

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peranan penting untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi. Dengan mempelajari bahasa Indonesia peserta didik diharapkan dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Selain bertujuan untuk mengajari peserta didik berkomunikasi dengan baik, pembelajaran bahasa Indonesia juga bertujuan untuk meningkatkan atau menumbuhkan minat peserta didik terhadap kesastraan Indonesia itu sendiri.

Pentingnya pembelajaran kesastraan dapat dilihat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada siswa kelas XI SMA terdapat standar kompetensi (SK) no. 7 yaitu memahami berbagai hikayat, novel indonesia/terjemahan dengan kompetensi dasar (KD) menemukan unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik hikayat. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu mengidentifikasi ciri-ciri hikayat dan menemukan unsur-unsur intrinsik serta ekstrinsik dalam hikayat.

Menurut Semi (1990 : 152) ,

Pengajaran sastra di sekolah menengah pada dasarnya bertujuan agar siswa memiliki rasa peka terhadap karya sastra yang berharga sehingga merasa terdorong atau tertarik untuk membacanya. Dengan membaca karya sastra diharapkan para siswa memperoleh pengertian yang baik tentang manusia dan kemanusiaan, mengenai nilai-nilai dan mendapatkan ide-ide baru. Dengan demikian dapatlah disimpulkan bahwa tujuan pengajaran sastra adalah untuk mencapai kemampuan apresiasi aktif.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan serta minat siswa dalam mengapresiasi sastra masih sangat rendah, khususnya pada sastra lama seperti hikayat. Hal ini didukung oleh penelitian yang pernah dilakukan oleh Eva Sahrida (2012) dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Siklus (Learning Cycle) Terhadap Kemampuan Mengapresiasi Hikayat ‘Indarajaya’ Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Binjai” memperoleh hasil tes rata-rata pada siswa dalam menganalisis unsur intrinsik hikayat adalah 60,75. Hal yang senada juga terjadi pada penelitian yang dilakukan oleh Suci Sundusiah (2007) dengan judul “Pembelajaran Sastra Klasik di SMP: Analisis Terhadap Hasil Pembelajaran Sastra Kalsik di SMP Labschool UPI Kelas XI” menunjukkan hasil yang kurang memuaskan yaitu 65,62.

Selain kedua penelitian di atas, penelitian yang dilakukan oleh Endang Listariani (2009) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Strategi Induktif Model Taba terhadap Kemampuan Mengapresiasi Hikayat “Indra Dewa” Oleh Siswa Kelas X MAN 2 Model Medan” juga menunjukkan bahwa sebelum perlakuan model nilai rata-rata siswa hanya 66,56.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapatlah dikatakan bahwa kemampuan siswa dalam mengapresiasi hikayat masih terbilang kurang baik. Kurangnya kemampuan siswa dalam pembelajaran hikayat menurut Ikram dan Syahrial (dalam Sundusiah, 2007: 10) terdapat dua alasan. Pertama, bahasa yang digunakan dalam naskah drama adalah bahasa Melayu lama yang rumit dan sulit dipahami. Kedua, digunakannya tulisan Jawi atau daerah yang tidak dikuasai siswa juga merupakan salah satu penyebab kurang diminatinya hikayat atau sastra

lama dikalangan siswa. Selain kedua alasan diatas Ika Afika Aria Swastika dalam penelitiannya yang berjudul “Tren Pembelajaran Sastra: Telaah Model Pembelajaran dalam Penelitian Mahasiswa Universitas Negeri Malang Tahun 1990-2010” menyatakan bahwa selain tulisan dan bahasa yang sulit dipahami oleh siswa ada alasan lainnya mengapa siswa kurang dalam pembelajaran hikayat salah satu alasannya adalah anggapan para guru bahwa pembelajaran sastra jauh lebih sulit dibandingkan pembelajaran materi bahasa lainnya. Lebih lanjut Swastika mengungkapkan bahwa guru kurang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga minat siswa terhadap pembelajaran sastra dapat meningkat.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis di sekolah SMA Negeri 1 Bintang Bayu, menurut para siswa mereka mengalami kesulitan dalam pembelajaran hikayat dikarenakan bahasa tulisannya yang sulit di mengerti dan tidak menggunakan bahasa sehari-hari. Selain itu, masih banyak para guru yang kurang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Ketika di konfirmasi dengan guru mengapa tidak menggunakan model pembelajaran yang ada mereka berkilah bahwa penggunaan model pembelajaran yang bervariasi sulit diterapkan karena minimnya fasilitas sekolah. Hal ini berakibat proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru terkesan monoton dan membosankan. Proses pembelajaran yang demikian membuat minat serta peran aktif siswa terhadap pembelajaran yang diajarkan oleh guru berkurang. Guru lebih banyak hanya menerangkan apa yang ada dibuku dan siswa sibuk menjadi pendengar dan mencatat hal-hal yang mereka anggap penting.

Untuk mengatasi masalah-masalah yang dikemukakan di atas, diperlukan sebuah model yang tepat terhadap kemampuan menemukan unsur-unsur intrinsik hikayat. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah model *teams games tournament*. Dipilihnya model *teams games tournament* ini dikarenakan tiga alasan. Pertama, model ini menerapkan kelompok heterogen terdiri atas 4-5 yang mana masing-masing murid dicampur menurut prestasi, jenis kelamin, suku dan lain-lain menjadi satu kelompok, sehingga tidak terjadi diskriminasi atau tumpang tindih dalam kelompok. Kedua, model ini mengutamakan kerja sama tim, dan dalam model ini para siswa diarahkan untuk berdiskusi dan saling membantu. Jika salah seorang murid tidak membantu temannya yang lain maka hal ini akan menjadi kegagalan team. Ketiga, model ini memiliki kegiatan turnamen dimana masing-masing individu dalam tiap kelompok akan mengikuti turnamen yang nantinya hasil turnamen akan ditambahkan dalam skor kelompok sehingga masing-masing individu memiliki andil besar untuk menambah skor kelompok mereka dan hal ini menyebabkan masing-masing siswa harus aktif dalam kegiatan pembelajaran jika tidak mau timnya kalah. Semua alasan yang dipaparkan di atas, memastikan bahwa masing-masing siswa harus mengalami proses pembelajaran, berlatih dan saling membantu, baik dalam memahami isi cerita hikayat maupun menemukan unsur intrinsik dalam hikayat tersebut jika tim mereka ingin menang dalam turnamen.

Berdasarkan wawancara terhadap guru bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Bintang Bayu model pembelajaran *teams games tournament* belum pernah digunakan dalam penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, penulis ingin

menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dalam penelitian yang akan dilakukan di SMA Negeri 1 Bintang Bayu.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai kemampuan menemukan unsur intrinsik “Panji Kuda Semirang” dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Minat siswa dalam pembelajaran sastra khususnya hikayat masih rendah
2. Siswa sulit memahami bahasa dan tulisan dalam hikayat
3. Tingkat kemampuan siswa dalam menemukan unsur intrinsik hikayat masih rendah
4. Guru kurang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa
5. Guru kurang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sehingga proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru terkesan monoton dan membosankan.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat kompleksnya permasalahan yang dikemukakan dalam identifikasi masalah di atas serta keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti. Untuk itu, masalah dalam penelitian ini dibatasi pada poin yang ke lima, yaitu model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang bervariasi sehingga terkesan monoton dan membosankan. Model pembelajaran yang monoton dan membosankan ini membuat para siswa hanya sebagai pendengar yang baik tanpa membuat siswa ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran hikayat yang dianggap murid sebagai pembelajaran yang membosankan. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukannya sebuah model yang tepat, guna merangsang semangat siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak menjadi penonton dan pencatat saja melainkan ikut berperan serta dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti menyarankan penggunaan model *teams games tournament* pada pembelajaran menemukan unsur intrinsik hikayat. Model ini merupakan sebuah model yang mengharuskan siswa untuk berkerjasama dalam tim yang heterogen sehingga tidak ada bentuk diskriminasi dalam tim tersebut. Selain itu, model ini juga mengharuskan tiap siswa saling membantu sesama anggota tim agar ketika pelaksanaan turnamen akademik tiap siswa dapat ikut berpartisipasi dalam menyumbang skor tim.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus masalah yang telah dinyatakan pada pembatasan masalah, masalah-masalah yang harus dijawab pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagimanakah kemampuan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bintang Bayu Tahun Pembelajaran 2013/2014 dalam menemukan unsur intrinsik hikayat “Panji Kuda Semirang” sebelum menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*?
2. Bagaimanakah kemampuan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bintang Bayu Tahun Pembelajaran 2013/2014 dalam menemukan unsur intrinsik hikayat “Panji Kuda Semirang” sesudah menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*?
3. Bagimanakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap kemampuan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bintang Bayu Tahun Pembelajaran 2013/2014 dalam menemukan unsur intrinsik hikayat “Panji Kuda Semirang”?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bintang Bayu Tahun Pembelajaran 2013/2014 dalam menemukan unsur intrinsik hikayat

“Panji Kuda Semirang” sebelum menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*

2. Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bintang Bayu Tahun Pembelajaran 2013/2014 dalam menemukan unsur intrinsik hikayat “Panji Kuda Semirang” setelah menggunakan metode pembelajaran *teams games tournament*
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bintang Bayu Tahun Pembelajaran 2013/2014 dalam meningkatkan kemampuan menemukan unsur intrinsik hikayat “Panji Kuda Semirang.”

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai dua manfaat yakni manfaat teoretis dan praktis. Secara teoretis, hasil penelitian ini bermanfaat untuk memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, khususnya bidang pembelajaran hikayat. Sedangkan untuk manfaat praktisnya dapat dinyatakan sebagai berikut.

1. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dan masukan bagi guru bahasa Indonesia dalam merencanakan dan melaksanakan program pembelajaran khususnya dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran hikayat.
2. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan bagi peneliti lain yang meneliti permasalahan yang relevan.