

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan salah satu bentuk upaya pendidikan dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Potensi tersebut diarahkan dan ditingkatkan menjadi kemampuan yang kompeten, mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dalam konteks pendidikan di sekolah, Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran pokok yang berperan penting dalam pengembangan kemampuan tersebut. Menurut Tarigan (dalam Haifa & Amalia, 2020), pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keempat keterampilan tersebut, keterampilan menulis memiliki peran yang sangat penting karena melalui kegiatan menulis peserta didik dilatih untuk mencari, memahami, serta menguasai informasi yang berkaitan dengan topik yang akan dituliskan.

Keterampilan menulis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak dapat dilepaskan dari pemahaman terhadap karya sastra sebagai salah satu bentuk ekspresi bahasa. Karya sastra merupakan hasil cipta manusia yang menggunakan bahasa sebagai media utama untuk mengungkapkan gagasan, perasaan, pengalaman, dan imajinasi pengarang secara estetik. Selain berfungsi sebagai hiburan, karya sastra juga mengandung nilai keindahan, moral, sosial, budaya, dan pendidikan yang dapat memberikan makna bagi pembacanya. Wellek dan Warren (2014) menyatakan bahwa karya sastra adalah bentuk seni kreatif yang bersifat imajinatif dengan bahasa sebagai sarana utama untuk mencapai efek estetis. Sejalan dengan pendapat tersebut, Esten (1990) mengemukakan bahwa karya sastra merupakan ungkapan pribadi manusia berupa pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat, dan keyakinan yang disampaikan melalui bahasa secara khas dan bernilai seni.

Salah satu bentuk karya sastra yang banyak digunakan sebagai media ekspresi bahasa adalah puisi. Puisi merupakan karya sastra yang mengungkapkan gagasan, perasaan, dan pengalaman batin penyair melalui bahasa yang padat, imajinatif, dan sarat makna, serta disusun dengan memperhatikan unsur keindahan bunyi, diksi, citraan, dan gaya bahasa. Bahasa dalam puisi dipilih secara cermat sehingga setiap kata memiliki kekuatan makna dan nilai estetis. Waluyo (2003) menyatakan bahwa puisi adalah bentuk karya sastra yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penyair secara imajinatif dengan menggunakan bahasa yang indah dan bermakna. Dengan demikian, puisi tidak hanya menekankan keindahan bahasa, tetapi juga kedalaman makna serta kekuatan ekspresi perasaan penyair.

Untuk menghasilkan karya sastra, khususnya puisi, diperlukan keterampilan menulis yang memadai. Tarigan (2005) menjelaskan bahwa menulis merupakan kegiatan menuangkan atau menggambarkan simbol-simbol grafis yang membentuk suatu bahasa yang dapat dipahami, sehingga pembaca mampu menangkap makna bahasa dan bentuk grafis yang disampaikan oleh penulis. Oleh karena itu, keterampilan menulis menjadi dasar penting dalam proses penciptaan karya sastra yang bermakna dan komunikatif.

Salah satu bentuk keterampilan menulis yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran adalah menulis puisi. Menulis puisi termasuk dalam kegiatan menulis kreatif yang berperan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Lutfi (2022) menyatakan bahwa puisi merupakan sarana untuk berbagi pikiran, perasaan, dan ide kreatif melalui kata-kata yang memiliki irama dan keunikan tersendiri, sehingga mudah diungkapkan, dituliskan, dan diingat. Melalui kegiatan menulis puisi, siswa diharapkan mampu menuangkan gagasan, pikiran, dan perasaan ke dalam bentuk tulisan yang indah dan bermakna (Emzir, 2015). Dengan demikian, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, puisi tidak hanya berfungsi sebagai sarana ekspresi diri, tetapi juga sebagai

media untuk mengembangkan kepekaan rasa, kemampuan memilih diksi yang tepat, serta pemahaman terhadap berbagai gaya dan struktur penulisan.

