

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Metode Edutainment dalam Pembelajaran

1. Metode Pembelajaran

Metode merupakan suatu cara yang sistematis dalam melakukan suatu kegiatan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan.

Metode Pembelajaran adalah cara-cara atau teknik penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, baik secara individual atau secara kelompok. Agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, seorang guru harus mengetahui berbagai metode. Dengan memiliki pengetahuan mengenai sifat berbagai metode maka seorang guru akan lebih mudah menetapkan metode yang paling sesuai dengan situasi dan kondisi. Penggunaan metode mengajar sangat bergantung pada tujuan pembelajaran.¹

Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktivitas belajar.

2. Hakikat *Edutainment*

Dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk

¹ Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar*, (Ciputat: Pt Ciputat Press, 2010), Hlm.

menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. *Edutainment* merupakan akronim dari kata *education* dan *entertainment* yang jika diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia berarti pendidikan dan hiburan. Menurut Hamid “*edutainment* adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan.”²

Oleh sebab itu, garis besar dari *edutainment* adalah pembelajaran yang dapat menyenangkan anak.

Menurut Hamid Pada dasarnya, *edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para siswa dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab di telinga mereka, seperti acara televisi, permainan yang ada di komputer atau video *games*, film, musik, website, perangkat multimedia, dan sebagainya. Disamping itu, *edutainment* juga bisa berupa pendidikan di alam bebas, yang mampu menghibur sekaligus belajar tentang kehidupan binatang dan habitatnya.³

Selanjutnya *edutainment* menurut pangastuti:

Dapat diartikan sebagai program pendidikan atau pelatihan yang dikemas dalam konsep hiburan sedemikian rupa, sehingga tiap-tiap peserta didik hampir tidak menyadari bahwa mereka sebenarnya

² Soleh Hamid, *Metode Edutainment*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011), Hlm. 17.

³ Soleh Hamid, *Metode Edutainment*, Hal. 18

sedang diajak untuk belajar atau memahami nilai-nilai (*value*) setiap individu.⁴

Kurshinov dalam Anikina dan Yamenko mengatakan:

Teknologi *Edutainment* mencakup kondisi motivasi emosional. Sekarang ada istilah baru – *edutainment*. Proses pembelajaran ditransformasikan ke dalam sebuah kasus, bukan hanya satu aktor (guru) – namun semuanya terlibat dalam pelaksanaannya. Itulah *Edutainment*.⁵

Jadi, metode *edutainment* merupakan metode pembelajaran yang mengemas education ke dalam *entertainment* dengan memanfaatkan berbagai medium terutama teknologi (media hiburan) sebagai upaya menyajikan pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik hampir tidak menyadari bahwa mereka sedang belajar.

3. Landasan Konsep Edutainment

a. Pendidikan dan Hiburan

Menurut Darajat dalam Yamin dan Maisah:

Istilah pendidikan berasal dari kata “didik” dengan memberinya awalan “pe” dan akhiran “kan”, mengandung arti “perbuatan.” Istilah pendidikan ini semulanya berasal dari bahasa “Yunani”, “paedagogie” yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. istilah ini kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan “education” yang berarti pengembangan atau bimbingan. Dalam bahasa Arab istilah ini

⁴ Ratna Pangastuti, *Edutainment PAUD*, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2014), Hlm. 60.

⁵ Oksana V Anikina and Elena V Yakimenko, *Edutainment as a modern technology of education*, (Rusia: National Research Tomsk Polytechnic University, 2014).

sering diterjemahkan dengan “tarbiyah” yang berarti pendidikan.⁶

Secara bahasa pendidikan berarti tindakan membimbing, pada dasarnya pendidikan memiliki tiga jenis spesifikasi tujuan.

Menurut Krathwohl dan Payne dalam Anderson:

Tiga tingkat spesifikasi, yakni tujuan global, tujuan pendidikan, dan tujuan instruksional; tingkat spesifikasi yang disebut terakhir kemudian dikenal dengan tujuan instruksional. Tiga tingkat spesifikasi ini menunjukkan tiga posisi dalam kontinum spesifikasi, sehingga mengklasifikasi tujuan pendidikan berarti menentukan tingkat spesifikasinya.⁷

Menentukan tujuan pendidikan merupakan upaya dari merumuskan aktivitas pembelajaran. Namun, yang perlu diketahui bahwa capaian hasil pembelajaran bukan satu-satunya sasaran dari tujuan pendidikan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Anderson dan Krathwohl “secara singkat dapat dikatakan bahwa aktivitas-aktivitas pembelajaran, jika direncanakan dapat tepat dan dilaksanakan dengan baik, berbuah pencapaian tujuan-tujuan yang telah dirumuskan.⁸”

⁶ Martinis Yamin, orientasi Baru Ilmu Pendidikan, (Jakarta: Referensi, 2012), Hlm. 16.

⁷ Lorin W Anderson dan David R Krathwohl, Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), Hlm. 22

⁸ Lorin W Anderson dan David R Krathwohl, Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen, Hal. 26

Dari pernyataan di atas menunjukkan bahwa inti dari pada pendidikan sebenarnya bukan hanya terletak dari tercapainya tujuan pendidikan tapi bagaimana proses dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut, dengan proses yang baik maka hasil yang diharapkan akan tercapai dengan sendirinya.

