

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori / Telaah Pustaka

1. Kedudukan Pembelajaran Menulis Teks Puisi Berdasarkan Kurikulum Merdeka, Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X.

Kurikulum yaitu sistem perencanaan, atau landasan utama dalam pendidikan, yang terdiri dari isi materi, bahan pembelajaran, metode atau model pembelajaran, strategi-strategi dalam pembelajaran yang terprogram juga disusun oleh pemerintahan. Kurikulum berkaitan dengan interaksi sosial dalam proses belajar mengajar, untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Kurikulum juga merupakan rencana pendidikan, yang menetapkan suatu jenis, lingkup dan proses belajar. Kurikulum sangat penting dalam dunia pendidikan, karena kurikulum adalah unsur penting dalam dunia pendidikan, dalam lembaga pendidikan suatu proses pembelajaran yang akan dilaksanakan tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya kurikulum, karena dengan kurikulum tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Di Indonesia, kurikulum telah mengalami beberapa kali perubahan dan perbaikan. Menurut Azizah dan Febriani (2022, hlm. 122) mengatakan bahwa, kurikulum dirubah karena dianggap tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan, sehingga dibutuhkan revitalisasi pada kurikulum. Ini dilakukan untuk menyesuaikan pendidikan dengan berubahnya zaman dan sosial, juga untuk memperbaiki kurikulum yang telah dievaluasi sebelumnya yang memiliki kekurangan dan kelemahan. Dalam proses pembelajaran, sekolah juga harus mengikuti perubahan kurikulum yang sudah ditetapkan oleh pemerintah. Perubahan kurikulum di sekolah ini, guna untuk mengikuti dan menghadapi tantangan perkembangan sesuai pada zamannya.

Pada saat ini, proses pembelajaran di Indonesia menggunakan “Kurikulum Merdeka”, kurikulum ini perubahan dari “Kurikulum 2013”. Dimana kurikulum 2013 ini berfokus pada perolehan kompetensi tertentu bagi para peserta didik, kurikulum ini dibuat dengan berbagai tujuan pembelajaran, sehingga apa yang dicapai oleh peserta didik dapat

dilihat dari sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang seimbang. Sedangkan kurikulum merdeka merupakan, kurikulum yang dirubah oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) pada tahun 2022 untuk menggantikan Kurikulum 2013. Perubahan kurikulum ini, dibuat untuk mengatasi kondisi COVID-19, yang mempengaruhi pada proses belajar mengajar peserta didik. Karena terjadinya ketertinggalan atau perubahan proses pembelajaran pada saat itu, pemerintah merubah kurikulum baru dengan tujuan agar pendidik dan peserta didik merdeka belajar pada masa COVID-19 tersebut. Kurikulum merdeka, berfokus pada minat dan bakat peserta didik, yang mengharuskan peserta didik untuk mengembangkan bakat yang mereka punya, dan lembaga pendidikan harus memfasilitasi serta melatih dan membimbingnya.

Dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya, kurikulum merdeka ini lebih fleksibel dan lebih fokus pada peserta didik yang ditekankan pada proyek “Profil Pelajar Pancasila” atau disebut dengan P5 (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila). Proyek ini adalah kegiatan kokurikuler yang bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik yang berlandaskan pada Pancasila, hal tersebut sependapat dengan Susilawati E. et al., (2021 hlm. 161) dalam jurnal nya mengatakan, Profil Pelajar Pancasila yaitu profil yang bertujuan untuk membangun kompetensi, bakat dan karakter pada nilai-nilai pancasila yang diharapkan dapat diraih oleh peserta didik dan tenaga kependidikan. Dalam kurikulum merdeka, “Profil Pelajar Pancasila” terdapat enam dimensi, yaitu: 1) beriman dan bertaqwa, kepada Tuhan Yang Esa, dan berakhlak mulia, 2) berkebhinekaan global, 3) gotong royong, 4) mandiri, 5) kreatif, dan 6) bernalar kritis.

a. Capaian Pembelajaran

Pada kurikulum merdeka ini, Capaian Pembelajaran juga dikenal sebagai CP adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik selama proses pembelajaran di setiap fase perkembangan. Capaian pembelajaran dalam kurikulum merdeka menurut Nisa S. et al., (2023, hlm. 756), adalah keterampilan belajar yang harus dikuasai dan diselesaikan pada akhir pembelajaran oleh peserta didik pada setiap tahapan atau fase, dan disusun sesuai dengan perkembangan fase usia peserta didik. Berdasarkan pernyataan tersebut, Capaian Pembelajaran harus tercapai dalam proses pembelajaran, karena merupakan salah satu tujuan dari pembelajaran.

Bahasa Indonesia merupakan dasar atau fondasi utama yang penting dalam pembelajaran dan penekanan pada keterampilan literasi. Literasi merupakan kemampuan yang berfokus dan mengajarkan pada kegiatan membaca, menulis, memahami arti makna yang tersirat juga tersurat. Pada Kemendikbudristek (2022, hlm. 4) mengatakan, pembelajaran menyimak, membaca dan memirsa, berbicara, juga menulis adalah bagian dari berbagai tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Pada proses belajar mengajar Bahasa Indonesia, ada empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan menulis.

Di dalam kurikulum merdeka, Capaian Pembelajaran dan fase telah ditetapkan oleh pemerintah, selanjutnya satuan pendidikan mengelola kembali CP dan fase tersebut untuk menentukan strategi dan metode pencapaiannya. Kurikulum merdeka terdiri dari beberapa fase, yaitu : 1) fase fondasi = usia dini PAUD, 2) fase A = SD kelas 1 sampai 2, 3) fase B = SD kelas 3 sampai 4, 4) fase C = SD kelas 5 dan 6, 5) fase D = SMP kelas 7 sampai 9, 6) fase E = SMA kelas 10, 7) fase F = SMA kelas 11 sampai 12. Dalam penelitian ini, penulis memilih untuk meneliti peserta didik dikelas 10 (fase E).

