

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Guru dapat berpartisipasi secara kolaborasi dan bekerja secara efektif dalam pengembangan kurikulum sekolah untuk mengatur dan menyusun materi, buku teks, dan bahan ajar (Saga,2003). Oleh karena itu, sebagai seorang pendidik tentu mengetahui media dan strategi penerapan kurikulum mandiri yang diterapkan di sekolah, Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 19 tahun 2003, Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, guru mempunyai tugas untuk meningkatkan kreatif dan menciptakan lingkungan pengajaran yang dinamis dan interaktif sebelum memasuki kelas. Menulis tidak hanya mengungkapkan gagasan pikiran atau perasaan, tetapi juga pengetahuan, pengalaman, konsep, perasaan dan keinginan untuk dibaca orang lain melalui tulisan. Mengingat pentingnya menulis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, maka dilakukan upaya untuk meningkatkan kemampuan menulis untuk peserta didik di sekolah. Hidayati (2017:17) yang menyatakan, bahwa keterampilan menulis dianggap sulit dan membosankan bagi peserta didik, dengan mengajarkan keterampilan menulis kepada peserta didik dapat memberikan banyak informasi tentang ejaan dan tata bahasa Indonesia

Menulis teks puisi merupakan salah satu genre sastra yang memiliki peranan penting dalam pendidikan bahasa dan sastra Indonesia di sekolah. Keterampilan menulis teks puisi menjadi bagian dari kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik, terutama pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Peserta didik tidak hanya diharapkan untuk memperoleh pengetahuan tentang teknik penulisan, tetapi juga diharapkan untuk meningkatkan keterampilan kreatif dan pengimajinasian dalam menulis puisi.

Pembelajaran menulis puisi dapat membantu peserta didik untuk mengekspresikan gagasan, perasaan, dan pengalaman, ide melalui bahasa yang indah. Dengan menulis puisi dapat mendorong peserta didik untuk bermain kata-kata, dan menafsirkan dunianya dengan cara yang baru dan menyadari bahwa imajinasi dapat menjadi konkret dalam memilih kata-kata dengan cermat untuk ditulis dalam puisi. Penelitian yang dimaksud, yaitu Firman (2003) mengkaji kemampuan Peserta didik menulis puisi melalui media atau bantuan, yaitu pengalaman pribadi Peserta didik; Suhartini (2005) mengkaji kemampuan Peserta didik menulis puisi tanpa bantuan media atau alat bantu lainnya; dan hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata Peserta didik mengalami kesulitan dalam menulis puisi.

Fenomena di kelas menunjukkan bahwa Peserta didik kelas XI SMA 81 Jakarta Timur mengalami kesulitan dalam menulis puisi peserta didik kesulitan menemukan ide, menentukan kata-kata, memulai dan mengakhiri dalam menulis, mengembangkan ide menjadi puisi karena minimnya penguasaan kosakata. Selain itu, Peserta didik kesulitan menulis puisi karena tidak terbiasa mengemukakan perasaan, pemikiran, imajinasinya, serta kurang mampu menghubungkan antara dunia khayal dengan dunia nyata kedalam puisi. Hal lain yang mempengaruhi rendahnya kemampuan Peserta didik kelas XI SMA 81 Jakarta Timur menulis puisi adalah oleh strategi yang diterapkan oleh guru kurang bervariatif, selama ini, guru sering menggunakan metode penugasan, ceramah, dan diskusi, pada metode penugasan dan bahan ajar yang tersedia dan yang digunakan saat ini belum maksimal karena terbatas pada penyampaian materi mengenai ciri-ciri, kaidah kebahasaan dalam puisi, misalnya guru langsung menyuruh peserta didik untuk menulis puisi, sementara proses pembimbingan secara kooperatif, baik dari guru maupun dari peserta didik kurang diterapkan oleh guru, hasilnya, Peserta didik kurang memahami dan mencintai kegiatan menulis puisi karena dianggap sebagai kegiatan yang hanya rutinitas dan beranggapan menulis puisi yang paling sulit, dan yaitu kurangnya efektif dan inovatif serta kurangnya penggunaan media yang ada di dalam kelas dan diluar kelas yang dapat menunjang peserta didik dalam menulis teks puisi. Fenomena yang sering terjadi dalam pembelajaran menulis puisi di kelas XI SMA 81 Jakarta Timur tersebut harus diatasi. Untuk mengatasi kendala

