

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang baik dan berkualitas ialah bagian esensial yang harus dimiliki oleh bangsa sebagai generasi penerus. Maka kualitas pendidikan selalu ditingkatkan dari waktu ke waktu dan tidak heran jika kurikulum yang diberlakukan dalam dunia pendidikan selalu mengalami perubahan. Perubahan yang terjadi pada dunia pendidikan tentunya memiliki tujuan yang jelas, perlu juga diketahui bahwa kurikulum yang diberlakukan selalu berubah dari waktu ke waktu dikarenakan perlunya penyesuaian terhadap perkembangan zaman. Seperti yang terjadi didepan mata, zaman semakin canggih dan berkembang sangat pesat.

Oleh karena itu dunia pendidikan harus selalu disentuh dengan perubahan serta penyesuaian dengan zaman sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi masa kini dan masa yang akan datang. Maka hasil tinjauan yang dapat dilihat ialah fungsi pendidikan disebuah negara yang dihuni oleh bangsanya. Dalam pembukaan Undang-Undang dasar tercantum bahwa pendidikan memiliki fungsi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini menyediakan kesempatan sekaligus rintangan bagi para pendidik untuk menerapkan pendidikan yang cenderung mengorientasikan penguasaan suatu konsep yang memiliki tujuan untuk membentuk peserta didik lebih berpikir kritis, logis, dan kreatif serta

mandiri yang diyakini akan menciptakan peningkatan sikap keaktifan dan prestasi peserta didik saat belajar.

Proses pembelajaran merupakan langkah untuk mencapai tujuan pendidikan yang dilakukan oleh pendidik. Melalui proses inilah hubungan antar pendidik dan peserta didik mulai terjalin, karena didalamnya terdapat komunikasi dan interaksi. Tidak mudah untuk menjalin komunikasi dan berinteraksi dalam sebuah proses pembelajaran, maka perlunya dilakukan sebuah pendekatan. Manfaat dari pendekatan dalam sistem pembelajaran diantaranya: (1) merencanakan dengan jelas apa yang menjadi tujuan dan arah pembelajaran, (2) mengarahkan tindakan guru menjadi lebih tersistematis, (3) meningkatkan sumber daya dan potensi yang ada saat melakukan perancangan pembelajaran, (4) dapat memberikan umpan balik. Penyesuaian pembelajaran pada penelitian ini dimulai dengan diterapkannya model pembelajaran.

Model yang dimanfaatkan saat pelaksanaan pembelajaran hendak memberikan peluang kepada siswa untuk dapat belajar dengan aktif dan sesuai harapan, usaha pengoptimalan mutu pembelajaran dapat terlaksana, agar adanya variasi proses pembelajaran, maka dilakukan pembaharuan terhadap metode maupun model pembelajaran yang hendak digunakan ketika melangsungkan kegiatan pembelajaran di kelas.

Menurut Suprijono (2013:56) Model pembelajaran kooperatif yakni sebuah model pembelajaran yang membentuk beberapa kelompok dari sekumpulan siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda untuk memecahkan sebuah masalah. Model pembelajaran dengan tipe Times Games Tournament yakni model

pembelajaran yang tepat untuk diaplikasikan dalam kelas, karena model ini sangat cocok untuk ranah menghitung dan penggunaan bahasa (De Vries et al. dalam eling jiwangga 2017).

Jika dilihat dari konteks kurikulum, mungkin model pembelajaran ini terlihat sangat biasa maka perlu adanya sentuhan teknologi untuk mengoptimalkan ketertarikan peserta didik saat melaksanakan rangkaian kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti menggunakan bantuan media audiovisual guna menarik perhatian dan memaksimalkan kemampuan siswa dalam mencermati materi yang akan dibelajarkan. Media audiovisual merupakan alat yang diaplikasikan dalam proses belajar untuk mengakomodasi tulisan dan kata yang diungkapkan untuk memperoleh ide, sikap, dan pengetahuan. Kombinasi gambar dan suara yang mengikuti karakter yang hampir merealisasikan bentuk aslinya. Film, televisi, video-VCD, dan sound merupakan alat-alat yang termasuk ke dalam kategori media audiovisual.