Namun, dalam praktiknya keterampilan menulis puisi masih menghadapi berbagai tantangan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di MAS YBH Cimindi Tahun Pelajaran 2025/2026, keterampilan menulis siswa masih tergolong rendah, khususnya dalam menulis puisi. Siswa belum menguasai keterampilan menulis secara optimal, terutama dalam memahami struktur dan unsur-unsur pembangun puisi, seperti pemilihan diksi, penggunaan citraan, dan bahasa kiasan. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide serta kurang percaya diri dalam mengungkapkan gagasan melalui tulisan. Kondisi tersebut diperparah oleh proses pembelajaran yang masih cenderung teoritis dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi secara kreatif. Akibatnya, siswa menjadi kurang termotivasi untuk mencoba berbagai bentuk dan gaya penulisan puisi. Aktivitas menulis pun sering dianggap sebagai kegiatan yang membosankan dan membingungkan. Hal ini terlihat dari rendahnya antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Nur Fadilah, 2025). Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, sehingga siswa terdorong untuk menulis puisi dengan lebih percaya diri, aktif, dan penuh semangat.

Salah satu cara untuk mengatasi tantangan tersebut adalah melalui pembelajaran model *discovery learning*. Dalam pembelajaran ini, siswa belajar dengan mengeksplorasi dan menemukan sendiri berbagai hal. Model *discovery learning* Bruner (2014) dan Castronova (2002) sebagaimana dikutip dalam Syamsida (2023) merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu mendorong tumbuhnya kreativitas dan inovasi pada diri siswa. Hal ini dikarenakan siswa tidak lagi hanya menerima informasi dari guru, melainkan aktif terlibat dalam proses

belajaran sebagai subjek pembelajaran. Melalui aktivitas seperti mengumpulkan data, menganalisis informasi, mengelompokkan dan menyimpulkan siswa akan memahami materi lebih mendalam. Dengan model ini diharapkan mampu melahirkan siswa yang lebih mandiri, kreatif dan mampu mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal ke dalam karya mereka. Untuk mendukung implementasinya dalam konteks pembelajaran puisi, media pembelajaran yang menarik seperti *board game* dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran memberikan alternatif yang menarik dalam proses keterampilan menulis. *Board game* adalah jenis permainan yang tidak menggunakan listrik, melainkan menggunakan alat fisik papan atau karton tebal, kartu, dadu, dan lainnya (Zikrillah & Humardhiana, 2021). Meski popularitasnya menurun akibat dominasi gawai digital, *board game* tetap menyimpan potensi besar sebagai alat bantu pembelajaran. Selain melatih siswa dalam menyusun strategi, permainan ini juga mendorong interaksi sosial antar siswa. Dalam konteks pembelajaran menulis puisi, board game dapat dirancang untuk melibatkan unsur-unsur puisi, sehingga siswa secara tidak langsung belajar sambil bermain dan bereksplorasi dengan kata-kata secara kreatif.

Dengan melihat potensi besar menggabungkan pembelajaran *discovery learning* dengan *board game*, penelitian ini dilakukan untuk menguji seberapa efektif pembelajaran ini dalam meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa. Penelitian ini tidak hanya akan menjelaskan proses pembelajaran tetapi juga menunjukkan bagaimana siswa merespon metode ini. Harapannya adalah hasil penelitian ini dapat menghasilkan cara pengajaran puisi yang lebih inovatif, menyenangkan, dan efektif. Selain itu, guru dapat memperoleh wawasan baru dalam merancang strategi pembelajaran sastra yang lebih kontekstual dan menarik, sementara bidang pendidikan yang lebih luas dapat

memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana *discovery learning* dan *board game* dapat digunakan dalam pengajaran bahasa dan sastra Indonesia.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan model pembelajaran *discovery learning* dengan media *board game* pada siswa kelas XI MAS YBH Cimindi dalam meningkatkan keterampilan menulis puisi ?
2. Bagaimana proses pembelajaran keterampilan menulis puisi menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan media *board game* pada siswa kelas XI MAS YBH Cimindi ?
3. Bagaimana hasil keterampilan menulis puisi setelah menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan media *board game* pada siswa kelas XI MAS YBH Cimindi ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui rancangan model pembelajaran *discovery learning* dengan media *board game* dalam meningkatkan keterampilan menulis puisi.
2. Untuk mengetahui proses pembelajaran keterampilan menulis puisi siswa menggunakan *discovery learning* dengan media *board game*.
3. Untuk mengetahui hasil keterampilan menulis puisi menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan media *board game*.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi berbagai pihak, antara lain:

##### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan terhadap pengembangan kajian ilmiah dalam bidang pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, khususnya pada pembelajaran keterampilan menulis puisi. Penelitian ini dapat menambah wawasan mengenai penerapan model pembelajaran *discovery learning* yang menekankan proses penemuan konsep secara mandiri oleh peserta didik serta kaitannya dengan peningkatan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis dalam menulis puisi. Selain itu, pemanfaatan media *board game* dalam proses pembelajaran diharapkan dapat memperluas kajian teoretis mengenai penggunaan media permainan edukatif sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan menarik. Hasil penelitian ini juga diharapkan menjadi dasar teoretis bagi pengembangan model pembelajaran inovatif serta dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan keterampilan menulis puisi, penggunaan media kreatif, dan penerapan model pembelajaran berbasis penemuan.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Guru**

Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif model dan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran menulis puisi, khususnya melalui penerapan model *discovery learning* berbantuan media *board game*. Melalui penelitian ini, guru memperoleh gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan berorientasi pada keaktifan siswa, sehingga proses pembelajaran tidak bersifat monoton. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam

merancang kegiatan pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta hasil belajar siswa dalam keterampilan menulis puisi.

b. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber rujukan dan referensi ilmiah dalam melakukan penelitian sejenis, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran menulis puisi, penerapan model *discovery learning*, serta pemanfaatan media *board game* dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas penggunaan media permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta menjadi dasar bagi pengembangan penelitian lanjutan dengan variasi variabel, pendekatan, maupun jenjang pendidikan yang berbeda.

**E. Kerangka Berpikir**

Keterampilan menulis puisi merupakan salah satu aspek penting dalam keterampilan berbahasa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMA. Keterampilan ini mengharuskan siswa mampu mengekspresikan gagasan, perasaan, serta imajinasi ke dalam bentuk bahasa yang indah, ringkas, dan sarat makna. Namun, dalam pelaksanaannya, kemampuan menulis puisi siswa masih tergolong rendah karena proses pembelajaran belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif siswa dalam berpikir dan bereksplorasi. Oleh sebab itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa, khususnya pada siswa kelas XI MAS YBH Cimindi.

Penelitian ini menerapkan dua jenis perlakuan pembelajaran yang berbeda, yaitu penggunaan model *discovery learning* berbantuan media *board game* pada kelas eksperimen dan model pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* (TPS) pada kelas kontrol. Sebelum pelaksanaan

perlakuan, kedua kelas terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis puisi. Pemberian *pretest* ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang objektif mengenai kondisi awal keterampilan menulis puisi siswa sebelum diterapkan perlakuan pembelajaran.

Model *discovery learning* merupakan pembelajaran yang menekankan siswa memperoleh pengalaman langsung melalui praktik atau eksperimen. Melalui pembelajaran ini, siswa diajak untuk menemukan informasi sendiri dan menarik kesimpulan dari proses pembelajaran yang mereka alami secara langsung (Strauning Hersen, 2023). Lingkungan belajar seperti ini memungkinkan siswa mengeksplorasi hal-hal baru yang belum mereka pelajari sebelumnya dan mengaitkan pengetahuan baru tersebut dengan pemahaman yang sudah dimiliki. Keterlibatan aktif ini memperkuat daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi. Menurut Syamsida (2023) keunggulan dari model ini adalah kemampuannya dalam mengembangkan aspek kognitif dan psikomotorik secara seimbang, sehingga mendorong terwujudnya luaran pendidikan yang komprehensif dan relevan dengan penguatan karakter siswa. Selain itu, *discovery learning* juga meningkatkan rasa percaya diri siswa melalui kerja sama dalam pembelajaran, yang membuat mereka merasa aman dan percaya diri saat berinteraksi sosial. Adapun langkah-langkah dalam model ini menurut Marisya & Sukma (2020) meliputi: stimulasi, identifikasi masalah, perumusan masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan.

