

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keterampilan dalam berbahasa ada enam, yaitu menyimak, membaca, memirsa, berbicara, mempresentasikan dan menulis. Salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa adalah keterampilan menulis. Keterampilan menulis sangat penting untuk dikuasai karena keterampilan ini merupakan keterampilan dasar yang diperlukan baik di lingkungan sekolah maupun di kehidupan sehari-hari. Dengan menulis, seseorang dapat mengungkapkan atau menyampaikan pikiran dan perasaan dengan menggunakan bahasa tulis yang baik dan benar.

Pada Kurikulum 2013, pengembangan kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis teks. Melalui pendekatan pembelajaran tersebut diharapkan siswa mampu memproduksi dan menggunakan teks sesuai dengan tujuan dan fungsi sosialnya. Pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), pada mata pelajaran Bahasa Indonesia salah satu jenis teks yang harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa kelas XI yaitu teks cerpen. Pembelajaran menulis cerpen tercantum dalam Kurikulum 2013 (K13) pada Kompetensi Dasar (KD) 4.9 yaitu menulis cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun cerpen.

Nuryatin & Retno (2022) menyatakan bahwa cerpen adalah suatu peristiwa atau pengalaman yang dirasa oleh penulisnya. Selanjutnya Nurgiantoro (2012) cerpen adalah fiksi pendek yang dapat dibaca sekali duduk. Berdasarkan pendapat

di atas disimpulkan bahwa cerpen adalah sebuah cerita fiksi yang ditulis berdasarkan pengalaman atau peristiwa yang dapat dibaca secara singkat. Menulis cerpen bermanfaat untuk mengungkapkan rasa, ide, perasaan, dan pendapat yang ada dipikiran mereka.

Keterampilan menulis cerpen sangat penting dikuasai oleh siswa karena dengan kegiatan menulis cerpen melibatkan proses kreatif yang didalamnya terdapat tahapan-tahapan yang akan melatih seseorang berproses kreatif dalam mengolah ide dan menghasilkan sebuah cerita pendek (Esti, 2022). Namun, pada kenyataannya keterampilan siswa dalam menulis cerpen masih tergolong rendah. Hal ini dinyatakan oleh Mukoda Arif Subekti (2022) dalam penelitian yang berjudul “Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa SMA” bahwa minat siswa dalam menulis cerpen masih rendah dengan skor 65,26 yang disebabkan karena kesulitan menemukan ide atau gagasan untuk memulai cerita, model pembelajaran yang monoton dan sedikitnya kosa kata yang dikuasai siswa. Terdapat juga penelitian lainnya oleh Amelia Tendean, dkk (2023) dalam penelitian yang berjudul “Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Melalui Film Tenggelamnya Kapal *Van Der Wijck*” bahwa minat siswa dalam menulis masih rendah dengan skor 64,39 yang disebabkan karena kurangnya motivasi siswa dalam belajar, kurangnya minat siswa dalam mempelajari materi serta metode yang kurang tepat.

Hal yang sama terlihat dari pengamatan selama PLP di SMAN 1 Batang Kuis. Masih banyak siswa yang kurang mampu membuat cerita pendek dengan baik. Data ini dilihat dari nilai tugas siswa dalam menulis cerpen. Rata-rata siswa mendapat nilai 65 sedangkan nilai KKM yang harus dicapai siswa sebesar 75. Faktor penyebab rendahnya keterampilan siswa dalam menulis cerpen adalah

kurangnya minat dan motivasi siswa dalam menulis. Hal tersebut disebabkan karena siswa belum mengetahui bagaimana cara mengembangkan imajinasinya dalam menulis cerpen.

Kondisi siswa yang ribut saat proses pembelajaran berlangsung juga menjadi salah satu faktor rendahnya kemampuan siswa dalam menulis cerpen. Saat guru menjelaskan materi banyak siswa yang tidak menghiraukan penjelasan guru dan lebih memilih bermain dan mengganggu teman yang lain sehingga suasana belajar kurang kondusif dan materi yang disampaikan oleh guru kurang diserap baik oleh siswa.

Faktor selanjutnya adalah kurangnya kreatifitas siswa dalam menulis sebuah cerpen. Hal ini dikarenakan mereka tidak mampu menuangkan ide dan imajinasi yang mereka miliki ke dalam bentuk tulisan sehingga hasil karya yang mereka buat tidak maksimal.

Selanjutnya, model yang digunakan guru saat mengajarkan cerpen kurang efektif dan variatif. Hal tersebut menyebabkan siswa jenuh dan bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran alhasil siswa menjadi mudah mengantuk karena model yang digunakan guru tidak sesuai dengan kebutuhan siswa. Padahal dengan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat terpenuhi.

Permasalahan terkait rendahnya keterampilan siswa dalam menulis cerpen dapat diatasi dengan menggunakan model pembelajaran. Menurut Dapot, Tua & M. Siahaan (2023), model pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengkoordinasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi

para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Penggunaan model yang inovatif dapat menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik perhatian siswa. Salah satu model yang dapat digunakan pada pembelajaran menulis cerpen yakni model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda dan dalam praktiknya model ini mengajak siswa belajar sambil bermain (Manasikana, 2022). Model pembelajaran TGT dapat membuat peserta didik yang memiliki kemampuan rendah menjadi ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya. Sejalan dengan pendapat Milawati (2019) melalui model ini peserta didik menjadi lebih bersemangat karena ada unsur permainan didalamnya sehingga membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti proses pembelajaran.

Adapun penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini, yaitu penelitian Dimas Effendi, dkk (2022) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Menulis Puisi Peserta Didik Kelas X SMK Muhammadiyah 01 Rawabening”. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata *pretest* sebesar 33,33 dan *posttest* sebesar 3,66. Dari hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* terlihat bahwa adanya pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap kemampuan menulis puisi peserta didik kelas X SMK Muhammadiyah 01 Rawabening.

Penelitian lainnya yang relevan dengan penelitian ini, yaitu penelitian Sri Mures Walef, dkk (2022) yang berjudul “Model Pembelajaran *Cooperative Teams Games Tournament* terhadap Keterampilan Menulis Surat Lamaran Pekerjaan”. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa keterampilan menulis surat lamaran pekerjaan berpengaruh kuat dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*. Hal ini dilihat dari hasil uji t (t-test) dalam kelas eksperimen yang membuktikan t-hitung dengan t-tabel ($4,201 > 2,064$), karena thitung lebih besar dari t-tabel maka H1 (hipotesis alternatif) diterima. Selanjutnya dilihat dari hasil uji t (t-test) dalam kelas kontrol membuktikan t-hitung dengan t-table ($2,270 > 2,064$), karena thitung lebih besar dari maka H1 (hipotesis alternatif) diterima.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu. Hal ini terlihat dari variabel penelitian terkait model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Untuk perbedaannya, penelitian terdahulu mengaitkan variabel TGT terhadap kemampuan siswa menulis puisi dan teks prosedur, sementara penelitian ini membahas pengaruh variabel TGT terhadap kemampuan siswa dalam menulis cerpen.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Kooperatif dengan Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Kelas XI SMA Negeri 1 Batang Kuis Tahun Pembelajaran 2023/2024”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Kurangnya minat siswa dalam menulis cerpen
2. Kondisi siswa yang ribut saat proses pembelajaran berlangsung
3. Kurangnya kreatifitas siswa dalam menulis
4. Model yang digunakan kurang variatif dan efektif sehingga membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran

C. Batasan Masalah

Permasalahan pada penelitian ini perlu dibatasi agar masalah yang dikaji lebih jelas dan tidak terlalu luas. Oleh karena itu, peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti hanya pada pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) dan teks yang dikaji, yaitu cerita pendek.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu

1. Bagaimana kemampuan menulis cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batang Kuis tahun pembelajaran 2023/2024 dengan menggunakan model kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT)?
2. Bagaimana kemampuan menulis cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batang Kuis tahun pembelajaran 2023/2024 dengan menggunakan model *Project Based Learning*?

3. Apakah ada pengaruh penggunaan model kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan menulis cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batang Kuis tahun pembelajaran 2023/2024?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis kemampuan menulis cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batang Kuis tahun pembelajaran 2023/2024 dengan menggunakan model kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Untuk menganalisis kemampuan menulis cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batang Kuis tahun pembelajaran 2023/2024 dengan menggunakan model *Project Based Learning*.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan menulis cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batang Kuis tahun pembelajaran 2023/2024.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengaruh model kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan menulis cerpen.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil dari penelitian dapat dijadikan sebagai salah satu pedoman bagi guru untuk mengetahui keterampilan siswa dalam menulis cerpen dengan menggunakan model kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

b. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis cerpen khususnya dalam meningkatkan keterampilan berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan cerita pendek.

c. Bagi Peneliti

Dalam penelitian ini, dapat meningkatkan wawasan dan pengalaman peneliti dalam kajian tulisan ilmiah serta memperoleh gambaran mengenai keterampilan siswa dalam menulis cerpen dengan menggunakan model kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT).