

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Sastra merupakan salah satu bentuk karya seni yang harus diperlakukan secara terbuka. Ia membuka peluang untuk diapresiasi, ditelaah, dirensi dan dikritik. Sumardjono & Saini (1997: 3-4) menyatakan bahwa sastra adalah ungkapan pribadi manusia yang berupa pengalaman, pemikiran, ide, semangat dan keyakinan dalam suatu bentuk gambaran konkret yang membangkitkan pesona dengan alat bahasa. Sehingga sastra memiliki unsur-unsur berupa pemikiran pengalaman, ide, perasaan, semangat, kepercayaan (keyakinan), ekspresi atau ungkapan, bentuk dan bahasa. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Suryono (2009:18) bahwa sastra juga mempunyai kemampuan untuk merekam semua pengalaman yang natural maupun yang supranatural, dengan kata lain sastra mampu menjadi saksi dan pengomentor kehidupan manusia. Menurut suryono (2009: 16-17) sastra bukan sekedar artefak (barang mati) tetapi sastra merupakan sosok yang hidup. Dapat disimpulkan bahwa sastra ialah sebuah karya seni yang berisi ungkapan seseorang tentang pengalaman, ide, semangat dan keyakinan. Sastra menjadi sosok hidup yang dapat merekam setiap kejadian diungkapkan melalui bahasa. Selain itu, sastra juga dapat diapresiasi, ditelaah, dirensi dan dikritik sebagai kretifitas.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada pendidikan di Indonesia. Dalam kurikulum 2013 diterapkan pembelajaran berbasis teks dan apresiasi sastra pada pembelajaran

bahasa Indonesia terdapat empat komponen keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa yaitu keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara dan keterampilan menulis (Tarigan, 2008: 1). Dalam kurikulum 2013 mata pelajaran bahasa Indonesia lebih melatih dan mendidik siswa untuk dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan menalar. Terutama untuk meningkatkan kemampuan siswa pada materi pembelajaran menelaah unsur buku fiksi. Menelaah unsur buku fiksi adalah salah satu kompetensi dasar yang harus dicapai siswa kelas VIII. Pembelajaran buku fiksi terdapat pada Kompetensi Dasar “3.18 Menelaah unsur buku fiksi dan nonfiksi yang dibaca.”

Nurgiantoro, (2015 : 2) mengungkapkan bahwa karya sastra terbagi menjadi dua yaitu, karya sastra nonfiksi dan fiksi. Karya sastra nonfiksi adalah karya sastra yang ditulis berdasarkan kajian keilmuan dan atau pengalaman. Pada umumnya, buku merupakan penyempurnaan buku yang telah ada sedangkan, karya sastra fiksi yaitu cerita rekaan atau cerita khayalan. Nurgiantoro (2012 : 1) mengatakan, fiksi adalah prosa naratif yang bersifat imajiner. Sedangkan nonfiksi adalah sebuah karangan yang di hasilkan dalam bentuk cerita nyata atau cerita kehidupan setiap hari yang di tuliskan menjadi sebuah cerita.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Karangan fiksi adalah karangan yang dibuat berdasarkan khayalan atau imajinasi pengarang. Sedangkan nonfiksi adalah karangan yang berdasarkan fakta, realita atau hal-hal yang benar-benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan menelaah termasuk ke dalam keterampilan membaca, karna hal pertama yang akan dilakukan sebelum menelaah teks atau sebuah bahan bacaan

yaitu membaca. Menurut Nurhadi, (2009: 2) dalam pengertian sempit, membaca adalah kegiatan memahami makna yang terdapat dalam tulisan. Sedangkan dalam pengertian luas, membaca adalah proses pengolahan bacaan secara kritis-kreatif yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang bacaan itu, yang diikuti oleh penilaian terhadap keadaan, nilai, fungsi dan dampak bacaan itu. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) membaca adalah melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis dengan melisankan atau hanya dalam hati. Sedangkan Simaremare dan Joharis (2016: 7) berpendapat bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa membaca adalah kegiatan memahami suatu bacaan yang digunakan pembaca untuk memperoleh makna, isi dan pesan dari suatu tulisan yang di baca.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) (2011:541) menelaah berasal dari kata telaah yang artinya penyelidikan, kajian, pemeriksaan penelitian. Jadi, menelaah adalah kegiatan melakukan telaah, menyelidiki, pemeriksaan suatu masalah untuk mempelajari sesuatu berdasarkan apa yang ingin ditelaah. Menelaah juga dapat diartikan sebagai suatu proses menyelidiki, mengkaji dan memeriksa data informasi dalam teks maupun dalam bentuk tulisan lain, salah satunya yaitu materi pembelajaran menelaah unsur buku fiksi yang dibaca.