Capaian Pembelajaran untuk elemen menulis pada Fase E dalam kurikulum merdeka, mengharuskan peserta didik untuk dapat mampu menuliskan gagasan, isi pikiran, pandangan, arahan, atau pesen secara tertulis dengan cara yang logis, kritis, dan kreatif dalam bentuk teks informasi atau fiksi. Peserta didik juga diharapkan mampu menulis teks eksposisi berdasarkan hasil penelitian serta teks fungsional yang relevan dalam dunia kerja. Selain itu, mereka harus mampu mengalihwahkan satu teks ke teks lainnya untuk tujuan ekonomi kreatif, dan mampu menerbitkan hasil tulisan mereka di media cetak maupun digital.

b. Tujuan Pembelajaran (TP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Tujuan Pembelajaran TP dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), dirancang atau disusun setelah pendidik memahami Capaian Pembelajaran (CP). Pendidik merancang, bagaimana agar peserta didik sampai kepada tujuan pembelajaran sesuai dengan fase yang ditempuh peserta didik. TP adalah uraian dari CP, yang dibentuk menjadi lebih operasional yang harus dicapai satu-persatu oleh peserta didik, hingga mereka berada pada fase akhir pembelajaran. Dalam Kemendikbud (2023, hlm. 23), “TP dan ATP adalah rangkaian tujuan pembelajaran yang sudah disusun secara sistematis dan logis menurut

urutan dari awal hingga akhir fase”. Berdasarkan kutipan tersebut, TP dan ATP telah dirancang secara sistematis berdasarkan fase peserta didik dari awal hingga akhir fase. Dari satu CP dalam satu fase, perlu dikembangkan menjadi beberapa Tujuan Pembelajaran (TP).

ATP harus dirancang sesuai dengan beberapa persyaratan dan kriteria, yaitu: 1) menjelaskan dan mendeskripsikan pengembangan keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam satu fase, 2) menjelaskan dan mendeskripsikan tahapan pembelajaran dari awal hingga akhir fase, dan 3) menjelaskan dan menggambarkan seluruh tahapan pembelajaran yang berkaitan dengan perkembangan keterampilan dalam satu fase secara keseluruhan.

c. **Capaian Pembelajaran per-Elemen**

Belajar mengajar Bahasa Indonesia, memiliki empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan menulis. Pada penelitian ini, maka penulis akan berkonsentrasi pada aspek menulis. Menulis yaitu suatu keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik, dengan menulis peserta didik dapat menyampaikan gagasannya. Menurut Ana Widyastuti, (2017, hlm. 112), mengungkapkan bahwa, menulis adalah cara untuk menyampaikan pesan yang dapat dipahami oleh pembaca juga diungkapkan melalui suatu bahasa dan kalimat dari sebuah tulisan. Menulis merupakan suatu bentuk dari ekspresi dalam menuangkan ide pikiran, gagasan pikiran, dan perasaan kedalam sebuah tulisan.

Dalam Kemendikbud (2022, hlm. 3) capaian pembelajaran per elemen dibentuk sebagai berikut:

- a) **Menyimak**, melalui penyimak berbagai jenis teks (nonfiksi dan fiksi), seperti monolog, dialog, dan gelar wicara, membuat peserta didik dalam kemampuan untuk mengevaluasi dan menghasilkan informasi seperti gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau, pesan yang akurat.
- b) **Membaca dan Memirsa**, peserta didik diharapkan mampu mengevaluasi informasi yang berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan dari berbagai jenis teks, seperti deskripsi, narasi, rekon, eksplanasi, eksposisi, dan diskusi, dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat. Peserta didik juga harus mampu menginterpretasikan informasi untuk mengungkapkan gagasan dan

perasaan simpati, peduli, empati, dan/atau pendapat pro/kontra secara kreatif dari teks visual maupun audiovisual. Selain itu, peserta didik dapat menggunakan sumber lain untuk menilai akurasi dan kualitas data serta membandingkan isi teks.

- c) **Berbicara**, peserta didik mampu menyusun dan menyampaikan gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara untuk tujuan pengajuan usul, merumuskan masalah, dan menawarkan solusi secara logis, runtut, kritis, dan kreatif. Peserta didik mampu membuat ungkapan kata yang sesuai dengan standar kesopanan dalam berkomunikasi. Peserta didik menjadi lebih aktif berkontribusi dalam diskusi dengan melakukan tugas dan merencanakan materi diskusi. Selain itu, peserta didik juga mampu secara kreatif mengungkapkan rasa simpati, empati, kepedulian, perasaan, dan penghargaan dalam berbagai jenis teks baik teks fiksi maupun nonfiksi multimodal.
- d) **Menulis**, peserta didik yang belajar menulis memiliki kemampuan dalam mengungkapkan gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan secara tertulis untuk berbagi tujuan dengan logis, kritis, dan kreatif dalam bentuk teks informasi dan/atau fiksi. Peserta didik mampu menulis teks eksposisi hasil penelitian dan teks fungsional dunia kerja. Peserta didik memiliki kemampuan untuk mengalihwahkan satu teks ke teks lainnya untuk tujuan ekonomi kreatif. Peserta didik juga mampu menerbitkan karya hasil tulisan mereka dalam bentuk media cetak maupun digital.

Pembelajaran bahasa Indonesia, memiliki capaian pembelajaran per elemen yang berbeda-beda. Hal ini disebabkan oleh adanya fungsi sebagai standar tolak ukur yang harus digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar juga dalam pembuatan materi pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan latar belakang dan pengambilan data awal dari penyebaran angket kepada peserta didik kelas X, penelitian ini berfokus kepada keterampilan menulis. Hasil dari pembahasan elemen pada CP di atas, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan untuk secara logis, kritis, dan kreatif dalam menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan tertulis untuk berbagi tujuan dalam bentuk teks informasional dan/atau fiksi.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kegiatan dimana pendidik dan peserta didik melakukan interaksi untuk mendapatkan suatu ilmu dan pengetahuan. Dalam pembelajaran, peran pendidik sangat berpengaruh penting karena selain memberikan ilmu dan pengetahuan, pendidik juga dapat melatih kreatifitas, pembentukan sikap atau karakter, meningkatkan minat dan motivasi belajar, dan lain sebagainya. Untuk meningkatkan proses pembelajaran yang interaktif dan kondusif, pendidik perlu memperhatikan beberapa faktor, menurut Faizah H. et al., (2024, hlm. 467) dalam jurnal nya mengatakan bahwa faktor yang perlu diperhatikan oleh pendidik adalah tujuan pembelajaran, materi relevan dan penyampaian yang mudah dipahami, metode dan media pembelajaran yang bervariasi, tepat, dan interaktif sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran yang akurat dan objektif.

