

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari dan diajarkan oleh siswa di sekolah. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan dan memperkuat kemahiran bahasa siswa, dan pelajaran digunakan sebagai sumber belajar untuk memenuhi nilai kelulusan. Tujuan lain dari pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan kesadaran siswa.

Tanggung jawab guru adalah menginspirasi siswa untuk menjadi pembaca dan penulis yang lebih baik. Siswa seharusnya mendapatkan manfaat dari kehidupan mereka dengan berbagai cara. Siswa harus memiliki kemampuan yang mencakup pelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013. Karena kurikulum 2013 berbasis teks, siswa harus mampu memahami dan menciptakan teks berbasis teks baik secara lisan maupun tulisan dalam berbagai konteks.

Siswa harus dapat menggunakan model yang digunakan dalam proses pembelajaran secara aktif. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, pertama-tama kita harus memastikan bahwa model atau pendekatan yang digunakan sudah tepat dan diubah selama proses pembelajaran. Suriani (2019: 8) mengemukakan model pembelajaran adalah suatu strategi atau pola yang berfungsi sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran. Menurut Lubis, M.J. (2019: 74), Pembelajaran adalah proses di mana siswa membuat ide atau pemahaman sendiri. Kegiatan belajar mengajar memungkinkan siswa melakukannya dengan mudah dan termotivasi.

Suprijono Sitanggang (2023) mendefinisikan model pembelajaran kooperatif sebagai model yang membagi siswa ke dalam kelompok yang berbeda untuk menyelesaikan masalah. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang ideal untuk diterapkan di kelas karena sangat cocok untuk bidang berhitung dan penggunaan bahasa. Semua siswa, terlepas dari posisinya, terlibat dalam gagasan Turnamen Pertandingan Tim, yang menggabungkan permainan dengan penguatan. Ada juga siswa yang bekerja sebagai guru sebaya. Wihana et al. (2024) menunjukkan bahwa mengikuti kegiatan yang lebih rumit bersama sekelompok teman akan membantu siswa menulis lebih baik. Mereka menggunakan model *Teams Games Tournament*.

Sinurat, VR, & Wasilah, A. (2023) mengemukakan Menulis ialah satu dari keterampilan berbahasa penting dan wajib dikuasai oleh tiap murid, di samping kualitas menyimak, berbicara, dan membaca. Dalam mengembangkan keterampilan tersebut, guru bertanggung jawab untuk mengembangkan beragam model pembelajaran yang dapat mendorong murid untuk belajar secara aktif.

Berbeda dengan keterampilan bahasa lainnya, menulis sering dianggap sebagai kemampuan yang sulit, terlepas dari pentingnya kemampuan tersebut. Kesulitan ini terutama berkaitan dengan konteks Kurikulum 2013, karena siswa mungkin merasa kesulitan untuk memilih bahasa dan gaya penulisan yang sesuai, mengartikulasikan pemikiran mereka secara tertulis, dan tetap terlibat dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan Kurikulum 2013, siswa harus menghasilkan teks tertulis untuk setiap mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Tiga keterampilan bahasa seperti berbicara, mendengarkan, dan membaca-menulis adalah jenis kompetensi bahasa lainnya. Ada hubungan antara keempat bakat linguistik tersebut. Keempat kemampuan ini, seperti berbicara dan mendengarkan, dipelajari atau dikuasai secara organik (dengan sendirinya). Siswa belajar menulis agar mereka dapat mengekspresikan diri dan pikiran mereka kepada orang lain. Menulis adalah keterampilan yang tidak boleh diremehkan. Seseorang dapat berkomunikasi dengan banyak orang yang mungkin tidak pernah ditemuinya melalui tulisan. Dalam dunia intelektual, menulis bukanlah sebuah keahlian; melainkan sebuah proses penciptaan makna dan salah satu cara terbaik untuk mengawasi pikiran kita sendiri.

Teks eksplanasi adalah teks yang menggambarkan fenomena lokal yang berbeda. Aspek sosial, budaya, dan alam semuanya tercakup dalam teks eksplanasi. Menyampaikan informasi atau penjelasan tentang sesuatu sambil mendukungnya dengan fakta terkini adalah fungsi utama dan karakteristik teks penjelasan. Hanya menawarkan gagasan tentang tulisan penjelasan, seperti definisi, sifat, struktur, dan bahasanya, tidak akan membantu siswa menjadi penulis teks penjelasan yang sangat baik. Menulis teks eksplanasi membutuhkan banyak pekerjaan karena kemampuan menulis tidak berkembang sendiri tanpa latihan.