Pembelajaran menelaah termasuk ke dalam membaca pemahaman, Menurut Tarigan, (2008: 58) membaca pemahaman (*reading for understanding*) adalah sejenis membaca yang bertujuan untuk memahami tentang standart-standart atau norma-norma kesastraan, resensi kritis (*critical review*), drama tertulis (*printed*

*drama*), dan pola-pola fiksi (*patterns of fiction*). Sedangkan menurut Razak (2009:9) di dalam jurnal Amna dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Tunarunggu Dengan Menggunakan Metode *Skimming*” menyatakan bahwa membaca pemahaman adalah kesanggupan pembaca menyebutkan kembali isi bacaan argumentasi, eksposisi, atau bacaan deskripsi tentang suatu topik. Dalam membaca pemahaman ada 3 tahap yang harus diperhatikan yaitu tahap prabaca, tahap saat membaca dan tahap pascabaca. Dari pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa membaca pemahaman ialah kegiatan membaca untuk memahami terhadap makna atau standar yang terdapat di dalam kesastraan.

Dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, siswa dituntut untuk aktif dan antusias menanggapi setiap materi pembelajaran yang di sampaikan guru. Tujuannya agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan baik dan tercapainya tingkat kompetensi yang diharapkan. Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Selain itu terdapat siswa yang tidak aktif untuk menanggapi materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan ada juga siswa yang hanya diam mendengarkan saja. Sehingga hal tersebut berpengaruh pada hasil belajar siswa dan tingkat kemampuan belajar siswa yang tergolong rendah, terutama dalam materi menelaah unsur buku fiksi dan nonfiksi. Faktor yang menyebabkan hal ini yaitu proses penyampaian materi pembelajaran yang kurang bervariasi dan penyampaian materi pembelajaran yang tidak menggunakan model pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, guru sebagai tenaga pendidik harus mampu berinovasi dalam penyajian materi pembelajaran yang baik menggunakan model

pembelajaran atau media pembelajaran yang cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa. Dengan meningkatkan kualitas layanan pembelajaran, berarti meningkatkan kualitas anak didik dan hasil belajarnya Joharis (2019: 10). Hal tersebut menjadi suatu yang penting untuk guru meningkatkan kualitas belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik sehingga dapat mencapai kemampuan belajar yang sesuai dengan ketentuan di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan, pada tanggal 28 November 2019 kepada Ibu Khadijah, S.Pd selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, guru tersebut menyatakan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia terutama pada materi menelaah unsur buku fiksi masih tergolong rendah dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang masih banyak mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM), banyaknya siswa yang tidak aktif dalam menanggapi materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Guru tidak menggunakan model pembelajaran dalam menyampaikan materi menelaah unsur buku fiksi dan siswa mengerjakan soal yang diberikan guru hanya secara individu saja. Guru juga tidak mencoba membuat sebuah game atau permainan dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Sehingga dari hasil wawancara ini dinyatakan bahwa tingkat kemampuan belajar siswa dalam materi menelaah unsur buku fiksi masih tergolong rendah. Masalah ini disebabkan karna kurangnya penggunaan model pembelajaran, tidak ada game dalam pembelajaran dan proses pembelajaran siswa yang dibuat tidak secara berkelompok oleh guru. Maka dari permasalahan tersebut penulis

terdorong melaksanakan penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe team game tournamanent* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan semangat belajar siswa.

Permasalahan lainnya juga ditemukan yaitu kurangnya minat membaca siswa, akibatnya tingkat kemampuan membaca siswa masih sangat rendah sehingga mengakibatkan kejenuhan bagi siswa untuk memahami materi pembelajaran khususnya dalam materi menelaah unsur buku fiksi.

Sejalan dengan penelitian pada sebuah jurnal hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan Wisnu. dkk (2014) yang berjudul “*model pembelajaran Team Game Turnament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK.*”

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Rata-rata N-Gain pada siklus I sebesar 0,48, pada siklus II sebesar 0,60 dan pada siklus III sebesar 0,65. Penerapan model pembelajaran kooperatif ini pun dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Aktivitas belajar siswa diarahkan sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Pada siklus I aktivitas belajar siswa berada pada kriteria tinggi, pada siklus II berada pada kriteria tinggi dan pada siklus III berada pada kriteria sangat tinggi. Hasil belajar siswa dan aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan setiap siklus karena terjadi perbaikan proses belajar pada setiap siklus. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran kooperatif ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pengaturan Sistem Refrigerasi.

Penelitian lainnya yang dilakukan Nurisma (2016) dengan judul “*Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (team game turmanent) untuk Meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas VII-2 SMP Negeri 12 Medan TP 2015/2016.*” yang menunjukkan hasil bahwa hasil belajar bahasa

Indonesia di kelas VII-2 SMP Negeri 12 Medan dapat ditingkatkan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*team game tournament*).

Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian bahwa ketuntasan belajar sebesar 72,50% pada siklus I meningkat menjadi 90% pada siklus II. Nilai rata-rata kelas siklus I sebesar 74,22 meningkat menjadi 80,97 pada siklus II. Keterampilan siswa meningkat dari 72,5% pada siklus I menjadi 92,5% pada siklus II. Hasil penelitian ini secara umum menunjukkan ada peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas VII-2 melalui model pembelajaran TGT (*team game tournament*).

