

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Sesuai dengan PP No. 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 19, ayat (1) menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dalam implementasi peraturan di atas, salah satu kemampuan yang harus dimiliki pendidik adalah bagaimana merancang suatu pembelajaran yang sesuai dan juga yang mampu mencapai tujuan dan kompetensi yang akan dicapai.

Dilatar belakangi oleh kenyataan bahwa model pembelajaran yang berlangsung selama ini kurang menarik, dimana siswa hanya duduk pasif mendengarkan guru berceramah, tanpa memberikan reaksi apapun kecuali mencatat di buku tulis atas apa yang diucapkan oleh guru mereka, berakibat pada kurang optimalnya penguasaan materi pada diri peserta didik. Seperti beberapa kenyataan yang dapat digeneralkan yaitu pelajaran Bahasa Indonesia sangat membosankan karena proses pembelajaran selama ini dalam menyampaikan materi pelajaran dengan model pembelajaran langsung, guru tidak mampu bervariasi dan guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran, sehingga

suasana membosankan, kurang menarik dan siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Dan atau model pembelajaran yang diterapkan oleh guru terlalu sulit untuk diikuti siswa sehingga siswa menyerah dan memilih untuk tidak mengikuti pembelajaran sama sekali. Sementara, Media pembelajaran berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar (*learning experience*) tergantung pada interaksi siswa dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga anak didik dapat mempertinggi hasil belajar. Penggunaan media pengajaran sangat penting bagi proses belajar dan mengajar. Media pengajaran sangat membantu pendidik atau pengajar dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, serta efisien.

Berdasarkan hasil observasi selama PPLT disekolah SMP Negeri 1 Batang Kuis, peneliti mendapatkan bahwa seluruh guru sudah menggunakan model pembelajan yang sesuai dengan materi yang diajarkan, tapi belum semua guru yang menggunakan media pembelajaran mendukung model yang digunakan. Sebagai contoh dalam pembelajaran Teks Deskripsi, guru menggunakan model tanya jawab yang dilakukan secara acak (*Probing-promting*) mendapatkan reaksi yang kurang memuaskan dari siswa. Guru meminta siswa untuk mendeskripsikan seusatu yang tidak dapat dijangkau siswa, contohnya guru bertanya kepada siswa bagaimana bentuk fisik dari Ir. Soekarno yang belum tentu semua siswa tahu siapa Ir. Sokearno. Pada akhirnya, selama pembelajaran berlangsung dengan mudah akan ditemukan siswa yang bingung, kemudian menjadi bosan, mengantuk, dan cenderung bermalas-malasan untuk memahami

materi. Selain itu, kurang terarahnya tanya jawab yang terjadi pada saat di kelas, membuat siswa masih bingung membedakan yang mana teks deskripsi dan yang mana teks narasi. Permasalahan-permasalahan yang muncul dikarenakan guru yang belum mampu memanfaatkan media pembelajaran yang mendukung saat proses belajar berlangsung. Dengan alasan alat dan bahan yang tidak tersedia untuk membuat media pembelajaran di sekitar sekolah sehingga guru kesulitan membawa media yang dibuatnya jika sudah dikerjakan dari rumah dan terbatasnya kemampuan guru mengkreasikan materi ke dalam bentuk media pembelajaran. Pada akhirnya siswa mendapatkan nilai di bawah KKM dalam keterampilan menulis teks deskripsi.

Penggunaan media pembelajaran dalam mempelajari materi-materi berupa teori sangatlah jarang dilakukan, sehingga perlu adanya terobosan baru untuk mengatasi masalah ini. Karena bidang studi bahasa indonesia sendiri adalah bidang ilmu yang mayoritasnya menggunakan wacana sebagai usaha penyampaian teori. Banyaknya wacana dan bahan bacaan yang ditemui siswa akan menjadi beban dan mengurangi minat siswa untuk mempelajari lebih dalam materi yang diajarkan. Agar timbul suasana belajar yang menyenangkan dan siswa dapat lebih memahami dan menguasai, dapat diwujudkan melalui permainan monopoli sebagai media pembelajaran. Sejalan dengan apa yang tuliskan oleh Pieroni dkk dalam Astuti dkk (2013) bahwa permainan dalam pembelajaran dapat mengurangi ketegangan dalam belajar.

