**PENERAPAN MEDIA BERMAIN MONOPUISI DALAM MEMBACA PUISI SISWA KELAS X SMA CITRA BANGSA PULAU KODINGARENG MAKASSAR**

**RAHMAWATI S**

FAKULTAS BAHASA DAN SASTRA, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

email: [rahma.chemidori@gmail.com](mailto:rahma.chemidori@gmail.com)

**Abstrak**

**Rahmawati S**. 2018. “Penerapan Media Bermain Monopuisi Dalam Membaca Puisi Siswa Kelas X SMA Citra Bangsa Makassar Pulau Kodingareng”*. Skripsi*. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar. (Dibimbing oleh Muhammad Saleh dan Hajrah.) Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media bermain monopuisi sebagai media pembelajaran dan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran monopuisi, pada siswa kelas X SMA Citra Bangsa Pulau Kodingareng Makassar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yaitu peneliti mengungkapkan dan menjelaskan permasalahan mendalam penelitian dengan cara mendeskripsikan secara naratif data, fakta dan informasi yang terkait. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa: Pertama penerapan media monopuisi dilakukan melalui dua proses peraturan bermain dan cara bermain. Peraturan bermain yaitu (1). Berkelompok masing-masing kelompok beranggotakan 4(empat) orang, (2). Membaca puisi yang dipilih oleh temannya, (3). Megambil dan megembalikan puisi, (4). Mencatat poin yang didapatkan oleh temannya. Cara bermain yaitu setiap siswa membentuk kelompok, masing masing kelompok beranggotakan 4 orang siswa. Masing-masing siswa yang berada dalam kempoknya akan menjalankan tugasnya. Pemaian 1 akan bermaian terlebih dahulu di papan monopuisi yang sudah disediakan oleh peneliti, beserta dadu sebagai penentu jalannya permainan bersama kartu kesempatan dan kartu terpaksa. Pemaian 2 bertugas untuk megambilkan puisi keberuntungan dan pemaian tiga bertugas untuk mengembalikan puisi yang sudah dibacakan. Selanjutnya pemaian 4 mencatat nilai yang diberikan untuk mengaspirai puisi yang sudah dibacakan oleh para pemain. Kedua yaitu: pemelajaran dengan menggunakan permainan monopuisi bila dirancang dengan baik, maka media pembelajaran akan menarik, efektif, dapat memudahkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran, Terlihat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, Dapat mendukung pembelajaran individual sesuai kemampuan siswa.

Kata Kunci: kualitatif, permainan monopuisi, motivasi belajar.

1. **PENDAHULUAN**

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia. Manusia yang berpendidikan kehidupannya akan selalu berkembang ke arah yang lebih baik. Setiap zaman, pendidikan pasti akan selalu mengalami perubahan yang mengarah pada kemajuan yang makin baik. Di samping itu, dunia pendidikan juga perlu inovasi baru. Hal ini juga perlu dilakukan agar kualitas pendidikan yang tidak hanya menekankan teori saja, tetapi harus diarahkan pada hal yang bersifat praktis.Tugas seorang pengajar atau guru adalah untuk memudahkan pembelajaran para pelajar. Untuk memenuhi tugas ini, pengajar atau guru tidak saja harus dapat menyediakan suasana pembelajaran yang menarik dan harmonis, tetapi mereka juga menciptakan pengajaran yang berkesan. Ini bermakna guru perlu mewujudkan suasana pembelajaran yang dapat merangsangkan minat pelajar di samping senantiasa memikirkan kebijakan dan keperluan belajar. Pada saat pembelajaran, pengajar kerap berhadapan dengan pelajaran yang berbeda dari segi kemampuan mereka. Hal ini memerlukan kepakaran guru dalammenentukan strategi pengajaran dan pembelajaran. Berarti dalam hal ini, guru boleh menentukan pendekatan, metode, model dan teknik-teknik tertentu yang sesuai dengan perkembangan dan kebolehan pelajar. Strategi yang dipilih, selain berpotensi merangsang pelajar belajar secara aktif, ia juga harus mampu membantu menganalisis konsep atau ide, berupaya menarik hati pelajar serta dapat menghasilkan pembelajaran yang bermakna.

Seorang guru, perlu menarik perhatian pelajar dalam sesuatu pengajaran. Aktivitas-aktivitas yang dipilih hendaklah yang menarik dan mempunyai potensi yang tinggi sehingga isi pelajaran dan konsep – konsep dapat diterjemahkan secara jelas. Aktivitas – aktivitas tersebut haruslah dapat memengaruhi intelek, emosi dan minat pelajar secara berkesan.

