

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal yang paling penting dalam segi pengetahuan bangsa Indonesia untuk menciptakan insan yang berilmu dan berwawasan sehingga dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang cerdas (Ali, 2020). Bahasa Indonesia termasuk ke dalam salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan dan diajarkan kepada siswa (Royana et al., 2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Salah satu keterampilan yang penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu menulis.

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang patut dikuasai oleh siswa (Maulidah, 2020). Keterampilan ini tidak hanya berguna dalam kehidupan akademik saja tetapi juga bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari seperti memberikan ide dan gagasan melalui tulisan. Keterampilan menulis ini penting dikembangkan disekolah terutama dalam menulis puisi. Menulis puisi dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan mengungkapkan perasaan serta ide secara estetika.

Pada kenyataannya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis puisi, baik karena kurang wawasan tentang bentuk dan struktur puisi, keterbatasan kosa kata, maupun kurang motivasi dalam menulis. Guru sebagai fasilitator

pembelajaran dituntut untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, termasuk dalam memilih media pembelajaran yang menyenangkan. Pada kenyataannya masih ditemukan guru yang menggunakan media konvensional tanpa memanfaatkan media berbasis teknologi. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan kurang berkembangnya pada kreativitas mereka.

Sebelumnya guru masih menggunakan media konvensional seperti buku teks, peta, dll. Meskipun media ini masih relevan digunakan, namun media ini memiliki sejumlah keterbatasan. Keterbatasan media konvensional ini bisa dilihat dari segi minim interaksi, kurang visualisasi, motivasi belajar rendah, dan tidak adaptif terhadap gaya belajar siswa.

Menurut (Novitasari & Kurniawati, 2023) dalam (Lathifah et al., 2024) salah satu cara untuk mengatasi masalah ini adalah dengan cara menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, serta meningkatkan keterlibatan dan keterampilan siswa yang relevan dalam era digital. Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi telah menawarkan beberapa platform dan aplikasi yang dapat digunakan. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah Educaplay.

(Davis, 2020) dalam (Siregar et al., 2024) mengatakan Educaplay adalah salah satu platform yang menyediakan berbagai alat bantu pembelajaran interaktif. (Batitusta & Hardinata, 2024) dalam (Puspita & Sesanti, 2024) Educaplay adalah sebuah media platform online yang menawarkan sejumlah besar game edukasi interaktif untuk guru dan peserta didik memperkuat apa yang telah dipelajari

dengan cara menyediakan berbagai macam *tools* atau perangkat untuk para guru atau pengajar untuk membuat game edukasi yang menarik dan tentunya bisa digunakan untuk membantu peserta didik untuk belajar.

Educaplay memiliki kelebihan dalam menyajikan materi secara visual dan interaktif. Media ini tidak hanya berisi kata, tetapi juga dapat dilengkapi dengan gambar, audio dan elemen-elemen lainnya yang dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan cara yang menyenangkan serta membantu siswa untuk terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media *Educaplay* dalam menulis puisi dapat mendorong siswa lebih fokus dan terlibat dalam proses pembelajaran. *Educaplay* yang dirancang dengan baik dapat memicu daya imajinasi siswa dan membantu mereka mengorganisasi ide-ide menjadi bentuk yang lebih terstruktur.

Namun, meskipun teknologi *Educaplay* telah banyak digunakan dalam berbagai bidang, efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran menulis puisi masih perlu diteliti lebih lanjut. Terdapat banyak penelitian yang mengkaji tentang penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa, namun penelitian yang secara khusus mengkaji tentang penggunaan media *Educaplay* dalam meningkatkan keterampilan menulis puisi masih terbatas. Oleh karena itu penelitian ini berfokus pada pemanfaatan media *Educaplay* dalam meningkatkan keterampilan menulis puisi pada siswa kelas VIII MTsS Ulumul Quran Banda Aceh.

