b. Untuk menambah daftar media yang bisa digunakan guru dalam meningkatkan hasil belajar puisi dengan menggunakan media *game* interaktif *bingo*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Pada proses pembelajaran menulis Puisi penelitian ini dapat bermanfaat untuk guru dalam memperluas pengetahuan, sehingga guru mempunyai opsi lain dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan pihak sekolah dalam penentuan kebijakan terkait media apa yang efektif dan efisien bagi guru dan siswa.

c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi untuk peneliti lain di hari-hari berikutnya.