Prashing mengemukakan bahwa:

Belajar dengan kondisi yang menyenangkan seperti itu bisa menstimulus otak, cepat dan mudah. Siswa mampu mengembangkan citra diri positif dengan cepat, memperlihatkan sikap dan penuh perhatian tetapi santai saat belajar dan bergairah-mereka jadi ingin terus belajar.⁹

Belajar dengan kondisi yang menyenangkan dapat dikaitkan dengan hiburan, menurut KBBI hiburan adalah sesuatu yang dapat sesuatu atau perbuatan yang dapat menghibur hati (melupakan kesedihan dan sebagainya). Sehingga dengan hiburan segala emosi negatif dan diminimalisir bahkan dihilangkan karena pada intinya hiburan memiliki sasaran pada nilai kebahagiaan.

Dengan demikian, pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk membimbing peserta didik dalam mencapai tujuan yakni mengembangkan potensi, kecakapan intelektual, spiritual, budi

⁹ Barbara Prashing, *The Power of Learning Style* (Bandung: Kaifa, 2007), Hal. 317

pekerti serta kreativitas guna mencapai kebahagiaan setinggi-tingginya. Bentuk upaya tersebut dengan menyajikan pengalaman dalam proses pendidikan yang menyentuh aspek emosional peserta didik melalui perasaan rileks dan dikemas dalam bentuk hiburan yang bertujuan sebagai pendidikan yang membahagiakan dan menuju pada kebahagiaan.

b. Berfikir dan Bermain

Belajar tidak dapat terlepas dari proses berfikir, menurut Morgan dalam Khodijah “Berfikir juga dapat dikatakan sebagai proses yang memerantari stimulus dan respon.” Karena merupakan jembatan antara stimulus dan respon maka proses berfikir dapat dirangsang ketika ada hal yang harus dipecahkan.¹⁰

Terlepas dari hal tersebut, pikiran yang diharapkan mampu mengelola pengetahuan untuk memecahkan permasalahan juga tidak serta merta meniadakan permasalahan, menurut Wade dan Tavis “pikiran manusia, yang telah menciptakan puisi, penisilin, dan computer, merupakan sesuatu yang penuh keajaiban; namun di sisi lain, pikiran manusia juga menyebabkan terjadinya kemacetan, e-mail sampah, dan peperangan.”

¹⁰ Nyanyu Khodijah, Psikologi Pendidikan (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014).

Permainan dapat menjadi simulasi dan melatih anak untuk mengembangkan kemampuan dan segala keterampilannya, menurut Pangastuti “para pakar mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain, bermain memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan segala aspek perkembangan anak.” Untuk itu proses belajar dapat dikemas melalui aktivitas bermain.

c. Otak dan Emosi

Menurut Muhammad Otak merupakan organ utama dalam kehidupan manusia, “otak manusia merupakan benda paling kompleks yang pernah dikenal di alam semesta ini. Otak manusia adalah satu-satunya organ yang sangat berkembang, sehingga dapat mempelajari dirinya sendiri.”¹¹

Kerja otak bukan hanya menyangkut apa yang harus diketahui tapi harus diarahkan pada pengembangan koordinasi pengetahuan salah satunya melalui pemberian pengalaman yang baik dalam proses belajar anak, menurut Silberman “otak kita perlu dihubungkan dengan apa yang diajarkan pada kita dengan apa yang telah kita ketahui dan bagaimana kita berfikir.”¹²

¹¹ As’adi Muhammad, Miliaran Keluarbiasaan Otak Kita, (Jogjakarta: FlashBooks, 2010), hlm. 07

¹² Mel Silberman, Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif, (Yogyakarta: Yappendis, 2001) hlm. 04

Pengalaman belajar yang diberikan oleh pendidik akan berhubungan dengan emosi yang terbangun dalam proses belajar, emosi yang dapat dipengaruhi kinerja otak anak dan kemudian akan berkembang sesuai dengan proses yang mereka alami tersebut. Menurut KBBI, emosi adalah luapan perasaan yang berkembang dan surut dalam waktu singkat atau keadaan fisiologis dan psikologis, seperti senang, sedih, dan lain-lain.

Emosi ini selanjutnya yang akan mempengaruhi tindakan-tindakan yang akan diambil peserta didik dalam proses perkembangannya. Dengan demikian, emosi merupakan hal yang patut mendapatkan perhatian dalam proses pembelajaran. Emosi yang positif dapat mendorong kekuatan otak untuk mengenang (menguatkan memori) pengalaman belajar dan menghubungkan segala jenis pengetahuan yang ada pada peserta didik (berpikir). Kecakapan emosi dapat membantu peserta didik untuk mengelola emosinya dengan tepat; meminimalisir emosi negative dan mengembangkan emosi positif dalam diri. Pada usia anak-anak pendidik berperan untuk membimbing dan mengarahkan terbentuknya kemahiran emosi melalui stimulus yang dapat mempertahankan keadaan emosi yang positif dalam proses pendidikan.