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti menyarankan solusi untuk mengatasi permasalahan rendahnya tingkat kemampuan belajar siswa dalam menelaah unsur buku fiksi yaitu guru harus melakukan upaya yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam penelitian Widhiastuti yang berjudul *Team Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Belajar* menjelaskan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dalam proses pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa, guru bertanggung jawab menciptakan suasana yang memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik. Oleh sebab itu, tingkat kemampuan belajar siswa dapat diatasi melalui model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)*.

Model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* merupakan Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mendukung unsur permainan dan Reinforcement (kekuatan) Shoimin

(2013 : 203). Dalam TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam presentasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Dalam TGT digunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. Komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, *game*, turnamen dan penghargaan kelompok. Keunggulan pembelajaran tipe TGT adalah adanya turnamen akademik dalam proses pembelajaran. Dimana setiap anggota kelompok mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen (Tarigan, 2012 dalam Shoimin, 2016). Karakteristik TGT yaitu siswa belajar dalam kelompok kecil dimana dalam proses pembelajaran terdapat games tournament yang nantinya akan ada penghargaan kelompok (Respati, 2001 dalam Shoimin, 2016). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, percaya diri, menghargai sesama, disiplin, kompetitif, sportif, kerja sama dan keterlibatan belajar seluruh siswa.

Sehingga dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe (*Team Games Tournament*) TGT diharapkan mampu membuat peserta didik lebih aktif belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena model pembelajaran TGT memuat adanya game/turnamen di dalam kelas dan yang menjadi pemenang turnamen ini akan diberikan suatu penghargaan, maka peserta didik akan terpacu untuk menjadi yang terbaik.

Kegiatan turnamen yang menciptakan suasana persaingan sehat, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk mampu belajar lebih aktif



dan semangat, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Dalam upaya meningkatkan kemampuan hasil belajar peserta didik pada pelaksanaan pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe (*Team Games Tournament*) TGT yang diharapkan siswa mampu meningkatkan kemampuan dalam menelaah unsur buku fiksi dengan baik.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti bermaksud untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa di SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan. Peneliti melakukan penelitian yang mengangkat judul “Pengaruh Model *Kooperatif Tipe* TGT (*Team Game Turnamen*) Terhadap Kemampuan Menelaah Unsur Buku Fiksi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Pelajaran 2019/2020.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan judul dan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi sejumlah masalah dalam pembelajaran menelaah unsur buku fiksi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan sebagai berikut:

1. Rendahnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran pada materi menelaah unsur buku fiksi
2. Siswa tidak aktif menanggapi materi pembelajaran yang disampaikan guru
3. Rendahnya kemampuan siswa dalam menelaah unsur pada buku fiksi
4. Kurangnya penggunaan model pembelajaran untuk materi pembelajaran menelaah unsur buku fiksi
5. Rendahnya minat membaca siswa

### C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan mencapai tujuan yang tepat maka perlu dibatasi permasalahan yang akan diteliti. Berdasarkan identifikasi masalah dan kompetensi dasar 3.18 menelaah unsur buku fiksi dan nonfiksi di atas, peneliti membatasi permasalahan pada materi menelaah unsur buku fiksi yaitu pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menelaah unsur buku fiksi secara tertulis. Karna rendahnya tingkat kemampuan siswa sehingga membuat proses pembelajaran menjadi monoton, sehingga perlu diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menelaah unsur buku fiksi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan tahun pelajaran 2019/2020.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Kemampuan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan tahun pembelajaran 2019/2020 dalam menelaah unsur buku fiksi sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament*?
2. Bagaimana kemampuan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan tahun pembelajaran 2019/2020 dalam menelaah unsur buku fiksi sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament*?

3. Apakah ada pengaruh dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* terhadap kemampuan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan tahun pembelajaran 2019/2020 dalam menelaah unsur buku fiksi?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di paparkan, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini sebagai berikut,

1. Untuk menganalisis kemampuan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan tahun pembelajaran 2019/2020 dalam menelaah unsur buku fiksi sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament*.
2. Untuk menganalisis kemampuan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan tahun pembelajaran 2019/2020 dalam menelaah unsur buku fiksi sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament*.
3. Untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* terhadap kemampuan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan tahun pembelajaran 2019/2020 dalam menelaah unsur buku fiksi.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini manfaat yang akan diperoleh adalah diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis. Manfaat tersebut diuraikan sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan bagi pihak sekolah bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnamen* (TGT) yang dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa yang lebih aktif dan terarah bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnamen* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan minat belajar siswa dalam materi pembelajaran menelaah unsur buku fiksi dan menjadikan suasana belajar yang aktif.

### b. Bagi Sekolah

Hasil Penelitian ini kiranya dapat dijadikan sebagai salah satu referensi penerapan model pembelajaran yang menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan standart nasional pendidikan.

### c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan guru untuk bahan mengajar dan pengembangan tingkat kemampuan siswa dalam berjalannya kegiatan belajar mengajar yang efektif dan menarik dengan model *Team Game Turnamen* (TGT).

### d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti sendiri untuk menambah pengalaman dalam melaksanakan penelitian dan menambah pengetahuan peneliti mengenai cara meningkatkan kemampuan belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game turnamen* (TGT) yang tepat.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY