

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoretik

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka hal-hal yang akan dibahas dalam bab ini adalah tentang menulis, karakteristik siswa SMP dalam kegiatan menulis, puisi, dan media pembelajaran.

1. Menulis

a. Hakikat Menulis

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Keterampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur.

Fachruddin (1988: 13) menyatakan bahwa menulis pada hakikatnya adalah suatu proses berpikir yang teratur, sehingga apa yang ditulis mudah dipahami oleh pembaca. Marwoto (1987: 12) menjelaskan menulis sebagai suatu kemampuan seseorang untuk mengungkapkan ide, pikiran, pengetahuan, ilmu, dan pengalaman-pengalaman hidupnya dalam bahasa tulis yang jelas, runtut, ekspresif, enak dibaca, dan dapat dipahami oleh orang lain.

Tarigan (1994: 22) berpendapat bahwa menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-

lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu. Gambar atau lukisan mungkin dapat menyampaikan makna-makna, tetapi tidak menggambarkan kesatuan-kesatuan bahasa. Menulis merupakan suatu representasi bagian dari kesatuan-kesatuan ekspresi bahasa.

Dengan demikian, menulis merupakan keterampilan berbahasa secara tidak langsung, suatu kegiatan berpikir yang produktif dan ekspresif, sehingga dihasilkan suatu tulisan/karya yang dapat dipahami oleh pembacanya. Dengan menulis seseorang dapat mengungkapkan ide, pikiran, pengetahuan, ilmu, dan pengalaman-pengalaman hidupnya dalam bahasa tulis.

b. Tujuan dan Fungsi Menulis

Setiap tulisan pasti memiliki tujuan. Menurut Tarigan (1994: 24-25) tujuan menulis ada empat, berikut ini akan dijelaskan beberapa tujuan menulis tersebut. Pertama, tulisan yang bertujuan untuk memberitahukan atau mengajar disebut wacana informatif (*informative discourse*). Kedua, tulisan yang bertujuan untuk menyakinkan atau mendesak disebut wacana persuasif (*persuasive discourse*). Ketiga, tulisan yang bertujuan untuk menghibur atau menyenangkan atau yang mengandung tujuan estetis disebut tulisan literer (wacana kesusastraan atau *literary discourse*). Keempat, tulisan yang mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat dan berapi-api disebut wacana ekspresif (*expressive discourse*).

Dalam praktiknya jelas sekali terlihat bahwa tujuan-tujuan yang sudah disebutkan tadi sering *bertumpang-tindih*, dan setiap orang mungkin menambahkan tujuan-tujuan lain yang belum tercakup dalam daftar di atas.

Sehubungan dengan hal tersebut, Hugo (via Tarigan, 1994: 25-26) merangkum tujuan menulis menjadi *assignment purpose*, *altruistic purpose*, *persuasive purpose*, *informational purpose*, *self-expressive purpose*, *creative purpose*, dan *problem-solving purpose*. Berikut ini akan diberikan penjelasannya.

Assignment purpose (tujuan penugasan), tujuan penugasan ini sebenarnya tidak mempunyai tujuan sama sekali. Penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri. *Altruistic purpose* (tujuan altruistik), penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, ingin menolong para pembaca memahami, menghargai perasaan, dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu. Tujuan *altruistik* adalah kunci keterbacaan sesuatu tulisan. *Persuasive purpose* (tujuan persuasif), tulisan yang bertujuan menyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan. *Informational purpose* (tujuan informasional, tujuan penerangan), tulisan yang bertujuan memberi informasi atau keterangan/penerangan kepada pembaca. *Self-expressive purpose* (tujuan pernyataan diri), tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca. *Creative purpose* (tujuan kreatif), tujuan ini melibatkan dirinya dengan keinginan mencapai norma artistik, atau seni yang, seni idaman. Tulisan yang bertujuan mencapai nilai-nilai artistik, nilai-nilai kesenian. *Problem-solving purpose* (tujuan pemecahan masalah), dalam tulisan seperti ini penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi. Penulis ingin menjelaskan, menjernihkan serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasan-gagasannya sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh pembaca.

Pada prinsipnya fungsi utama dari tulisan adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. Menurut Tarigan (1994: 22-23) menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir secara kritis. Menulis dapat memudahkan kita merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam daya tanggap atau persepsi kita, memecahkan masalah-masalah yang kita hadapi, menyusun urutan bagi pengalaman. Tulisan juga dapat membantu menjelaskan pikiran-pikiran kita. Selain hal di atas, dengan menulis kita dapat menjelaskan apa yang sebenarnya kita pikirkan dan rasakan mengenai orang-orang, gagasan-gagasan, masalah-masalah, dan kejadian-kejadian hanya dalam proses menulis aktual.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tujuan dan fungsi menulis adalah sebagai sarana komunikasi secara tidak langsung yang digunakan untuk memberikan informasi kepada khalayak ramai (pembaca). Melalui tulisan seseorang dapat mengungkapkan ide, gagasan, pikiran kepada khalayak ramai (pembaca). Tulisan-tulisan tersebut dapat memberikan informasi, kesenangan, mengekspresikan perasaan penulisnya, dan mengajak/mempengaruhi pembacanya.

c. Proses Kreatif Menulis

Kemampuan menulis tidak bisa lepas dari proses kreatif sebab proses inilah yang akan melahirkan sebuah karya yang berharga bagi penulis dan pembacanya. Tinggi rendahnya kualitas suatu tulisan atau karya sangat

dipengaruhi oleh proses kreativitas penulisnya. Semakin tinggi kualitas proses kreativitas seorang penulis biasanya akan melahirkan karya yang semakin baik.

Menurut Hairstone (via Darmadi, 1996: 31), secara umum dapat digeneralisasikan bahwa proses kreatif terdiri dari empat tahap, yaitu tahap persiapan (*preparation stage*), tahap inkubasi (*incubation stage*), tahap pencerahan dan penentuan (*illumination and execution stage*), dan tahap verifikasi (*verification stage*).

Tahap persiapan, tahap ini dibagi menjadi dua, yaitu persiapan jangka panjang dan persiapan jangka pendek atau persiapan secara langsung. Keduanya berkaitan erat dan berjalan secara berurutan. Persiapan jangka panjang mencakup seperangkat tindakan yang pada dasarnya merupakan usaha penggalian dan perluasan pengalaman seseorang. Adapun persiapan jangka pendek atau persiapan secara langsung dilaksanakan oleh penulis ketika penulis mulai mengidentifikasi persoalan, memilih topik dan menyempitkan topik.

