

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan interaksi edukatif melalui beberapa proses yaitu *pertama*, proses Interaksi (peserta didik berinteraksi secara aktif dengan guru, rekan peserta didik, multi-media, referensi, lingkungan dan sebagainya). *Kedua*, proses Komunikasi (peserta didik mengkomunikasikan pengalaman belajar mereka dengan guru dan rekan peserta didik lain melalui cerita, dialog, atau melalui simulasi *role-play*). *Ketiga*, proses Refleksi, (peserta didik memikirkan kembali tentang kebermaknaan apa yang mereka telah pelajari, dan apa yang mereka telah lakukan). *Keempat*, proses Eksplorasi (peserta didik mengalami langsung dengan melibatkan semua indera mereka melalui pengamatan, percobaan, penyelidikan dan wawancara).

Akan tetapi dalam perjalanan prosesnya, sering didapati kesenjangan dalam pembentukan lingkungan pembelajaran tersebut, terutama pada kurangnya pendekatan yang benar dan efektif dalam menjalankan proses pembelajaran. Sering kali para guru masih terpaku pada materi dan hasil pembelajaran dan juga disibukkan dengan berbagai kegiatan dalam menetapkan tujuan yang ingin dicapai, menyusun materi apa saja yang hendak diajarkan, dan merancang alat evaluasi.

Pembelajaran menelaah yang produktif dan ekspresif meliputi bidang sastra dan non sastra. Salah satunya menelaah struktur dan

kebahasaan puisi rakyat. Puisi rakyat merupakan warisan budaya yang wajib dipelihara. Puisi rakyat terdiri dari pantun, syair, dan gurindam. Hal ini dijabarkan dalam Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 “Menelaah struktur dan kebahasaan puisi rakyat (pantun, syair, dan bentuk puisi rakyat setempat) yang dibaca dan didengar.” Berdasarkan silabus mata pelajaran bahasa Indonesia tingkat SMP atau MTs, pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan puisi rakyat di dalam Kompetensi Dasar (KD) 3.14 di atas lebih difokuskan pada pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan pantun, yang merupakan salah satu jenis puisi rakyat.

Menurut Istarani (2012: 1) model pembelajaran juga memegang peran penting dalam kegagalan atau keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian rangkaian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami sendiri apa yang dipelajarinya, bukan sekadar mengetahuinya dari informasi guru. Oleh karena itu, diperlukannya sebuah model pembelajaran yang mampu menjembatani siswa untuk mengalami proses pembelajaran yang alami dan menyenangkan. Sebuah pembelajaran yang unggul akan secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa dan guru secara seimbang.

Keberhasilan menelaah struktur dan kebahasaan pantun bergantung pada kemampuan dalam menuangkan telaah yang diungkapkan melalui pemikiran siswa dengan hasil pikirannya sehingga berdampak positif akan

telaahnya dalam menelaah struktur dan kebahasaan pantun. Oleh karena itu, seorang guru perlu mempersiapkan pengajaran dengan berbagai metode pembelajaran dan pendekatan agar pembelajaran berlangsung lancar, menyenangkan, dan siswa mampu mengekspresikan hal yang ingin diungkapkan melalui pantun.

Kemampuan siswa dalam menelaah struktur dan kebahasaan pantun belum sesuai seperti yang diharapkan tenaga pendidik. Rendahnya kemampuan dan minat siswa dalam menelaah pantun menjadikan mereka tidak memahami struktur dan kebahasaan pantun ketika ditugaskan untuk menelaah struktur dan kebahasaan pantun. Hal tersebut diketahui penulis sewaktu melaksanakan observasi di SMP Negeri 4 Tanjung Morawa. Menurut hasil wawancara dengan Ibu Siti Raudah, salah satu guru bidang studi bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 4 Tanjung Morawa. Hasil pembelajaran materi menelaah struktur dan kebahasaan pantun masih rendah yaitu dibawah KKM dengan rata-rata nilai 70. Hanya ada 30% (11 dari 36 siswa) yang mencapai nilai KKM (nilai KKM=75). Hal ini menjadi penyebab rendahnya kemampuan dalam menelaah struktur dan kebahasaan siswa, diantaranya (1) kurangnya pengetahuan siswa tentang pantun, (2) siswa menganggap pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan pantun sangat sulit, (3) kurangnya waktu yang mengakibatkan siswa terlambat berpikir dalam pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan pantun.

Penyebab-penyebab tersebut menjadi penghalang bagi siswa dalam menelaah struktur dan kebahasaan pantun. Kurangnya minat siswa

terhadap menelaah struktur dan kebahasaan pantun pun menjadi salah satu penyebab dalam pembelajaran menelaah. Akhirnya, ketika mengikuti pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan pantun siswa seringkali mengeluh dan kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran. Padahal, untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang kreatif dan aktif harus diawali dengan minat, kreativitas, dan kebiasaan membaca berbagai sumber bacaan. Oleh karena itu, guru harus memiliki inovasi dan kreativitas dalam memilih model pembelajaran, sehingga siswa menjadi tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan pantun.