Pada kenyataannya, siswa hanya memahami gagasan dari sebuah teks eksplanasi. Berdasarkan Kompetensi Inti (KI) ke-4 Kurikulum 2013, yaitu mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca,

menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori, siswa belum mahir menulis teks eksplanasi. Kompetensi Dasar (KD) 4.10 Menyajikan fakta dan informasi dalam bentuk teks yang menjelaskan, baik secara lisan maupun tulisan, tentang bagaimana suatu fenomena terjadi dengan memperhatikan komponen kebahasaan, struktur teks, dan aspek lisan.

Dalam pengamatan di SMPS Muhammadiyah 1 Medan, penulis menemukan bahwa banyak siswa yang masih belum aktif menulis teks eksplanasi, bahwa model pembelajaran kurang bervariasi, bahwa siswa kurang termotivasi untuk menulis teks eksplanasi, siswa kesulitan untuk memunculkan ide-ide baru untuk kegiatan penulisan teks eksplanasi, dan siswa masih bingung menulis teks eksplanasi sesuai struktur dan kaidah kebahasaan, siswa masih memiliki kosakata yang terbatas, yang berarti mereka belum diajarkan untuk membangun kalimat menggunakan kata-kata yang tepat. Ketika diberi tugas menulis esai teks eksplanasi, banyak siswa yang masih menyalin dan menempelkan atau menjiplak dari buku atau internet. Selain itu, strategi pengajaran yang masih digunakan dalam pembuatan teks penjelasan berulang, yang membuat siswa bosan dan bahkan mengantuk selama kelas. Salah satu elemen yang menyebabkan masalah ini adalah sifat pembelajaran yang berpusat pada guru dan kurangnya model interaktif yang secara aktif melibatkan siswa. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa contoh ini juga menggunakan model pembelajaran yang kurang menarik.

Model *Teams Games Tournament* muncul sebagai solusi menarik untuk masalah dalam pengaturan ini. Pendekatan *Teams Games Tournament*

menggabungkan permainan dan penguatan serta tindakan semua siswa, terlepas dari status mereka. Siswa juga berperan sebagai tutor sebaya. Siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang teks penjelasan, meningkatkan kosakata mereka, dan belajar bagaimana membuat dan menghasilkan tulisan penjelasan berkualitas tinggi dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*.

Penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini adalah "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 01 Rawabening" oleh Dimas Effendi dkk. merupakan kajian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam penelitian ini menunjukkan bahwa belajar menghasilkan teks puisi berbeda secara signifikan dengan model pembelajaran lainnya. Variasi yang signifikan juga terungkap dengan temuan analisis data berbasis kelengkapan. Tiga puluh siswa menyelesaikan atau memperoleh nilai KKM setelah posttest, sedangkan dua puluh tujuh siswa menyelesaikan pretest.

Selain itu, ada studi yang berkaitan dengan penelitian Nada Despriyanti Sitanggang yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dibantu Media Audiovisual terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi di Kelas VIII SMP Amir Hamzah Medan". Uji hipotesis akhir dalam hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran *Teams Games Tournament* berhasil membantu siswa kelas VIII di SMP Amir Hamzah memperoleh kemampuan yang diperlukan untuk menulis teks

eksplanasi. Sebelum menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dengan penggunaan media audiovisual, nilai rata-rata siswa adalah 61,68. Skornya adalah 79,68 ketika Model Pembelajaran Kooperatif TGT diimplementasikan dengan bantuan materi audiovisual. Alhasil, dapat diklaim bahwa strategi pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan alat bantu audiovisual telah menghasilkan hasil ujian yang lebih baik dari sebelumnya.

Uci Ulfa Nur'afifah melakukan studi yang relevan berikut, "Efektivitas Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dalam Menulis Puisi di Kelas II SDN Kedunggalar." Penelitian ini menemukan bahwa terdapat variasi yang mencolok dalam kapasitas siswa untuk menulis puisi Indonesia antara mereka yang diajarkan menggunakan model pengajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan mereka yang diajarkan menggunakan metode pengajaran konvensional. Selain itu, ada perbedaan yang mencolok dalam kapasitas siswa yang diidentifikasi memiliki efisiensi belajar yang buruk dan mereka yang didefinisikan memiliki efektivitas belajar yang tinggi untuk menulis puisi Indonesia. Siswa dengan efektivitas belajar tinggi menunjukkan lebih banyak pertumbuhan dalam kemampuan menulis puisi mereka daripada rekan-rekan mereka dengan efektivitas pembelajaran rendah, menurut analisis data deskriptif. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa kemampuan menulis puisi dipengaruhi oleh efektivitas pembelajaran.

