

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan mengenai a) latar belakang masalah, b) perumusan masalah, c) tujuan penelitian, d) spesifikasi produk, e) manfaat penelitian, f) penegasan konseptual, g) penegasan operasional, dan h) sistematika pembahasan. Adapun pemaparannya sebagai berikut.

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan suatu bagian yang tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran (Pakpahan, 2020). Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran (Nurrita, 2018). Media pembelajaran dapat berupa seperangkat alat yang disusun sedemikian rupa guna mempermudah proses pembelajaran. Proses perancangan media pembelajaran harus dilakukan dengan baik guna menciptakan media pembelajaran yang benar-benar layak. Oleh karena itu, perancangan media pembelajaran menjadi topik yang tidak dapat dianggap remeh.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam sebuah pembelajaran. Media pembelajaran harus mampu membawa proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Di antara sifat yang harus ada dalam sebuah media pembelajaran adalah sifat fiksatif, manipulatif, dan distributif. Ketiga komponen harus ada dalam media pembelajaran karena tanpa sifat tersebut sebuah media tidak akan bisa membawa proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan apabila media yang diterapkan kurang bisa membawa proses pembelajaran ke jalan yang mudah. Media pembelajaran setidaknya memuat aspek interaktif (Mustaqim, 2017). Selain itu, media pembelajaran hendaknya tidak mempersulit peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga harus bisa mengimplementasikan nilai materi yang dipelajari selama pembelajaran. Melalui bentuk media pembelajaran dengan spesifikasi tersebut, diharapkan pembelajaran dapat lebih aktif dan efektif.

Pengembangan media pembelajaran dapat menjadi sebuah fokus baru selain pembelajaran itu sendiri, mengingat sebuah media dapat menjadi senjata utama pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik tentunya akan membawa kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif. Media pembelajaran yang menarik akan membuat minat peserta didik bertambah. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran menjadi satu fokus penting yang harus dibahas lebih lanjut sebelum memulai pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran tentunya tidak luput dari sebuah topik yang hendak dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran pada materi bahasa Indonesia tentunya lain dengan pengembangan pada materi yang lain. Pengembangan media pembelajaran pada materi bahasa Indonesia harus memperhatikan beberapa aspek khususnya dari aspek kebahasaan. Aspek kebahasaan menjadi salah satu aspek yang penting dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia.

Seiring dari rumitnya pengembangan media pembelajaran, tentunya menciptakan kecenderungan pendidik untuk enggan mengembangkan media pembelajaran yang baru dan lebih memilih media pembelajaran konvensional seperti papan tulis. Akibatnya pembelajaran di kelas menjadi kurang menarik dan monoton. Hal tersebut tentunya berdampak buruk pada minat peserta didik. Kecenderungan seperti itu wajib dihindari oleh pendidik guna membawa pembelajaran ke arah yang lebih menarik.

Pembelajaran bahasa Indonesia mempunyai banyak fokus pembelajaran. Salah satunya adalah materi puisi. Puisi merupakan salah satu materi yang dipelajari pada jenjang SMP/MTs. Puisi secara etimologi, berasal dari bahasa Yunani *poites* yang berarti pembentuk, pembangun, pembuat. *Poeta* (bahasa Latin) yang berarti membangun, menyebabkan, menimbulkan, menyair. Sementara itu dalam pengertian yang lebih luas, puisi dikatakan sebagai sebuah ungkapan perasaan dari penulis yang dituangkan dalam bentuk kata maupun non kata.

Perkembangan dunia puisi sangat pesat, seiring perkembangan teknologi pada zaman sekarang. Banyak jenis puisi kontemporer yang bermunculan sesuai dengan perkembangan zaman. Hal itu tentunya juga harus diikuti oleh peserta didik, mengingat materi puisi tersebut juga dipelajari dalam sistem pembelajarannya. Beberapa keuntungan dari pesatnya perkembangan teknologi ini, banyak melahirkan teori-teori baru tentang puisi. Sehingga semakin ke sini, puisi semakin sulit untuk didefinisikan.