3. Hakikat Teks Puisi

a. Pengertian Teks Puisi

Dalam kurikulum merdeka, teks Puisi merupakan salah satu materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada fase E (kelas 10). Teks puisi adalah karya sastra yang mengungkapkan pikiran, gagasan, dan perasaan penyair (penulis) melalui kata-kata yang indah. Ulfah A. et al., (2023, hlm. 44) dalam jurnal nya mengungkapkan, “menulis puisi termasuk proses bernalar kreatif karena puisi termasuk karya yang memiliki ciri khas pada bahasanya yang indah sehingga berbeda dengan karya sastra lainnya”. Berdasarkan teori tersebut, dengan menulis puisi, peserta didik dapat bernalar secara kritis dan kreatif untuk menulis puisi dengan ciri khas bahasanya yang indah, dan dapat dipahami oleh pembaca. Sedangkan menurut Emha et al., (dalam Mauluddin I. et al., 2024, hlm. 14) mengatakan, “puisi adalah suatu karya yang estetis dan memiliki sebuah makna”. Berdasarkan kutipan teori menurut Emha, puisi adalah suatu karya yang dalam penulisannya memiliki makna.

Emzir dalam Afifah et al., (dalam Mauluddin I. et al., 2024, hlm. 15) mengatakan, tujuan dari menulis puisi adalah, untuk melatih peserta didik dalam mengembangkan sikap positif terhadap diri sendiri, orang lain, maupun di lingkungan sekitar, serta untuk mendapatkan kesenangan dari karya tulis puisi yang mereka ciptakan. Selain itu,

pembelajaran ini juga dapat memberi pengetahuan dasar tentang puisi, serta dapat menanamkan rasa cinta terhadap suatu karya sastra, sehingga dapat memunculkan minat dan ketertarikan terhadap apresiasi sastra. Dengan adanya pembelajaran menulis teks puisi disekolah, selain dapat memunculkan rasa ketertarikannya pada sastra, tetapi juga peserta didik dapat mengungkapkan ide pikiran, gagasan, dan perasaannya dalam menulis puisi.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli pada kutipan teori di atas mengenai teks puisi, maka dapat disimpulkan bahwa, menulis teks puisi dalam pembelajaran bahasa indonesia adalah sebuah keterampilan karya sastra yang dapat melatih berpikir secara kreatif dan kritis, dapat menuangkan isi pikiran, gagasan, dan perasaan dalam karya menulis puisi.

b. Struktur Teks Puisi

Struktur adalah susunan atau urutan pada sebuah teks, tujuan dari adanya struktur dalam teks, agar teks tersebut tersusun secara sistematis. Unsur-unsur pada teks puisi memiliki dua struktur, yaitu struktur fisik dan struktur batin. Struktur fisik adalah, unsur pembangun yang dapat terlihat secara langsung, misalnya pemilihan kata-kata atau susunan kata-kata dalam teks puisi. Sedangkan struktur batin adalah, ungkapan perasaan, suasana hati, dan isi pikiran dari penyair (penulis), yang tidak dapat terlihat secara langsung pemilihan kata-kata atau susunan kata-kata dalam teks puisi.

Struktur fisik dan struktur batin teks puisi dalam Kemendikbudristek (2020, hlm. 11) sebagai berikut:

1. Struktur Fisik

- a) **Tipografi (perwajahan puisi)**, ialah cara menata bentuk atau tata letak penulisan pada halaman puisi yang memperhatikan bait baris, penggunaan huruf besar dan kecil. Perwujudan puisi ini sangat berpengaruh pada pemaknaan isi puisi itu sendiri.
- b) **Diksi**, ialah pemilihan kata yang dilakukan oleh seorang penulis atau penyair dalam mengungkapkan isi pemikiran, gagasan, dan perasaannya sehingga dapat tersampaikan sesuai yang dimaksud oleh penyair. Pemilihan kata pada puisi sangat berkaitan dengan makna yang ingin disampaikan oleh si penyair.

- c) **Imaji**, ialah susunan kata dalam puisi yang dapat merangsang indera pendengaran, penglihatan, perasa, dan penciuman pada pembaca, sehingga dapat mempengaruhi pembaca seolah-olah merasakan yang dialami oleh penyair.
- d) **Kata konkret**, merupakan kata yang merujuk pada benda, orang, atau suatu kejadian yang dapat dilihat. Kata-kata yang dipakai umumnya berbentuk kiasan (imajinatif), misalnya penggunaan kata “salju” untuk menjelaskan kebekuan jiwa.
- e) **Gaya bahasa**, ialah penggunaan bahasa yang biasa digunakan oleh penyair untuk menciptakan efek keindahan dalam penulisan puisi, untuk memperkuat suatu makna, pembangkitan emosi, dan memperdalam isi maksud pada puisi.
- f) **Irama/ rima**, ialah pola bunyi pada puisi, yang berkaitan pada naik turunnya nada, panjang pendek, pengulangan bunyi di akhir baris, pada saat puisi dibacakan.

2. Struktur Batin

- a) **Tema/Makna**, adalah unsur utama dalam puisi karena gagasan pokok atau inti permasalahan, juga pesan atau arti yang akan disampaikan pada karya puisi.
- b) **Rasa**, adalah sikap penyair terhadap suatu masalah yang ingin diungkapkan dalam puisinya. Biasanya, ungkapan rasa ini berkaitan dengan latar belakang sang penyair, misalnya agama, pendidikan, pengalaman sosial, dan lain-lain.
- c) **Nada**, adalah cara seorang penyair mencerminkan sikapnya terhadap pendengar dan pembaca, yang sangat berkaitan dengan makna dan perasaan. Melalui nada, seorang penyair dapat menyampaikan puisi dengan cara nada mendikte, menggurui, merendahkan, dan menunjukkan sikap lainnya.
- d) **Tujuan (intention)/maksud/amanat**, adalah suatu pesan yang ingin disampaikan oleh sang penyair kepada audiensnya.