pembelajaran menulis puisi tersebut, guru hendaknya lebih kreatif dan inovatif dalam memilih media pembelajaran sehingga minat dan motivasi peserta didik dalam menulis puisi semakin meningkat.

Berdasarkan data wawancara dengan guru bahasa Indonesia di SMA Negeri 81 Jakarta Timur penggunaan media gamifikasi belum pernah digunakan guru di dalam proses pembelajaran yang dilakukan, mengingat zaman sekarang juga sudah bukan eranya lagi untuk bekerja manual atau hanya menggunakan media ceramah, kita dituntut untuk aktif, kreatif, dan inovatif terlebih. Pemilihan objek penelitian ini disebabkan oleh pelaksanaan pembelajaran yang berbasis teknologi dengan dukungan fasilitas internet yang memadai, sehingga peserta didik dapat mengakses dengan mudah pada gawainya masing-masing.

Namun, guru di sekolah tersebut belum memaksimalkan dalam menggunakan fasilitas kelas digital secara maksimal, dari observasi yang telah dilakukan terhadap nilai peserta didik sebanyak 324 orang dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dengan nilai (78), hanya 40% atau 193 peserta didik yang mendapatkan nilai KTPP sementara 130 siswa lainnya atau 60% mendapatkan nilai rata-rata di bawah KTPP. Oleh karena itu diperlukan teknik pembelajaran yang khusus agar siswa lebih efektif mudah memahami, bersemangat dan termotivasi dalam belajar khusunya menulis puisi, sehingga hasil belajar peserta didik tidak tercapai dan observasi yang dilakukan terhadap bahan ajar yang tersedia di SMA Negeri 81 Jakarta Timur, diperoleh informasi bahwa tersedianya bahan ajar bahasa Indonesia kurikulum merdeka di perpustakaan SMA Negeri 81 Jakarta Timur masih sangat sedikit dan kurangnya pemanfaatan media ajar yang ada dilingkungan sekitar yang dapat digunakan guru dalam Penyajian konsep materi, contoh-contoh teks dan juga alat evaluasi yang masih terbatas dengan penggunaan media yang ada di dalam kelas dan guru masih menggunakan metode ceramah pada saat mengajar.

Berdasarkan pernyataan yang diberikan, dapat dianalisis bahwa terdapat kesenjangan kemampuan menulis puisi di antara peserta didik kelas XI. Peserta didik yang telah mencapai level metakognitif mampu menghasilkan teks puisi berkualitas baik, sementara mereka yang belum mencapai level tersebut hanya

menulis puisi secara sederhana dengan mengikuti contoh yang ada di buku tanpa pemahaman mendalam. Hal ini mengindikasikan kebutuhan akan strategi pembelajaran yang dapat membantu seluruh peserta didik, tidak hanya yang sudah berada pada level metakognitif. Pengembangan bahan ajar adalah sebuah strategi Untuk memenuhi kebutuhan khusus dari kurikulum dan peserta didik, dalam hal ini, bahan ajar yang dirancang harus sesuai dengan capaian pembelajaran menulis puisi.

Penerapan pengembangan bahan ajar menulis teks puisi dengan media gamifikasi dalam pembelajaran merupakan strategi inovatif yang mengintegrasikan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Dalam konteks ini, media gamifikasi dapat berupa aplikasi interaktif, atau permainan edukatif yang dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan menggunakan gamifikasi, peserta didik tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar melalui tantangan, poin, dan penghargaan yang diberikan atas pencapaian peserta didik.

Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan bahan ajar menulis teks puisi dengan media gamifikasi peserta didik di kelas XI SMA Negeri 81 Jakarta Timur. Antara lain mendeskripsikan keberhasilan pengembangan bahan ajar menulis teks puisi dengan media gamifikasi peserta didik dikelas XI SMA Negeri 81 Jakarta Timur. mendeskripsikan keefektifan pengembangan bahan ajar menulis teks puisi dengan media gamifikasi peserta didik di kelas XI SMA Negeri 81 Jakarta Timur. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menulis teks puisi di sekolah dan memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini

1.2 Pembatasan Penelitian

Batasan masalah dalam penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar menulis teks puisi dengan media gamifikasi di sekolah SMA Negeri 81 Jakarta Timur. Berdasarkan hasil observasi dan masalah yang diidentifikasi melalui hasil analisis kebutuhan yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian "Pengembangan bahan ajar menulis puisi dengan Media Gamifikasi SMA Negeri 81 Jakarta Timur" dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan bahan ajar menulis teks puisi dengan media gamifikasi peserta didik di SMA Negeri 81 Jakarta Timur?
2. Bagaimana merancang dan mendesain pengembangan bahan ajar menulis teks puisi dengan media gamifikasi di SMA Negeri 81 Jakarta Timur?
3. Bagaimana mengembangkan bahan ajar menulis teks puisi dengan media gamifikasi di SMA Negeri 81 Jakarta Timur?
4. Bagaimana hasil uji pakar bahan ajar menulis teks puisi dengan media gamifikasi di SMA Negeri 81 Jakarta Timur?

1.4 Fokus Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, fokus dalam penelitian "Pengembangan bahan ajar menulis teks puisi dengan media gamifikasi" dapat dituliskan sebagai berikut:

1. Untuk analisis kebutuhan bahan ajar menulis teks puisi dengan media gamifikasi peserta didik di SMA Negeri 81 Jakarta Timur.
2. Untuk rancangan dan mendesain pengembangan bahan ajar menulis teks puisi dengan media gamifikasi di SMA Negeri 81 Jakarta Timur.
3. Untuk mengembangkan bahan ajar menulis teks puisi dengan media gamifikasi di sekolah SMA Negeri 81 Jakarta Timur.
4. Untuk mengetahui hasil uji pakar dan evaluasi bahan ajar menulis teks puisi dengan media gamifikasi di SMA 81 Jakarta Timur.

1.5 State of The Art

Beberapa artikel berikut membahas hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti dan penelitian tersebut relevan dengan artikel ini.

Pada Penelitian mengenai Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi Rakyat Berbantuan Media Gambar “Canva” untuk peserta didik Kelas VII yang dilakukan oleh Suci Cynthia Sabrina dan Beauty Sakti Situmorang pada tahun 2020. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan bahan ajar menulis puisi rakyat berbantuan media gambar Canva untuk peserta didik kelas VII, diperoleh hasil bahwa bahan ajar telah berhasil dikembangkan melalui serangkaian tahapan yang sistematis. Produk bahan ajar dikemas dalam bentuk modul pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar-gambar menarik yang dibuat menggunakan Canva, mencakup materi tentang puisi rakyat, langkah-langkah menulis puisi, dan latihan-latihan yang didukung visual. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa bahan ajar layak digunakan dengan persentase kelayakan mencapai 85%, sementara validasi ahli media memberikan penilaian positif terhadap tampilan visual dan penggunaan Canva dengan persentase 88%. Uji coba pada kelompok kecil peserta didik kelas VII juga mendapatkan respon sangat baik dengan tingkat kepuasan mencapai 90%. Dalam implementasinya, penggunaan bahan ajar ini menunjukkan peningkatan kemampuan peserta didik dalam menulis puisi rakyat, dimana peserta didik terlihat lebih termotivasi karena bantuan visual dari Canva yang membantu mereka mengembangkan ide dan imajinasi dalam menulis puisi. Penelitian pengembangan bahan ajar menulis puisi rakyat berbantuan media gambar Canva untuk peserta didik kelas VII telah menghasilkan produk pembelajaran yang memenuhi kriteria kelayakan, baik dari segi materi maupun media. Penggunaan media Canva dalam bahan ajar terbukti efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam menulis puisi rakyat, membantu mengembangkan kreativitas dan imajinasi, serta mempermudah pemahaman terhadap materi puisi rakyat. Bahan ajar yang dikembangkan dapat menjadi alternatif sumber belajar yang inovatif dalam pembelajaran menulis puisi rakyat di tingkat SMP kelas VII. Media visual Canva memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran dengan menyediakan stimulus visual yang membantu peserta didik mengembangkan gagasan. Untuk pengembangan lebih lanjut,

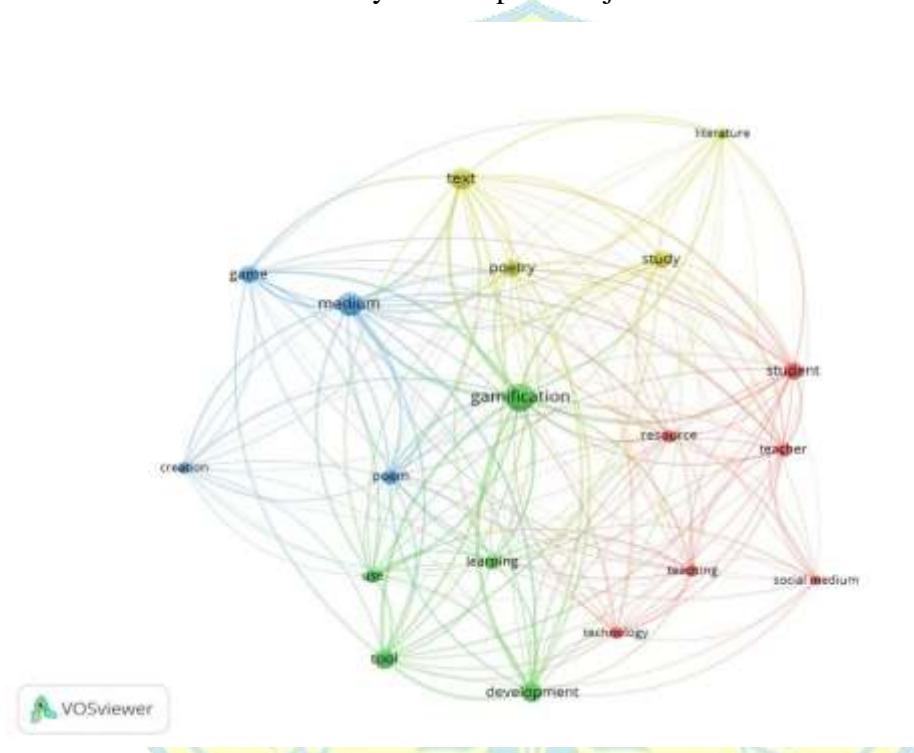
disarankan untuk melakukan uji coba skala luas guna mengetahui efektivitas bahan ajar pada kelompok yang lebih besar, memperluas pengembangan materi untuk jenis puisi lainnya, serta memaksimalkan pemanfaatan fitur-fitur Canva untuk membuat bahan ajar lebih interaktif.

