

BAB 1

PENDAHULUAN

A) Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan suatu negara yang menganut sistem Pendidikan Nasional. Tujuan Pendidikan Nasional menurut UU No 20 Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab. Oleh sebab itu, pentingnya bagi generasi muda untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi perkembangan zaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas Sumber Daya Manusia (SDM).

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai bahan perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dalam literasi dan numerasi.

Model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas harus membuat peserta didik saat belajar bahasa indonesia terasa lebih mudah dan menyenangkan yaitu dengan cara melibatkan peserta didik secara aktif. Salah satu masalah utama dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini memiliki dampak dari rata – rata hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat rendah, salah satunya dalam minat belajar peserta didik dalam menulis puisi yang masih minim dan kurang.

Fenomena tersebut sudah ditemukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, salah satunya pada penelitian yang berjudul “Pembelajaran Menulis Puisi di Sekolah Menengah Atas” di Universitas Sebelas Maret Surakarta, Indonesia. Pada penelitian tersebut penulis melakukan observasi di SMA Negeri Sekabupaten

Brebes, yang menunjukkan bahwa kualitas dalam pembelajaran menulis puisi di tingkat SMA masih bersifat tematik. Kognitif, dan perlu ditingkatkan kembali kualitasnya. Pelaksanaan pembelajaran menulis puisi masih di dominasi oleh guru. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan teori, sedangkan kondisi peserta didik kurang aktif dan kurang berminat dalam menulis puisi. Peserta didik beranggapan bahwa menulis puisi tidak bermanfaat untuk mempersiapkan masa depannya sehingga kurang aktif dalam mengeluarkan ide – idenya dalam praktik menulis puisi. Selain itu, situasi dan kondisi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menulis puisi kurang kondusif. Peserta didik yang duduk dibelakang cenderung kurang konsentrasi dan tidak menyimak penjelasan guru karena diawali tidak senang dengan praktik menulis. Berdasarkan kondisi dilapangan maka perlu disusun model pembelajaran menulis puisi dengan berbasis multikultural agar dapat membuka wawasan peserta didik tentang keadaan sekitar yang sangat beragam ,Asrori (2012, Tonbuloglu, Aslan, & Aydin. 2016, hlm .10). Selanjutnya dalam penelitian tersebut, dijelaskan bahwa masalah dan kebutuhan peserta didik ditingkat SMA dalam menulis puisi hasil wawancara dan hasil observasi pada proses pembelajaran di kelas, terdapat masalah terkait kesulitan dalam menemukan ide dalam menulis puisi. Mayoritas peserta didik mengatakan bahwa pembelajara menulis puisi menyenangkan, tetapi peserta didik sulit dalam mencari ide atau gagasan. Peserta didik merasakan kesulitan dalam menemukan kata – kata yang indah, apalagi memasukan majas – majas. Berdasarkan apa yang disampaikan oleh peserta didik dalam penelitian tersebut bahwa pembelajaran dalam menulis puisi dirasakan menyenangkan, tetapi sulit dalam memilih dan merangkai kata – kata yang indah.

Berdasarkan hasil tersebut, penulis mengembangkan pembelajaran menulis puisi berbasis multikultural dengan model Sinetik pada peserta didik tingkat SMA. Hasil penelitian ini menawarkan kebaruan dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran menulis puisi. Pembelajaran menulis puisi dengan berbasis pendidikan multikultural bertujuan agar peserta didik memiliki banyak wawasan tentang lingkungannya sehingga memudahkan dalam mencari ide atau gagasan dalam menulis puisi. Sementara itu, model pembelajaran sinetik akan di terapkan

dalam menulis puisi dan diharapkan dapat menumbuhkan kerja sama dan menambah wawasan dari teman-temannya dengan lebih cepat dan lebih banyak.

Tujuan dalam penelitian ini hampir sama dengan penelitian sebelumnya, yaitu memiliki kesamaan dalam keterampilan menulis puisi pada peserta didik. Namun yang membedakannya adalah penulis menggunakan media Canva sebagai media dalam penulisan puisi untuk dijadikannya bahan dalam kegiatan permainan TGT (*Team Games Tournament*). Media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting di dalam pembelajaran. Media pembelajaran yaitu sebuah sumber dalam belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan dengan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang di berikan dan dibuat oleh guru sebagai bahan ajar. Hasil riset yang nampak saat melakukan penelitian dengan menggunakan media canva sangat berebda dengan penelitian sebelumnya. Alasan penulis ingin menggunakan media canva pada pada penelitian ini salah satunya untuk melihat kemampuan keterampilan peserta didik dalam mendesain suatu tulisan puisinya kedalam dalam media salah satunya pada media canva.