Berdasarkan uraian struktur pada teks puisi di atas dapat disimpulkan bahwa, kedudukan struktur pada suatu teks itu penting adanya, karena suatu teks dapat dikatakan utuh jika unsur pembangunnya baik dan jelas. Dengan adanya struktur, penulisan teks puisi akan lebih tersusun/terpolo dengan baik.

c. Jenis-jenis Teks Puisi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), puisi dibagi menjadi dua jenis, yaitu puisi lama dan puisi baru. Puisi lama adalah, puisi yang terikat oleh aturan-aturan

di dalamnya, seperti jumlah kata dalam satu baris, jumlah baris dalam satu bait, banyaknya suku kata dalam setiap baris. Sejalan dengan pendapat menurut Pebrimireni D. (2022, hlm. 33) dalam jurnal nya mengatakan, puisi lama adalah karya sastra yang sudah dari sejak dulu, dan biasanya terikat oleh aturan-aturan, seperti jumlah kata dalam satu baris, jumlah baris dalam satu bait, persajakan (rima), banyak suku kata setiap baris, dan irama.

Berikut adalah jenis-jenis puisi lama:

- a) **Pantun**, adalah jenis puisi lama dengan sajak a-b-a-b di setiap baitnya. Setiap bait terdiri atas 4 baris masing-masing barisnya terdiri dari 8-12 suku kata. Sampiran yaitu 2 baris awal pada puisi, sementara pada 2 baris akhir yaitu isi pada puisi.
- b) **Syair**, berasal dari bahasa Arab, yaitu “Syi’ir” yang berartikan “perasaan yang menyadari”, kemudian berkembang menjadi “Syi’ru” yang berartikan “puisi dalam pengetahuan umum”. Jenis puisi lama ini berasal dari tradisi sastea Persia, dan pada saat Islam menyebar di Nusantara, puisi lama ini masuk ke Indonesia.
- c) **Gurindam**, adalah jenis puisi lama yang pertama kali diperkenalkan oleh masyarakat Hindu yang dipengaruhi oleh sastra Hindu, sekitar pada tahun 100 Masehi. Gurindam ini termasuk dalam sastra Melayu klasik yang terdiri dari dua baris kalimat yang memiliki kesamaan rima pada akhir baris (a-a-a).
- d) **Karmina**, sering juga disebut sebagai pantun kilat karena bentuknya menyerupai dengan pantun, tetapi lebih singkat. Karmina hanya terdiri dari dua baris dengan pola rima bersajak a-a. Pada baris pertama disebut dengan sampiran, dan baris kedua mengandung isi atau pesan.
- e) **Seloka**, adalah jenis puisi lama yang hampir sama dengan pantun lalu dikenal juga sebagai antun berkait. ciri khasnya yaitu, memiliki hubungan antar bait yang saling terhubung satu sama lain.

Berbeda dari puisi lama, puisi baru atau puisi modern adalah karya sastra yang tidak terikat oleh aturan-aturan di dalamnya, dan memiliki bentuk tulisan yang bebas daripada puisi lama. Sama halnya dengan pendapat menurut Jayanti et al., (2024, hlm.31) dalam jurnal nya mengatakan puisi baru adalah, puisi yang tidak terikat oleh aturan-aturan seperti puisi lama.

Berikut adalah jenis-jenis puisi baru:

- a) **Balada**, adalah jenis puisi baru yang berbentuk cerita atau kisah tertentu, menggambarkan perilaku seseorang lewat dialog maupun monolog.
- b) **Satire**, adalah sajak atau puisi yang isinya mengecam, mengejek, dengan kasar (sarkasme) dan tajam (sinis) suatu ketidakadilan yang ada dalam masyarakat.
- c) **Epigram**, adalah puisi atau sajak yang mengandung bisikan hidup yang baik dan benar, mengandung nasihat-nasihat dan pendidikan agama.
- d) **Himne**, adalah jenis puisi yang berisi puja-puji kepada Tuhan, tanah air, atau pahlawan.
- e) **Romance atau romansa**, adalah jenis puisi yang menggambarkan ungkapan perasaan cinta kasih, seperti perasaan rindu, kecemburuan, kebahagiaan, maupun kesedihan.
- f) **Elegi**, adalah bentuk puisi yang mengekspresikan suasana hati seperti kesedihan, tangisan, duka, dan lara. Berbeda dari romansa yang berfokus pada perasaan cinta, elegi melingkupi perasaan yang lebih luas, misalnya peperangan, bencana kemanusiaan, kemalangan nasib, dan lain-lain.

Dari beberapa kutipan teori, dapat disimpulkan bahwa puisi mengalami perubahan sesuai dengan zamannya dan memiliki dua jenis, yaitu puisi lama dan puisi baru. Antara kedua jenis puisi tersebut memiliki perbedaan, puisi lama cenderung mengikuti aturan-aturan dalam penulisannya, sedangkan puisi baru tidak mengikuti aturan-aturan dalam penulisannya (lebih bebas).

4. Keterampilan Menulis Puisi

Selain keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca, menulis merupakan salah satu keterampilan dalam berbahasa yang harus dikuasai oleh setiap individu. Kegiatan menulis dapat dilakukan oleh siapa saja dengan tujuan yang beragam, karena menulis adalah salah satu kegiatan untuk menuangkan ide pikiran, gagasan, dan perasaan, hal tersebut sejalan dengan Ajmiy F.N. (2023, hlm. 1655) dalam jurnal nya yang mengatakan, menulis adalah suatu kegiatan saat seseorang dapat mengungkapkan gagasan, pemikiran, pendapat nya melalui bahan tertulis yang bisa dibaca oleh orang lain, dan dengan tulisan seseorang dapat berkomunikasi tanpa harus berinteraksi secara langsung. Dengan begitu, kegiatan menulis merupakan suatu keterampilan yang

melibatkan kreatifitas dalam menghasilkan ide melalui tulisan yang dapat dipahami oleh orang lain. Tulisan yang dibuat harus dapat dipahami oleh pembaca, sehingga dari kegiatan menulis tidak hanya sekedar menciptakan sebuah kata-kata saja, tetapi dari tulisan dapat menyampaikan pesan yang efektif.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pencapaian pembelajaran yang tertera pada Kurikulum Merdeka terbagi menjadi empat elemen keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan menulis. Artinya, peserta didik dituntut untuk mampu menguasai semua elemen keterampilan berbahasa tersebut, termasuk keterampilan menulis. Menurut Farichah Nur, (2023, hlm. 2) pada jurnal nya, berpendapat bahwa kegiatan menulis dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, dan sangat penting bagi peserta didik untuk menguasai keterampilan menulis. Selain melatih keterampilan pada peserta didik, menulis juga melatih peserta didik untuk berpikir secara kritis dalam kegiatan menulis.