Tahap inkubasi, penulis mulai memikirkan masalah yang akan ditulisnya secara terus-menerus. Penulis membiarkan masalah itu mengeras di dalam alam bawah sadarnya. Tahap ini membuka peluang untuk berlangsungnya suatu proses dimana kekuatan-kekuatan sadar dan bawah sadar ikut memproses, mengevaluasi, menyortir, dan mengkombinasikan segala informasi yang diperlukan untuk tulisannya.

Tahap pencerahan dan pelaksanaan, tahap ini mungkin merupakan tahap yang paling sulit dalam proses kreatif karena mempunyai variasi yang sangat luas. Penulis yang satu akan berbeda dengan penulis yang lain; jenis tulisan yang

satu akan diperlakukan secara berbeda dengan jenis tulisan yang lain. Dengan demikian proses dalam tahap ini dapat berjalan cepat atau lambat dan ini akan sangat tergantung pada semangat, kebiasaan, kecakapan yang dimiliki oleh penulis.

Tahap verifikasi, tahap ini penulis mengadakan pengecekan terhadap berbagai hal, mulai dari organisasi tulisanya, janji dan komitmen yang telah dibuatnya, konsistensi alur pikirannya, pemakaian bahasanya, kecermatan ejaanya, sampai dengan hal-hal kecil seperti pelafalan nama-nama yang ada, dan sebagainya. Pada tahap ini, penulis harus mengoreksi tulisannya secara menyeluruh.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa proses kreatif menulis harus dilakukan secara bertahap. Dalam tahapan-tahapan itu penulis mulai mengumpulkan ide, merenungkannya, mulai menuliskan dalam sebuah tulisan, dan selanjutnya mengedit tulisannya tersebut. Produk akhir dari proses tersebut adalah sebuah karya yang siap untuk dipublikasikan.

2. Karakteristik Siswa SMP dalam Kegiatan Menulis

Mappiare (via Ali dan Asrori, 2004: 9) mengemukakan masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai 22 tahun bagi pria. Rentang usia remaja ini dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu usia 12/13 tahun sampai dengan 17/18 tahun adalah remaja awal, dan usia 17/18 tahun sampai dengan 21/22 tahun adalah remaja akhir. Usia siswa SMP kelas VIII sekitar 12 tahun sampai 13 tahun. Oleh karena itu, siswa SMP kelas VIII dapat dikategorikan sebagai masa remaja awal.

Menurut Ali dan Asrori (2004: 9), remaja yang dalam bahasa Latin disebut *adolescence*, artinya tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan. Anak dianggap sudah dewasa apabila sudah mampu mengadakan reproduksi. Perkembangan lebih lanjut, istilah *adolescence* sesungguhnya memiliki arti yang luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik. Piaget (via Rumini, 1997: 69) juga menyatakan bahwa cara berpikir remaja awal sudah sistematis dan mencakup logika yang kompleks. Akan tetapi, pada umumnya, masa remaja awal sifatnya kepikirannya belum mencapai kematangan sehingga dalam menilai benar atau salah terhadap sekitarnya masih sering dipengaruhi oleh egosentris.

Ali dan Asrori (2004: 21) mengemukakan bahwa pesatnya pertumbuhan fisik pada masa remaja sering menimbulkan kejutan pada diri remaja itu sendiri. Pada remaja pria, pertumbuhan kelenjar endoktrin yang telah mencapai taraf kematangan sehingga mulai bereproduksi menghasilkan hormon yang bermanfaat bagi tubuh. Akibatnya, remaja pria mulai merasa tertarik kepada lawan jenis. Di sisi lain, perkembangan hormon pada remaja putri menyebabkan mereka mulai mengalami menstruasi yang seringkali pada awal mengalaminya menimbulkan kegelisahan.

Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa anak-anak ke masa dewasa. Masa remaja biasanya memiliki energi yang besar, emosi berkobar-kobar, sedangkan pengendalian diri belum sempurna. Remaja juga sering mengalami perasaan tidak aman, tidak tenang, dan khawatir kesepian. Masa ini

biasanya dirasakan sebagai masa sulit, baik bagi remaja sendiri maupun bagi keluarga, atau lingkungannya.

Menurut Ali dan Asrori (2004: 127), sejalan perkembangan psikis remaja yang berada pada fase pencarian jati diri, ada tahapan kemampuan berbahasa pada remaja yang berbeda dari tahap-tahap sebelum atau sesudahnya yang kadang-kadang menyimpang dari norma umum seperti munculnya istilah-istilah khusus di kalangan remaja. Karakteristik psikologis khas remaja seringkali mendorong remaja membangun dan memiliki bahasa yang relative berbeda dan bahkan khas untuk kalangan remaja sendiri. Situasi yang menunjang perkembangan bahasa juga perlu diciptakan dan dikembangkan oleh para guru di sekolah. Hal tersebut akan membantu remaja lebih leluasa dan tidak dihantui kecemasan untuk mengkomunikasikan pikiran-pikirannya. Solusi yang dapat diberikan yaitu dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan kemampuan berbahasanya melalui kegiatan menulis puisi.

Media permainan kata yang akan dihadirkan guru dalam pembelajaran menulis puisi menuntut mereka berpikir menemukan kata-kata yang sesuai dan kemudian merangkainya menjadi sebuah puisi. Tema-tema yang dipilih dalam membuat puisi tetap harus memperhatikan tema-tema yang lebih diminati oleh usia remaja awal. Tema tersebut misalnya masalah cinta, rasa kecewa yang muncul saat bergaul dengan teman, atau ketika tiba-tiba kehilangan orang tua. Masalah masa remaja sering menjadi masalah yang sulit diatasi baik oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Untuk mengungkapkan semua permasalahan itu biasanya dengan cara menuangkan dalam sebuah tulisan. Dengan demikian,

penggunaan media permainan kata diharapkan benar-benar mampu membantu mereka menghasilkan tulisan (puisi) yang lebih baik.

3. Puisi

a. Hakikat Puisi

Menurut Sayuti (2002: 3-4), puisi dapat dirumuskan sebagai sebetuk pengucapan bahasa yang memperhitungkan adanya aspek bunyi-bunyi di dalamnya, yang mengungkapkan pengalaman imajinatif, emosional, dan intelektual penyair yang ditimba dari kehidupan individual dan sosialnya; yang diungkapkan dengan teknik tertentu, sehingga puisi itu mampu membangkitkan pengalaman tertentu pula dalam diri pembaca atau pendengar-pendengarnya. Batasan ini merupakan batasan tentatif yang bertolak dari puisi-puisi konvensional. Batasan itu pun belum tentu mampu mencakupi semua jenis puisi yang ada. Dalam perkembangannya, khazanah puisi modern selalu menunjukkan adanya inovasi dan eksperimentasi yang dilakukan oleh para penyair pembaharu yang melahirkan puisi-puisi inkonvensional.

Puisi sebagai karya seni itu puitis. Kata puitis sudah mengandung nilai keindahan yang khusus untuk puisi. Pradopo (1987: 7) puisi itu mengekspresikan pemikiran yang membangkitkan perasaan, yang merangsang imajinasi panca indera dalam susunan yang berirama. Puisi merupakan rekaman dan interpretasi pengalaman manusia yang penting, digubah dalam wujud yang paling berkesan.

Menurut Hasnun (2006: 203) puisi adalah jenis karya sastra yang membedakan dirinya dengan jenis karya lainnya. Puisi adalah pengucapan

dengan perasaan. Pada prinsipnya puisi merupakan ekspresi jiwa seorang penyair atau penulisnya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa puisi adalah bentuk ungkapan ekspresi diri seorang penulis atau penyair yang dituangkan dalam sebuah tulisan yang puitis. Puisi tersebut ditulis berdasarkan pengalaman-pengalaman yang telah dialami oleh penulis. Penulisan sebuah puisi menggunakan teknik-teknik tertentu sehingga dicapai nilai-nilai estetis atau nilai-nilai keindahan dari puisi tersebut.

b. Unsur-unsur Pembangun Puisi

Unsur-unsur pembangun puisi yang perlu dicermati adalah bunyi, diksi, bahasa kiasan, citraan, sarana retorika, bentuk visual, dan makna. Berikut ini diuraikan masing-masing unsur puisi.

1) Bunyi

Dalam puisi, peran bunyi adalah agar puisi itu merdu jika dibaca dan didengarkan, sebab pada hakikatnya puisi adalah merupakan salah satu karya seni yang diciptakan untuk didengarkan. Pemilihan dan penempatan kata dalam puisi tersebut pasti didasarkan pada nilai bunyi. Maksudnya: (1) bagaimanakah kekuatan bunyi suatu kata yang dipilih itu diperkirakan mampu memberikan atau membangkitkan tanggapan pada pikiran dan perasaan pembaca atau pendengarnya; (2) bagaimanakah bunyi itu sanggup membantu memperjelas ekspresi; (3) ikut membangun suasana puisi, dan (4) mungkin juga mampu membangkitkan asosiasi-asosiasi tertentu. Jadi, kehadiran bunyi-bunyi tersebut

bukanlah tanpa tujuan, melainkan sebaliknya, dimaksudkan sebagai pendukung arti atau makna tertentu (Sayuti, 2002: 102).

Dalam puisi dikenal adanya persajakan atau rima, yakni perulangan bunyi yang sama dalam puisi. Persajakan dalam puisi dapat diklasifikasikan sebagai berikut. Dilihat dari segi bunyi itu sendiri dikenal adanya sajak sempurna, sajak paruh, sajak mutlak, aliterasi dan asonansi. Dilihat dari posisi kata yang mengandungnya dikenal adanya sajak awal, sajak tengah (sajak dalam), dan sajak akhir. Dari segi hubungan antarbaris dalam tiap bait dikenal adanya sajak merata (terus), sajak berselang, sajak berangkai, dan sajak berpeluk (Sayuti, 2002: 104-105).

Sajak sempurna adalah ulangan bunyi yang timbul sebagai akibat ulangan kata tertentu. Sajak paruh merupakan ulangan bunyi yang terdapat pada sebagian baris dan kata-kata tertentu. Sajak awal adalah ulangan bunyi yang terdapat pada tiap awal baris, sementara sajak tengah terdapat pada tengah baris, dan sajak akhir terdapat pada akhir baris. Berdasarkan hubungan antarbaris terdapat sajak merata, yang ditandai pada ulangan bunyi a-a-a-a di semua akhir baris; sajak berselang, ditandai dengan ulangan bunyi a-b-a-b di semua akhir baris; sajak berangkai: a-a-b-b; dan sajak berpeluk: a-b-b-a (Wiyatmi, 2009: 58-61).

Selain jenis-jenis persajakan di atas, berikut ini akan dijelaskan jenis persajakan yang sering muncul dalam puisi-puisi Indonesia modern. Anafora, yaitu suatu ulangan pola bunyi di awal baris. Pola anafora tersebut berfungsi menggiring atau memfokuskan perhatian pembaca ke arah tertentu, yakni arah

yang dikehendaki penyair sebagai aspek yang memukau. Asonansi adalah ulangan bunyi vokal yang terdapat pada baris-baris puisi, yang menimbulkan irama tertentu, sementara aliterasi adalah ulangan konsonan. Efoni adalah suatu kombinasi vokal-konsonan yang berfungsi melancarkan ucapan, mempermudah pemahaman arti, dan bertujuan untuk mempercepat irama baris yang mengandungnya. Kakofoni adalah perpaduan bunyi-bunyi konsonan yang menghalangi ucapan. Bunyi kakofoni dapat menggambarkan suasana yang tidak dikehendaki, disharmoni, *chaos*, tidak menyenangkan, bahkan kekacauan yang membosankan. Onomatope adalah tiruan bunyi dari bunyi sebenarnya. Fungsi lain dari onomatope adalah sebagai lambang rasa, artinya bunyi-bunyi tertentu membawa nilai rasa yang berbeda antara yang satu dengan yang lainnya (Sayuti, 2002: 105-131).

2) Diksi

Menurut Sayuti (2002: 143), diksi merupakan pemilihan kata yang dilakukan oleh penyair untuk mengekspresikan gagasan dan perasaan-perasaan yang bergejolak dan menggejala dalam dirinya. Pemahaman terhadap penggunaan diksi merupakan salah satu cara agar pembaca dapat memahami makna puisi secara baik dan menyeluruh. Dalam puisi penempatan kata-kata sangat penting artinya dalam rangka menumbuhkan suasana puitik yang akan membawa pembaca kepada penikmatan dan pemahaman yang menyeluruh dan total.