4. Prinsip Edutainment

Menurut Purwanto ada 4 (empat) prinsip yang menjadi karakteristik dari konsep *edutainment* dalam pembelajaran antara lain:

- a. Menjembatani proses belajar dan proses mengajar.
- b. Pembelajaran edutainment berlangsung dalam suasana kondusif dan menyenangkan yang didasari 3 asumsi:
 - 1) Perasaan gembira akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negative, seperti terancam, takut, sedih, merasa tidak mampu akan memperlambat belajar bahkan menghentikannya.
 - 2) Jika seseorang menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan menghasilkan lompatan prestasi belajar.
 - 3) Dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat yang mengakomodir gaya dan keunikan belajar siswa, maka belajar akan dapat dioptimalkan.
- c. Menempatkan anak sebagai pusat sekaligus subyek pendidikan. Pembelajaran diawali dengan menggali dan memahami kebutuhan anak.
- d. Pembelajaran yang lebih humanis.¹³

¹³ Setyoadi Purwanto, Menggali Prinsip Edutainment dalam Teori Quantum Learning, (<http://adikitana.com/article/150504/prinsip-edutainment.html>, diakses, 31 maret 2019).

Sedangkan menurut Thoyibah, dkk (2015) beberapa prinsip yang menjadi karakteristik dari konsep Edutainment yaitu:

- a. Konsep Edutainment adalah suatu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar, sehingga diharapkan bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
- b. Konsep dasar Edutainment, seperti halnya konsep belajar akselerasi, berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan.
- c. Konsep Edutainment menawarkan suatu system pembelajaran yang dirancang dengan jalinan yang efisien, meliputi diri peserta didik, guru dan proses pembelajaran dan lingkungan pembelajaran.
- d. Proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang “menakutkan”, tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan.¹⁴

Prinsip edutainment pada dasarnya menjembatani proses belajar mengajar dengan menempatkan siswa sebagai pusat sekaligus subyek dengan interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan.

¹⁴ Nura'inun Thoyibah dkk, Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini Melalui Metode Edutainment, (Bandung: Antologi UPI Volume Edisi No. Juni, 2015)

5. Edutainment dan Pembelajaran

Pada perkembangan edutainment di zona Pre-digital Edutainment menurut Chan meskipun istilah ini diciptakan pada awal tahun 1970-an, edutainment telah bisa dibilang selalu ada di bentuk:

- Ajaran moral, perumpamaan seperti dalam teks-teks keagamaan.
- Guru dan penata cerita menarik dan lelucon, siap atau aneh.
- Drama atau komedi kinerja/ekspresi yang mungkin termasuk music dan tari.
- Cerita, lisan atau tertulis, yang menggambarkan peristiwa nyata atau membayangkan, yang mengundang pembaca untuk terlibat secara emosional atau mendorong refleksi pribadi.¹⁵

Ini adalah contoh edutainment awal karena mereka bertujuan untuk menghibur saat mengajar, mendidik atau inspirasi. Dengan meningkatnya produksi dan teknologi, edutainment mengambil bentuk yang lebih, bahan dan produk berpusat.

6. Manfaat *Edutainment*

Menurut MacDonald dalam Chan (2007) manfaat edutainment antara lain:

- Menciptakan lingkungan yang efektif yang lebih positif untuk belajar.

¹⁵ Sherman Chan, 2007. Edutainment. (<http://etec.ctlt.ubc.ca/510wiki/Edutainment>, diakses 31 Maret 2019).

- Perhatian dan memori dapat meningkatkan media multi-indra.
- Meningkatkan afektif juga dapat mengakibatkan motivasi meningkat dan kemampuan berfikir.
- Mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih konstruktif.¹⁶

Sedangkan menurut Magic rumusan manfaat edutainment sebagai berikut:

- a. Perasaan positif seperti senang maupun gembira akan mampu mempercepat proses pembelajaran.
- b. Bisa menjadi batu loncatan untuk meraih prestasi belajar karena emosi anak/peseta didik terkendali dan bisa mengembangkan nalar anak/peseta didik.
- c. Pembelajaran yang menyenangkan bisa meningkatkan minat dan motivasi anak/peserta didik dalam pembelajaran.
- d. Mencapai hasil belajar yang optimal.¹⁷

¹⁶ Sherman Chan, 2007. Edutainment. (<http://etec.ctlt.ubc.ca/510wiki/Edutainment>, diakses 31 Maret 2019).

¹⁷ Win Com Magic, Apa itu edutainment. (<http://www.wincompmagic.com/apa-itu-edutainment/>, diakses 31 Maret 2019).

7. Penerapan Metode Edutainment dalam Proses Pembelajaran

Edutainment dalam proses pembelajaran diterapkan dengan memenuhi (memperhatikan) aspek berikut (Hamruni dalam Pangastuti):

- a. Memberi kemudahan dan suasana gembira
- b. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif
- c. Menarik minat
- d. Menyajikan materi yang relevan
- e. Melibatkan emosi positif dalam pembelajaran
- f. Melibatkan semua indera dan pikiran
- g. Menyesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik
- h. Memberi pengalaman sukses
- i. Merayakan hasil¹⁸

Berdasarkan uraian aspek-aspek penerapan metode edutainment yang dikemukakan Harmuni dalam Pangastuti (2014) dan gambaran praktek edutainment maka dapat dirumuskan langkah-langkah penerapan metode edutainment dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Guru mengawali pembelajaran dengan memberikan *ice breaking*

¹⁸ Ratna Pangastuti, Edutainment PAUD, Hlm. 63.

- b. Guru menyampaikan tujuan pelajaran dengan memberi gambaran secara kontekstual
- c. Guru menyampaikan pembelajaran dengan media entertainment yang telah disesuaikan dengan materi pelajaran
- d. Guru menyajikan pembelajaran berbasis aktivitas (outdoor/indoor) melalui Lembar Kerja Murid (LKM)
- e. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan apresiasi atau reward pada murid.¹⁹

B. Keterampilan Menulis Puisi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI

Pembelajaran bahasa merupakan proses memberi rangsangan belajar berbahasa kepada siswa dalam upaya mencapai kemampuan berbahasa. Kemampuan berbahasa dalam arti luas adalah kemampuan mengorganisasi pemikiran, keinginan, ide, pendapat atau gagasan dalam bahasa lisan maupun tulis.²⁰

Sekolah dasar sebagai penggalan pertama pendidikan dasar harus membekali peserta didiknya dengan kemampuan berbahasa

¹⁹ Ratna Pangastuti, *Edutainment PAUD*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014). 64

²⁰ Santosa, *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008). 5.18.

Indonesia dengan menerapkan empat keterampilan berbahasa.

Keempat keterampilan berbahasa tersebut yaitu:

a. Keterampilan Mendengarkan

Mendengarkan adalah keterampilan memahami bahasa lisan yang bersifat reseptif. Dengan demikian mendengarkan disini berarti bukan hanya sekedar mendengarkan bunyi-bunyi bahasa melainkan sekaligus memahaminya.

b. Keterampilan Berbicara

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi, bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran secara lisan.

c. Keterampilan membaca

Membaca adalah keterampilan reseptif bahasa.

d. Keterampilan menulis

Menulis adalah keterampilan produktif dengan menggunakan tulisan.²¹

Keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis merupakan aspek-

²¹ Yeti Mulyati, Keterampilan Berbahasa Indonesia di SD, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009) 1.10-1.13

aspek yang saling terkait satu dengan yang lainnya.²² Siswa dituntut untuk mempunyai keempat keterampilan tersebut.

Pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia perlu diajarkan di Sekolah Dasar untuk memberikan pengajaran kepada siswa mengenai keterampilan berbahasa. Keterampilan yang ditekankan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu: keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis.

2. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Bahasa Indonesia merupakan sarana untuk mengungkapkan segala sesuatu yang ada di dalam diri seseorang, baik berbentuk perasaan, pikiran, gagasan dan keinginan yang dimilikinya.

Kegiatan berbahasa Indonesia mencakup kegiatan produktif dan reseptif di dalam empat aspek berbahasa yakni mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Kemampuan yang bersifat reseptif pada hakikatnya merupakan kemampuan untuk memahami bahasa yang dituturkan oleh orang lain. Pemahaman terhadap bahasa yang dituturkan oleh pihak lain tersebut dapat melalui sarana bunyi atau tulisan.

²² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenada Group, 2016), 241.

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan serta dapat menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan.

3. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Tujuan pengajaran Bahasa Indonesia di SD antara lain:

- 1) Agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian;
- 2) Memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

Adapun tujuan khusus pengajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, dan memperluas wawasannya.²³

4. Keterampilan Menulis

a. Pengertian Menulis

Menulis adalah proses mengemukakan pendapat atas dasar masukan yang diperoleh penulis dari berbagai sumber ide yang tersedia. Sumber ide bisa saja adalah segala objek yang mampu

²³ Ahmad Susanto, 245.

merangsang penulis untuk menulis termasuk di dalamnya tulisan lain yang telah dihasilkan orang lain. Dalam kaitannya dengan tulisan hasil orang lain yang mendorong seseorang menulis, tulisan yang dihasilkannya dikenal dengan istilah tulisan reproduksi. Menulis juga didefinisikan sebagai aktivitas menghasilkan pesan dalam dimensi sosial dan untuk tujuan tertentu. Menulis dengan kata lain adalah kemampuan memahami konteks sosial budaya masyarakat.²⁴

Menulis merupakan kemampuan menggunakan pola-pola bahasa dalam penyampainnya secara tertulis untuk mengungkapkan suatu gagasan atau pesan. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, kemampuan menulis memiliki arti sangat penting, yaitu: 1) mengekspresikan atau mengemukakan pikiran, perasaan, dalam bahasa tulis; 2) menulis dalam arti melahirkan bunyi-bunyi bahasa, ucapan dalam bentuk tulisan untuk menyampaikan pesan berupa pikiran dan perasaan.²⁵

Menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat dan medianya. Seperti yang dikemukakan dalman, menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian

²⁴ Yunus Abidin, *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Berkarakter*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2012), 182

²⁵ Ahmad Susanto, 247.

pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Akitivitas menulis melibatkan beberapa unsur: penulis sebagai penyampai pesan, isi tulisan, saluran atau media dan pembaca.²⁶

Menulis puisi pada dasarnya adalah kegiatan seseorang menenpatkan sesuatu pada ruang yang masih kosong, setelah itu hasilnya yang berbentuk tulisan dapat dibaca dan dipahami isinya. Menulis merupakan kombinasi antara proses dan produk. Prosesnya, yaitu pada saat mengumpulkan ide-ide sehingga tercipta tulisan yang dapat terbaca oleh pembaca (produk).

b. Manfaat Menulis

Banyak keuntungan yang didapat dan diperoleh dari kegiatan menulis, diantaranya:

- 1) Siswa dapat mengenali kemampuan potensi dirinya, dengan menulis siswa dapat mengetahui sampai dimana pengetahuannya tentang suatu topic.
- 2) Siswa dapat terlatih dalam mengembangkan berbagai gagasan.
- 3) Siswa lebih dapat banyak menyerap, mencari serta menguasai informasi.