Ternyata hal tersebut juga dapat sedikit membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilannya dalam menulis di media canva, peserta didik lebih fokus dan terampil dalam membuat teks puisi dengan menggunakan media canva, yang membuat hal tersebut tidak membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan dalam belajar.

Media dapat digunakan sebagai suatu sarana dalam memberikan materi pendidikan yang di sampaikan oleh guru kepada peserta didik sedangkan metode belajar adalah untuk mengatur dalam pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaiannya. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efeisen untuk mengetahui kemampuan dan minat peserta didik terhadap mata pelajaran tersebut.

Disamping media pembelajaran, penggunaan strategi dalam kegiatan pembelajaran juga memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, karena dengan adanya strategi pembelajaran akan mempermudah proses dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Sehingga, dalam suatu

kegiatan pembelajaran di kelas akan tercapai hasil pembelajaran yang optimal, yang sesuai dengan strategi rencana pembelajaran. Karena strategi pembelajaran memang sangat bermanfaat dan berguna bagi peserta didik dan pendidik dalam kegiatan pembelajaran.

Ketepatan metode dan strategi pembelajaran sangat membantu bagi siswa dan guru dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran, sedangkan strategi pembelajaran adalah suatu konsep mengenai langkah-langkah dalam menyampaikan sebuah materi yang telah di tentukan oleh guru. Penggunaan suatu metode tanpa diadakannya pemilihan strategi yang tepat akan membuat metode tersebut menjadi membosankan dan monoton. Hal yang dapat meningkatkan stimulus peserta didik dalam pembelajaran adalah dengan diadakannya suatu model pembelajaran di kelas agar peserta didik merasakan suasana pembelajaran yang berbeda dan tidak membosankan.

Model pembelajaran yang dapat digunakan dalam metode pembelajaran di kelas salah satunya dengan menggunakan metode kuantitatif dengan model TGT (*Team Game Tournament*). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) memungkinkan peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran menjadi rileks dan dapat menumbuhkan rasa bertanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan ketrelibatan belajar. Adapun hal yang dapat dimiliki oleh peserta didik saat melakukan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) yaitu memiliki rasa kerja sama dan tanggung jawab di dalam kelompoknya. Bukan hanya hal itu, dengan diadakannya turnamen pembelajaran di dalam kelas, akan membuat hubungan guru antar peserta didik lebih menjadi lebih erat.

Adapaun hal tersebut dapat dijelaskan oleh Shoimin (2014, hlm. 207), mengenai kelebihan pada model pembelajaran TGT (*Team Game Tournamnet*) yaitu, 1) Model TGT tidak hanya membuat yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dalam mempunyai peranan penting dalam kelomponya, 2) Menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya, 3) Menjadikan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena dalam

pembelajaran ini, guru menyajikan sebuah penghargaan pada atau kelompok terbaik. 4) Model pembelajaran ini juga membuat menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.

Adapun kekurangan dalam model TGT (*Team Game Tournament*) menurut Shoimin (2014, hlm. 208) adalah, 1) Pembelajaran sangat menyita waktu yang tidak sedikit. 2) Seorang pengajar harus bisa menentukan sebuah materi yang akan diberikan kepada peserta didiknya. 3) Seorang Pengajar sebelum memberikan materinya harus mampu menguasai model pembelajaran ini dengan sebaik mungkin.

Dari pengertian pakar diatas dapat disimpulkan bahwa TGT (*Team Game Tournament*) ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan bagi peserta didik maupun guru, salah satu kelebihan dalam model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) ini adalah dengan menerapkannya dalam pembelajaran bahasa indonesia di sekolah. Dalam kegiatan menulis puisi ini dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menulis puisi yang akan dapat membantu menunjang kesuksesan peserta didik. Dengan keterampilan menulis, peserta didik dapat melibatkan diri dalam persaingan global yang sedang terjadi.

Di era yang serba canggih ini, semua informasi disajikan secara cepat dalam media yang beragam, salah satunya pada media cetak. Kebutuhan dalam berkomunikasi dengan baik, benar, dan efektif dan efisien adalah tuntunan yang sangat mutlak. Oleh karena itu, keterampilan berbahasa (berbicara, menyimak, membaca dan menulis) menjadi hal yang mutlak yang harus dikuasai oleh semua orang salah satunya pada peserta didik. Keterampilan dalam menulis adalah dengan menulis puisi yang sesuai dengan struktur dan kaidahnya, manfaat yang dapat dimiliki oleh peserta didik dalam melakukan kegiatan menulis puisi ini peserta didik akan menjadi paham bagaimana cara menuangkan emosinya pada dirinya kedalam sebuah tulisan yang berbentuk puisi. Pembelajaran menulis puisi ini juga merupakan pelajaran yang sangat menarik, pembelajaran puisi ini dapat dilakukan dengan berbagai teknik seperti parafrase dan menggunakan lagu. Jika peserta didik dapat mengendalikannya, maka peserta didik akan sangat antusias dan tidak bosan. Namun berbeda dengan pandangan masyarakat mengenai

kegiatan pembelajaran menulis puisi ini, karena masyarakat menganggap menulis puisi adalah suatu kegiatan yang hanya dapat melebihi – lebihkan suatu kata – kata yang tidak berguna. Dan masyarakat menganggap bahwa puisi ini hanya untuk seseorang yang sedang merasakan kasmaran saja selebihnya tidak ada manfaat yang dapat dimiliki oleh masyarakat.

Puisi memiliki fungsi *utile* (berguna) dan *dulce* (manis), yaitu bermanfaat dan nikmat atau menghibur. Puisi bermanfaat karena proses penciptaannya melalui kompetensi tentang hidup dan kehidupan sehingga ada sesuatu yang ingin di sampaikan oleh penyair melalui puisinya dan sesuatu berguna dan bermanfaat bagi pembacanya. Selain bermanfaat, puisi juga menghibur karena bersifat estetis. Estetika puisi dapat dinikmati, antara lain melalui diksi, pengimajian kata – kata konkret, majas, versifikasi, dan tipografi. Pembelajaran menulis puisi juga berfungsi untuk melatih keterampilan berbahasa peserta didik yaitu melatih berimajinasi agar mampu menuangkan ide sehingga keterampilan menulis menjadi lebih berkualitas.

Berdasarkan dengan hal tersebut peneliti mengharapkan peserta didik mampu berfikir secara luas dalam merangkai kata – kata untuk menulis puisi dan menuangkannya kedalam tulisan media. Adapun salah satu penyebab pembelajaran puisi ini kurang efektif bagi peserta didik adalah kurangnya menggunakan media pembelajaran yang tepat sasaran. Pada umumnya pembelajaran puisi hanya sebuah hafalan dan sudah ada di buku, dan guru pun kurang dalam melatih peserta didik dalam menulis puisi. Maka dari itu peneliti sangat tertarik dengan bagaimana membiasakan peserta didik dalam menulis puisi dengan media yang tepat dan dapat memudahkan peserta didik dalam mengekspresikannya ke dalam sebuah tulisan.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang sangat mendukung proses pembelajaran baik itu di dalam maupun di luar ruangan. Dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi pendidik dan peserta didik dalam mengenal media pembelajaran agar terjadi proses pembelajaran yang baik, aktif, dan bermanfaat. Manfaat media pembelajaran bagi seorang guru adalah menciptakan penalaran bagi peserta didik dan membantu peserta didik agar lebih berfikir menjadi lebih

aktif dan kreatif, sedangkan manfaat bagi peserta didik adalah mencoba untuk bekerja membuat sesuatu dari penalaran tersebut menjadi nyata, membantu peserta didik dan guru mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan.

Media yang akan digunakan dalam penulisan puisi tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Canva adalah salah satu aplikasi desain online yang di dalamnya terdapat berbagai jenis, desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku, dan lainnya, serta bisa juga berkoneksi dengan media sosial yang kita miliki. Penggunaan dan manfaat dalam media Canva adalah untuk membuat media ajar menjadi lebih menarik dengan desain yang ada. Guru dan peserta didik dapat berkreasi dengan menggunakan media Canva salah satunya pada kegiatan menulis puisi.

Sedangkan menurut Tanjung dan Faisa (2019) dalam (V.A. Fitria et al, 2021), menyatakan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu, dengan menggunakan media Canva kita dapat membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, *template*, serta penomoran halaman yang mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru ataupun peserta didik dalam kegiatan mendesain media yang menarik dan dapat digunakan sebagai bahan presentasi berupa *slide*, *mind mapping* dan poster.

Berdasarkan paparan di atas penulis mengambil judul “ PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT DALAM MENULIS PUISI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA CANVA PADA PESERTA DIDIK KELAS X DI SMAS ANGKASA KOTA BANDUNG” bertujuan untuk membantu mengembangkan keterampilan peserta didik dalam menerapkan media Canva sebagai bahan dalam media utama dalam menulis puisi, penulis juga ingin mengenalkan metode TGT (*Team Games Tournament*) sebagai metode utama dalam menulis puisi dengan kelompok lain sebagai antar bukti kerja sama dengan kelompok lain.

B) Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Kurang termotivasinya peserta didik dalam belajar dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan belum mampu mengembangkan kreativitas peserta didik.
2. Aktivitas belajar peserta didik kurang menarik dan kurang optimal, sehingga kelas tidak kondusif, dikarenakan model pembelajaran belum meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
3. Kurang kreatifnya peserta didik dalam proses pembelajaran dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan belum dapat melibatkan banyak peserta didik selama proses pembelajaran.
4. Kurangnya minat peserta didik dalam mempelajari, memahami dan Desa
5. Kurangnya minat peserta didik dalam menulis puisi dengan menggunakan media Canva.

C) Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di uraikan di atas maka dalam penelitian ini dapat di rumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan menganalisis, struktur, dan kebahasaan teks puisi pada peserta didik kelas X di SMAS Angka Kota Bandung ?
2. Bagaimana proses dan hasil peserta didik setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode TGT (*Team Games Tournament*) dalam menulis puisi pada media Canva ?
3. Apakah dengan menggunakan metode TGT (*Team Games Touranament*) ini akan berhasil untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menulis puis dengan menggunakan media Canva?

D) Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah :

1. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk membantu peserta didik dalam merencanakan, melaksanakan dan menilai kemampuannya dalam kegiatan pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan media canva sesuai dengan struktur dan kaidahnya, dengan menggunakan metode pembelajaran TGT (*Team Games Tournamnet*).

2. Membantu memberikan informasi mengenai struktur dan kaidah dalam penulisan puisi.
3. Membantu dalam setiap proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode TGT (*Team Games Tournament*) dalam menulis puisi dengan menggunakan media Canva.
4. Peneliti berharap saat dilakukannya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kerja sama antar kelompok, dan mengembangkan keterampilannya dalam menulis puisi dengan menggunakan media Canva.
5. Peneliti berharap setelah dilakukannya metode *Team Games Tournament* ini dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menulis puisi dengan media Canva.

E) Manfaat Penelitian

Mengacu pada tujuan penelitian diatas, maka diharapkan dapat memberikan manfaat sehingga dapat dijadikan referensi yang baik dalam pengembangan proses pembelajaran, yaitu :

1. Bagi Peneliti

Mengembangkan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* bagi keterampilan dalam menulis puisi dengan menggunakan media Canva.

2. Bagi Guru

Dapat mendorong guru untuk mengembangkan kreativitas dalam merancang pembelajaran di sekolah sehingga guru dapat melakukan proses pembelajaran yang lebih bervariasi dan juga dapat melatih dan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif .

3. Bagi Sekolah

Dengan adanya kegiatan penelitian yang dilakukan serta hasil yang diberikan akan membawa dampak positif terhadap perkembangan sekolah yang nampak pada hasil belajar sehingga dapat tercapainya ketuntasan belajar minimal yang telah ditetapkan oleh sekolah.

F) Sistematika Skripsi

1. Bab 1 Pendahuluan

Pada Bab I pendahuluan dalam penelitian kuantitatif ini memuat, a) Latar Belakang, b) Rumusan Masalah, c) Tujuan Penelitian, d) Manfaat Penelitian, e) Definisi Operasional Variabel.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka pemikiran

Bab ini meliputi, a) Pembahasan Variabel penelitian, b) Hasil Penelitian yang relevan, c) Kerangka Berpikir, d) Hipotesis Penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian,

Bagian ini meliputi a) Rancangan Penelitian, b) Populasi Sampel dan Samping Penelitian , e) Variabel Penelitian, d) Teknik Pengumpulan Data, e) Analisis Data.

4. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Pada Bagian ini merupakan penjelasan tentang analisis data dan pengolahan data dari temuan penelitian. Pada bagian ini Penulis akan menjawab setiap rumusan masalah serta hipotesis penelitian. Bagian ini berisi penjelasan terperinci dari data yang sudah terkumpul, subjek dan objek, penelitian.

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini merupakan uraian yang berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang sudah dilaksanakan. kesimpulan yang berisi uraian hasil analisis dan pengolahan data dari jawaban di setiap permasalahan dan rumusan masalah serta hasil pemikiran berdasarkan pengolahan data. Saran berisi rekomendasi yang menganjurkan pembaca atau pihak pembuat kebijakan untuk berminat melakukan penelitian selanjutnya.