

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran puisi merupakan salah satu materi penting yang dapat digunakan untuk membangun kepekaan, imajinasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa Wahyuni, (2022:352). Pembelajaran puisi diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga penuh makna. Sayangnya, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran puisi sering kali tidak menarik minat siswa. Mereka cenderung menganggap puisi sebagai materi yang sulit dan membosankan. Akibatnya, motivasi belajar siswa dalam memahami puisi menjadi rendah.

Berdasarkan hasil pra-observasi di SMP Negeri 03 Silat Hilir, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa kelas VIII pada pembelajaran puisi masih jauh dari harapan. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, baik dalam diskusi maupun dalam menyampaikan karya puisi mereka. Sebagian besar siswa terlihat pasif dan kurang antusias mengikuti proses pembelajaran. Ketika diminta untuk membuat puisi, banyak siswa yang kesulitan menemukan ide atau bahkan merasa tidak percaya diri untuk membaca puisinya di depan kelas.

Kondisi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan selama ini belum mampu menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk belajar puisi dengan sungguh-sungguh. Oleh

karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif untuk meningkatkan motivasi siswa. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah teknik permainan, yaitu metode pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dengan materi bahasa. Teknik ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan bagi siswa.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa teknik permainan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, terutama dalam pembelajaran bahasa dan sastra. Namun, penelitian yang secara khusus membahas penggunaan teknik ini dalam pembelajaran menulis puisi di tingkat SMP masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan mengetahui penggunaan penggunaan teknik permainan terhadap motivasi belajar siswa dalam materi menulis puisi di kelas VIII Smp Negeri 03 Silat Hilir pada tahun pelajaran 2024/2025.

Untuk mengukur efektivitas teknik permainan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran menulis puisi, digunakan instrumen berupa angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan indikator-indikator. Angket ini diberikan sebelum dan sesudah penerapan teknik permainan guna mengetahui perubahan tingkat motivasi siswa secara kuantitatif. Selain itu, observasi kelas dan wawancara dengan siswa juga digunakan sebagai data pendukung untuk melihat respon siswa secara langsung terhadap penerapan teknik permainan dalam pembelajaran puisi.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan metode pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pembelajaran puisi. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi panduan bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa, sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan teknik permainan dalam pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 03 Silat Hilir tahun pelajaran 2024/2025?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 03 Silat Hilir tahun pelajaran 2024/2025 pada saat menggunakan teknik permainan dalam materi menulis puisi?
3. Bagaimana hasil penggunaan teknik permainan dalam pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 03 Silat Hilir tahun pelajaran 2024/2025?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana penerapan teknik permainan dalam pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 03 Silat Hilir tahun pelajaran 2024/2025.
2. Mengetahui tingkat motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 03 Silat Hilir tahun pelajaran 2024/2025 dalam materi menulis puisi.
3. Mengetahui hasil penggunaan teknik permainan dalam pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 03 Silat Hilir tahun pelajaran 2024/2025.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran bahasa, khususnya dalam penerapan teknik permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran puisi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran puisi melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif dengan menggunakan teknik permainan.

b. Bagi Guru

Memberikan alternatif metode pembelajaran kreatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran puisi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

c. Bagi Sekolah

Mendukung terciptanya lingkungan pembelajaran yang inovatif dan berkualitas di SMP Negeri 03 Silat Hilir, sehingga dapat meningkatkan prestasi akademik siswa secara keseluruhan.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman dalam penerapan teknik permainan sebagai metode pembelajaran serta memperluas keterampilan dalam melakukan penelitian di bidang pendidikan.

e. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Memberikan referensi tambahan bagi mahasiswa dan dosen dalam pengembangan teknik pembelajaran kreatif, serta menjadi bahan rujukan untuk penelitian lebih lanjut di bidang pendidikan bahasa Indonesia.

E. Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki dua variabel utama, yaitu:

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah teknik permainan, yaitu metode pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan

dalam proses pembelajaran puisi. Teknik ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan interaktif.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa. Motivasi belajar diukur melalui tingkat keterlibatan, ketertarikan, keaktifan, serta kepercayaan diri siswa dalam mengikuti pembelajaran puisi.

F. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, beberapa istilah yang digunakan perlu dijelaskan secara operasional untuk memperjelas pemahaman dan penerapan konsep-konsep yang ada. Berikut adalah definisi operasional dari istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Teknik Permainan

Teknik permainan dalam pembelajaran puisi adalah metode pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan materi puisi, seperti menggunakan permainan kata, permainan peran, atau permainan interaktif lainnya yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam materi pembelajaran puisi. Teknik ini dirancang agar siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan aktif, serta dapat merangsang kreativitas dan imajinasi mereka.

2. Pembelajaran Puisi

Pembelajaran puisi dalam konteks penelitian ini merujuk pada kegiatan belajar yang berfokus pada pengenalan, pemahaman, dan penciptaan puisi. Pembelajaran ini meliputi analisis struktur puisi, gaya bahasa, makna puisi, serta kemampuan siswa dalam mengekspresikan gagasan dan perasaan melalui puisi.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa dalam penelitian ini merujuk pada tingkat keinginan dan dorongan siswa untuk aktif mengikuti proses pembelajaran puisi. Motivasi belajar dapat dilihat dari ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran, keinginan untuk berpartisipasi, serta rasa percaya diri dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Motivasi belajar diukur berdasarkan observasi dan kuesioner yang diberikan kepada siswa mengenai persepsi dan minat mereka terhadap pembelajaran puisi dengan teknik permainan.