MTsS Ulumul Quran Banda Aceh merupakan sekolah yang memiliki komitmen tinggi dalam peningkatan kualitas pendidikan. Sebagai salah satu

Lembaga pendidikan di tingkat MTsS sekolah ini memiliki tantangan untuk terus berinovasi dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa, khususnya dalam bidang menulis. Berdasarkan observasi awal, banyak siswa mengalami berbagai kesulitan dalam menulis puisi, salah satu kendala yang sering muncul adalah kesulitan dalam memilih diksi atau kata yang tepat sehingga puisi yang dihasilkan kurang memiliki kekuatan ekspresi. Selain itu, siswa juga kerap kesulitan dalam mengembangkan ide, meskipun memiliki gagasan awal, mereka sering tidak mampu menuangkannya kedalam bait-bait puisi yang runtut dan padu. Kebingungan juga muncul pada saat memulai menulis, terutama dalam menentukan tema, judul, maupun baris pembuka, sehingga siswa kurang termotivasi untuk melanjutkan penulisan. Disamping itu, pemahaman siswa terhadap struktur puisi masih terbatas, baik segi unsur fisik seperti rima, majas, dan tipografi, maupun unsur batin seperti tema, perasaan, dan lain-lain. Kondisi ini menyebabkan karya puisi yang dihasilkan belum sesuai dengan kaidah yang semestinya. Hal ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan untuk mencari metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik agar siswa lebih mudah memahami materi menulis puisi dan meningkatkan kreativitas mereka dalam berkarya.

Melihat fenomena tersebut, penggunaan media *Educaplay* diharapkan dapat memberikan solusi yang efektif dengan fitur interaktif yang dimilikinya, media ini dapat membantu siswa untuk lebih memahami struktur dalam puisi dan memberikan mereka stimulus yang lebih beragam dalam proses penulisan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media

Educaplay untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas VIII di MTsS Ulumul Quran Banda Aceh.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran menulis puisi yang lebih menarik dan efektif melalui pemanfaatan teknologi. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai bagaimana teknologi, khususnya media pembelajaran *Educaplay* dapat diintegrasikan dengan baik dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi dikalangan siswa MTsS.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disusun, identifikasi permasalahan yang akan menjadi bahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kesulitan siswa dalam menulis puisi.
2. Kurangnya penggunaan media berbasis teknologi.
3. Perlunya penelitian tentang efektivitas penggunaan media *Educaplay*.
4. Perbedaan capaian sebelum dan setelah penerapan media *Educaplay*.

1.3 Batasan Masalah

Suapaya penelitian yang dilakukan terfokus dan terarah maka dilakukan pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu efektivitas penggunaan media *Educaplay* untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas VIII di MTsS Ulumul Quran Banda Aceh.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan dalam penelitian ini yaitu: apakah penggunaan media *Educaplay* efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas VIII MTsS Ulumul Quran?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui evektifitas penggunaan media *Educaplay* dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas VIII MTsS Ulumul Quran.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik di tingkat pendidikan maupun pengembangan ilmu pengetahuan. Adapun manfaat yang diharapkan dari peneliti ini adalah sebagai berikut

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori tentang penggunaan media teknologi dalam pembelajaran menulis puisi. Selain itu penelitian ini dapat menambah referensi dalam bidang pendidikan mengenai penerapan media pembelajaran berbasis teknologi.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik di tingkat pendidikan maupun pengembangan ilmu pengetahuan. Adapun manfaat yang diharapkan dari peneliti ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Media *Educaplay* dapat dijadikan salah satu media dalam pembelajaran menulis puisi kerana mampu membuat siswa mudah memahami materi, menemukan ide-ide dalam menulis puisi, serta membuat siswa aktif selama pembelajaran berlangsung.

b. Bagi siswa

Media *Educaplay* dapat dijadikan sarana Latihan yang menyenangkan dan interaktif untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi. Selain itu, diharapkan siswa dapat lebih aktif memanfaatkan media *Educaplay* tidak hanya saat pembelajaran berlangsung tetapi juga secara mandiri di luar jam pelajaran.

c. Bagi Peneliti

Disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan subjek dan materi yang berbeda, serta melakukan uji coba dengan jangka waktu yang lebih lama agar dapat melihat efek media secara lebih mendalam dan berkelanjutan.