

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang memiliki peran sangat penting dalam pengembangan kemampuan berbahasa, berpikir kritis, dan literasi siswa. Penguasaan Bahasa Indonesia tidak hanya menjadi sarana komunikasi, tetapi juga menjadi pintu masuk dalam memahami berbagai disiplin ilmu. Kemampuan berbahasa yang baik akan menentukan kualitas berpikir seseorang (Tarigan, 2021). Artinya, semakin baik siswa menguasai bahasa, semakin tinggi pula kemampuan mereka dalam menalar, menginterpretasi, dan menyampaikan ide secara sistematis. Bahasa adalah medium utama manusia untuk menata pikiran dan mengungkapkan gagasan secara runut dan logis (Keraf, 2020). Oleh karena itu, peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi bagian penting dalam meningkatkan mutu pendidikan nasional. Dalam ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia, materi puisi menjadi salah satu kompetensi yang dianggap menantang bagi siswa. Puisi menuntut kemampuan memahami struktur bahasa, makna tersirat, majas, imaji, rima, dan pesan emosional yang kompleks. Banyak siswa yang belum mampu memahami puisi secara mendalam karena menganggapnya sebagai materi yang abstrak dan sulit dipahami. Penelitian (Azmi, et al., 2023) menegaskan bahwa lebih dari 70% siswa mengalami kesulitan dalam memahami unsur makna dan gaya bahasa dalam puisi. Kesulitan ini muncul karena pembelajaran masih didominasi ceramah, sehingga siswa tidak memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi makna melalui pengalaman belajar yang aktif.

Kondisi serupa juga terjadi pada tingkat SMP, termasuk di SMP Swasta Penraujan, di mana berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada Desember 2025, ditemukan bahwa 80% siswa kelas VIII belum memahami struktur dan isi puisi secara benar. Siswa belum mampu mengidentifikasi tema, diksi, rima, dan makna secara tepat. Banyak dari mereka hanya menyalin contoh dari buku tanpa memahami konsep yang sebenarnya. Guru pun menyampaikan bahwa rendahnya minat membaca dan kurangnya penggunaan media pembelajaran menjadi kendala utama dalam meningkatkan pemahaman puisi.

Permasalahan pemahaman puisi ini juga berkaitan erat dengan rendahnya literasi siswa di Indonesia. Berdasarkan laporan PISA 2022, Indonesia masih berada pada posisi bawah dalam aspek literasi membaca, di mana sebagian besar siswa mengalami kesulitan menafsirkan teks sastra maupun non-sastra yang memuat ide, simbol, dan struktur bahasa yang kompleks. Kemendikbud, (2021) menegaskan bahwa rendahnya literasi siswa dipengaruhi oleh minimnya inovasi pembelajaran, kurangnya paparan terhadap teks sastra yang beragam, serta lemahnya penggunaan media pembelajaran di kelas. Kondisi ini menunjukkan bahwa permasalahan dalam memahami puisi bukan hanya terjadi di satu sekolah, tetapi merupakan gambaran dari problem literasi nasional yang masih memprihatinkan. Di lapangan, masih banyak guru yang menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional yang menitikberatkan pada hafalan, penjelasan satu arah, dan pemahaman tekstual secara dangkal. Akibatnya, siswa kurang terlatih dalam menganalisis makna tersirat, mengidentifikasi unsur estetik, serta menafsirkan struktur puisi secara mendalam. Selain itu, paparan siswa terhadap karya sastra, termasuk puisi, relatif rendah karena terbatas pada contoh yang terdapat di buku teks dan jarang didukung oleh aktivitas apresiasi sastra yang variatif. Semua faktor ini berkontribusi pada rendahnya kemampuan siswa dalam memahami puisi sebagai salah satu bentuk ekspresi sastra yang menuntut kepekaan bahasa, pemahaman konteks, dan kemampuan interpretasi tingkat tinggi.

Menurut Rusman, (2020) pembelajaran yang hanya terpusat pada guru menyebabkan siswa menjadi pasif dan tidak mampu membangun pemahaman sendiri. Situasi tersebut membuat siswa hanya menerima informasi tanpa proses berpikir yang mendalam sehingga mereka tidak memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan analitis maupun kreativitas. Teori konstruktivisme menjelaskan bahwa pengetahuan harus dikonstruksi melalui pengalaman langsung, bukan sekadar diterima secara verbal. Artinya, siswa perlu mengalami sendiri, mengeksplorasi, dan berinteraksi dengan materi agar pemahaman dapat terbentuk secara bermakna. Dalam konteks ini, media pembelajaran memegang peran yang sangat penting karena media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai sarana yang memungkinkan siswa membangun pengalaman belajar secara aktif. Media yang tepat dapat menghadirkan situasi belajar yang memberi ruang bagi siswa untuk mengamati, mencoba, dan menemukan konsep secara mandiri. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran menjadi bagian krusial dalam menciptakan proses belajar yang bermakna sesuai dengan prinsip konstruktivisme.