Berdasarkan uraian di atas, perlu adanya model pendidikan alternatif yang berdasarkan kepada kebersamaan yang disebut dengan pendidikan koperatif *(cooperative learning).* Falsafah yang mendasari model pendidikan ini adalah falsasfah ‘homo hominisocius’ yang menekankan bahwa manusia adalah mahluk sosial. Kerjasama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup. Tanpa kerjasama, maka tidak akan ada individu, keluarga organisasi dan sekolah. sehingga kehidupan ini akan punah. Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan perolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif pada peserta didik, sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Keberhasilan belajar ini sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah penggunaan media pengajaran yang berfungsi sebagai perantara, wadah, atau penyambung pesan-pesan pembelajaran.

UNESCO menetapkan beberapa kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap anak didik dalam menjalani proses pendidikan dan pembelajarannya. Beberapa kompetensi tersebut antara lain pengetahuan yang memadai (*to know*), keterampilan dalam melaksanakan tugas secara profesional (*to do*), kemampuan untuk tampil kesejawatan bidang ilmu atau profesi (*to be*), dan kemampuan memanfaatkan bidang ilmu untuk kepentingan bersama secara etis (*to live together*). Untuk tercapainya tujuan di atas, maka diperlukan sebuah proses belajar yang efektif (Indriana, 2011:46).

Menurut Slameto (melalui Badewi, 2013 : 7), belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.untuk memperoleh tingkah laku yang baik dalam seseuatu sesorang harus melakukan usaha agar apa yang diinginkan dapat tercapai.

Kesuksesan seorang pengajar dalam membawakan pelajaran pada anak didiknya dapat dilihat dari antusias anak didik tersebut mengikuti dan memahami pelajaran yang dibawakan. Tentunya hal ini sangat tergantung pada metode pengajaran yang diterapkan dalam proses belajar.Sebagian besar penelitian menunjukan bahwa metode pengajaran dapat memberi pengaruh pada peserta didik untuk menujang kemampun mereka dalam memahami pelajaran.

Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut National Education Associaton(1969*)* mengungkapkan bahwa media pembelajaranadalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Menurut Tarigan (2008:7), membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan penulis melalui media bahasa tulis. Dari segi linguistik membaca adalah suatu proses penyandian kembali dan pembahasan sandi (*a recording and decoding process*), berlainan dengan berbicara dan menulis yang justru melibatkan penyandian (*encoding*).

Sumardi Dan Thomas Carlye berpendapat bahwa puisi adalah karya sastra dengan bahasa yang dipadatkan, dipersingkat, dan diberi irama dengan bunyi yang padu dan memilih kata-kata kias (imajinatif) dan ungkapan pikirin yang bersifat musikal.

Menurut Doyin (melaluiTuminggar, 2014: 13), hakikat puisi adalah ungkapan perasaan atau pikiran penulisnya. Sesuatu yang dituangkan dalam puisi pada hakikatnya merupakan apa yang dipikirkan atau apa yang dirasakan oleh penyair sebagai respons terhadap apa yang ada di sekelilingnya. Oleh karena itu, pada umumnya puisi bersifat lirik, meskipun tetap ada juga yang berupa cerita. Kehadiran puisi biasanya dimaksudkan oleh penulisnya untuk mengabadikan pengalaman penulisnya yang dirasakan amat mengesankan dan memiliki nilai atau arti tertentu.

Para guru dituntut agar mampu mengunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah. Guru sekurang-kurangnya dapat mengunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

SMA Citra Bangsa Kodingareng Makassar terletak di Pulau Kodingareng, Kelurahan Kodingareng, Kecamatan Sangkarang, Kota Makassar. Jarak dari pusat kota sejauh 15,8 mil laut, dapat ditempuh dengan kapal motor selama1 jam 15 menit, luas pulau 4,8 Ha, jumlah penduduk 4800 jiwa, jumlah KK 2800. Masyarakat sebagian besar bekerja sebagai nelayan yang berpenghasilan tidak menentu, namun demikian mendukung adanya pendidikan menengah SMA Citra Bangsa. Siswa yang masuk berasal dari SMP Negeri 38 Makassar yang berada di Pulau Kodingareng, dan dari pulau-pulau lainnya sekitarnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Citra Bangsa, khusunya dalam mata pelajar Bahasa Indonesia materi membaca puisi, motivasi belajar siswa masih rendah. Hal ini disebabkan berbagai faktor di antaranya; media pembelajaran yang sangat terbatas dan monoton, guru hanya menghandalkan metode ceramah dan kurang memanfatkan kemajuan teknologi seperti minimnya metode yang diajarkan.