Media permainan monopoli berfungsi sebagai sarana media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Dengan

penggunaan media pembelajaran permainan monopoli siswa akan lebih banyak beraktivitas dan pembelajaran akan menjadi lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Siswa diharapkan memiliki dorongan sendiri untuk belajar sehingga secara tidak langsung akan tumbuh motivasi belajar siswa yang lebih tinggi.

Konsep bermain media permainan monopoli pada pembelajaran diadopsi dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Arif Susanto, dkk, 2016 di SMA Al Azhar Menganti yang telah mengembangkan dan memodifikasi permainan monopoli sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran IPA terkhusus pada topik Sel kelas XI IPA. Dengan kesimpulan hasil validasi secara teoritis dengan kelayakan aspek format media 90%, aspek visual 94%, aspek fungsi/kualitas media 92,86%, dan aspek kejelasan media dalam penyajian konsep 88,33%. Berdasarkan deskripsi tersebut, maka media permainan monopoli biologi layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran biologi dengan topik sel. Kemudian hasil penelitian yang dilakukan oleh Sri Suciati, dkk, 2015 di SDN Purwoyoso 02 Semarang, SDN Pedurungan Kidul 04, SDN Sawah Besar 02, SDN Candi 02, dan SD AlHikmah Kendal yang telah mengembangkan dan memodifikasi permainan monopoli sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD dan menyebutnya dengan Monosa (Monopoli Bahasa). Hasil validasi menyatakan bahwa media Monosa sangat baik diterapkan pada pembelajaran topik apa pun, tema apa pun, di kelas IV. Hal tersebut menjadikan siswa lebih aktif dan atraktif, kreatif, inovatif dalam proses kegiatan

pembelajaran di kelas. Berdasarkan penilaian dan masukan dari validator maka ada revisi dalam pembuatan media Monopoli berbahasa sesuai dengan saran yang diberikan. Berdasarkan lembar pengamatan yang dilakukan peneliti didapatkan hasil bahwa produk media Monosa memiliki nilai keefektifan, yaitu siswa menjadi lebih aktif, mampu menjawab pertanyaan guru dengan benar, dan mampu menceritakan pengalaman sesuai permainan yang dialami. Media Monosa juga memiliki nilai efisiensi karena waktu pembelajaran lebih efisien, bermakna. Guru dan siswa merasa terbantu dengan adanya media Monosa dan siswa lebih mudah menyerap materi yang disampaikan. Siswa juga mampu memainkan Monosa secara mandiri di luar jam pembelajaran. Dan juga hasil penelitian yang dilakukan oleh Yusuf dan Lisa (2018) di MTs Raden Rahmat Jember yang telah mengembangkan dan memodifikasi permainan monopoli sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Inggris terkhusus pada topik teks deskripsi kelas VII yang kemudian disebut sebagai Emono. Hasil validasi menyatakan bahwa Emono layak dimainkan tidak hanya di kelas bahasa Inggris, tetapi juga dalam kasus lain untuk belajar dengan bermain.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin menerapkan media pembelajaran Monosa pada materi Teks Deskripsi dalam model pembelajaran *Probing-promting* seperti yang dipaparkan sebelumnya guna membantu dan memotivasi guru supaya menjadikan siswa lebih aktif dan atraktif, kreatif, inovatif dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas. Materi yang sesuai dan dapat digunakan dalam penerapan media Monosa adalah teks deskripsi. Teks