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Mulyati 1 , Tri Mulyono dan Mursyidah Dwi Hartati pada tahun 2018 dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi Bermuatan Kebhinnekaan Pancasila untuk Mereduksi Radikalisme peserta didik SMP Bahan ajar yang dikembangkan telah melalui proses validasi dari berbagai ahli, meliputi ahli materi, ahli media pembelajaran, dan praktisi pendidikan dengan perolehan nilai kelayakan yang memuaskan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa bahan ajar ini efektif dalam mengintegrasikan nilai-nilai kebhinekaan Pancasila ke dalam pembelajaran menulis puisi. Melalui pengamatan selama implementasi, terlihat adanya perubahan positif pada sikap dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kebhinekaan. Siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengekspresikan gagasan tentang toleransi, persatuan, dan nilai-nilai Pancasila lainnya melalui karya puisi yang mereka hasilkan. Data pengukuran sikap sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar menunjukkan penurunan kecenderungan sikap radikal pada siswa, yang dibuktikan dengan meningkatnya pemahaman mereka tentang pentingnya menghargai perbedaan dan keberagaman dalam konteks kehidupan berbangsa dan bernegara. Pengembangan bahan ajar menulis puisi bermuatan kebhinekaan Pancasila terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran yang dapat mereduksi paham radikalisme di kalangan siswa SMP. Keberhasilan ini ditunjukkan melalui tercapainya dua aspek utama pembelajaran, yaitu peningkatan keterampilan menulis puisi dan penguatan pemahaman nilai-nilai kebhinekaan Pancasila. Bahan ajar yang dikembangkan tidak hanya berhasil meningkatkan kemampuan literasi siswa, tetapi juga secara efektif menanamkan nilai-nilai moderasi beragama, toleransi, dan semangat persatuan dalam bingkai Pancasila. Penelitian ini membuktikan bahwa integrasi nilai-nilai kebhinekaan dalam pembelajaran sastra dapat menjadi alternatif solusi untuk menangkal radikalisme sejak dini di lingkungan pendidikan. Untuk pengembangan ke depan, disarankan agar bahan ajar ini dapat diimplementasikan secara lebih luas dengan tetap memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa di

berbagai daerah, serta terus dilakukan evaluasi dan penyempurnaan untuk memastikan efektivitasnya dalam mereduksi paham radikalisme di kalangan generasi muda.

Penelitian yang dilakukan Khusnul Fatimah Tono Viono, Ari Ambarwati pada tahun 2023 dengan judul Pengembangan e-modul interaktif berbasis gamifikasi pada pembelajaran teks fabel telah menghasilkan produk pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, modul interaktif ini mendapatkan penilaian yang sangat baik dengan tingkat kelayakan mencapai 88% dari ahli materi dan 85% dari ahli media. Implementasi modul dalam pembelajaran menunjukkan respon positif dari siswa, dimana tingkat keterlibatan dan motivasi belajar mereka meningkat secara signifikan. Elemen gamifikasi yang diterapkan dalam modul, seperti sistem poin, level, tantangan, dan penghargaan, terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Data menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi teks fabel, yang tercermin dari hasil evaluasi pembelajaran dimana 85% siswa berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal. Observasi selama implementasi juga menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta mampu memahami struktur dan karakteristik teks fabel dengan lebih baik melalui pendekatan gamifikasi yang diterapkan. Pengembangan modul interaktif berbasis gamifikasi untuk pembelajaran teks fabel telah berhasil menciptakan inovasi pembelajaran yang efektif dan menarik. Keberhasilan ini ditunjukkan melalui tingginya tingkat kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli dan respon positif dari pengguna. Pendekatan gamifikasi dalam modul terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sekaligus memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi teks fabel secara lebih komprehensif. Modul ini tidak hanya berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Integrasi elemen permainan dalam pembelajaran memberikan pengalaman baru yang bermakna bagi siswa, membuktikan bahwa gamifikasi dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan agar modul interaktif ini dapat

diperkaya dengan lebih banyak variasi tantangan dan reward system, serta dikembangkan dalam platform digital yang lebih beragam untuk memaksimalkan aksesibilitas dan efektivitasnya dalam pembelajaran teks fabel.



Gambar 1. 1. Hasil Penelusuran Menggunakan Aplikasi *VOSViewer*

Aplikasi VOSViewer digunakan untuk memetakan hubungan antara berbagai konsep yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar menulis teks puisi dengan media gamifikasi Peta jaringan yang dihasilkan dari VOSViewer menunjukkan hubungan yang kompleks dan interaktif antara sejumlah elemen kunci yang relevan dalam topik ini. Penelusuran menggunakan aplikasi VOSViewer terhadap pengembangan bahan ajar menulis teks puisi dengan media gamifikasi dalam konteks pendidikan menunjukkan hubungan yang kompleks dan interaktif antara berbagai elemen kunci. Dari peta jaringan yang dihasilkan, gamifikasi (*gamification*) muncul sebagai konsep sentral yang terhubung dengan elemen-elemen lain seperti sekolah (*school*), siswa (*student*), dan keterampilan (*skill*). Hal ini menekankan bahwa penggunaan elemen permainan dalam pendidikan adalah tema utama yang banyak dibahas dalam literatur, dengan tujuan utama meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa. Siswa dan motivasi (*motivation*)

menjadi fokus utama dalam penerapan gamifikasi, di mana konsep ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, kemampuan menulis (*writing skills*) dan keterampilan lainnya sering dikaitkan dengan gamifikasi, menunjukkan bahwa tujuan utama penerapannya adalah untuk meningkatkan kemampuan akademis siswa.

Peta jaringan juga menunjukkan bahwa teknologi (*technology*) dan media pembelajaran (*learning media*) adalah elemen penting dalam pengembangan gamifikasi. Penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi aspek kritis dalam mendukung strategi pembelajaran yang inovatif. Selain itu, penelitian (*research*) dan literatur (*literatur*) yang luas mendukung penerapan gamifikasi, menekankan pentingnya bukti empiris dalam mendukung pengembangan dan implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi. Secara keseluruhan, penelusuran ini menunjukkan bahwa pengembangan media gamifikasi dalam pendidikan melibatkan banyak aspek, termasuk peningkatan keterlibatan siswa, penggunaan teknologi, dan peningkatan keterampilan akademis. Gamifikasi dilihat sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan akademis mereka. Penelitian yang ekstensif dan literatur yang luas mendukung penerapan gamifikasi, menunjukkan potensi besar untuk inovasi dalam pendidikan melalui penggunaan teknologi dan elemen permainan.

1.6 Road Map Penelitian

Peta jalan penelitian ini dapat diilustrasikan sebagai berikut:

2023

Penelitian relevan yang telah dilakukan oleh Miftahul Jannah tentang pengembangan bahan ajar modul menulis puisi berbasis pendekatan *saintifik* peneliti sebelumnya:

1. Mengembangkan panduan penggunaan bahan ajar dan media gamifikasi untuk guru dan peserta didik.
2. Melakukan validasi produk awal oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan.
3. Melakukan uji coba keberhasilan mencapai tujuan-tujuan penelitian yang telah ditetapkan dan ajukan rekomendasi untuk penelitian lanjutan atau implementasi praktis.

2024

Melakukan penelitian dengan meneliti "pengembangan media gamifikasi untuk keterampilan menulis teks puisi oleh peserta didik menengah atas " dengan target luaran:

1. Memberikan gambaran ilmiah tentang mengembangkan bahan ajar melalui media gamifikasi Menulis dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik .
2. Melakukan sosialisasi dan pelatihan bagi guru-guru Sekolah Menengah atas tentang mengembangkan bahan ajar menulis teks puisi

2025

Rencana atau harapannya kedepan untuk penelitian ini:

1. Melakukan penyempurnaan dan pengembangan bahan ajar pembelajaran secara berkelanjutan berdasarkan umpan balik dan evaluasi dari pengguna (guru dan peserta didik).
2. Mengeksplorasi pemanfaatan teknologi terkini seperti Kecerdasan Buatan (AI), *Realitas Virtual* (VR), atau *Augmented Reality* (AR) dalam meningkatkan pengalaman belajar yang lebih imersif dan interaktif.
3. Mempublikasikan artikel ilmiah terkait pengembangan bahan ajar dan aplikasi KBM dalam jurnal-jurnal terkemuka di bidang pengembangan bahan ajar dalam pendidikan dan teknologi pembelajaran.
4. Mendorong implementasi bahan ajar di sekolah-sekolah Sekolah Menengah atas untuk meningkatkan keterampilan menulis kreatif dan berpikir kreatif peserta didik .