Berangkat dari kompetensi dasar yang menjadi landasan materi sekaligus petunjuk saat melakukan penelitian, maka untuk mencapai hal tersebut harus sesuai dengan KD yang telah ditetapkan permendikbud. Kompetensi dasar “3.9 Mengidentifikasi informasi dari teks eksplanasi berupa paparan kejadian suatu fenomena alam yang diperdengarkan atau dibaca dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan, dan isi secara tertulis. 4.9 Meringkas isi teks eksplanasi yang berupa proses terjadinya suatu fenomena dari beragam sumber yang didengar dan dibaca.” Oleh karena itu, penelitian ini akan dipandu melalui KD yang berlaku dan akan nantinya akan mencapai tujuan pembelajaran berupa pengetahuan dan

keterampilan berupa kemampuan menulis peserta didik. Maka siswa diharapkan mampu menulis teks eksplanasi sesuai dengan isi, struktur dan kaidah kebahasaan dari teks eksplanasi. Tetapi kenyataan yang terjadi dilapangan adanya temuan bahwa pembelajaran dengan teks ekplanasi ini belum maksimal. Salah satu penyebabnya ialah penggunaan model pembelajaran yang tepat dengan tujuan pembelajarn.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan melalui wawancara dengan guru Bahasa Indonesia oleh ibu Melinda, S.Pd. diperoleh informasi bahwa kemampuan menulis siswa pada kelas VIII masih rendah. Beliau mengungkapkan ini melalui wawancara yang terlaksana oleh peneliti. Dalam pembicaraan yang dilakukan terungkapnya beberapa faktor yang menyebabkan siswa kurang mampu dalam menulis teks eksplanasi. Hal ini sesuai dengan hasil dilakukannya berupa tes kemampuan menulis teks eksplanasi siswa yang sesuai dengan kurikulum 2013, siswa kesulitan dalam mengungkapkan dan mengembangkan ide menjadi sebuah teks eksplanasi yang rangkup sesuai dengan isi, struktur dan kaidah kebahasaannya. Kemampuan menulis teks eksplanasi pada siswa kelas VIII SMP Amir Hamzah dengan perolehan hasil rata-rata siswa yang masih tergolong pada nilai 60, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran bahasa indonesia 75. Hal inilah yang membuktikan bahwa kemampuan menulis teks ekplanasi siswa kelas VIII masih rendah.

Rendahnya nilai kemampuan menulis siswa dipengaruhi oleh minat serta ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini juga terjadi karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang cukup mrnarik dalam materi teks

ekspansi karena banyak siswa yang beranggapan bahwa menulis teks itu menarik namun tidak semudah mendengarkan dan melihat fenomena dari teks ekspansi. Dengan begitu peneliti menggunakan media audiovisual guna mencapai peningkatan kemampuan menulis siswa dalam menulis teks ekspansi. Hal ini juga dibenarkan dengan adanya pendapat. Hayati (2017) menjelaskan bahwa media yang disajikan dan penyerapannya melalui indra lihat dan indra pendengaran yang akan membantu membangun situasi yang akan mengakomodasi peserta didik agar dapat memperoleh tujuan pembelajaran baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, serta sikap merupakan pengertian dari media audiovisual.

Melalui temuan hasil observasi, peneliti memilih media audiovisual, yang nantinya ini sangat berguna bagi guru juga peserta didik dalam memberlangsungkan pembelajaran dengan efisien. Maka salah satu model pembelajaran yang serasi atau sepadan dengan kriteria pembelajaran tersebut serta untuk menyesuaikan kondisi siswa yang lebih menyukai kegiatan bermain dibandingkan untuk belajar adalah dengan menerapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Harapan peneliti dengan pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif TGT ini akan mendukung guru dalam memberikan stimulasi untuk mengasah keterampilan peserta didik dalam menulis teks ekspansi agar tidak merasa bosan dan jenuh dengan model pembelajaran yang diterapkan pendidik setiap harinya, karena Guru merupakan fasilitator dan pendidik dalam berlangsungnya pembelajaran. Maka keberhasilan kegiatan

pembelajaran juga tidak terlepas dari kepemimpinan guru di dalam pelaksanaan kegiatan mengajarnya (Joharis, dkk., 2022).

