

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengajaran Bahasa Indonesia memegang peranan yang sangat penting di sekolah. Mulai dari tingkat Sekolah Dasar sampai tingkat Perguruan Tinggi. Pada dasarnya tujuan pengajaran bahasa adalah agar siswa terampil berbahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan manusia untuk menyampaikan maksud kepada orang lain. Agar dapat berkomunikasi dengan baik maka diperlukan keterampilan berbahasa yang baik pula.

Keterampilan berbahasa meliputi empat aspek, yakni terampil menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa ini mempunyai hubungan yang sangat erat dan sama pentingnya. Tetapi untuk maksud-maksud tertentu salah satu keterampilan ini lebih dibutuhkan dari keterampilan lainnya.

Dari keempat keterampilan tersebut, keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa paling tinggi tingkatannya dan dianggap pokok bahasan yang paling sulit disampaikan oleh guru dan sulit diterapkan kepada siswa.

Persoalan utama siswa dalam menulis adalah sulit mengembangkan id-ide dan gagasan. Padahal dengan memiliki keterampilan menulis, memungkinkan seseorang untuk mengkomunikasikan gagasan, ide, pikiran, dan pengalamannya ke berbagai pihak. Menulis adalah kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dengan menulis seseorang juga dapat berbuat banyak untuk hal-hal dan tujuan tertentu.

Kegiatan menulis adalah suatu kegiatan yang sangat penting, karena kegiatan menulis membuktikan fungsinya sebagai suatu keterampilan dasar dalam kehidupan masyarakat. Menulis merupakan batu loncatan bagi keberhasilan anak di sekolah dan dalam kehidupan selanjutnya dalam masyarakat.

Menyadari akan hal tersebut sudah saatnya para siswa diberi informasi, motivasi, dan dibekali latihan menulis. Sebab keterampilan menulis bukanlah sesuatu yang diwariskan tetapi merupakan hasil proses belajar dan berlatih.

Dunia pendidikan merupakan wadah yang memiliki pengaruh yang besar dalam membentuk dan mengarahkan anak untuk mengembangkan kompetensi menulis siswa. Berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia, pembelajaran menulis catatan kaki merupakan standar kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa kelas XI SMA yaitu, berupa mengungkapkan informasi dalam bentuk proposal, surat dagang, karya ilmiah melalui kegiatan menulis catatan kaki pada karya tulis. Maka keberhasilan siswa dalam menerima pengajaran berbahasa khususnya keterampilan menulis, yaitu menulis catatan kaki sangat diharapkan dalam mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.

Namun, keberhasilan siswa dalam mencapai target yang diharapkan belum tercapai. Peneliti menemukan masalah ini pada saat mewawancarai guru bidang studi bahasa Indonesia di SMA Santo Thomas 3 Medan, berkaitan dengan kemampuan menulis siswa. Ternyata siswa kurang mampu dalam menulis catatan kaki karena dianggap sukar. Siswa dianggap kurang mampu menyampaikan ide-ide kreatif mereka dalam bentuk menulis sesuai dengan unsur-unsur penulisan

catatan kaki sehingga hasil yang diperoleh dalam menulis catatan kaki tidak sesuai dengan yang diharapkan. Dengan kata lain hasil yang diperoleh siswa rendah.

Gejala serupa juga terjadi ketika peneliti melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL), dimana masih banyak siswa yang belum mampu menulis catatan kaki dengan baik dikarenakan pembelajaran catatan kaki masih dilakukan secara tradisional, yaitu guru masih menggunakan metode ceramah dalam penyampaian serta kurangnya motivasi dan cara guru meningkatkan kreativitas siswa.

Situasi tersebut menuntut guru untuk mencari metode pembelajaran yang tepat, guna merangsang dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis catatan kaki. Dalam proses pembelajaran agar dapat mencapai hasil yang baik, guru dapat memanfaatkan metode pembelajaran. Metode pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Dengan menggunakan metode pembelajaran, maka proses belajar mengajar akan menjadi dinamis, terkesan kreatif dan hidup.

Menurut Lie, salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa adalah model pembelajaran kooperatif.¹⁾ Dalam pembelajaran kooperatif terdapat beberapa metode, salah satunya adalah metode *Teams Games Tournament (TGT)*. Pada metode ini terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui selama proses pembelajaran. Pada tahap awal, siswa belajar dalam suatu kelompok dan diberikan suatu materi yang dirancang sebelumnya oleh guru. Setelah itu siswa bersaing dalam turnamen untuk mendapatkan penghargaan

¹⁾ Anita Lie, *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas* (Jakarta: Grasindo, 2002), hal.8.

kelompok. Selain itu terdapat kompetisi antar kelompok yang dikemas dalam suatu permainan agar pembelajaran tidak membosankan.

Pembelajaran kooperatif dengan metode *Teams Games Tournament (TGT)* juga membuat siswa aktif mencari penyelesaian masalah dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, sehingga masing-masing siswa lebih menguasai materi. Dalam pembelajaran kooperatif metode *Teams Games Tournament (TGT)*, guru berkeliling untuk membimbing siswa saat belajar kelompok. Hal ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan guru. Dengan mendekati siswa, diharapkan tidak ada ketakutan bagi siswa untuk bertanya atau memberi pendapat kepada guru.

Dalam maknanya *Teams Games Tournament (TGT)* secara sederhana dapat diartikan sebagai pembelajaran melalui proses permainan, dalam pengertian siswa diarahkan untuk belajar melalui proses belajar lebih rileks, disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur *reinforcement* atau penguatan, terhadap topik yang sedang dipelajarinya. Dengan metode pembelajaran ini membuat siswa belajar secara aktif dan dengan personalisasi yang kemudian dituangkan kedalam bentuk tulisan.

Maka, dengan menggunakan pembelajaran kooperatif metode *Teams Games Tournament (TGT)* akan menuntut kreativitas guru dan siswa serta melatih siswa berpikir kritis dan memiliki kepekaan atau kepedulian sosial. Metode *Teams Games Tournament (TGT)* bisa dijadikan pilihan sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk menjadikan permasalahan tersebut sebagai topik yang akan diteliti oleh penulis. Adapun judul yang dipilih sesuai dengan permasalahan tersebut, yaitu “**Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Metode Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Catatan Kaki Oleh Siswa Kelas XI SMA Santo Thomas 3 Medan Tahun Pembelajaran 2010/2011**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Minimnya pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi catatan kaki.
2. Keberhasilan siswa dalam mencapai target yang diharapkan dalam menulis catatan kaki belum tercapai.
3. Masih banyak siswa yang belum mampu menulis catatan kaki.
4. Kurangnya pemanfaatan terhadap metode pembelajaran.
5. Pemanfaatan pembelajaran kooperatif metode *Teams Games Tournament (TGT)* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis catatan kaki siswa.

C. Pembatasan Masalah

Dalam suatu penelitian diperlukan adanya pembatasan masalah, agar masalah yang diteliti tidak terlalu luas. Mengingat luasnya ruang lingkup masalah, maka penelitian ini hanya dibatasi pada pengaruh pembelajaran kooperatif *Metode*

Teams Games Tournament (TGT) terhadap kemampuan menulis catatan kaki oleh siswa kelas XI SMA Santo Thomas 3 Medan Tahun Pembelajaran 2010/2011.

D. Rumusan Masalah

Agar penelitian menjadi terarah, maka perlu dirumuskan masalah yang akan diteliti. Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitaian ini adalah :

1. Bagaimanakah tingkat kemampuan siswa dalam menulis catatan kaki tanpa menggunakan pembelajaran kooperatif metode *Teams Games Tournament (TGT)*?
2. Bagaimanakah tingkat kemampuan siswa dalam menulis catatan kaki dengan menggunakan pembelajaran kooperatif metode *Teams Games Tournament (TGT)*?
3. Apakah penerapan pembelajaran kooperatif metode *Teams Games Tournament (TGT)* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan menulis catatan kaki siswa?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Menggambarkan tingkat kemampuan awal siswa menulis catatan kaki sebelum menggunakan pembelajaran kooperatif metode *Teams Games Tournament (TGT)*.

2. Menggambarkan tingkat kemampuan menulis catatan kaki siswa setelah menggunakan pembelajaran kooperatif *metode Teams Games Tournament (TGT)*.
3. Menggambarkan pengaruh penggunaan pembelajaran kooperatif *metode Teams Games Tournament (TGT)* terhadap peningkatan kemampuan menulis catatan kaki siswa.

F. Manfaat Penelitian

Setelah mencapai tujuan di atas, diharapkan penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran, dan bahan informasi untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa menulis catatan kaki, serta menambah wawasan dan pengalaman melaksanakan pembelajaran terutama bagi guru bidang studi bahasa Indonesia dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa menulis catatan kaki dengan menggunakan pembelajaran kooperatif *metode Teams Games Tournament (TGT)*.

2. Bagi Siswa

Dengan penerapan pembelajaran kooperatif *metode Teams Games Tournament (TGT)* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar dan kemampuan siswa dalam menulis catatan kaki yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

3. Bagi Peneliti

Sebagai bahan masukan bagi peneliti sebagai calon guru yang kelak akan mengajarkan bidang studi Bahasa Indonesia dan dapat memberikan inspirasi dan referensi untuk penelitian yang sejenis bagi peneliti lain yang bermaksud mengadakan penelitian pada permasalahan yang relevan.



THE
Character Building
UNIVERSITY