Peranan diksi dalam puisi sangat penting karena kata-kata adalah segalanya dalam puisi. Bahkan, untuk jenis puisi imajis, seperti dinyatakan

Sapardi Djoko Damono (via Sayuti, 2002: 143), kata-kata tidak sekedar berperan sebagai sarana yang menghubungkan pembaca dengan gagasan penyair, seperti peran kata dalam bahasa sehari-hari dan prosa umumnya. Dalam puisi imajis, kata-kata sekaligus sebagai pendukung dan penghubung pembaca dengan dunia intuisi penyair.

3) Bahasa Kiasan

Menurut Sayuti (2002: 195), bahasa kias yakni sarana untuk memperoleh efek puitis. Bahasa kias mencakupi semua jenis ungkapan yang bermakna lain dengan makna harfiahnya yang bisa berupa kata, frase, ataupun satuan sintaksis yang lebih luas. Bahasa kiasa dalam puisi berfungsi sebagai sarana pengedepanan sesuatu yang berdimensi jaral dalam bentuk yang sesingkat-singkatnya. Bahasa kias juga berfungsi membangkitkan tanggapan pembaca.

Menurut Abrams (via Wiyatmi, 2009: 64) bahasa kias atau *figurative language* merupakan penyimpangan dari pemakaian bahasa yang biasa, yang makna katanya atau rangkaian katanya digunakan dengan tujuan untuk mencapai efek tertentu. Adanya bahasa kiasan ini menyebabkan puisi menjadi lebih menarik perhatian, menimbulkan kesegaran, hidup, dan terutama menimbulkan kejelasan gambaran angan. Bahasa kiasan ini mengiaskan atau mempersamakan sesuatu hal dengan hal lain supaya gambaran menjadi jelas, lebih menarik, dan hidup. Bahasa kias dalam puisi dapat dikelompokkan ke dalam tiga golongan besar, yaitu kelompok perbandingan (metafora-simile), pengganti (metonimi-sinekdoki), dan pemanusiaan (personifikasi) (Sayuti, 2002: 195). Berikut ini penjelasan dari masing-masing bahasa kiasan.

a) Metafora-Simile

Kedua jenis bahasa kias ini merupakan bentuk perbandingan antara dua hal atau wujud yang hakikatnya berlainan. Dalam simile bentuk perbandingannya bersifat eksplisit, yang ditandai oleh pemakaian unsur konstruksional semacam kata seperti, sebagai, serupa, bagai, laksana, bagaikan, bah, dan ada kalanya juga morfem se-. Metafora perbandingannya bersifat implisit, yakni tersembunyi di balik ungkapan harfiahnya (Sayuti, 2002: 195-196).

b) Metonimi-Sinekdoki

Metonimi yakni pemanfaatan ciri atau sifat suatu hal yang erat hubungannya dengan hal tersebut. Sinekdoki adalah penggunaan bagian-baginan dari suatu hal dimaksudkan untuk mewakili keseluruhan hal itu. Dalam kenyataannya, kedua jenis kias tersebut banyak persamaannya sehingga tidak penting untuk membedakannya. Dalam hubungan ini, istilah metonimi lebih sering dipergunakan untuk keduanya (Sayuti, 2002:224). Metonimia (pengganti nama) diartikan sebagai pengertian yang satu dipergunakan sebagai pengertian yang lain yang berdekatan (Luxembrug dkk via Wiyatmi, 2009: 66). Metonimia berfungsi untuk memperjelas imaji karena melalui metonimia dikatakan keadaan konkret dari hal-hal yang ingin disampaikan. Sinekdoki adalah bahasa kiasan yang menyebutkan suatu bagian yang penting suatu benda (hal) untuk benda atau hal itu sendiri (Altenbernd via Pradopo, 1987: 78). Sinekdoki dibedakan menjadi dua jenis, yaitu totum pro-parte dan pars pro-toto.

Disebut *totum pro-parte* apabila keseluruhan dipergunakan untuk menyebut atau mewakili sebagian. *Pars pro-toto* apabila menyebutkan sebagian untuk mewakili keseluruhan.

- c) Personifikasi adalah kiasan yang menyamakan benda dengan manusia, benda-benda mati dibuat dapat berbuat, berpikir, dan sebagainya seperti manusia. Dengan kata lain, personifikasi merupakan pemberian sifat-sifat manusia pada suatu hal.
- d) Alegori adalah cerita kiasan atau lukisan yang mengiaskan hal lain atau kejadian lain (Pradopo, 1987: 71). Alegori ini sesungguhnya metafora yang dilanjutkan.

4) Citraan

Citraan merupakan kesan yang terbentuk dalam rongga imajinasi melalui sebuah kata atau rangkaian kata, yang seringkali merupakan gambaran dalam angan-angan. Citraan merupakan pengalaman pengindraan dalam puisi yang tidak hanya terdiri dari gambaran mental, tetapi sesuatu yang mampu menyentuh atau menggugah indera-indera yang lain. Bangunan citraan yang baik ditandai oleh penghematan dalam pemilihan dan penempatan kata dalam baris-baris puisi (Sayuti, 2002: 170-171).

Dari segi jenisnya, dikenal macam-macam citraan dalam puisi sesuai dengan jenis indera atau perasaan yang ingin digugah atau yang ingin dikomunikasikan oleh penyair dalam dan lewat puisinya. Citra visual adalah citraan yang berhubungan dengan indera penglihatan, yang berhubungan dengan indera pendengaran disebut citra auditif, yang membuat sesuatu ditampilkan

tampak bergerak disebut citra kinestetik, yang berhubungan dengan indera peraba disebut citra termal atau rabaan, yang berhubungan dengan indera penciuman disebut citra pemciuman, dan yang berhubungan dengan indera pencecapan disebut citra pencecapan. Dalam kaitan ini, yang perlu selalu diperhitungkan adalah kenyataan bahwa sebuah atau serangkaian kata dalam puisi tertentu bisa saja dimasukkan dalam lebih dari satu kategori citraan (Sayuti, 2002: 174-175).

5) Sarana Retorika

Menurut Sayuti (2002: 254), sarana retorika merupakan sarana untuk berpikir sehingga pembaca atau pendengar puisi dapat lebih menghayati gagasan yang diekspresikan, atau perasaan yang ingin ditumbuhkan penyairnya lewat puisi. Sarana retorik membangun arti melalui struktur sintaksis, artinya kata-kata tertentu disusun secara khas dalam jalinan konteks pilihan agar penikmat puisi menjadi tertarik dan terpacu daya pikirnya untuk menangkap makna yang dikemukakan penyair. Berikut ini akan dijelaskan berbagai ragam sarana retorik.