Berdasarkan hal yang telah dikatakan diatas bahwa guru adalah fasilitator dan pendidik, maka dengan ini peneliti memberikan solusi agar guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan disesuaikan dengan materi yang diajarkan agar siswa mampu memiliki keterampilan dan pengetahuan baru. Untuk itu peneliti ingin melakukan penelitian eksperimen dengan judul **“Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audiovisual terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi pada kelas VIII SMP Amir Hamzah Medan.”**

B. Identifikasi masalah

Identifikasi masalah adalah sejumlah temuan suatu hal yang memiliki ketimpangan dan diperlukan suatu perbaikan yang dilandasi dengan uraian latar belakang masalah di atas. Oleh karena itu, peneliti menemukan beberapa masalah yang akan diuraikan berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, yaitu sebagai berikut.

- a. Kemampuan siswa yang masih rendah dalam pembelajaran teks eksplanasi.
- b. Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam menulis teks eksplanasi.
- c. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik bagi siswa.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari penelitian yang salah sasaran, maka perlu dirumuskan satu batasan dalam penelitian. Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka penulis membatasi penelitian ini pada Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Pada Kelas VIII SMP Amir Hamzah Medan yang materinya dibatasi pada Kompetensi Dasar “3.9 Mengidentifikasi informasi dari teks eksplanasi berupa paparan kejadian suatu fenomena alam yang diperdengarkan atau dibaca dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan, dan isi secara tertulis. 4.9 Meringkas isi teks eksplanasi yang berupa proses terjadinya suatu fenomena dari beragam sumber yang didengar dan dibaca.”

D. Rumusan Masalah

Rumus masalah yang akan menjadi pertanyaan dalam penelitian ini diuraikan berikut ini.

1. Bagaimanakah kemampuan menulis teks eksplanasi pada kelas VIII SMP Amir Hamzah Medan sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audiovisual?
2. Bagaimanakah kemampuan menulis teks eksplanasi pada kelas VIII SMP Amir Hamzah Medan sesudah menggunakan model pembelajaran

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audiovisual?

3. Bagaimanakah pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audiovisual terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi pada kelas VIII SMP Amir Hamzah Medan?

E. Tujuan Penelitian

Setelah merumuskan masalah, maka dirumuskan tujuan penelitian yang disesuaikan dengan rumusan masalah seperti yang terlihat berikut ini.

1. Untuk mengetahui kemampuan menulis teks eksplanasi pada kelas VIII SMP Amir Hamzah Medan sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audiovisual.
2. Untuk mengetahui kemampuan menulis teks eksplanasi pada kelas VIII SMP Amir Hamzah Medan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audiovisual.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audiovisual terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi pada kelas VIII SMP Amir Hamzah Medan.

F. Manfaat Penelitian

Peneliti mendambakan bahwa hasil penelitian ini nantinya memberi sumbangsi manfaat dan kontribusi yang baik terkait dengan topik masalah yang diangkat dalam penelitian ini. manfaat peneltian ini juga diarpakan dirasakan oleh berbagai pihak dan beragam manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, hasil penelitian ini akan berguana menjadi salah satu bahan pengayataan dan pengetahuan serta ilmi pengetahuan yang dikaji yang akan menyuguhkan realitas secara teori ilmiah tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audiovisual terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi. Peneliti berharap akan munculnya penelitian baru yang dapat menjadi inovasi untuk pembelajaran bahasa indonesia terutama pada materi teks eksplanasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Menjadi salah satu pedoman dalm upaya mengoptimlkan kemampuan menulis teks eksplanasi oleh peserta didik dan mengimplementasikan kondisi belajar yang menyenangkan sehingga lebih efektif, serta sebagai bahan masukan bagi peneliti sebagi calon guru dimasa yang akan datang khususnya tenaga pendidik pada mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

b. Bagi guru

Dapat memberikan manfaat berupa inovasi baru untuk melaksanakan aktivitas pembelajaran baik dengan bentuk pembelajaran jarak jauh maupu pembelajaran secara langsung atau tatap muka, serta hasil penelitian dapat digunakan sebagai inovasi baru dalam mengimplementasikan pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.

c. Bagi siswa

Dapat memberikan manfaat untuk memancing dan menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan mengembangkan materi ajar dengan memanfaatkan media pembelajaran.

The logo of Universitas Negeri Semarang (UNIMED) is a circular emblem. It features a central sun with rays, a green lotus flower, and a red flame-like shape. The text 'UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG' is written around the top inner edge, and 'UNIMED' is at the bottom. There are two small square symbols on the left and right sides of the bottom edge.

THE
Character Building
UNIVERSITY