deskripsi merupakan sebuah teks yang menggambarkan suatu objek atau keadaan tertentu dengan terperinci. Objek yang dimaksud dapat berupa keadaan alam, hewan, ataupun manusia. Dengan teks tersebut, penulis bertujuan menggambarkan suatu objek sehingga pembaca seolah-olah menyaksikan langsung objek dengan terperinci. Kegiatan penelitian ini peneliti khususnya pada KD 4.2 yang terdapat dalam silabus kurikulum 2013 tingkat SMP kelas VII yang berbunyi menyajikan data, gagasan, kesan dalam bentuk teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur, kebahasaan baik secara lisan maupun tulis. Agar timbul suasana belajar yang menyenangkan dan siswa dapat lebih memahami dan menguasai keterampilan menulis teks biografi, dapat diwujudkan melalui permainan monopoli bahasa sebagai media pembelajaran. Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul: **“Efektivitas Media Pembelajaran Monosa Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Batang Kuis Tahun Pembelajaran 2019/2020”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi sejumlah masalah yaitu:

1. Guru belum mampu mengembangkan media pembelajaran guna menarik perhatian dan mengajak siswa untuk ikut berperan pada saat pembelajaran.
2. Terbatasnya alat dan bahan di sekitar sekolah untuk bisa digunakan sebagai media pembelajaran, dan akan kesulitan jika membawa media pembelajaran

yang telah dikerjakan di rumah, menyebabkan kurangnya kemampuan siswa memahami pembelajaran berbasis teks.

3. Siswa masih kewalahan memahami apa itu teks deskripsi dan cenderung menganggap teks deskripsi sama dengan teks narasi.
4. Hasil pembelajaran siswa pada kegiatan menulis teks deskripsi masih di bawah KKM.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan sejumlah masalah yang dapat diidentifikasi di atas, penelitian ini dibatasi pada masalah penggunaan media yang diharapkan dapat membantu siswa memahami pembelajaran berbasis teks terutama dalam menulis teks deskripsi melalui media pembelajaran Monopoli Bahasa (Monosa) yang ditujukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Batang Kuis tahun pembelajaran 2019/2020.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang akan dibahas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Batang Kuis tahun pembelajaran 2019/2020 tanpa menggunakan media pembelajaran Monopoli Bahasa (Monosa)?
2. Bagaimana kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Batang Kuis tahun pembelajaran 2019/2020 dengan menggunakan media pembelajaran Monopoli Bahasa (Monosa)?

3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran Monopoli Bahasa (Monosa) terhadap kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Batang Kuis tahun pembelajaran 2019/2020?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Batang Kuis tahun pembelajaran 2019/2020 tanpa menggunakan media pembelajaran Monopoli Bahasa (Monosa).
2. Untuk mendeskripsikan kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Batang Kuis tahun pembelajaran 2019/2020 dengan menggunakan media pembelajaran Monopoli Bahasa (Monosa).
3. Untuk mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran Monopoli Bahasa (Monosa) terhadap kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Batang Kuis tahun pembelajaran 2019/2020.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang akan didapat dari penelitian ini adalah :

##### **A. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat mendukung penerapan PP No. 32 Tahun 2003 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan lewat penggunaan media pembelajaran

Monopoli Bahasa (Monosa) dalam model pembelajaran langsung pada pembelajaran teks deskripsi kelas VII.

#### B. Manfaat Praktis

##### a. Bagi siswa

Melalui penggunaan media pembelajaran Monopoli Bahasa (Monosa) diharapkan dapat membangkitkan motivasi siswa dalam pembelajaran dan dapat melatih siswa untuk belajar kreatif dan inovatif.

##### b. Bagi guru

Dapat memberikan ide kreatif dalam memilih media yang sesuai dalam membangkitkan motivasi siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas.

##### c. Bagi sekolah

Sebagai sumbangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa disekolah yang berdampak pada meningkatnya kualitas sekolah.

##### d. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat memotivasi peneliti untuk terus belajar, dan menggali pengetahuan mengenai perkembangan dalam dunia pendidikan yang dinamis, guna menambah wawasan dan pengalaman, sehingga akan tercipta guru yang professional dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.