Repetisi atau perulangan adalah sarana retorik yang berkenaan dengan segala bentuk perulangan, baik perulangan kata maupun frase dalam baris yang sama, pada permulaan sejumlah baris, pada akhir baris, termasuk pula pengulangan seluruh atau sebagian bait puisi. Pertanyaan retorik merupakan pertanyaan yang diajukan tanpa perlu dijawab karena jawabannya sudah tersirat dalam jalinan konteks yang tersedia, atau jawabannya diserahkan kepada pembaca atau pendengar. Hiperbola adalah gaya bahasa yang menyatakan sesuatu secara berlebih-lebihan. Ironi merupakan pernyataan yang mengandung makna yang

bertentangan dengan apa yang dinyatakannya. Ambiguitas adalah pernyataan yang mengandung makna ganda (ambigu). Paradoks merupakan pernyataan yang memiliki makna yang bertentangan dengan apa yang dinyatakan. Litotes adalah pernyataan yang menganggap sesuatu lebih kecil dari realitas yang ada. Litotes merupakan kebalikan dari hiberbola (Wiyatmi, 2009:70-71).

6) Bentuk Visual

Menurut Sayuti (2002: 283), bentuk visual atau wujud visual yakni wujud yang tampak mata, walaupun pada mulanya lebih dimaksudkan untuk konsumsi telinga. Wujud visual dapat dilihat sebagai perwujudan penguasaan teknik ekspresi seorang penyair. Bentuk visual merupakan salah satu unsur puisi yang paling mudah dikenali. Bentuk visual meliputi penggunaan punctuation, tipografi, dan enjambemen. Punctuation sebagai wujud visual puisi berkenaan dengan penggunaan ejaan dan tanda baca. Enjambemen ialah perloncatan kesatuan sintaksis yang terdapat pada baris tertentu ke dalam baris berikutnya, baik dalam bait yang sama maupun ke dalam bait berikutnya. Tipografi merupakan aspek aspek bentuk visual puisi yang berupa tata hubungan dan tata baris. Bentuk visual pada umumnya mensugesti (berhubungan) dengan makna puisi. Berikut ini merupakan beberapa tipografi puisi, yaitu: (1) bentuk visual seperti prosa, (2) bentuk visual konvensional, dan (3) bentuk visual zigzag (Wiyatmi, 2009: 71).

7) Makna

Menurut Sayuti (2002: 348), makna adalah hal yang secara actual atau secara nyata dibicarakan dalam puisi. Kehadiran makna tidak bersifat terbuka dalam arti kata itu, tetapi berupa suatu hal sebagai implikasi tersembunyi dari sesuatu. Makna dibedakan dengan arti yang bersifat terbuka.

Makna merupakan wilayah isi sebuah puisi. Makna tersebut bisa disampaikan secara langsung maupun tidak langsung, implisit atau simbolis. Makna sebuah puisi, pada umumnya baru dapat dipahami setelah seorang pembaca membaca, memahami arti tiap kata dan kiasan yang dipakai dalam puisi, juga memperhatikan unsur-unsur puisi lain yang mendukung makna. Makna biasanya berhubungan dengan pengalaman dan permasalahan yang dialami dalam kehidupan manusia. Ada yang berhubungan dengan persoalan cinta asmara, cinta sufistik, kemiskinan, pemujaan terhadap tanah air maupun tokoh-tokoh tertentu (Wiyatmi, 2009: 73).

c. Penilaian Keterampilan Menulis Puisi di SMP

Menurut Nurgiyantoro (2010: 3), semua kegiatan pembelajaran yang dilakukan harus selalu diikuti atau disertai dengan kegiatan penilaian. Tanpa mengadakan suatu penilaian, kita tidak mungkin dapat menilai dan melaporkan hasil pembelajaran peserta didik secara objektif. Kegiatan penilaian yang dilakukan haruslah secara terencana.

Kompetensi menulis puisi adalah aktivitas aktif-produktif, yaitu menghasilkan karya sastra. Menulis sebuah puisi membutuhkan media yang

dapat membantu siswa menghasilkan karya yang baik. Salah satu media yang digunakan yaitu permainan kata. Oleh karena itu, tes yang sesuai untuk mengukur kemampuan menulis puisi ini adalah tugas menulis puisi. Tugas menulis puisi ini dengan menggunakan permainan kata.

Tes adalah bentuk-bentuk pertanyaan, tugas atau latihan yang harus dikerjakan oleh peserta didik (Nurgiyantoro, 2010: 117). Tes menulis puisi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes esai. Hasil dari tes tersebut adalah puisi. Puisi karya siswa selanjutnya dinilai oleh guru dan peneliti. Dalam penelitian ini yang akan dinilai adalah unsur intrinsik puisi. Pedoman penilaian dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel. 1 Pedoman Penilaian Menulis Puisi

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kepaduan makna antar baris dan bait	5	SANGAT BAIK: gagasan tiap bait jelas-susunan baris teratur-ada kepaduan makna dalam tiap baris dan tiap bait puisi.
		4	BAIK: gagasan tiap bait jelas-susunan baris kurang teratur-ada kepaduan makna dalam tiap baris dan tiap bait puisi.
		3	CUKUP BAIK: gagasan tiap bait kurang jelas-susunan baris kurang teratur-kurang ada kepaduan makna dalam tiap baris dan tiap bait puisi.
		2	KURANG BAIK: gagasan tiap bait tidak jelas-susunan baris tidak teratur- tidak ada kepaduan makna dalam tiap baris dan tiap bait puisi.
2.	Kesesuaian judul dan tema dengan isi	5	SANGAT BAIK: isi sangat sesuai dengan tema yang ditentukan-isi sangat sesuai dengan judul puisi-pemilihan judul kreatif.
		4	BAIK: isi sesuai dengan tema yang ditentukan-isi sesuai dengan judul puisi-pemilihan judul kurang kreatif.
		3	CUKUP BAIK: isi kurang relevan dengan tema yang ditentukan-isi kurang relevan dengan judul puisi-pemilihan judul kurang kreatif.
		2	KURANG BAIK: isi tidak relevan dengan tema yang ditentukan-isi tidak relevan dengan judul puisi-pemilihan judul tidak kreatif.
3.	Diksi	5	SANGAT BAIK: pemilihan kata tepat-tidak bersifat keseharian-penggunaan kata efektif.
		4	BAIK: pemilihan kata tepat-tidak bersifat keseharian-penggunaan kata kurang efektif.
		3	CUKUP BAIK: pemilihan kata tepat-bersifat keseharian-penggunaan kata efektif.
		2	KURANG BAIK: pemilihan kurang kata tepat-bersifat keseharian-penggunaan kata kurang efektif.
4.	Gaya bahasa	5	SANGAT BAIK: penggunaan minimal 3 variasi gaya bahasa-tepat-sangat mengekspresikan pikiran yang diungkapkan.
		4	BAIK: penggunaan minimal 2 variasi gaya bahasa-tepat- mengekspresikan pikiran yang diungkapkan.
		3	CUKUP BAIK: penggunaan minimal 1 variasi gaya bahasa-tepat-cukup mengekspresikan pikiran yang diungkapkan.
		2	KURANG BAIK: tidak menggunakan gaya bahasa.
5.	Citraan/imaji	5	SANGAT BAIK: penggunaan minimal 3 variasi imaji-tepat-sangat memunculkan imaji dan daya khayal.
		4	BAIK: penggunaan minimal 2 variasi imaji-tepat- memunculkan imaji dan daya khayal.
		3	CUKUP BAIK: penggunaan minimal 1 variasi imaji-tepat-cukup memunculkan imaji dan daya khayal.
		2	KURANG BAIK: tidak menggunakan kata-kata yang memunculkan imaji dan daya khayal.
6.	Rima	5	SANGAT BAIK: adanya penggunaan minimal 3 variasi rima-memunculkan irama yang sangat menarik dalam puisi.
		4	BAIK: adanya penggunaan minimal 2 variasi rima-memunculkan irama yang menarik dalam puisi.
		3	CUKUP BAIK: adanya penggunaan minimal 1 variasi rima-memunculkan irama yang cukup menarik dalam puisi.
		2	KURANG BAIK: tidak menggunakan variasi rima-tidak memunculkan irama yang menarik dalam puisi.
7.	Amanat/pesan	5	SANGAT BAIK: adanya penyampaian amanat-jelas-dapat dimengerti.
		4	BAIK: adanya penyampaian amanat-kurang jelas-kurang dapat dimengerti.
		3	CUKUP BAIK: adanya penyampaian amanat-tidak jelas-tidak dapat dimengerti.
		2	KURANG BAIK: tidak ada penyampaian amanat.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerimanya (*receiver*) (Soeparno, 1988: 1). Dalam dunia pengajaran, pada umumnya pesan atau informasi tersebut berasal dari sumber informasi; yakni guru; sedangkan sebagai penerima informasinya adalah siswa. Pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut berupa sejumlah kemampuan yang perlu dikuasai oleh siswa.

Kemampuan-kemampuan tersebut dikelompokkan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif meliputi kemampuan-kemampuan yang bersifat intelektual. Ranah afektif mencakup kemampuan-kemampuan yang berkenaan dengan rasa, sikap, dan tingkah laku. Ranah psikomotorik mencakup kemampuan-kemampuan yang bersifat jasmaniah atau keterampilan fisik.

Gagne dan Briggs (via Arsyad, 2010: 4) secara implisit menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik, digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Hamalik (via Arsyad, 2010: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi peajaran pada saat itu. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Dari penjelasan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

b. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Menurut Arsyad (2010: 75-76), ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media.

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Agar proses pembelajaran berjalan secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan di mana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana.
- 4) Guru terampil menggunakannya. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
- 5) Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.
- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Soeparno (1988: 10-11) dalam memilih media hendaknya memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

- 1) Mengetahui karakteristik setiap media, sehingga dapat mengetahui kesesuaian media yang dipilih sesuai dengan pesan atau informasi yang akan dikomunikasikan.
- 2) Media harus sesuai dengan tujuan yang hendak kita capai.
- 3) Media yang sesuai dengan metode yang kita gunakan.
- 4) Media yang sesuai dengan materi yang akan dikomunikasikan.
- 5) Media yang dipilih harus sesuai dengan keadaan siswa.
- 6) Media yang dipilih disesuaikan dengan situasi dan kondisi lingkungan tempat media itu dipergunakan.
- 7) Pemilihan media yang sesuai dengan kreativitas guru.

Dari kedua pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa dalam memilih media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media tersebut harus sesuai dengan metode yang kita gunakan dan dapat digunakan di mana pun dan kapan pun. Pemilihan media disesuaikan dengan

kemampuan dan kreativitas guru sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

c. Permainan Kata sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi

Soeparno (1988: 60) mengemukakan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan. Sudah tentu jenis dan sifat permainannya berbeda-beda sesuai dengan umur, jenis kelamin, bakat, maupun minat masing-masing. Anak-anak remaja menyukai permainan yang sudah mengandung unsur kreatifnya.

Menurut Dananjaya (2010: 165), permainan sebagai media pembelajaran melibatkan siswa dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan, mendapat inspirasi, terdorong untuk kreatif, dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa dalam melakukan permainan ini. Setiap siswa walau melakukan kegiatan yang sama dengan teman-temannya, tetapi proses pengalaman batin dalam mengembangkan potensinya sendiri mungkin berbeda-beda. Perilaku di dalam permainan, proses batin yang dirasakan masing-masing dan ekspresi dalam bentuk kata dan perilaku akan menjadi bahan pengamatan para pelakunya serta untuk memahami proses pengembangan potensi dirinya. Jadi, permainan adalah fakta yang dianalisis untuk memahami proses perilaku dalam permainan; pilihan keputusan masing-masing dalam bertindak atau berkata menjadi kesimpulan sebagai pembelajaran memproduksi diri sendiri.

Menurut Soeparno (1988: 61), permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yakni untuk memperoleh kegembiraan, dan untuk melatih keterampilan

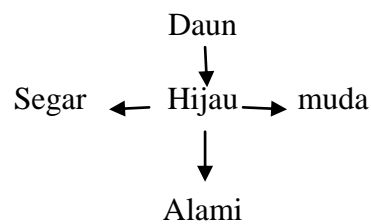
berbahasa tertentu. Apabila ada suatu permainan yang dapat menimbulkan kegembiraan tetapi tidak mengandung latihan keterampilan berbahasa, maka permainan itu tidak dapat disebut permainan bahasa. Sebaliknya, apabila ada suatu kegiatan yang dapat melatih keterampilan berbahasa tertentu tetapi tidak menimbulkan kegembiraan, maka kegiatan itu juga tidak dapat disebut permainan bahasa. Jadi untuk disebut sebagai permainan bahasa harus memenuhi kedua syarat di atas. Dengan permainan kata siswa merasa gembira dalam mengikuti pembelajaran dan dapat meningkatkan penguasaan kosa kata siswa. Adanya peningkatan penguasaan kosa kata siswa dapat meningkatkan kemampuan menulis puisi karena masalah utama pada kegiatan keterampilan menulis puisi pada siswa adalah minimnya penguasaan kosa kata. Untuk itu permainan kata dapat dikatakan termasuk dalam permainan bahasa karena memenuhi kedua syarat tersebut. Dengan permainan siswa akan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, terutama dalam pembelajaran puisi.

Permainan kata adalah permainan yang berupa pemberian stimulus berupa kata-kata, yang kemudian disusun menjadi sebuah tulisan. Kata-kata tersebut misalnya berhubungan dengan warna-warna yang akhirnya dapat disusun menjadi puisi. Puisi memerlukan bahasa-bahasa emosional yang menyentuh hati. Dengan media ini dapat membantu anak menyampaikan kata-kata yang berhubungan dengan emosinya. Tujuan media permainan kata ini ialah untuk menyusun sebuah puisi dalam rangka keterampilan ekspresi tulis atau mengarang.

Berikut ini adalah contoh-contoh permainan kata.

Contoh 1.

- 1) Kartu kata dibagikan pada siswa. Setiap siswa mendapatkan satu kartu kata.
- 2) Kata yang terdapat pada kartu kata merupakan stimulus agar siswa mendapatkan ide dalam menulis puisi.
- 3) Siswa menuliskan semua hal yang berhubungan dengan kata yang terdapat pada kartu kata tersebut, sebanyak mungkin.
- 4) Siswa misalnya mendapat kartu kata dengan kata “hijau”.



- 5) Kata-kata yang sudah terkumpul digabungkan menjadi sebuah puisi.

Misalnya puisi yang disusun seperti di bawah ini.

Puisi yang disusun →

Rindu Pagiku
 Ku hirup aromamu
 Sejuk, segar
 Membuatku rindu
 Rindu akan hijau alamku
 Yang kini entah kenapa
 Menjadi layu

Merah	Hijau	Kuning
Biru	Putih	Hitam
Ungu	Coklat	Pantai
Gunung	Sawah	Sungai

Gambar 1. Kartu Kata

Contoh 2.

Permainan ini dapat dilakukan secara berkelompok.

- 1) Setiap kelompok terdiri dari atas empat siswa.
- 2) Guru memberikan tema tentang sekolah.
- 3) Setiap siswa mengumpulkan empat kata atau lebih yang dipikirkan setelah mendengar kata sekolah.
- 4) Selanjutnya kata-kata dari tiap anggota kelompok dikumpulkan sehingga dalam satu kelompok memiliki enam belas kata atau lebih.
- 5) Setelah itu susun kata-kata tersebut menjadi puisi yang bertemakan sekolah.

Contoh 3.

- 1) Guru menawarkan tema puisi pada siswa.
- 2) Siswa mulai menuliskan kata-kata yang dipikirkan.
- 3) Antara siswa yang satu dengan lainnya saling bertukar kata-kata yang sudah mereka kumpulkan.
- 4) Langkah selanjutnya, siswa mulai menyusun kata-kata yang sudah terkumpul tersebut menjadi sebuah puisi.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa kelas VIIIC SMP Negeri 2 Kesesi, Kabupaten Pekalongan dengan menggunakan media permainan kata. Pada dasarnya penelitian ini mengacu pada penelitian sebelumnya, yaitu penelitian tentang penggunaan media gambar fotografi sebagai media meningkatkan kemampuan menulis puisi. Judul penelitian tersebut ialah *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi melalui Media Gambar Fotografi bagi Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 5 Depok Sleman*. Penelitian ini dilakukan oleh Army Hidayah. Penelitian tersebut terfokus pada permasalahan yang berkaitan dengan penulisan puisi dengan menggunakan media gambar fotografi. Dalam penelitiannya, Hidayah menyatakan bahwa: (1) pelaksanaan pembelajaran menulis puisi dengan media gambar fotografi mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran menulis puisi. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya antusias serta keaktifan siswa dalam pembelajaran penulisan puisi, dan (2) media gambar fotografi dapat dimanfaatkan sebagai media dalam

meningkatkan kemampuan siswa menulis puisi. hal ini terlihat dari puisi-puisi siswa yang semakin baik setelah diberikan tindakan dengan menggunakan media tersebut. Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada jenis keterampilan siswa yang ingin ditingkatkan, yaitu kemampuan menulis (sastra).

Selain penelitian di atas ada, beberapa penelitian lain yang hampir serupa yaitu dalam penggunaan media permainan bahasa sebagai sarana peningkatan kosa kata siswa. Salah satu penelitian tersebut adalah penelitian yang dilakukan oleh Sri Haryani (2004) mengenai *Keefektifitan Penggunaan Media Permainan Bahasa Sambung Suku terhadap Penguasaan Kosa Kata Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Samirano Yogyakarta*. Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada kesamaan media yang digunakan, yaitu media permainan bahasa.

Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh Army Hidayah dengan penelitian ini adalah diambilnya objek penelitian berupa upaya meningkatkan kemampuan menulis puisi dan subjek yang diambil siswa kelas VIII. Perbedaan penelitian ini terletak pada media yang digunakan dan sekolah yang dikenai tindakan. Pada penelitian Army Hidayah, media yang digunakan adalah gambar fotografi dan sekolah yang dikenai tindakan adalah SMP Negeri 5 Depok Sleman. Sedangkan pada penelitian ini, media yang digunakan berupa media permainan kata dan sekolah yang dikenai tindakan adalah SMP Negeri 2 Kesesi, Kabupaten Pekalongan. Dengan adanya persamaan dan perbedaan pada kedua penelitian diharapkan penelitian yang dilakukan Army Hidayah dapat membantu penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Haryani memiliki persamaan dengan penelitian ini pada penggunaan media permainan bahasa untuk meningkatkan penguasaan kosa kata siswa. Perbedaan kedua penelitian tersebut terletak pada subjek penelitiannya. Pada penelitian Sri Haryani diambil subjek siswa SD kelas V, sedangkan pada penelitian ini subjek yang diambil siswa SMP kelas VIII. Relevansi penelitian Sri Haryani dengan penelitian ini adalah digunakannya media permainan untuk meningkatkan penguasaan kosa kata siswa. Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa kesulitan yang dialami siswa SMP Negeri 2 Kesesi, Kabupaten Pekalongan dalam menulis puisi adalah minimnya penguasaan atau pilihan kata dalam menulis puisi. Dengan demikian, penelitian yang dilakukan Sri Haryani ini dapat membantu dan memberi masukan bagi penelitian ini.

C. Kerangka Pikir

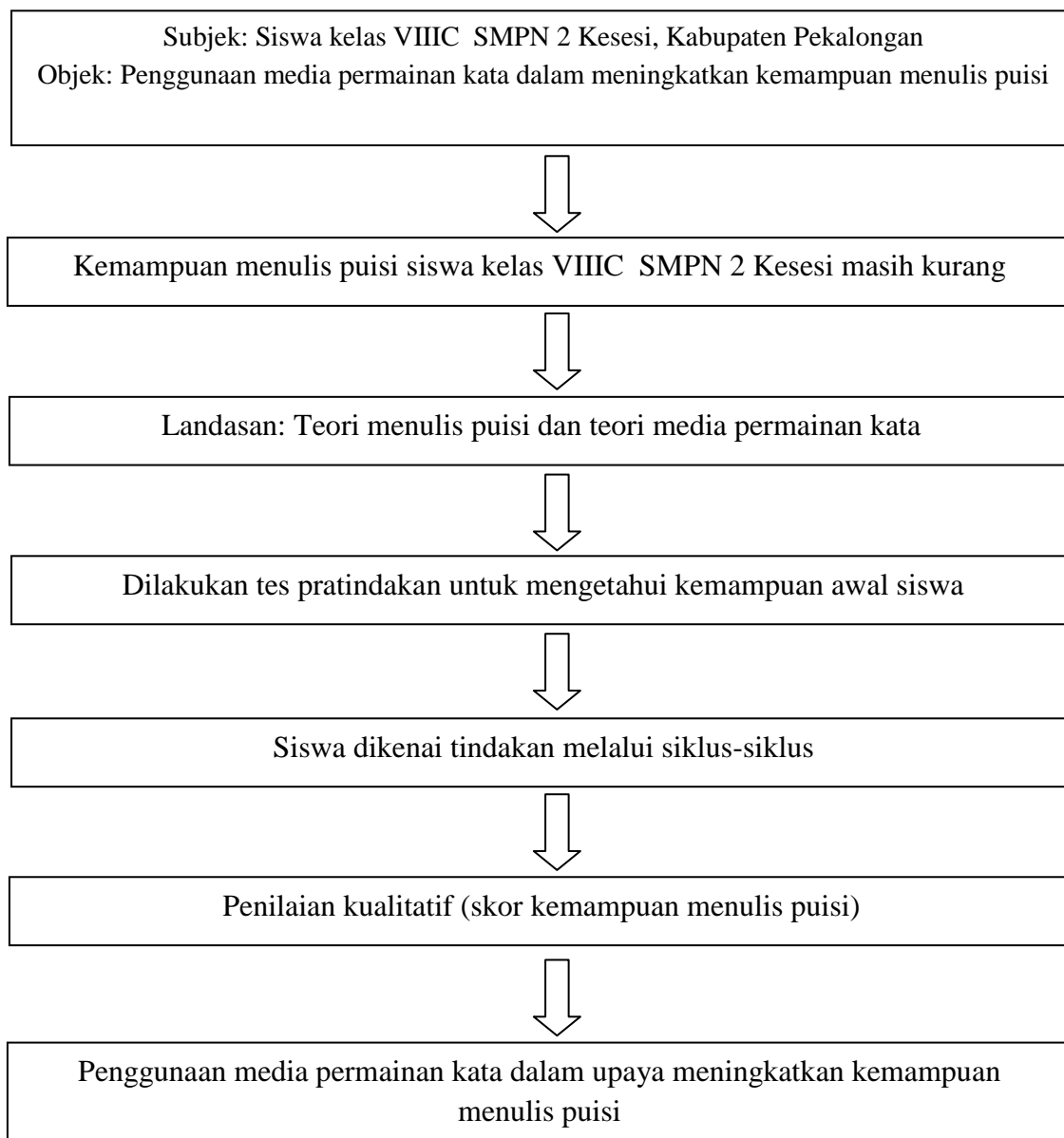
Dalam proses pembelajaran menulis puisi sebagaimana proses pembelajaran yang lain, faktor guru dan media sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Pembelajaran keterampilan menulis puisi bukan sekedar pemberian tugas dengan waktu yang ditentukan dan kemudian dinilai oleh guru, tetapi pembelajaran menulis puisi adalah pembelajaran yang menitikberatkan pada proses, bagaimana sebuah puisi ditulis itulah yang dinilai dan dihargai oleh guru.

Berdasarkan diskusi dan dialog peneliti dengan guru bahasa dan sastra Indonesia, yakni bapak Drs. Suharyanto yang berlangsung pada tanggal 12 Agustus 2011 dikemukakan bahwa siswa kelas VIIC SMP Negeri 2 Kesesi, Kabupaten Pekalongan kurang berminat dan kurang mampu dalam menulis puisi. Nilai-nilai

menulis puisi siswa masih kurang baik. Sebelum diberi tindakan, terlebih dahulu dilakukan tes pratindakan guna mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis puisi.

Untuk dapat menulis sebuah puisi siswa membutuhkan persyaratan yang berupa pengetahuan kebahasaan, keterampilan berbahasa, dan kemampuan siswa dalam berimajinasi. Agar siswa dapat menghasilkan tulisan yang baik, dibutuhkan suatu pembelajaran menulis puisi yang menarik dan untuk menciptakan pembelajaran puisi yang menarik dibutuhkan suatu media yang menarik.

Media permainan kata merupakan bentuk media yang menuntut siswanya untuk dapat mengimajinasikan dan merangkai kata-kata yang sudah dikumpulkan oleh siswa menjadi sebuah puisi yang baik dan menarik. Oleh karena itu, guru tidak sulit menggunakan media ini. Siswa akan lebih merasa tertarik dalam mengikuti pembelajaran menulis puisi karena media yang digunakan berupa permainan. Namun, keefektifan penggunaan media permainan kata dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa masih harus dibuktikan melalui kegiatan pembelajaran. Kerangka pikir tersebut dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 2. Peta Konsep Penelitian Upaya Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi dengan Menggunakan Permainan Kata pada Siswa Kelas VIII C SMPN 2 Kesesi, Kabupaten Pekalongan

D. Pengajuan Hipotesis

Berdasarkan kerangka pikir di atas, maka hipotesis tindakan yang dapat diajukan adalah “penggunaan media permainan kata dapat meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Kesesi, Kabupaten Pekalongan”.