Keterampilan menulis puisi merupakan salah satu karya sastra yang dapat membantu seseorang untuk mengembangkan keterampilannya dalam menulis dan mampu mengapresiasi karya sastra. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka, menulis puisi adalah salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh seorang peserta didik, karena dengan menulis puisi dapat melatih peserta didik berpikir secara kritis dan kreatif, mengekspresikan perasaan, meningkatkan keterampilan menulis, juga melatih peserta didik menjadi percaya diri atas hasil karyanya. Menurut Pattiasina P.J. et al., (2024, hlm. 404) dalam jurnal nya mengatakan, salah satu keterampilan menulis yang harus dikuasai peserta didik adalah menulis karya sastra, salah satunya menulis puisi. Dengan menulis puisi, peserta didik dapat berekspresi mengungkapkan perasaan, pikiran, ide maupun gagasan nya dengan kata-kata yang indah. Sedangkan menurut Sumaryanto et al., (2024, hlm. 1302) dalam jurnal nya mengatakan, menulis puisi dapat melatih peserta didik untuk berpikir kreatif, dan dengan menulis puisi juga peserta didik dapat mengungkapkan ide, pengalaman, dan pemikirannya menjadi sebuah karya tulis puisi.

Berdasarkan pandangan menurut beberapa ahli, keterampilan menulis puisi merupakan kemampuan peserta didik dalam berpikir secara kritis dan kreatif untuk mengungkapkan ide pikiran, gagasan dan perasaanya kedalam karya tulis puisi. Menulis

juga, adalah salah satu keterampilan berbahasa yang penting untuk dikuasai oleh setiap peserta didik. Melalui kegiatan pembelajaran menulis puisi di sekolah, peserta didik dapat menanamkan rasa cintanya terhadap karya sastra.

5. Hakikat Model Games Based Learning

a. Pengertian Model *Games Based Learning*

Model dalam proses pembelajaran sangat penting digunakan, karena melalui model pembelajaran pendidik dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih terstruktur. Model-model pembelajaran mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan zaman. Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang dirancang dari awal sampai akhir pembelajaran yang disajikan secara khas oleh pendidik. Menurut Kusuma M.A. et al., (2022, hlm. 29) dalam jurnal nya mengatakan bahwa, dalam proses pembelajaran, kemampuan berpikir kritis sangat krusial bagi peserta didik, yang mengharuskan pendidik agar semakin kreatif dan juga inovatif dalam merancang model pembelajaran. Pendidik juga tidak bisa sembarangan memilih model pembelajaran, mereka juga harus memahami kemampuan, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan peserta didik. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah metode yang digunakan oleh pendidik untuk merancang proses pembelajaran, mulai dari awal sampai akhir pembelajaran yang akan diterapkan dalam penyampaian materi dan tugas kepada peserta didik.

Games Based Learning adalah model pembelajaran yang menggunakan *games* atau permainan dalam proses pembelajarannya, untuk meningkatkan keaktifan dan minat belajar pada peserta didik, hal tersebut sependapat dengan Siagian C.B. et al., (2023, hlm. 76) mengatakan bahwa model *games based learning* adalah metode atau teknik pembelajaran dengan cara permainan (*games*) yang dimainkan secara *online* maupun *offline*, hal ini dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik. Dalam model pembelajaran ini juga, dapat memanfaatkan teknologi yang bisa memacu peserta didik untuk paham pada teknologi sejak dini. Berdasarkan teori tersebut, *games based learning* adalah alat atau cara pendukung dalam proses pembelajaran dengan menggunakan permainan atau *games*.

Dengan beberapa pendapat para ahli pada teori di atas dapat disimpulkan bahwa, *games based learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan permainan untuk

membantu proses pembelajaran dikelas sebagai penunjang media ajar yang digunakan oleh pendidik kepada peserta didik, agar proses pembelajaran tidak membosankan, dan peserta didik dapat lebih aktif dalam pembelajarannya.

b. Sintak Model *Games Based learning*

Dalam proses pembelajaran, sintak adalah rangkaian atau acuan pada proses kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap model pembelajaran memiliki rangkaian atau acuan pada proses kegiatan pembelajaran yang berbeda. Terdapat enam langkah (sintak) yang harus dilakukan dalam mengimplementasikan *Game Based Learning* (GBL) di dalam kelas, yaitu:

- a) **Memilih permainan sesuai dengan topik**, pilihlah jenis permainan yang sejalan dengan tujuan pembelajaran yang telah disusun oleh pendidik.
- b) **Penjelasan konsep**, sebelum memulai permainan, pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik dengan menjelaskan inti dari konsep tersebut.
- c) **Aturan**, pendidik menjelaskan tata cara dan peraturan dalam permainan yang harus diikuti oleh peserta didik selama permainan berlangsung.
- d) **Memainkan game**, peserta didik memulai permainan menggunakan media yang telah disediakan oleh pendidik.
- e) **Merangkum pengetahuan**, setelah permainan selesai, peserta didik diminta untuk menyampaikan kesimpulan terhadap materi selama permainan berlangsung.
- f) **Melakukan Refleksi**, tahap akhir adalah refleksi terhadap tujuan pembelajaran yang telah dicapai, yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Games Based Learning*

Pada setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan pada proses pembelajaran. Model pembelajaran akan terlihat unggul, apabila pada proses kegiatan pembelajarannya terlaksanakan sesuai dengan sintak atau alur yang ada, dan sudah tercapai tujuan pembelajarannya. Bahkan sebaliknya, model pembelajaran akan terlihat tidak efektif apabila pada proses kegiatan pembelajarannya tidak sesuai dengan sintak atau alur yang ada dan tujuan pembelajarannya tidak tercapai.