Salah satu metode yang bisa digunakan guna meningkatkan hasil belajar siswa adalah metode *edutainment*. *Edutainment* merupakan istilah yang relatif baru dalam dunia pendidikan. Konsep belajar berwawasan *edutainment* mulai diperkenalkan secara formal pada tahun 1980-an, dan telah menjadi satu metode pembelajaran yang sukses dan membawa pengaruh yang luar biasa pada bidang pendidikan.

Menurut Sutrisno (2005: 33) *edutainment* adalah pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), dan demonstrasi. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lina Mufidah (2013) dengan judul *Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teknik-Teknik Dasar Memasak di SMK Negeri*

2 Godean, dibuktikan dari hasil angket pendapat siswa didapat frekuensi angket pendapat siswa pada kategori tinggi sebanyak 22 siswa (69%), frekuensi angket pendapat siswa pada kategori cukup sebanyak 10 siswa (31%). Kecenderungan frekuensi variabel pendapat siswa tentang penggunaan metode *edutainment* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teknik-teknik dasar memasak kompetensi dasar Prinsip Pengolahan Makanan Kontinental di SMK Negeri 2 Godean adalah tinggi yang dilihat dari hasil perolehan sebesar 132.65.

Di dukung juga dengan jurnal penelitian Suhada (2017) judul *Penerapan Metode Edutainment untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar*, berdasarkan hasil temuan pada saat pembelajaran guru masih mengalami kesulitan dalam penentuan metode yang tepat pada penyampaian materi tertentu khususnya pada pelajaran tematik kelas 1 sehingga berpengaruh hasil belajar yang diperoleh siswa yaitu $65 < 70$ (KKM SD Negeri 02 Pontianak Utara). Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan dimulai penerapan metode yang tepat sampai kepada hasil belajar yang diperoleh siswa dalam pembelajaran.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan agar siswa mendapatkan nilai yang maksimal sesuai standar KKM yang berlaku di SD Negeri 02 Pontianak Utara, maka penulis berasumsi bahwa metode yang tepat digunakan adalah metode *Eduatainment* dalam bentuk *game*.

Dari beberapa hal tersebut, munculnya metode *edutainment* sebagai pembelajaran yang mengupayakan proses pembelajaran yang

menyenangkan dapat dijadikan sebagai suatu hiburan, dan bukan lagi menjadi hal yang menakutkan bagi peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Kemampuan Menelaah Struktur dan Kebahasaan Pantun Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Tanjung Morawa Tahun Pembelajaran 2018/2019.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. rendahnya kemampuan siswa dalam menelaah struktur dan kebahasaan pantun.
2. kurangnya pengetahuan siswa dalam menelaah struktur dan kebahasaan pantun.
3. kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan pantun.
4. kurangnya waktu yang mengakibatkan siswa terlambat berpikir dalam pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan pantun.
5. kurangnya metode yang tepat digunakan dalam pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan pantun.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penulis membatasi masalah dengan memfokuskan permasalahan pada satu masalah agar ruang lingkup penelitian ini lebih terarah, terfokus serta tepat tujuan. Oleh karena itu, penulis membatasi masalah hanya pada menelaah struktur dan kebahasaan pantun yang terdapat pada KD 3.14 menelaah struktur dan kebahasaan puisi rakyat (pantun, syair, dan bentuk puisi rakyat setempat) yang dibaca dan didengar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang ada, maka permasalahan yang diteliti meliputi:

- 1) bagaimana kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 4 Tanjung Morawa tahun pembelajaran 2018/2019 dalam menelaah struktur dan kebahasaan pantun sebelum menggunakan metode *edutainment* ?
- 2) bagaimana kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 4 Tanjung Morawa tahun pembelajaran 2018/2019 dalam menelaah struktur dan kebahasaan pantun sesudah menggunakan metode *edutainment* ?
- 3) bagaimana pengaruh metode *edutainment* terhadap kemampuan menelaah struktur dan kebahasaan pantun siswa kelas VII SMP Negeri 4 Tanjung Morawa tahun pembelajaran 2018/2019 ?

E. Tujuan Penelitian

Sebuah penelitian pasti memiliki tujuan untuk menjawab masalah-masalah yang timbul. Maka, berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian adalah:

- 1) mendeskripsikan kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 4 Tanjung Morawa tahun pembelajaran 2018/2019 dalam menelaah struktur dan kebahasaan pantun sebelum menggunakan metode *edutainment*.
- 2) mendeskripsikan kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 4 Tanjung Morawa tahun pembelajaran 2018/2019 dalam menelaah struktur dan kebahasaan pantun sesudah menggunakan metode *edutainment*.
- 3) mendeskripsikan pengaruh metode *edutainment* terhadap kemampuan menelaah struktur dan kebahasaan pantun siswa kelas VII SMP Negeri 4 Tanjung Morawa tahun pembelajaran 2018/2019.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberi manfaat teoretis maupun praktis bagi guru, siswa, dan peneliti.

1) Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan ilmu pengetahuan, khususnya dalam menelaah struktur dan kebahasaan pantun.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman proses pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan pantun.

b) Bagi Guru

Guru memperoleh pengalaman dalam menyusun dan melaksanakan rancangan pembelajaran yang kreatif.

c) Bagi Peneliti

Dapat digunakan sebagai pembelajaran untuk merangkaian ide baru.