Untuk mendukung penerapan *discovery learning* secara lebih menarik dan interaktif, media pembelajaran yang sesuai sangat dibutuhkan. Salah satu media yang dinilai selaras dengan prinsip-prinsip *discovery learning* adalah *board game*. Maulana dan Asmarani (2021) menyatakan bahwa *board game* adalah permainan menggunakan alat seperti bidak dan papan yang dimainkan berdasarkan aturan tertentu,

mengandalkan strategi, keberuntungan, atau kombinasi keduanya. Sejak lama, *board game* telah menjadi bagian dari budaya masyarakat dan kini mulai dimanfaatkan dalam pendidikan. Dalam konteks pembelajaran (Ningtyas 2023), menegaskan bahwa *board game* dapat digunakan sebagai alat bantu belajar yang membantu siswa untuk berpikir fokus dan aktif. Dengan bermain *board game*, siswa terdorong untuk berdiskusi, bekerja sama, dan terlibat secara langsung dalam pembelajaran, sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif dalam *discovery learning*.

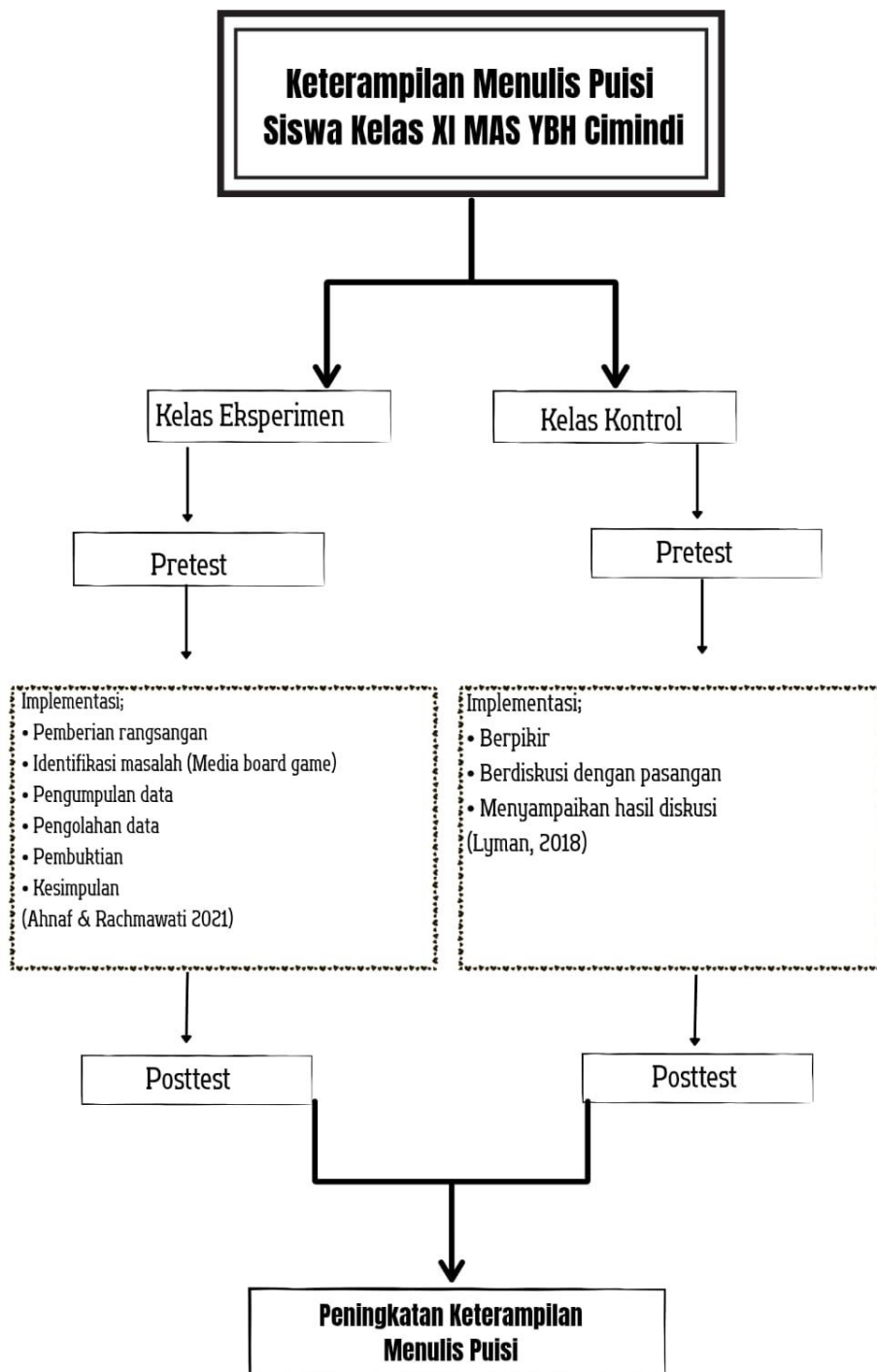
Salah satu bentuk keterampilan yang dapat dikembangkan melalui pendekatan *discovery learning* berbasis *board game* adalah menulis puisi, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pada fase E mata pelajaran Bahasa Indonesia, fokus utama adalah kemampuan produktif siswa, termasuk berbicara, mempresentasikan, dan menulis. Materi puisi di kelas XI bertujuan agar siswa mampu mengekspresikan gagasan dan pesan secara logis, kritis, dan kreatif dalam bentuk teks fiksi, seperti puisi. Melalui kegiatan menulis puisi, siswa dapat mengembangkan empati, kreativitas, serta kepekaan terhadap lingkungan dan karya sastra (Emzir, 2015).