Begitu pula dengan model pembelajaran *games based learning*, model ini memiliki kelebihan dan kekurangan pada proses pembelajaran. Kelebihan dan

kekurangan ini, dapat terlihat pada sejauhmana keefektifan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model ini. Apakah pendidik dapat mengoperasikan model tersebut, sehingga pembelajaran terlihat menyenangkan dan kondusif, dan peserta didik tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran. Dan dapat terlihat dari peserta didik yang dapat kreatif dan aktif pada proses pembelajaran dengan menggunakan model *games based learning* ini.

Berikut adalah beberapa **kelebihan** dari model pembelajaran *Games Based Learning* menurut Hayu Ika Anggraini, Nurhayati (dalam Yustina A.F. et al., 2023 hlm. 626):

- 1) Peserta didik memiliki kesempatan untuk berkomunikasi lebih banyak dan berperan langsung dalam pembelajaran.
- 2) Materi bisa tersampaikan dan dipahami dengan lebih mudah oleh peserta didik.
- 3) Peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- 4) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, ceria, dan penuh semangat.
- 5) Meningkatkan rasa persatuan dan kesatuan antar peserta didik.
- 6) Memudahkan pendidik dalam mendorong peserta didik untuk belajar lebih banyak.

Berdasarkan pendapat kelebihan dari model pembelajaran *Games Based Learning* menurut Hayu Ika Anggraini, membuat peserta didik lebih aktif, dan mereka merasa senang, ceria, bersemangat dalam proses kegiatan belajar. Juga dapat meningkatkan rasa kesatuan dan persatuan (gotong royong) antar peserta didik satu sama lain.

Adapun **kelemahan** dari model pembelajaran *Games Based Learning* menurut Hayu Ika Anggraini, Nurhayati (dalam Yustina A.F. et al., 2023 hlm. 626):

- 1) Memerlukan waktu lebih banyak karena tidak semua peserta didik dapat cepat memahami cara mengoperasikan permainan.
- 2) Jika pendidik tidak dapat menguasai kelas, maka aktivitas ini dapat tidak efektif dilaksanakan sesuai tujuan.
- 3) Untuk menjaga lingkungan kelas yang positif, pendidik perlu mengerahkan lebih banyak upaya dalam mengkondusifkan peserta didik.

Dari kelemahan model pembelajaran *Games Based Learning*, pendidik dan peserta didik dapat melakukan evaluasi dari proses kegiatan pembelajaran tersebut, agar pembelajaran selanjutnya dapat berjalan secara efektif.

6. Hakikat Media Ajar “Ular Tangga”

a. Pengertian Media Ajar “Ular Tangga”

Media ajar adalah alat atau perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran guna untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Dengan media ajar, dapat membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran. Agar dalam proses kegiatan pembelajaran peserta didik tidak merasa bosan, maka pendidik harus menciptakan media ajar yang interaktif, seperti media ajar berbasis permainan atau *games*. Salah satu media ajar permainan (*games*) adalah “ular tangga”, menurut Salombe (2021, hlm. 63), mengatakan bahwa permainan ular tangga adalah salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak, permainan ular tangga biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih. Dalam pembelajaran, ular tangga melatih untuk peserta didik untuk aktif, kreatif, berkompetisi dan bertindak secara sportif dalam berkelompok. Selain membuat peserta didik dapat berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran, dengan melalui media ajar ular tangga pembelajaran dapat terbantu dalam mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan karakter peserta didik.

Berdasarkan teori yang disampaikan pada kutipan tersebut, media ajar “ular tangga” dapat membantu dan melatih peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajarannya, dan dapat melatih peserta didik untuk bertindak secara sportif, selain itu dengan menggunakan media ajar “ular tangga” dapat membantu mengembangkan pengetahuan kepada peserta didik.

b. Cara Menggunakan Media Ajar “Ular Tangga”

“Ular Tangga” merupakan permainan tradisional yang berbentuk kertas segiempat, yang terdapat gambar ular dan tangga di dalamnya, dan terdapat nomor dari angka 1 (satu) sampai 100 (seratus), “ular tangga” ini dimainkan oleh dua orang atau lebih. Cara memainkan “ular tangga” sebagai berikut:

- 1) setiap pemain memiliki pion (alat peraga),
- 2) tentukan siapa yang akan bermain terlebih dulu,

- 3) pemain pertama melempar dadu, dan pion bergerak (berjalan) sesuai dengan angka yang keluar dari dadu. Jika dadu menunjukkan angka 6 (enam), maka pemain dapat melempar dadu satu kali lagi,
- 4) jika pemain (pion) berhenti pada nomor yang terdapat gambar “tangga”, maka pemain (pion) tersebut naik kepuncak tangga, dan menduduki nomor yang tinggi dari nomor sebelumnya,
- 5) jika pemain (pion) berhenti pada nomor yang terdapat gambar “ular”, maka pemain (pion) tersebut turun ke ujung gambar “ular” (ekor ular), dan menduduki nomor yang rendah dari nomor sebelumnya,
- 6) jika pemain (pion) mendarat pada nomor yang sama, maka semua pemain (pion) dapat melanjutkan permainan,
- 7) pemain (pion) yang pertama sampai pada nomor 100 (seratus) atau bertuliskan “FINISH” / “SELESAI”, dia adalah pemenangnya.

Cara memainkan media ajar “ular tangga” pada penelitian ini, sebagai berikut:

- 1) peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, yang beranggotakan 5 (lima) sampai 6 (enam) orang,
- 2) setiap pemain (peserta didik) memiliki pion (alat peraga),
- 3) tentukan siapa yang akan bermain terlebih dulu,
- 4) pemain pertama melempar dadu, dan pion bergerak (berjalan) sesuai dengan angka yang keluar dari dadu. Jika dadu menunjukkan angka 6 (enam), maka pemain dapat melempar dadu satu kali lagi,
- 5) jika pemain (pion) berhenti pada nomor yang terdapat gambar “tangga”, maka pemain (pion) tersebut naik kepuncak tangga, dan menduduki nomor yang tinggi dari nomor sebelumnya,
- 6) jika pemain (pion) berhenti pada nomor yang terdapat gambar “ular”, maka pemain (pion) tersebut turun ke ujung gambar “ular” (ekor ular), dan menduduki nomor yang rendah dari nomor sebelumnya,
- 7) jika pemain (pion) mendarat pada nomor yang sama, maka semua pemain (pion) dapat melanjutkan permainan,

- 8) pada kotak (nomor) yang bergambarkan “tanda seru” mengartikan terdapat sebuah perintah, dan pada kotak (nomor) yang bergambarkan “putar balik” mengartikan perintah tersebut dapat dilemparkan kepada kelompok lain,
- 9) pemain (pion) yang pertama sampai pada nomor 100 (seratus) atau bertuliskan “FINISH” / “SELESAI”, dia adalah pemenangnya.

Maksud dari uraian cara memainkan media “ular tangga” pada penelitian ini, peserta didik akan dibuat menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 5 (lima) sampai 6 (enam) orang. Jika pemain mendarat dikotak (nomor) yang bergambarkan “tanda seru”, berartikan kelompok tersebut mendapat perintah (kata kunci) contoh: “buatlah puisi dengan kata kunci bunga/matahari/rumah/senang/sedih/marah dll”. Dari perintah tersebut, pemain (peserta didik) menuliskan puisi, dari perintah (kata kunci) yang mereka dapatkan. Dan jika pemain mendarat dikotak (nomor) yang bergambarkan “putar baik”, maka perintah yang kelompok ia dapatkan, bisa dilemparkan kepada kelompok lain.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah, permasalahan yang terdapat pada penelitian terdahulu yang dijadikan acuan oleh penulis untuk menyusun hasil penelitian. Dengan penelitian terdahulu ini, menjadi tolak ukur keberhasilan suatu penelitian selanjutnya, juga untuk melihat persamaan dan perbedaan dari penelitian-penelitian yang sudah ada.

Tabel 2. 1
(Penelitian Terdahulu)

NO.	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1.	Menurut Khairunnisa Naurah, (2023, hlm. 4) dalam jurnal nya yang berjudul “Pengaruh Video “Indonesia Trip Labuan Bajo” Dalam Keterampilan Menulis	Menyimpulkan bahwa, dalam pembelajaran pendidik harus memacu peserta didik untuk dapat menulis dengan cara yang menarik.	Penulis berfokus pada keterampilan peserta didik dalam menulis teks puisi.

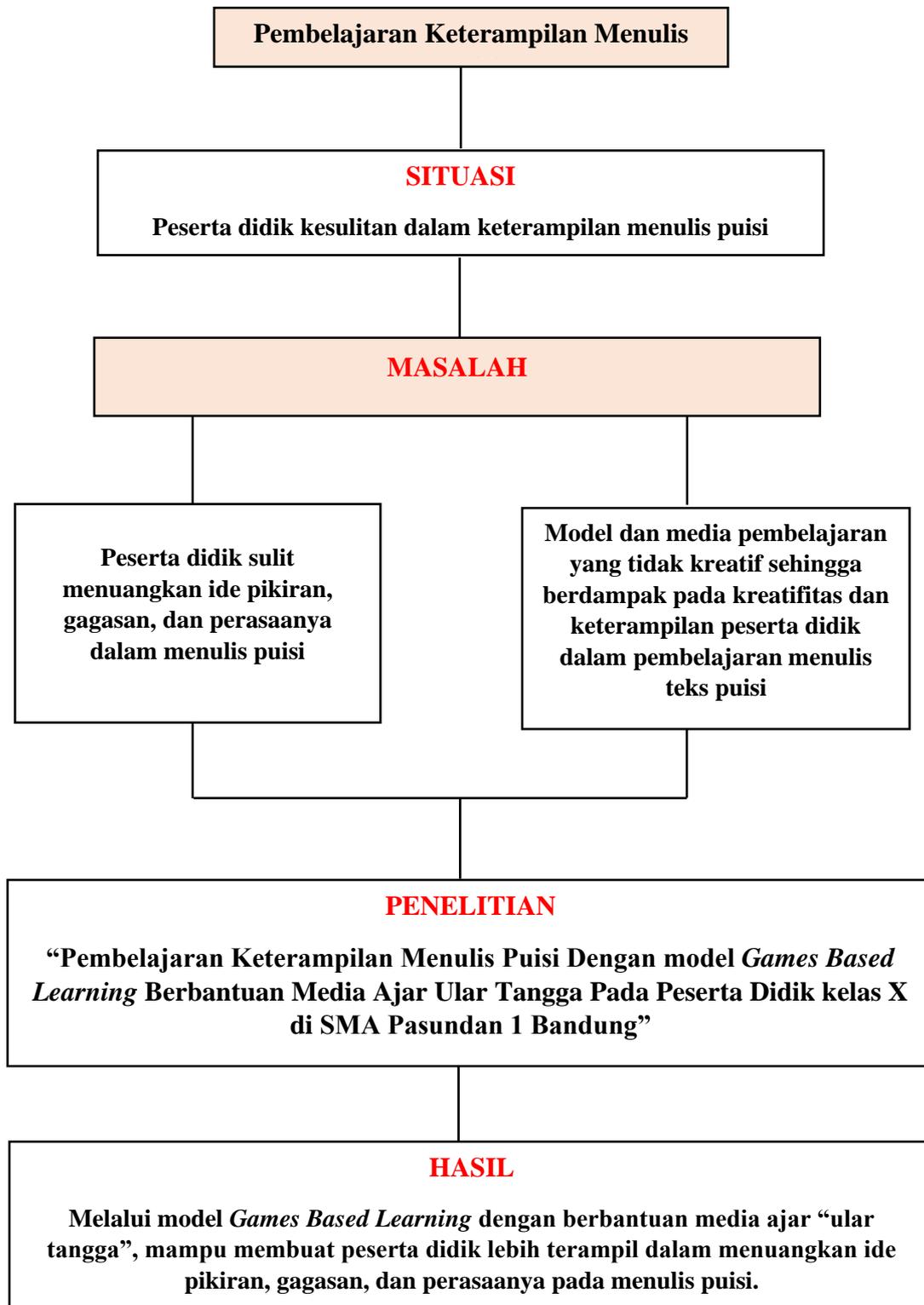
	Teks Narasi Siswa Kelas VII di MTs Muhammadiyah 1 Depok”		
2.	Menurut Mahmur et al., (dalam Hidayatusholikah et al., 2023 hlm. 2), yang terdapat dalam jurnal berjudul “Analisis Keterampilan Menulis Puisi dengan Menggunakan Metode Quantum Learning”	Menyimpulkan bahwa, dengan tulisan yang kita buat harus dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca.	Penulis menggunakan metode <i>Games Based Learning</i> pada keterampilan menulis puisi.
3.	Menurut Wahyuning, (dalam Siregar P.D. et al., 2023, hlm, 265) yang terdapat dalam jurnal berjudul “Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammdiyah 01 Medan”	Menyimpulkan bahwa, <i>games based learning</i> dapat membuat peserta didik lebih terampil dan tidak merasa bosan dalam pembelajaran.	Penulis menggunakan model <i>games based learning</i> pada keterampilan menulis puisi pada peserta didik kelas X.
4.	Menurut Ulfah A. et, al (2023, hlm. 44) dalam jurnal nya yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dalam	Menyimpulkan bahwa, dengan menulis puisi peserta didik dapat berpikir secara kritis dan kreatif.	Penulis berfokus pada keterampilan menulis puisi dengan model <i>games based learning</i>

