

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan rangkaian kegiatan komunikasi antara manusia yang dilaksanakan dalam bentuk proses belajar mengajar, diharapkan siswa dapat memahami suatu pengetahuan, untuk mengembangkan ide dan gagasan dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk mengembangkan ide dan gagasan seorang siswa adalah dengan cara melakukan pembelajaran (Novianty, 2021: 262).

Pendidikan adalah pendewasaan peserta didik untuk mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki peserta didik oleh karena itu, seharusnya pendidikan didasari memberikan pemahaman peserta didik agar meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Sa'diyah et al., 2022: 110). Pembelajaran harus mampu melibatkan peserta didik secara aktif melalui kegiatan yang interaktif, menyenangkan, inspiratif dan menantang untuk menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan bakat serta minat peserta didik (Aini et al., 2023: 387).

Pembelajaran merupakan tahapan-tahapan yang telah disusun guru dalam menyelenggarakan proses belajar berisi kegiatan yang akan dilakukan, indikator pencapaian hasil belajar, alokasi waktu, dan penilaian hasil belajar peserta didik. Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru harus merancang kegiatan proses pembelajaran, serta materi pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa (Prameswari et al., 2023: 190). Proses keberhasilan sebuah pembelajaran bukan hanya dari proses pembelajaran antara guru dan siswa. Akan tetapi, model juga menjadi peran penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan model yang menarik, kreatif, dan inovatif akan menjadi sebuah pembelajaran yang menyenangkan dan berhasil. Siswa mengekspresikan apa yang telah diajarkan guru, melalui bahasa sebagai sebuah alat komunikasi (Natalia, 2022: 3).

Perkembangan pendidikan selalu berjalan bersamaan dengan kurikulum pendidikan. Kurikulum yang digunakan oleh lembaga pendidikan Indonesia hingga sekarang yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 mencakup empat aspek yaitu pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku. Contoh materi bahasa Indonesia yang berpondasi pada kurikulum 2013 adalah teks eksplanasi. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa dituntut untuk mampu menguasai empat aspek keterampilan bahasa yaitu menyimak, berbicara, menulis dan membaca. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya (Yanti, 2018: 74). Keterampilan membaca dan mendengar merupakan keterampilan reseptif, keterampilan tersebut berfungsi agar siswa mampu menangkap dan menerima pesan yang disampaikan. Sedangkan kemampuan berbicara dan menulis sebagai kemampuan produktif yang menuntut siswa, untuk dapat mengeluarkan sebuah produk baik itu berupa bahasa tulis atau bahasa lisan.

Teks eksplanasi merupakan teks yang menjelaskan tentang proses kejadian fenomena alam maupun sosial. Teks eksplanasi termasuk sebagai jenis teks yang relatif baru sebab baru muncul saat diberlakukannya kurikulum 2013 (K13). Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) belum ada istilah jenis teks eksplanasi, sehingga bahan ajar yang terkait dengan teks eksplanasi belum banyak digunakan (Nasrillah et al., 2019: 57). Materi teks eksplanasi ini diharapkan agar siswa mampu membuat sebuah produk baik secara lisan maupun tulis. Sebagai contoh ketika seorang pendidik memberikan tugas kepada siswa untuk membuat sebuah teks eksplanasi sesuai dengan urutan kejadian, maka siswa akan mendapatkan nilai yang baik. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia, untuk pembelajaran menulis teks eksplanasi, guru harus membuat persiapan, karena keberhasilan pelaksanaan pembelajaran itu terletak pada guru. Selain sebagai alat kontrol, juga harus persiapan mengajar berguna sebagai pegangan guru. Salah satu persiapan yang harus disiapkan oleh guru adalah media pembelajaran (Windhiarty et al., 2017: 368).

Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dianggap cocok pada materi teks eksplanasi membantu peserta didik memahami materi, meningkatkan sikap kerjasama dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal (Prameswari et al., 2023: 190). Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran yang dapat diterapkan, dengan melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa ada perbedaan status sosial, (Natalia, 2022: 6). Penerapan penelitian ini menitikberatkan pada materi teks eksplanasi bagian Kompetensi Dasar (KD) 3.3 yang berbunyi “Mengidentifikasi informasi (pengetahuan dan urutan kejadian) dalam teks eskplanasi tulis” dengan dua Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) yaitu (1) menganalisis teks eksplanasi dengan memperhatikan isi, urutan kejadian, hubungan kausalitas dan topik. (2) menemukan makna dalam teks eksplanasi secara tertulis.

Pembelajaran teks eskplanasi di SMA Negeri 1 Kaliwedi dalam penyampaian materinya biasa menggunakan metode ceramah. Metode ini dilakukan guru dengan cara menjelaskan materi secara langsung, dengan bantuan buku cetak yang didapatkan dari perpustakaan sekolah. Setelah penyampaian materi, kemudian guru memberikan tugas kepada siswa menggunakan soal-soal yang didapatkan dari buku paket dan juga lembar kerja siswa (LKS). Penerapan metode ini juga mempunyai dampak yang cukup baik, akan tetapi peneliti merasa perlu menggunakan metode yang variatif agar suasana pembelajaran lebih efektif sehingga peserta didik tidak merasa jenuh.

Hasil dari penelitian sebelumnya yang ditulis oleh Desi Natalia, Surastina, Hastuti (Natalia et al., 2022) menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas XI. Rata-rata kemampuan menulis teks eksplanasi kelas kontrol adalah 63,53 sedangkan kelas eksperimen yaitu 71,25.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti ingin mengetahui secara mendalam keefektifan dan penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar teks eksplanasi, dengan dan tanpa menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada kelas XI tentang materi Teks

Eksplanasi yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kaliwedi, serta apakah model *Teas Games Tournament (TGT)* efektif untuk dilakukan. Oleh sebab itu, penelitian ini diberi judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Pembelajaran Teks Eksplanasi Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Kaliwedi”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini dapat dijabarkan dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran teks eksplanasi di kelas XI SMA Negeri 1 Kaliwedi?
2. Bagaimana respons dan minat siswa terhadap model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*?
3. Bagaimana keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil pembelajaran teks eksplanasi siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kaliwedi?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran teks eksplanasi di kelas XI SMA Negeri 1 Kaliwedi.
2. Untuk mendeskripsikan respons dan minat siswa terhadap model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil pembelajaran teks eksplanasi siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kaliwed.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan inspirasi atau ide bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian serupa atau lanjutan dengan topik, variabel, atau metode yang berbeda.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan hasil pembelajaran teks eksplanasi siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi akademik siswa.

b. Manfaat bagi guru

Penelitian ini dapat memberikan informasi tentang keefektifan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil pembelajaran teks eksplanasi siswa, sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru.

c. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi akademik di sekolah.