Sebagai pembanding, pembelajaran menulis puisi juga kerap dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* (TPS). Model ini dikembangkan oleh Lyman (1981) dan dikenal sebagai salah satu pendekatan kooperatif yang menekankan keaktifan siswa melalui tiga tahap utama, yaitu think (berpikir secara mandiri), pair (berdiskusi dengan pasangan), dan share (menyampaikan hasil diskusi kepada kelompok atau kelas). Trianto (2014) menyatakan bahwa *Think Pair Share* memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kritis, menyampaikan gagasan, serta bertukar pendapat, sehingga pembelajaran berlangsung lebih bermakna. Dalam pembelajaran menulis puisi, TPS membantu siswa menggali ide secara individu, memperluas imajinasi melalui diskusi berpasangan, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam mengekspresikan karya sastra. Hal ini memperlihatkan adanya

perbedaan yang cukup jelas dengan model *discovery learning*, meskipun kedua model tersebut sama-sama menempatkan siswa sebagai pelaku aktif dalam proses pembelajaran.

Setelah seluruh proses pembelajaran pada kedua kelas selesai dilaksanakan, siswa diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui kemampuan akhir dalam menulis puisi. Selanjutnya, hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dibandingkan guna melihat adanya perbedaan peningkatan keterampilan menulis puisi siswa. Perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest* tersebut dijadikan dasar dalam menilai hasil penerapan model *discovery learning* berbantuan media *board game* dibandingkan dengan model pembelajaran berbasis *Think Pair Share* (TPS).

Berdasarkan hal tersebut, kerangka berpikir dalam penelitian ini mengarah pada asumsi bahwa penggunaan model *discovery learning* dengan media *board game* mampu memberikan peningkatan keterampilan menulis puisi yang lebih signifikan dibandingkan dengan model pembelajaran TPS. Hal ini disebabkan oleh karakteristik *discovery learning* yang menekankan keterlibatan aktif siswa, mendorong idkreativitas, serta menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual, sehingga memudahkan siswa dalam mengembangkan ide dan menuangkannya ke dalam bentuk puisi. Dibawah ini merupakan bagan kerangka berpikir.



Gambar 1.1

## **Kerangka Berpikir**

### **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang dirumuskan sebagai jawaban atas permasalahan penelitian dan kebenarannya masih harus dibuktikan melalui pengujian secara empiris (Sugiyono, 2018). Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berpikir yang telah disusun, hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H<sub>0</sub>: Penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan media *board game* tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis puisi siswa.

H<sub>1</sub>: Penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan media *board game* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis puisi siswa.

### **G. Penelitian Terdahulu**

Pertama, penelitian relevan mengenai topik ini dilakukan oleh Haifa Amalia Sholiha dan Nur Amalia (2021) yang berjudul “Penerapan Metode Discovery Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi” berangkat dari permasalahan rendahnya kemampuan menulis puisi pada peserta didik, khususnya siswa kelas X. Kondisi tersebut disebabkan oleh kesulitan siswa dalam menemukan ide serta kurang berkembangnya kreativitas dalam pembelajaran menulis puisi. Padahal, menulis puisi merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum 2013, sehingga diperlukan penerapan metode pembelajaran yang dapat mendorong keaktifan dan kemandirian siswa. Atas dasar tersebut, metode *discovery learning* dianggap relevan karena menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan konsep secara mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode *discovery learning* dalam meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa kelas X. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *discovery learning* dapat

meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa, yang terlihat dari meningkatnya keaktifan belajar, kemampuan mengembangkan ide, serta pemahaman siswa terhadap unsur-unsur pembangun puisi melalui pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Ananda Pratama, Dian Hartati, dan Roni Nugraha Syafroni (2024) yang berjudul “Efektivitas Model Sugesti Imajinasi Berbantuan Media Board Game “Tanya” dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi” berangkat dari permasalahan rendahnya kemampuan menulis puisi peserta didik. Kondisi tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional, minimnya pemanfaatan media pembelajaran, serta kesulitan siswa dalam menemukan dan mengembangkan ide. Pembelajaran menulis puisi memerlukan model yang mampu menstimulasi imajinasi dan kreativitas siswa agar mereka lebih aktif dan tidak mudah merasa jenuh. Oleh karena itu, model sugesti imajinasi yang dipadukan dengan media *board game* “Tanya” dipilih sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model sugesti imajinasi berbantuan media *board game* “Tanya” dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas VIII SMPN 1 Majalaya Karawang. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam kemampuan menulis puisi antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model sugesti imajinasi berbantuan *board game* “Tanya” dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji statistik serta perolehan nilai N-Gain sebesar 56,1797% yang termasuk dalam kategori cukup efektif, sehingga dapat disimpulkan bahwa model sugesti imajinasi berbantuan media *board game* “Tanya” efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Rena Devita Sari dan Yulianti Rasyid (2024) yang berjudul “Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Gambar Terhadap Keterampilan Menulis

Teks Puisi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Sungai Pua Kabupaten Agam” berangkat dari permasalahan rendahnya keterampilan menulis teks puisi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Sungai Pua Kabupaten Agam. Kondisi tersebut disebabkan oleh penggunaan strategi, teknik, dan media pembelajaran yang kurang bervariasi serta masih didominasi oleh metode konvensional. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam menuangkan ide, kurang menunjukkan kreativitas, dan hasil tulisan puisi yang dihasilkan banyak belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keterampilan menulis teks puisi siswa yang diajar menggunakan model *discovery learning* berbantuan media gambar, membandingkannya dengan pembelajaran konvensional, serta menganalisis pengaruh penerapan model tersebut terhadap keterampilan menulis teks puisi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan menulis teks puisi siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model *discovery learning* berbantuan media gambar lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan metode konvensional. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 76,04 yang termasuk kategori baik, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 62,85 dengan kategori cukup. Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai thitung lebih besar daripada ttabel ( $5,15 > 1,70$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* berbantuan media gambar berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis teks puisi siswa.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Sugiono, Muhammad Sholeh, dan Fithry Muthmainnah (2025) yang berjudul “Penerapan Model Discovery Learning dalam Pembelajaran Menulis Teks Puisi pada Siswa Kelas XI MAN 2 Indramayu” berangkat dari permasalahan rendahnya kemampuan menulis puisi siswa kelas XI MAN 2 Indramayu. Kondisi tersebut disebabkan oleh kesulitan siswa dalam menemukan gagasan, keterbatasan penguasaan kosakata atau diksi, serta penggunaan