Media pembelajaran yang kreatif dan interaktif dapat mendorong siswa lebih aktif berpartisipasi dan lebih mudah memahami konsep puisi. Menurut Schunk, (2020) menyatakan bahwa media yang memberikan stimulus menarik dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar. Menurut Ormrod, (2022) menegaskan bahwa stimulus yang menyenangkan dapat memperkuat respons belajar melalui reinforcement positif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik mampu mengubah suasana belajar yang pasif menjadi aktif dan menyenangkan. Berbagai penelitian pun mendukung pentingnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran puisi. Penelitian Lubis & Fatria, (2024) menemukan bahwa penggunaan media audio-visual dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan menulis puisi siswa secara signifikan. Penelitian Sari, (2021) menunjukkan bahwa media berbasis permainan (game-based learning) dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur-unsur puisi karena siswa belajar melalui aktivitas yang menantang dan menyenangkan.

Namun, di banyak sekolah, termasuk di SMP Swasta Penraujan, penggunaan media pembelajaran masih terbatas. Guru lebih sering menggunakan media tradisional seperti papan tulis dan buku teks, sehingga pembelajaran puisi menjadi monoton dan kurang memotivasi siswa. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang terlibat, pasif, dan tidak bersemangat dalam mempelajari puisi. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu membuat siswa aktif, termotivasi, dan tertarik untuk belajar puisi. Salah satu media inovatif yang dapat digunakan adalah Froggy Jumps, yaitu media pembelajaran berbasis permainan (game) yang memadukan tantangan, visual menarik, serta aktivitas kognitif. Media Froggy Jumps memberikan pengalaman belajar yang interaktif karena siswa harus melompat dari satu poin ke poin lainnya sambil menjawab pertanyaan terkait materi puisi. Aktivitas ini menjadikan pembelajaran lebih hidup, menyenangkan, dan mampu memicu rasa ingin tahu siswa.

Penggunaan media ini selaras dengan teori behaviorisme, di mana stimulus berupa tantangan permainan menghasilkan respons berupa peningkatan motivasi dan pemahaman. Ketika siswa menjawab benar dan memperoleh reward, perilaku belajar positif mereka diperkuat. Selain itu, Froggy Jumps juga sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung; siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi mengeksplorasi dan menemukan konsep puisi melalui aktivitas permainan. Efektivitas pembelajaran berbasis game seperti Froggy Jumps juga didukung oleh temuan ahli dalam lima tahun terakhir. Menurut Siregar, (2021) media Froggy Jumps mampu meningkatkan fokus, partisipasi, dan ketekunan siswa dalam memahami konsep bahasa karena desainnya yang

menggabungkan gerak, visual, dan tantangan. Menurut Nababan & Hutapea, (2023) menyatakan bahwa “penggunaan game Froggy Jumps dalam pembelajaran terbukti meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena mereka merasa belajar sambil bermain tanpa tekanan akademik.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa rendahnya kemampuan siswa dalam memahami dan menulis puisi disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan media yang mampu menumbuhkan motivasi, partisipasi, serta pemahaman siswa terhadap materi. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Froggy Jumps terhadap Pemahaman Pembelajaran Puisi Siswa Kelas VIII SMP Swasta Penraujan Tahun Pelajaran 2025.”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berikut rumusan masalah penelitian berdasarkan latarbelakang penelitian.

1. Bagaimanakah hasil belajar Bahasa Indonesia tanpa menggunakan media froggy jumps pada materi puisi siswa kelas VIII di SMP Swasta Penraujan?
2. Bagaimanakah hasil belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan media froggy jumps pada materi puisi siswa kelas VIII di SMP Swasta Penraujan?
3. Adakah dampak penggunaan media Froggy Jumps terhadap peningkatan pemahaman puisi siswa kelas VIII di SMP Swasta Penraujan?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berikut Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah penelitian.

1. Untuk melihat hasil belajar Bahasa Indonesia tanpa menggunakan media froggy jumps pada materi puisi siswa kelas VIII di SMP Swasta Penraujan?
2. Untuk melihat hasil belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan media froggy jumps pada materi puisi siswa kelas VIII di SMP Swasta Penraujan?
3. Untuk melihat dampak penggunaan media Froggy Jumps terhadap peningkatan pemahaman puisi siswa kelas VIII di SMP Swasta Penraujan?

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

1. Memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran sastra, khususnya terkait efektivitas media berbasis permainan (game-based learning) dalam meningkatkan pemahaman puisi pada siswa SMP.
2. Memperkaya kajian akademik mengenai penerapan teori konstruktivisme dan behaviorisme dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui media interaktif seperti Froggy Jumps.

3. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang membahas penggunaan media inovatif dalam meningkatkan literasi membaca dan apresiasi sastra di jenjang pendidikan menengah.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

- 1) Memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga dapat membantu guru menciptakan suasana belajar puisi yang lebih menyenangkan dan tidak monoton.
- 2) Membantu guru memahami efektivitas penggunaan Froggy Jumps, sehingga dapat diterapkan sebagai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

2. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa dalam mempelajari puisi melalui aktivitas permainan yang menarik.
- 2) Membantu siswa memahami unsur-unsur puisi secara lebih mudah dan bermakna melalui pengalaman belajar yang aktif dan interaktif.

3. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan masukan bagi sekolah dalam mengembangkan inovasi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- 2) Menjadi bahan pertimbangan dalam penyediaan media pembelajaran yang mendukung peningkatan literasi siswa.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1) Menjadi referensi empiris untuk penelitian yang ingin mengembangkan atau memodifikasi media pembelajaran berbasis permainan.
- 2) Membuka peluang penelitian lanjutan terkait efektivitas media digital, gamifikasi, atau media interaktif lainnya dalam pembelajaran sastra.