²⁶ Uyu Mu'awanah, *Bahasa Indonesia 2* (Depok: Madani Publishing, 2016), 18.

- 4) Siswa dapat terlatih dalam mengorganisasikan gagasan sendiri secara objektif.²⁷

Selain itu, manfaat menulis menurut Erne yaitu:

1. Menulis menolong kita menemukan kembali apa yang pernah kita ketahui. Menulis mengenai suatu topic merangsang pemikiran kita mengenai topic tersebut dan membantu kita membangkitkan pengetahuan dan pengalaman yang tersimpan dibawah sadar;
2. Menulis membantu menghasilkan ide-ide baru. Tindakan menulis merangsang pikiran kita untuk mengadakan hubungan, mencari penelitian, dan menarik persamaan (analogi) yang tidak akan pernah terjadi seandainya kita tidak menulis;
3. Menulis membantu mengorganisasikan pikiran kita dan menempatkannya.²⁸

c. Tujuan Menulis

Yang dimaksud dengan maksud atau tujuan penulis adalah respon atau jawaban yang diharapkan oleh penulis akan diperolehnya dari pembaca. Berdasarkan batasan ini, dapatlah dikatakan bahwa tujuan menulis dapat dikategorikan ke dalam empat macam, antara lain:

²⁷ Ahyani dan Wida Rachmiati, *Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Meningkatkan Media Gambar, Ibtida'I Jurnal Penelitian Dan Kependidikan Dasar* (Serang: Ibtida'I, 2015), 89.

²⁸ Ahmad Susanto, 257.

- 1) Tulisan yang bertujuan untuk memberitahukan atau mengajar, disebut wacana informative (*informative discourse*). Tulisan yang bertujuan memberi informasi atau keterangan penerangan kepada para pembaca.
- 2) Tulisan yang bertujuan untuk meyakinkan atau mendesak para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan, disebut wacana persuasive (*persuasive discourse*).
- 3) Tulisan yang bertujuan untuk menghibur atau menyenangkan atau yang mengandung tujuan estetik disebut tulisan literer atau wacana kesastraan (*literacy discourse*). Tujuan penulisan untuk menyenangkan ini disebut jug atujuan altruistis (*altruistic purpose*), yaitu penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan keduakaan para pembaca dan penalnya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu.
- 4) Tulisan yang mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat atau berapi-api disebut wacana ekspresif (*epressive discourse*). Sebagai gambaran, menulis puisi dapat termasuk menulis yang bertujuan untuk pernyataan diri dengan pencapaian nilai-nilai artistic.²⁹

²⁹ Ahmad Susanto, 254.

d. Pengertian Puisi

Secara etimologi, istilah puisi berasal dari bahasa Yunani, *Poeima* yang artinya pembuatan. Dalam bahasa Inggris, disebut dengan *poem* atau *poetry*. Puisi diartikan membuat atau pembuatan, karena dengan puisi seseorang telah menciptakan satu dunianya sendiri, yang didalamnya ada gambaran suasana tertentu baik fisik maupun batin.

Menurut Coleridge puisi adalah kata-kata terindah dalam suasana terindah, juga merupakan pemikiran. Menurut Leigh Hunt, puisi adalah luapan perasaan yang bersifat imajinatif. Sedangkan menurut Dunton, puisi adalah pemikiran manusia secara kongkreat dalam bahasa emosional serta berirama.³⁰

Selain itu waluyo, menyatakan puisi adalah teks-teks monolog yang isinya bukan pertama-tama merupakan sebuah alur. Maksud dari pendapat tersebut ialah isi dari puisi bukan semata-mata merupakan sebuah cerita, tetapi merupakan ungkapan perasaan. Puisi merupakan bentuk karya sastra yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penyair dan imajinatif dan disusun dengan mengonsentrasikan struktur fisik dan struktur batin.³¹

³⁰Herwan, *Apresiasi dan Kajian Puisi*, (Gerage Budaya, 2005) 2.

³¹Wahyu Siswanto, *Pengantar Teori Sastra*, (Jakarta: PT Grasindo, 2008), h. 107-

Puisi merupakan sebuah struktur yang terdiri dari unsur-unsur pembangun. Unsur-unsur pembangun tersebut dinyatakan bersifat padu karena tidak dapat berdiri sendiri tanpa mengaitkan unsur yang satu dengan yang lainnya.³²

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian puisi adalah menuangkan ungkapan dengan kata-kata indah dalam bentuk karya sastra dari hasil pemikiran seseorang yang ditulis secara berirama.

e. Unsur-Unsur Puisi

Menulis puisi bukan merupakan hal yang mudah atau hal yang sulit. Dalam menulis puisi ada beberapa unsur yang harus dipahami. Menurut Waluyo dalam Alfian, puisi terdiri atas dua unsur pokok yakni struktur fisik dan struktur batin. Keduanya saling mengikat.

1) Struktur Fisik Puisi

Struktur fisik adalah unsur puisi luar. Unsur fisik meliputi:

a) Diksi (Pilihan Kata)

Diksi adalah pemilihan kata yang tepat, padat dan kaya akan nuansa makna dan suasana yang diusahakan secermat dan seteliti mungkin dengan mempertimbangkan arti sekecil-kecilnya baik makna denotatif, maupun makna konotatif sehingga mampu mempengaruhi pembacanya.

³²Alfian Rokhmansyah, *Studi dan Pengkajian Sastra* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), h. 1.

b) Pengimajian

Pengimajian adalah susunan kata-kata yang dapat mengungkapkan pengalaman sensoris dimana pembaca seolah-olah melihat, mendengar, merasakan seperti apa yang dilihat, didengar dan dirasakan penyair dalam puisinya secara imajinatif melalui pengalaman.

c) Kata Kongkret

Kata kongkret adalah kata-kata yang jika dilihat secara denotative sama tetapi secara konotatif tidak sama karena disesuaikan dengan kondisi dan pemakaiannya. Selain itu, kata kongkret adalah kata yang dapat menyarankan kepada arti yang menyeluruh, dengan demikian pembaca dapat membayangkan secara jelas peristiwa, keadaan, maupun sesuatu yang digambarkan.

d) Versifikasi (Rima, Ritma, dan Metrum)

Rima adalah pengurangan bunyi dalam puisi untuk membentuk musikalisasi sehingga puisi menjadi menarik untuk dibaca. Ritma adalah pertentangan bunyi, tinggi rendah, panjang pendek yang harus mengalir dengan teratur dan berulang-ulang sehingga membentuk keindahan. Metrum adalah perulangan kata yang tetap statis. Selain itu, metrum adalah irama yang tetap, pergantiannya sudah tetap menurut pola tertentu.

2) Struktur Batin Puisi

Struktur batin puisi adalah pikiran perasaan yang diungkapkan penyair. Unsur batin puisi meliputi:

a. Tema

Tema adalah sesuatu yang diciptakan atau digambarkan penyair melalui puisinya yang mengandung suatu pokok persoalan yang hendak dikemukakan.

b. Perasaan

Perasaan adalah sikap penyair terhadap pokok persoalan yang ditampilkan dalam puisi, yang merupakan gambaran perasaan yang dialami penyair pada saat menciptakan puisinya.

c. Nada

Nada adalah sikap penyair terhadap pembaca berkenaan dengan persoalan yang dikemukakan dalam puisinya.

d. Amanat

Amanat adalah maksud yang hendak disampaikan atau himbauan, pesan, tujuan yang ingin disampaikan penyair melalui puisinya.³³

³³Alfian Rokhmansyah, *Studi dan Pengkajian Sastra* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), 14-30.

f. Langkah-langkah Menulis Puisi

Langkah-langkah menulis puisi dalam upaya meningkatkan apresiasi sastra yang produktif adalah:

- 1) Mengamati suatu objek yang akan dijadikan sebagai bahan untuk menulis puisi
- 2) Tentukan tema lalu jadikan judul agar sesuai dengan isi puisi
- 3) Susun alur lalu kembangkan kosa kata yang akan ditulis kedalam puisi seindah mungkin
- 4) Susunlah berurutan kebawah, satu baris satu kalimat pendek
- 5) Jika ada kalimat yang panjang, pendekkan dengan membuang kata-kata yang tidak penting
- 6) Cari kata/diksi yang intensitas keindahannya dan maknanya lebih indah dan bermakna.³⁴

g. Bentuk-bentuk Puisi

1) Puisi Lama

Puisi lama adalah puisi yang belum dipengaruhi oleh puisi barat. Puisi lama terikat oleh persajakan, irama, dan banyaknya baris setiap bait. Bentuk-bentuk puisi lama yaitu:

³⁴M. Faisal, dkk. *Kajian Bahasa Indonesia SD* (Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasioanl 2009)

a. Bidal

Bidal adalah sebuah pribahasa atau pepatah yang berisikan tentang nasehat, sindiran, peringatan dan lainnya. Contoh: Buah yang manis biasanya berulat = kata-kata yang baik biasanya menjerumuskan.

b. Syair

Syair adalah sebuah puisi lama yang tiap-tiap baitnya itu harus terdiri dari empat larik dan berakhir dengan menggunakan bunyi yang sama.

c. Mantra

Mantra ialah suatu perkataan atau ujaran yang bisa menimbulkan atau medatangkan daya gaib.

d. Pantun

Pantun ialah sebuah puisi lama yang baik untuk mengutarakan perasaan, rasa kasih sayang, rasa suka dan duka dari orang yang bersangkutan.

e. Gurindam

Gurindam adalah sebuah sajak yang terdiri dari dua baris yang berisikan tentang nasihat atau petuah.

f. Seloka

Seloka adalah sebuah pantun yang berkaitan atau rantai-rantai.

g. Talibun

Talibun adalah sebuah pantun yang bersajak abc, abc, abcd, abcd atau sajak bersilang dan terdiri dari 6, 8 atau 10 baris.³⁵

2) Puisi Baru (Modern)

Puisi baru adalah puisi yang telah dipengaruhi oleh puisi barat. Puisi baru tidak lagi terikat persajakan, irama, dan banyaknya baris tiap bait. Bentuk-bentuk puisi baru yaitu:

a) Distikon

Distikon adalah sajak dua seuntai yang setiap bait terdiri dari 2 baris.

b) Tersina

Tersina adalah sajak tiga seuntai yang setiap bait terdiri 3 baris.

c) Kuantren

Kuantren adalah sajak empat seuntai yang setiap bait terdiri dari 4 baris.

d) Kuin

Kuin adalah sajak lima seuntai yang setiap bait terdiri 5 baris.

e) Sekstet

Sekstet adalah sajak enam seuntai yang setiap bait terdiri 6 baris.