	Pembelajaran Menulis Puisi di Era Merdeka Belajar”		dengan berbantuan media ajar ular tangga.
5.	Menurut Ajmiy F.N. (2023, hlm. 1655), dalam jurnal nya yang berjudul “Keterampilan Menulis Puisi Bebas Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV MI”	Menyimpulkan bahwa, menulis adalah kegiatan untuk menuangkan ide pikiran yang dapat dibaca oleh orang lain dengan jelas.	Penulis berfokus pada penelitian keterampilan menulis puisi dengan model <i>games based learning</i> .
6.	Menurut Siagian C.B. et al., (2023, hlm. 76) dalam jurnal nya yang berjudul “Penggunaan “Fun With English” Dengan Metode Game Based Learning Untuk Melatih Kemampuan Kosakata Di Smp Negeri 3 Pematangsiantar”	Menyimpulkan bahwa, <i>games based learning</i> adalah alat atau cara pendukung dalam proses pembelajaran dengan menggunakan permainan atau <i>games</i> , untuk meningkatkan keaktifan dan minat belajar pada peserta didik.	Penulis menggunakan model <i>games based learning</i> pada pembelajaran keterampilan menulis puisi pada peserta didik kelas X.

C. Kerangka Pemikiran

Dalam pembelajaran menulis teks puisi, terdapat dua faktor utama yang menyebabkan permasalahan peserta didik tidak terampil dalam menulis puisi. Pertama yaitu, peserta didik mengalami kesulitan dalam menuangkan ide pikiran, gagasan, dan perasaanya dalam menulis puisi. Kedua, penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang variatif, sehingga berdampak pada kreatifitas dan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran menulis teks puisi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukannya lternatif model dan media pembelajaran yang lebih menarik, salah satu model yang menarik dan interaktif yaitu model *Games Based Learning* dengan bantuan media ajar “Ular Tangga”.

Bagan 2. 1
(Kerangka Pemikiran)



D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi merupakan dugaan sementara, yang kebenarannya akan diuji melalui proses penelitian. Asumsi yang dianggap benar oleh penulis dapat dijadikan sebagai landasan dalam merumuskan pikiran. Adapun asumsi dalam penelitian ini, sebagai berikut:

- 1) Penulis telah menyelesaikan mata kuliah dasar kependidikan atau keguruan, seperti: Psikologi Pendidikan, Pedagogik, Profesi Pendidikan, Strategi Pembelajaran, Evaluasi Pembelajaran, Telaah Kurikulum, *Micro Teaching*, dan telah melaksanakan kegiatan PLP-I dan PLP II. Penulis juga telah lulus mata kuliah kesastraan, sebagai berikut: Sejarah Sastra Indonesia, Teori Sastra Indonesia, Apresiasi dan Kajian Prosa Fiksi Indonesia, Apresiasi dan Kajian Kajian Puisi Indonesia, Menulis Kritik dan Esai, Apresiasi dan Kajian Drama Indonesia.
- 2) Materi Menulis Teks Puisi terdapat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X atau pada fase E, terdapat pada elemen keterampilan menulis berdasarkan pada Kurikulum Merdeka.
- 3) Model pembelajaran *Games Based Learning* dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif antara pendidik dan peserta didik, yang menggunakan permainan (*games*) didalamnya. Yang mampu meningkatkan keaktifan dan keterampilan, serta melatih peserta didik untuk bersifat profesional.
- 4) Media ajar berbentuk “ular tangga”, digunakan sebagai salah satu alat bantu untuk meningkatkan semangat dan minat peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian asumsi di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa pada penelitian ini, penulis mampu melakukan penelitian sesuai dengan judul karena telah didukung oleh kompetensi yang penulis dapatkan dari mata kuliah yang telah ditempuh. Penulis menyadari pentingnya keterampilan menulis puisi pada peserta didik, serta pentingnya memberikan inovasi baru dalam proses kegiatan pembelajaran.

2. Hipotesis

Hipotesis dibuat untuk menjawab rumusan masalah yang sudah disusun dan dipaparkan pada BAB I. Hipotesis ini bersifat sementara, maka dari itu kebenarannya

harus diuji secara rasional, empiris, dan sistematis. Hipotesis juga dapat dikatakan sebagai jawaban sementara terhadap suatu masalah yang diteliti. Berikut adalah hipotesis dari penelitian ini:

- 1) Penulis mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran keterampilan menulis puisi dengan menggunakan model *games based learning* berbantuan media “Ular Tangga” dengan kondusif.
- 2) Terdapat peningkatan hasil belajar keterampilan menulis puisi pada peserta didik setelah diberikannya perlakuan penerapan model *games based learning* berbantuan media “Ular Tangga”, dibandingkan sebelum diberikannya perlakuan penerapan model *games based learning* berbantuan media “Ular Tangga”.
- 3) Model pembelajaran *games based learning* berbantuan media “Ular Tangga” efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan keterampilan menulis puisi pada peserta didik di kelas X SMA Pasundan 1 Bandung.

Dapat disimpulkan dari uraian hipotesis di atas, bahwa beberapa hipotesis tersebut adalah jawaban sementara rumusan masalah yang telah disusun pada bagian BAB I.