Penelitian relevan selanjutnya "Peningkatan Keterampilan Menulis Sederhana ke Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Dibantu oleh

Footprint Games Kelas I" adalah studi terkait selanjutnya oleh Lisa Putri Wihana dkk. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dibantu oleh game Footprint meningkatkan kemampuan menulis sederhana siswa kelas I SD 2 Demaan. Tes N-Gain menghasilkan nilai rata-rata 0,5958, yang termasuk dalam kategori sedang karena berada pada jarak $0,30 \leq 70$. Ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak.

Studi Relevan selanjutnya "Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Jenis Turnamen Permainan Tim pada Kemampuan Menulis Bahasa Inggris" oleh M. Entis Sutisna dkk. adalah relevan. Penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis bahasa Inggris siswa SDN Kertamulya kelas 2–4 dipengaruhi oleh strategi pembelajaran *Teams Games Tournament*. Ini didasarkan pada rata-rata pretest 42,25 dan rata-rata posttest 61,5, yang dikumpulkan sebelum terapi. " Nilai pretest dan posttest berbeda secara signifikan, sesuai dengan hasil analisis uji hipotesis menggunakan uji-t.

Identik dengan penelitian peneliti sebelumnya, penulis sekarang akan menyelidiki model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Perbedaannya adalah bahwa meskipun penelitian sebelumnya berfokus pada kemampuan menulis puisi siswa, studi penulis yang akan datang akan fokus pada kemampuan menulis teks penjelasan siswa.

Dengan mempertimbangkan masalah tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII SMPS Muhammadiyah 1 Medan”.

B. Identifikasi Masalah

1. Model pembelajaran yang digunakan pendidik kurang bervariasi.
2. Peserta didik kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran menulis teks eksplanasi.
3. Siswa sulit menemukan ide-ide baru dalam kegiatan menulis teks eksplanasi.
4. Siswa masih belum mampu menulis teks eksplanasi berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan teks eksplanasi.
5. Kosakata yang dimiliki siswa masih minim sehingga belum terlatih menyusun kalimat dengan pilihan kata yang tepat.

C. Batasan Masalah

Keterbatasan masalah dalam penelitian ini terbatas pada model *Teams Games Tournament*, dan tulisannya tidak terbatas pada teks eksplanasi siswa kelas VIII di SMPS Muhammadiyah 1 Medan, sesuai latar belakang dan identifikasi masalah yang diberikan.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas VIII SMPS Muhammadiyah 1 Medan dengan menggunakan model *Inkuiri*?
2. Bagaimanakah kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas VIII SMPS Muhammadiyah 1 Medan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*?

3. Bagaimanakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas VIII SMPS Muhammadiyah 1 Medan?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsi kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas VIII di SMPS Muhammadiyah 1 Medan dengan menggunakan model *Inkuiri*.
2. Untuk mendeskripsi kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas VIII di SMPS Muhammadiyah 1 Medan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas VIII SMPS Muhammadiyah 1 Medan?

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari temuan penelitian ini diantisipasi antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat secara teori

Keunggulan teoritis dari penelitian ini adalah kemajuan dalam ilmu pengetahuan, khususnya dalam pelatihan keterampilan menulis bahasa Indonesia menggunakan paradigma pembelajaran *Teams Games Tournament*.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Pendidik

Model *Teams Games Tournament* di sekolah menengah pertama diharapkan akan meningkatkan pemahaman siswa tentang pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Ini juga akan mengubah sistem pendidikan di Indonesia dari model yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa dan memungkinkan guru untuk mengembangkan dan mengubah kegiatan pembelajaran mereka untuk membuat lingkungan belajar yang produktif, kreatif, dinamis, dan menarik dengan berbagai model.

b. Bagi Peserta Didik

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* diyakini akan menginspirasi dan meningkatkan kegembiraan siswa. Kontes juga akan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan bekerja sama dalam kelompok.

c. Bagi Lembaga Pendidikan

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* membuat sekolah atau lembaga lebih kreatif dan meningkatkan kualitas pendidikan.