³⁵ Yusi Rosdiana, dkk. *Bahasa dan Sastra Indonesia di SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), 7.7

f) Septim

Septim adalah sajak tujuh seuntai yang setiap bait terdiri 7 baris.

g) Stanza

Stanza adalah sajak delapan seuntai yang setiap bait terdiri 8 baris.

h) Sonata

Sonata adalah sajak/puisi yang berasal dari Italia, terdiri dari 14 baris.

i) Sajak bebas

Sajak bebas disebut juga puisi bebas. Puisi bebas adalah puisi yang jumlah baris tiap bait, sajak dan jumlah kata dalam baris tidak mempunyai aturan tertentu.³⁶

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini berfokus pada menulis puisi bebas (sajak bebas). Bentuk puisi ini, jumlah baris, sajak dari jumlah katanya tidak mempunyai aturan tertentu.

1. Puisi Anak

Puisi anak adalah puisi yang dikonsumsi anak, yang isinya sesuai dengan lingkungan anak, usia anak dan memiliki nilai-nilai yang dapat membentuk sikap, budi pekerti yang luhur, serta memiliki nilai seni. Puisi anak berfungsi sebagai media anak dalam mengekspresikan apa yang dirasakan anak, menambah wawasan dan pengalaman anak serta dikemas

³⁶ Yusi Rosdiana, dkk. *Bahasa dan Sastra Indonesia di SD*, 7.9

dengan kesederhanaan bentuk, pemakaian bahasa dan gaya penyampaian secara langsung.³⁷

Perkembangan puisi anak sampai saat ini yang ada adalah puisi berjenis pantun, syair, perpaduan antara pantun dan syair dan puisi bebas. Berikut penjelasannya.

a) Pantun

Pantun adalah puisi tertua yang ada di Indonesia dengan bentuk yang sederhana yang digunakan untuk menyampaikan ekspresi perasaan senang, gembira, sedih, dan terharu.

b) Syair

Syair adalah bentuk puisi lama yang terikat oleh jumlah bait dan baris. Setiap bait terdiri empat baris. Syair bersajak aaaa, artinya tiap satu bait yang terdiri atas empat baris tiap barisnya berbunyi akhir sama.

c) Gabungan dari pantun dan syair

Puisi anak yang merupakan perpaduan dari pantun dan syair banyak didalam lagu anak-anak.

d) Puisi bebas

Puisi bebas adalah puisi yang tidak mengikuti pola tertentu, seperti jumlah bait, jumlah baris dan ada tidaknya sampiran. Puisi jenis ini bersifat pelukisan terhadap eksresi tentang apa yang dilihat, dirasakan,

³⁷Yusi Rosdiana, dkk. *Bahasa dan Sastra Indonesia di SD*, 7.10

didengar dan yang ingin disampaikan anak melalui media bahasa yang diketahuinya.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti ini berfokus pada menulis puisi bebas. Bentuk puisi yang tidak terikat serta bersifat pelukisan terhadap ekspresi anak tentang apa yang mereka rasa.

C. Penelitian Terdahulu

1. A. Darmawan (2014) dengan judul Keefektifan *Collaborative Learning Berbasis Quiz Edutainment* Terhadap Ketuntasan Hasil Belajar (jurnal Universitas Negeri Semarang, Pendidikan Kimia). Model *collaborative learning* melibatkan partisipasi aktif siswa dan meminimalisasi perbedaan antar individu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penerapan model *collaborative learning* berbasis *Quiz Edutainment* pada pembelajaran kimia. Pada penelitian ini disimpulkan bahwa penerapan *collaborative learning* berbasis *quiz edutainment* terbukti efektif untuk pemebelajaran kimia. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil analisis uji ketuntasan hasil belajar yang menunjukkan ketuntasan belajar siswa mencapai lebih dari kriteria ketuntasan klasikal.
2. Fatikhatul Maghfuro dan Febrita Ardianingsih (2014). Jurnal Pendidikan Khusus Metode *Edutainment* Bermedia Video Terhadap Hasil Belajar IPA Anak Autis di Kelas Khusus SDNP Surabaya.

Universitas Negeri Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa “Ada pengaruh yang signifikan penerapan metode *edutainment* bermedia video terhadap hasil belajar IPA anak autis di kelas khusus SDNP Surabaya.” Rata-rata nilai hasil belajar IPA meningkat dari 45 menjadi 75 setelah pemberian perlakuan berupa penerapan metode *edutainment* bermedia video dalam proses pembelajaran.

D. Kerangka Pemikiran

Dalam setiap guru pasti menginginkan peserta didik mengikuti pembelajaran yang mudah diterima dan aktif. Tetapi pada kenyataannya siswa menjadi bosan dan jenuh dengan pembelajaran sehingga tidak mudah diingat terutama keterampilan menulis puisi, siswa sangat sulit untuk meluapkan gagasan atau ide, padahal guru sudah menerangkan beberapa kali mengenai cara penulisan yang benar dan tetapi siswa tidak mengingatnya.

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan yang masih banyak terdapat kendala dalam pengaplikasiannya. Buktinya kurang mampu menulis puisi serta rendahnya penguasaan bahasa tulis secara sempurna. Mereka tidak mampu menggunakan kata-kata yang sesuai dengan ketentuan dalam ejaan bahasa Indonesia dengan benar. Media yang digunakan dalam belajar mengarang sangat tidak menarik

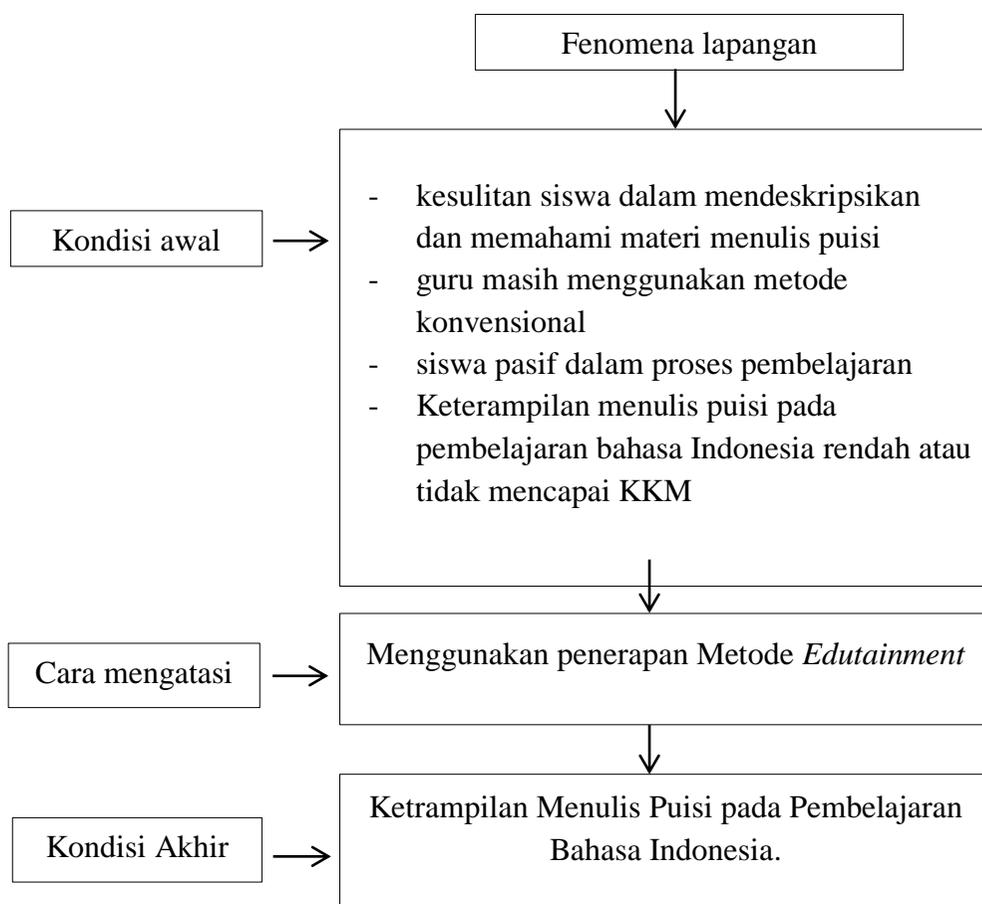
sehingga banyak siswa yang tidak memahami tentang mengarang puisi, bahkan siswa merasa bosan dalam pembelajaran.

Edutainment (hiburan) dapat diarahkan pada dunia pendidikan (education) tujuannya untuk memanfaatkan hiburan tersebut untuk memudahkan individu mencapai sasaran daripada proses pendidikan. Dengan hiburan peserta didik akan memperoleh pembelajaran yang jauh dari kesan yang membebani dan menciptakan kondisi dan suasana belajar yang lebih mengurangi perasaan tertekan karena proses belajar yang tidak menyenangkan.

Dengan ini guru harus melakukan perubahan sehingga siswa dapat memahami dan mengingat cara penulisan puisi yang benar. Berdasarkan hasil tersebut, maka salah satu pemecahan masalah untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa dan kualitas pendidikan khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia perlu diadakannya penelitian pre eksperimen. Pada pelajaran bahasa Indonesia dengan materi keterampilan menulis puisi maka proses pembelajaran yang cocok digunakan bagi siswa dengan menggunakan metode edutainment. Melalui media pembelajaran dan model pembelajaran, penulis membimbing siswa untuk meluapkan gagasan tentang materi yang telah dipelajari. Serta dalam pelaksanaan pembelajaran penulis memberikan kesempatan belajar pada

siswa secara individual dalam kelompok belajar serta memiliki suatu kebebasan dalam berpendapat.

Sehingga untuk mengatasi masalah tersebut peneliti akan menggunakan penerapan metode *edutainment* dan diharapkan pada kondisi akhir keterampilan menulis puisi pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkat. Penulis menjelaskan kerangka berpikir penelitian ini melalui pola bagan sebagai berikut:



Gambar 2.1. Bagan kerangka berpikir

E. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara yang perlu diuji lebih dulu kebenarannya. Berdasarkan rumusan masalah diatas hipotesis dalam penelitian ini adalah penerapan metode Edutainment ini dapat mempengaruhi dalam Keterampilan Menulis Puisi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Rancalutung Kab. Serang. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H_0 : tidak terdapat pengaruh penerapan metode Edutainment terhadap keterampilan menulis puisi pada pembelajaran bahasa Indonesia.

H_a : terdapat pengaruh penerapan metode Edutainment terhadap keterampilan menulis puisi pada pembelajaran bahasa Indonesia.