

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar proses belajar dapat terjadi pada peserta didik. Dalam pembelajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, serta mengembangkan metode atau model yang tepat untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Fokus pembelajaran lebih pada cara-cara mencapai tujuan, termasuk bagaimana mengorganisasikan isi pembelajaran, menyampaikan materi, dan mengelola proses pembelajaran secara efektif (M. Sobry Sutikno, 2019:10).

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terdapat empat keterampilan berbahasa utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat keterampilan tersebut, menulis menjadi salah satu kemampuan yang sangat penting dan tidak terpisahkan dari dunia pendidikan, terutama di lingkungan sekolah formal.

Keterampilan menulis tidak muncul begitu saja, melainkan berkembang melalui proses belajar yang berkelanjutan. Melalui kegiatan menulis, siswa dapat mengungkapkan gagasan dan pemikiran secara logis dan

sistematis dalam suatu kerangka berpikir yang terstruktur (Mita Syukur, 2020:245). Kesulitan dalam menulis seringkali disebabkan oleh kurangnya minat siswa, bukan karena menulis itu sendiri sulit. Banyak siswa hanya menulis ketika diminta memenuhi tugas dari guru, padahal menulis memerlukan kesungguhan dan latihan dalam jangka waktu yang panjang agar keterampilan tersebut benar-benar berkembang.

Menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa yang diajarkan di sekolah menengah pertama, khususnya di kelas VII. Materi-materi yang diajarkan di kelas VII memang wujudnya berupa teks dan mengharuskan siswa melakukan kegiatan membaca, untuk menambah informasi sehingga dapat menghasilkan tulisan yang variatif, kritis, dan sistematis. Kegiatan menulis di kelas VII, lebih menuntut siswa agar memiliki pengetahuan yang luas dan terampil mengungkapkan gagasan. Tujuan dari pembelajaran menulis diharapkan agar siswa mampu mengekspresikan ide dan gagasannya dalam bentuk tulisan. Ide dan gagasan tersebut pada umumnya bisa terasah melalui salah satu keterampilan menulis yang diajarkan di sekolah yaitu menulis surat pribadi.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, menulis merupakan aspek penting dalam membentuk kemampuan

komunikasi tertulis siswa. Salah satu jenis tulisan yang sering dipelajari di tingkat sekolah menengah pertama adalah surat pribadi. Surat pribadi adalah bentuk komunikasi tertulis yang bersifat personal dan informal, digunakan untuk menyampaikan pesan kepada orang lain. Keterampilan menulis surat pribadi sangat penting karena membantu siswa mengekspresikan perasaan dan ide, sekaligus membangun hubungan sosial melalui tulisan.

Namun, kenyataannya banyak siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam menulis surat pribadi. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya motivasi, pemahaman yang minim terhadap struktur dan kaidah penulisan, serta metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang melibatkan kreativitas siswa. Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa.

Salah satu solusi yang efektif adalah penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning/PJBL). PJBL menekankan keterlibatan aktif siswa dalam mengerjakan proyek yang relevan dengan kehidupan nyata, guna mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta keterampilan memecahkan masalah (Thomas, 2000:65). Melalui model ini, siswa tidak hanya mempelajari teori menulis surat pribadi, tetapi

juga langsung terlibat dalam proses pembuatan surat, sehingga pemahaman dan keterampilan mereka lebih meningkat.

Untuk memperkaya pengalaman belajar dalam PJBL, media permainan ular tangga dapat dimanfaatkan. Media ini membantu siswa menggambarkan ide atau situasi yang akan dituangkan dalam surat pribadi secara lebih menarik dan interaktif. Dengan pendekatan ini, proses pembelajaran menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan mampu mendorong kreativitas siswa dalam menulis surat pribadi.

Peneliti menggunakan media ular tangga yakni media pembelajaran berbasis permainan dengan strategi pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*) yang dicetak dengan bahan banner flexi China dengan ukuran keseluruhan 200 x 200cm. Penggunaan media ular tangga dipilih karena media tersebut didesain secara mandiri oleh peneliti serta disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa dengan harapan agar tercapainya tujuan pembelajaran khususnya dalam keterampilan menulis surat pribadi yang menyenangkan dan tetap efektif. Media ini pada dasarnya menyajikan grafis dan aturan permainan yang menarik, mengandung informasi yang relevan dengan materi pembelajaran sehingga dapat memberi stimulus kepada siswa dan menjadi penunjang siswa dalam memahami

materi dan menulis surat pribadi. Media ular tangga ini didesain dengan strategi permainan yang interaktif dan menyenangkan agar melahirkan gerak, interaksi dalam proses pembelajarannya sehingga siswa tidak cepat bosan dan mudah mengantuk selama pembelajaran. Suyanto dalam Rohdiana mengemukakan bahwa penggunaan media permainan menarik minat siswa karena salah satunya mendorong siswa untuk belajar, memberikan kesegaran dan variasi dalam aktivitas kelas, mendorong partisipasi aktif siswa, memberi penguatan, dan memperluas pengalaman siswa. Sejalan dengan Suyanto, Uberman berteori bahwa game dapat membantu menciptakan suasana yang menyenangkan dan santai. Menurut Said (dalam Abigail Rosalia, 2024:11) Permainan ular tangga merupakan permainan yang sudah tidak asing bagi sebagian anak. Permainan yang dapat dimainkan secara berkelompok ini cocok dan sangat menarik untuk dikolaborasikan dengan pembelajaran bahasa Indonesia pada mata pelajaran menulis surat pribadi. Media pembelajaran ular tangga ini digunakan karena memiliki korelasi dengan materi menulis surat pribadi yang dianggap rumit oleh siswa menjadi berkesan menyenangkan serta melibatkan interaksi fisik siswa sehingga siswa memiliki daya fokus yang cukup untuk belajar. Tujuan utama penggunaan media ular tangga ini

berkaitan erat dengan usaha untuk menciptakan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pembelajaran menulis surat pribadi menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa, mendorong kemampuan menulis surat pribadi pada siswa. Penggunaan media pembelajaran ular tangga ini dapat membantu siswa dalam mendapatkan pengetahuan yang lebih luas serta mendukung praktik dalam menulis surat pribadi.

Di SMP Plus Ja-Alhaq Kota Bengkulu, penerapan model PJBL dengan media permainan ular tangga diharapkan dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam menulis surat pribadi. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar menulis karena pembelajaran yang lebih kreatif, aktif, dan menyenangkan. Proses ini diharapkan dapat memperkaya keterampilan berbahasa siswa, terutama dalam menulis surat pribadi yang mencerminkan ekspresi diri dan komunikasi yang efektif.

Melalui penerapan model PJBL ini, siswa tidak hanya akan mengembangkan keterampilan menulis, tetapi juga keterampilan lain seperti kerja tim, pemecahan masalah, dan kreativitas yang dapat bermanfaat bagi kehidupan mereka di luar sekolah. Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk mengetahui dan meneliti tentang bagaimana penerapan model PJBL (Project Based Learning) melalui media permainan ular

tangga dalam pembelajaran menulis surat pribadi pada siswa kelas VII SMP Plus Ja-alhaq Kota Bengkulu. Alasan penulis melakukan penelitian ini adalah dikarenakan ingin mengetahui keaktifan siswa dalam mengikuti model pembelajaran Project Based learning untuk memecahkan masalah yang telah diberikan guru, salah satunya mengenai materi menulis surat pribadi. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model PJBL (Project Based Learning) Melalui Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Menulis Surat pribadi Pada Siswa Kelas VII SMP Plus Ja-alhaq Kota Bengkulu”** sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan menulis surat pribadi siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

Bagaimanakah Penerapan Model PJBL (Project Based Learning) Melalui Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Menulis Surat Pribadi Pada Siswa Kelas VII SMP Plus Ja-alhaq Kota Bengkulu.

C. Tujuan

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk mendeskripsikan penerapan model PJBL (Project Based Learning) Melalui Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Menulis Surat Pribadi Pada Siswa Kelas VII SMP Plus Ja-alhaq Kota Bengkulu .

D. Manfaat Penelitian

Adanya manfaat dilakukannya penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis manfaat penelitian ini adalah dapat memberikan pemahaman serta pengetahuan baru dalam pembelajaran bahasa Indonesia, utamanya dalam menyelesaikan kesulitan siswa dalam memahami surat pribadi. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi penggunaan media kreatif pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat penelitian yakni sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Bagi Guru Memberikan wawasan baru tentang penggunaan media ular tangga sebagai inovasi media pembelajaran yang kreatif, menarik dan efektif.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian diharapkan mampu menjadi bahan

pertimbangan sekolah dalam mengakomodasi media pembelajaran agar hasil belajar dicapai secara optimal.

c. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi penelitian awal atau lanjutan untuk didapati data-data yang lengkap, rinci serta mendalam.

E. Definisi Istilah

1. Penerapan

Penerapan merupakan tindakan mempraktikkan suatu teori, metode, atau hal lain dengan tujuan mencapai hasil tertentu yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan. Proses ini dilakukan berdasarkan rencana yang telah disusun secara matang dan terstruktur sebelumnya. Secara bahasa, penerapan atau implementasi berarti memperaktekkan sesuatu. Secara umum, implementasi adalah pelaksanaan sebuah rencana yang telah dipersiapkan dengan cermat dan terperinci. Dalam konteks pembelajaran, penerapan model pembelajaran berbasis masalah dapat mengaktifkan siswa secara langsung. Melalui model ini, siswa terlibat secara nyata dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif (Umi Nihlatun, 2019:10).

2. Model Pembelajaran

Model merupakan orang yang perilakunya dipelajari atau ditiru oleh orang lain, menurut Albert Bandura(dalam Ahmad, 2012:30) Pembelajaran adalah proses atau cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. (Ni Nyoman Parwati, 2019:179). Model pembelajaran merupakan suatu rangkaian proses belajar mengajar dari awal hingga akhir, yang melibatkan bagaimana aktivitas guru dan siswa, dalam desain pembelajaran tertentu yang berbantuan bahan ajar khusus, serta bagaimana interaksi antara guru siswa bahan ajar yang terjadi. (Ani Kadarwati, 2017: 96)

3. PJBL

Pembelajaran berbasis proyek atau Project based learning merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek.(Mulyadi,2015:V22 No 4)

4. Media Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga merupakan permainan yang familier di kalangan anak-anak maupun remaja dan sudah dikenal luas oleh berbagai kalangan. Kartikaningtyas (dalam Zulfa, 2014: 163) mengemukakan bahwa ular tangga adalah permainan tradisional yang memanfaatkan papan dengan petak

bernomor, bidak dan dadu serta melibatkan lebih dari satu pemain.

5. Surat Pribadi

Juni Ahyar (2015:15). Surat pribadi yaitu surat yang ditulis untuk kepentingan pribadi, bukan untuk suatu lembaga atau organisasi dalam penulisan surat pribadi, tidak banyak aturan-aturan khusus yang mengikat, seperti dalam penulisan surat resmi atau surat dinas.