Namun, bukan berarti dengan berkembang pesatnya pembelajaran tidak menimbulkan masalah di dalamnya. Beberapa masalah bisa saja muncul akibat dari kurangnya minat peserta didik maupun pendidik dalam pembelajaran. Permasalahan seperti bosan, tidak tertarik, masih menjadi permasalahan paling besar dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat disebabkan oleh metode yang diterapkan, maupun media pembelajaran yang kurang mendukung. Terlebih pada sekolah di pedesaan yang masih menggunakan media seadanya. Hal tersebut peneliti temukan di MTs Qomarul Hidayah Tugu Trenggalek. Kondisi sekolah yang masih berkembang membuat sistem pembelajaran juga membutuhkan beberapa inovasi, termasuk dalam media pembelajaran.

Berangkat dari analisis kebutuhan peserta didik, media yang digunakan dalam pembelajaran cenderung membosankan. Media konvensional yang kurang mampu membawa peserta didik tersentuh semangatnya menjadi permasalahan tersendiri dalam sekolah. Selain itu, penggunaan media konvensional tersebut kurang adanya dukungan dari peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi sangat membosankan. Peserta didik juga berharap akan ada media pembelajaran baru yang lebih menarik, sehingga minat belajar peserta didik menjadi lebih tinggi dalam belajar.

Media yang memiliki banyak gambar, memiliki materi yang lengkap, dan tentunya menarik menjadi harapan peserta didik. Terlebih apabila media pembelajaran tersebut memuat sebuah permainan, peserta didik berharap akan dapat meningkatkan semangat dalam belajar. Sebuah spesifikasi media pembelajaran dengan banyak gambar cenderung disukai peserta didik karena

dianggap lebih bisa menjelaskan maksud dari materi yang dipelajari. Selain itu, hal tersebut dapat mengubah pola pikir peserta didik menjadi lebih kreatif dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan beberapa alasan tersebut, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran, dengan menciptakan produk berupa permainan monopoli. Diharapkan melalui media tersebut, peserta didik dapat lebih tertarik dengan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan semestinya. Alasan lain yaitu, permainan monopoli dipandang sebagai permainan yang relatif digemari oleh anak-anak. Terlebih kelas VII adalah masa peralihan dari jenjang SD/MI ke SMP/MTs. Maka dari itu, permainan monopoli ini besar kemungkinan akan diminati oleh peserta didik dan dapat menambah minat belajar peserta didik.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Pembelajaran berlangsung dengan membosankan
- b. Tidak ada media pembelajaran yang menarik
- c. Beberapa peserta didik kurang termotivasi untuk belajar
- d. Kosa kata peserta didik kurang luas

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan judul dan latar belakang masalah penelitian, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran permainan monopoli pada materi puisi kelas VII di MTs Qomarul Hidayah Tugu Trenggalek?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran permainan monopoli pada materi puisi kelas VII MTs Qomarul Hidayah Tugu Trenggalek?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran permainan monopoli pada materi puisi kelas VII di MTs Qomarul Hidayah Tugu Trenggalek.
2. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran permainan monopoli pada materi puisi kelas VII MTs Qomarul Hidayah Tugu Trenggalek.

D. Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran Permainan Monopoli. Produk yang dihasilkan disusun berdasarkan Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran yang berlaku Produk yang diharapkan setelah adanya penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Sistematika Perancangan Produk

Secara berturut-turut sistematika perancangan produk pada penelitian ini terdiri dari; 1) papan monopoli, 2) petunjuk permainan, 3) kartu dana umum, 4) kartu kesempatan, 5) kartu bonus, 6) kartu blok, 7) uang mainan, 8) KD, indikator, dan tujuan pembelajaran, 9) kunci jawaban, dan 10) umpan balik.

2. Isi Media Pembelajaran

Media pembelajaran ini berisi tentang permainan monopoli. Materi pada media pembelajaran ini dibungkus dalam kartu blok dalam permainan. Materi disajikan dalam bentuk tantangan yang harus dijawab oleh peserta didik. Kartu blok sendiri memuat foto seorang sastrawan agar peserta didik juga bisa mengenal sastrawan Indonesia. Selain itu, materi juga disajikan dalam bentuk kartu bonus. Kartu bonus memuat materi yang singkat, padat, dan jelas, sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Kartu dana umum berisi tantangan yang harus dilalui peserta didik selama permainan, begitu juga dengan kartu kesempatan. Setelah permainan selesai, peserta didik diberikan umpan balik yang berisi soal latihan. Umpan balik diberikan kepada peserta didik untuk melihat seberapa jauh peserta didik memahami materi tentang puisi.

3. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini adalah Bahasa Indonesia yang bersifat komunikatif. Kalimat yang digunakan adalah kalimat yang singkat, padat, dan jelas, sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan bahasa yang komunikatif dapat dilihat dari setiap kartu yang disajikan, yang berisi tantangan dan membuat peserta didik saling berkomunikasi satu sama lain.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis

- 1) Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi lebih terkait dengan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi teks puisi.
- 2) Dapat digunakan sebagai perbandingan untuk penelitian yang relevan di masa yang akan datang terkait pengembangan media pembelajaran permainan monopoli pada teks puisi.

2. Secara Praktis

- 1) Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan referensi baru untuk mengembangkan kualitas pembelajaran melalui media yang lebih menarik, yakni menggunakan permainan monopoli.
- 2) Bagi pendidik, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan baru mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi teks puisi.
- 3) Bagi pembaca, diharapkan penelitian ini mampu menambah wawasan terkait media pembelajaran bahasa Indonesia dan dapat digunakan sebagai bahan kajian untuk penelitian yang relevan.

F. Penegasan Konseptual

Guna menghindari kesalahpahaman pembaca dalam penelitian ini, maka perlu adanya batasan pengertian terkait istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini. Adapun istilah-istilah yang digunakan sebagai berikut.

1) Pengembangan

Pengembangan merupakan proses mengembangkan sesuatu. Dalam pembelajaran, pengembangan mengacu pada proses dalam mengembangkan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

2) Media pembelajaran

Media pembelajaran memuat dua kata yakni media dan pembelajaran. Media secara sempit berarti seperangkat alat dalam pembelajaran. Secara luas, media berarti pemanfaatan perangkat tersebut guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Sedangkan pembelajaran merupakan upaya untuk membelajarkan manusia. Dalam artian, pada pembelajaran terjadi proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik, maupun peserta didik dengan bahan ajar. Pernyataan ini juga diungkapkan oleh Miftah (2013: 97) bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antar manusia (pendidik dan peserta didik).

3) Permainan monopoli

Permainan monopoli pada umumnya disajikan dalam bentuk papan persegi. Papan tersebut memuat beberapa petak yang terdiri dari petak start, petak kompleks, petak penjara, petak hanya lewat, dan petak dana umum dan kesempatan. Permainan monopoli sering dijadikan sebagai media pembelajaran karena dianggap mampu membuat pembelajaran lebih menarik. Arif Susanto (2021: 1) mengungkapkan bahwa permainan monopoli dipilih sebagai media pembelajaran karena merupakan permainan yang relatif digemari oleh anak dan mudah dalam memainkannya.

4) Puisi

Secara pandangan awal, puisi merupakan ragam sastra yang terikat dengan unsur-unsurnya, seperti irama, rima, baris, matra, dan bait (Pradopo, 2014:5). Puisi juga mempunyai periode tertentu, seperti puisi lama dan puisi modern. Hal tersebut tentunya mempunyai aturan dan gaya tersendiri. Namun seiring perkembangan zaman, puisi dimaknai sebagai wujud pemikiran dari seseorang yang dituangkan dalam sebuah tatanan kata maupun tanpa kata, seperti tanda dan simbol.

G. Penegasan Operasional

Berdasarkan dengan penjelasan konseptual di atas, secara operasional yang dimaksud dengan “*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Teks Puisi Kelas VII MTs Qomarul Hidayah Tugu Trenggalek*” adalah pengembangan media pembelajaran permainan monopoli yang digunakan pada teks puisi guna untuk mengetahui seberapa efektif permainan monopoli tersebut untuk digunakan sebagai media pembelajaran teks puisi. Tentunya media tersebut juga harus sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran yang berlaku.

H. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan pada penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut.

1. Bagian awal terdiri dari sampul.
2. Bagian inti terdiri dari lima bab, masing-masing bab terdapat sub bab. Adapun penjabarannya sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk, manfaat penelitian, penegasan konseptual, penegasan operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, berisi deskripsi teori, kerangka berpikir, dan penelitian terdahulu.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, dan validasi produk.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN, berisi analisis kebutuhan, desain media pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, dan evaluasi media pembelajaran.

BAB V PENUTUP berisi simpulan dan saran.

3. Bagian akhir berisi daftar rujukan dan lampiran-lampiran.