Karena itu, perlu mengembangkan suatu media pembelajaran baru yaitu dengan pengembangan media monopuisi pentas. Penggunaan media monopuisi pentas, siswa akan lebih banyak beraktivitas dan pembelajaran akan menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Siswa diharapkan memiliki dorongan sendiri untuk belajar sehingga secara tidak langsung akan tumbuh motivasi belajar siswa yang lebih tinggi dibanding ketika siswa hanya duduk manis mendengarkan ceramah guru.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan di atas, peneliti mencoba untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Bermain Monopuisi Dalam Membaca Puisi pada Siswa Kelas X SMA Citra Bangsa Makassar”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media bermain monopuisi dalam membaca puisi pada siswa kelas X SMA citra bangsa makassar dan untuk mengetahui motivasi belajar siswa dalam pembelajaran setelah mengunakan media yang diterapkan.

1. **METODE PENELITIAN**

Penelitian terhadap penerapan media bermain monopoly dalam membaca puisi siswa kelas X SMA Citra Bangsa Pulau Kodingareng ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi apa yang dialami oleh subjek peneliti misalnya prilaku, presepsi, motivasi, tindakan dan memahi suatu segala sentral dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa.pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yaitu bersifat deskriptif dan tanpa menggunakan analisis statistik. Data hasil penelitian berupa kata-kata dan akan dipaparkan sesuai kejadian yang ada di lapangan dan dianalisis secara induktif. Di samping itu penelitian ini lebih menekankan proses pembelajaran daripada hasil pembelajaran. Data yang dikumpulkan lebih banyak berupa kata-kata atau gambar bukan berupa angka atau statistika.

Jadi Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan memusatkan perhatian pada motivasi siswa untuk membacapuisi

mengunakan media bermain monopuisi. Untuk memudahkan memperolehdata dan kesimpulan secara objektif tentang Penerapan Media Bermain Monopuisi dalam Membaca Puisi Siswa Kelas X SMA Citra Bangsa Pulau Kodingareng Makassar. Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian deskriptif karena peneliti mendeskripsikan apa yang terjadi di lapangan.

Penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya mengambarkan apa adanya tentang suatu variabel, gejala atau keadaan. Memang ada kalanya dalam penelitian ingin membuktikan dugaan tetapi tidak terlalu lazim pada umumnya adalah bahwa penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis. Maka penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan atau tinjauan langsung ke sekolah. Mengamati hasil motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah mengunakan media permainan monopuisi sebagai media pembelajaran tampa ada perlakuan terhadap objek yang diteliti.

1. **HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Penerapan Media Bermain Monopuisi**

Peraturan bermain monopuisi

Setiap kelompok memiliki 4 anggota dan masing masing mempunyai tangung jawab. Pemain 1 yang bermain di kotak monopuisi. Pemain 2 yang membantu untuk mengambilkan puisi keberuntungan untuk pemain 1.Pemain 3 bertugas mengembalikan puisi ke amplop sastrawan yang telah dibacakan oleh pemain 1.Pemain 4 bertugas mencatat poin yang telah diberikan oleh guru. Selanjudnya, akan berputar bergantian mendapatkan tanggung jawab membaca Puisi keberuntunganmu Hingga 4 kali putaran dan masing masing setiap orang pasti membaca puisi keberuntungannya. Jadi, murid akan merasakan ada didalam permainan untuk belajar bukan untuk bermaian-main.

Cara bermain

Permainan ini dimulai di petak star dan berjalan seterusnya sesuai angka yang didapatkanpada batu dadu. Permainan yang berhenti diatas kotak sastrawan berhak membaca puisi yang sudah diambil oleh teman sekelompoknya “keberuntunganmu ada ditangan teman mu” percaya lah kepada dia. Kalau pemain tidak berhasrat untuk membacakan puisi keberuntungannya maka pihak pengarah “moderator pemain “berhak menawarkan kepemain lainnya, dengan syarat yang berlaku.

Permainan dimulai setelah putaran pertama. Jadi, sebagai pemanasan permain akan memutari kotak permaian hingga dia akan melewati kotak mulai. pada putaran pertama pemain boleh bertanya kepada guru untuk menjelaskan maupun meberikan arahan jadi siswa boleh mempertanyakan profil maupun sejarah sastrawan yang dia dapat. Setelah itu, sampai melewati kotak mulai baru lah permainan dinyatakan dimulai untuk membaca puisi.

Tujuan utama untuk membacakan puisi keberuntunganmu akan mendapatkan + (tambah)an poin angka yang di usung yaitu 1 (satu) – 5 (lima). Kartu “Kesempatan” dan “terpaksa” membuat permainan lebih menyenangkan kepada pemain yang mendapatkan kedua kartu tersebuat berhak mengambil kartuyang telah tersedia dan harus taat kepada petunjuk-petunjuk dan keterangan keterangan diatas kartu. Adakalahnya pemain tidak beruntung pemain harus masuk di kotak penikmat.di kotak penikmat kamu tidak diizinkan untuk megikuti permainan untuk sementara waktu sampai satu putaran lawan anda melempar dadu.

1. **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penerapan media bermaian monopuisi yang dipadukan dengan motivasi siswa setelah meggunakan media pembelajaran tersebut dapat dikatakan berhasil dilihat dari data yang ada dan sistem penerapan yang digunakan di dalam permaian media monopuisi dengan uraian sebagai berikut:

Penerapan media monopuisi dilakukan melalui dua proses peraturan bermain dan cara bermain. Peraturan bermain yaitu (1). Berkelompok masing-masing kelompok beranggotakan 4 (empat) orang, (2). Membaca puisi yang dipilih oleh temannya, (3). Megambil dan megembalikan puisi, (4). Mencatat poin yang didapatkan oleh temannya. Cara bermain yaitu setiap siswa membentuk kelompok, masing masing kelompok beranggotakan 4 orang siswa. Masing-masing siswa yang berada dalam kempoknya akan menjalankan tugasnya. Pemaian 1 akan bermaian terlebih dahulu di papan monopuisi yang sudah disediakan oleh peneliti, beserta dadu sebagai penentu jalannya permainan bersama kartu kesempatan dan kartu terpaksa. Pemaian 2 bertugas untuk megambilkan puisi keberunugan dan pemaian tiga bertugas untuk mengembalikan puisi yang sudah dibacakan. Sedangkan pemaian 4 akan mencatat nilai yang diberikan untuk mengaspirai puisi yang sudah dibacakan oleh para pemain.

1. **REFERENSI**

Arief S. Sadiman, dkk. (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo

Persada.

Aminurul, Dezy. 2010. “Peningkatan Keterampilan Membaca Puisi Dengan Teknink Pelatihan Dasar Di Alam Terbuka Siswa Kelas XA SMA Negeri Sumpiuh.” Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Badawi, Ahmad, Bimbingan dan Konseling di Sekolah, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2013.

Briggs. (1977 )Pengertian Media Pembelajaran, http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/(Diakses tanggal 25 oktober 2017)

Burton, William H. (1973). The Guidance of Learning Activities. New York: Appleton Century-Crofts.

Departemen Pendidikan Nasional . 2014. *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Jakartra: Gramedia Pustaka Utama.

Daswita, sri. 2014 “Meningkatkan Motivasi Dan Kemampuan Membaca Puisi Siswa Melalui Model Pembelajaran Langsung Di Kelas V Sdn No.09/I Paku Aji.” Jambi: Universitas Jambi

Herman J. Waluyo. 2006. *Pengkajian dan Apresiasi Prosa Fiksi.* Surakarta:

Universitas Sebelas Maret.

Hamalik, Oemar. (2011). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.

Kosasih. 2012. Dasar-dasar keterampilan bersastra. Bandung: Wacana prima

Pradopo, Rachmat Djoko. 2005. *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Priyitno, Elida. 1989. Motivasi Dalam Belajar. Jakarta: P2LPTK

Rahim, Farida.2007. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta : SinarGrafikaOffset.

Sardiman, A,M. 1990. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali.

Sartikaningrum, Ria. 2010. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoly Akuntansi untuk Meningkatkan Motivaisi Belajar Siswa kelas X

Sangadji E.M. dan Sopiah. 2010. *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dalam Penelitian.* Yogyakarta: Andi.

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Rineka Cipta.

Shahnon Ahmad. 2017. Puisi~saepul malik. http://saepulmalik27.blogspot.co.id., diakses 18 Juli 2017 Jam 13.45 WIB

Sumardi, dkk. 1985. Pedoman Pengajaran Apresiasi Puisi. Jakarta. Depdikbud. Sutoto, Soediro. 1989. Stilistika (Buku Pegangan Kuliah Fak. Sastra). Surakarta: Sebelas Maret University Press

Tuminggar, Sriwahyuni. 2014. “Peningkatan Keterampilan Membaca Puisi Dengan Model Amati, Tiru, Dan Modifikasi Menggunakan Media Video Pembacaan Puisi Pada Siswa Kelas Vii Smp N 1 Sambong Kabupaten Blora.” Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.

Tarigan, Henry Guntur. 1993. Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.

Waluyo, Herman J. 1987. *Teori dan apresiasi puisi*. Jakarta: Erlangga.