model pembelajaran Bahasa Indonesia yang kurang bervariasi. Padahal, pembelajaran menulis puisi menuntut kreativitas, kemampuan mengekspresikan ide, serta pemahaman terhadap unsur-unsur pembangun puisi, sehingga diperlukan model pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan dan kemandirian siswa. Atas dasar tersebut, model *discovery learning* dipilih karena menekankan proses penemuan konsep secara mandiri melalui kegiatan pemecahan masalah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen dari 59,5 menjadi 83,39, serta diperkuat oleh hasil uji statistik yang menunjukkan nilai thitung lebih besar daripada ttabel ( $2,376 > 2,032$ ) pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis puisi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Meli Syafitri (2023) yang berjudul “Metode Discovery Learning untuk Menunjang Pembelajaran Menulis Puisi Kelas VIII SMP Negeri 10 Kota Metro” berangkat dari permasalahan rendahnya kemampuan menulis puisi siswa kelas VII SMP Negeri 10 Kota Metro. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam merangkai kata, memilih diksi yang tepat, serta mengekspresikan ide secara kreatif. Selain itu, keterbatasan media dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru menyebabkan proses pembelajaran menulis puisi kurang bervariasi dan kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang mampu mendukung proses belajar secara aktif dan menyenangkan, salah satunya melalui penggunaan metode *discovery learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *discovery learning* dinilai layak dan efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran dalam menunjang kemampuan menulis puisi siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi materi dengan skor rata-rata 4,4 yang

termasuk kategori sangat layak, validasi media sebesar 4,8 dengan kategori sangat layak, serta hasil uji coba lapangan yang menunjukkan respons siswa berada pada kategori sangat layak. Dengan demikian, metode *discovery learning* terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa dan mendukung pembelajaran menulis puisi secara lebih interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan lima penelitian terdahulu yang telah dikaji, dapat disimpulkan bahwa rendahnya keterampilan menulis puisi pada siswa umumnya dipengaruhi oleh kesulitan dalam menemukan ide, kurang berkembangnya imajinasi dan kreativitas, serta penggunaan model dan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Seluruh penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inovatif, khususnya *discovery learning* maupun model lain yang menekankan keaktifan dan kemandirian peserta didik, terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis puisi. Hasil penelitian secara konsisten memperlihatkan peningkatan kemampuan siswa dalam mengembangkan ide, memilih diksi yang tepat, memahami unsur-unsur pembangun puisi, serta meningkatnya keaktifan dan motivasi belajar. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa pembelajaran menulis puisi akan lebih optimal apabila didukung oleh model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan dipadukan dengan media pembelajaran yang menarik dan variatif.

Meskipun penelitian-penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas penerapan model *discovery learning* maupun pemanfaatan media tertentu dalam pembelajaran menulis puisi, masih terdapat celah penelitian (*research gap*) yang membedakannya dengan penelitian skripsi ini. Pertama, sebagian penelitian terdahulu hanya menerapkan model *discovery learning* tanpa mengombinasikannya dengan media permainan edukatif seperti *board game*, sedangkan penelitian lain yang menggunakan *board game* belum secara khusus mengintegrasikannya dengan model *discovery learning*. Kedua, penelitian terdahulu

dilaksanakan pada jenjang dan konteks pendidikan yang beragam, seperti SMP dan MAN, sementara penelitian ini secara khusus difokuskan pada siswa kelas XI Madrasah Aliyah Swasta (MAS), yaitu MAS YBH Cimindi, yang memiliki karakteristik serta kebutuhan pembelajaran yang berbeda. Ketiga, penelitian ini menitikberatkan pada perpaduan model *discovery learning* dengan media *board game* sebagai upaya menciptakan pembelajaran menulis puisi yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian skripsi ini diharapkan dapat melengkapi kajian sebelumnya sekaligus memberikan kontribusi baru dalam pengembangan model pembelajaran menulis puisi yang inovatif dan kontekstual di lingkungan Madrasah Aliyah.





uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN GUNUNG DJATI  
BANDUNG