

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, karena melalui pendidikan manusia mendapatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, oleh sebab itu dibutuhkan pendidikan yang berkualitas untuk mewujudkan tujuan tersebut. Pendidikan disebut sebagai suatu proses penting dalam kehidupan yang berkelanjutan dan tidak pernah berakhir. Generasi penerus bangsa yang berkualitas dan berlandaskan nilai-nilai budaya bangsa dan Pancasila dapat tercipta melalui pendidikan (Sujana, 2019: 29). Pendidikan menjadi salah satu faktor yang menentukan masa depan karena pendidikan dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan dan melatih ilmu pengetahuan, keterampilan, serta kemampuan yang terdapat dalam diri seseorang (Yanti, 2021: 61). Keterampilan atau kemampuan yang dapat dilatih salah satunya adalah keterampilan berbahasa.

Keterampilan berbahasa merupakan keterampilan yang wajib dimiliki oleh seseorang. Keterampilan berbahasa menjadi salah satu tujuan dalam setiap pembelajaran bahasa di sekolah. Selain itu, keterampilan berbahasa juga sering kali digunakan dalam berbagai aktivitas di kehidupan. Keterampilan berbahasa terbagi menjadi empat keterampilan di antaranya yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Tarigan, 2021: 149). Proses pembelajaran Bahasa Indonesia selama ini cenderung terlalu banyak teori, sehingga tujuan utama menjadikan Bahasa Indonesia sebagai keterampilan berbahasa sering kali tidak tercapai dan terabaikan. Oleh sebab itu, guru hendaknya menyadari bahwa tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia bukan hanya menjelaskan teori saja, melainkan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu cara untuk dapat mengembangkan keterampilan berbahasa yang dimiliki (Oktaviani et al., 2019: 90).

Peningkatan keterampilan berbahasa sangat dipengaruhi oleh hasil pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dari mulai Sekolah Dasar (SD) sampai dengan perguruan tinggi. Keberhasilan dalam proses pembelajaran

sebagian besar ditentukan oleh peranan dan kompetensi yang dimiliki oleh guru. Guru memiliki fungsi, peran, serta kedudukan penting dalam pembelajaran. Oleh sebab itu pendidik harus senantiasa mengembangkan kemampuan yang dimiliki untuk meningkatkan proses pembelajaran (Sulastri et al., 2020: 259). Sebagai seorang guru memiliki standar profesi dengan menguasai materi serta strategi pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar merupakan hal yang wajib dimiliki. Pada dasarnya belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang terjadi dalam diri individu dengan usaha agar mendapatkan hal baru berupa rangsangan maupun reaksi untuk mencapai berbagai kompetensi serta keterampilan (Herawati, 2018: 31). Salah satu cara untuk mencapai kompetensi maupun keterampilan yang dituju dalam proses pembelajaran dengan cara memperbaharui suasana pembelajaran.

Pada kegiatan pembelajaran guru harus mampu mengondisikan kelas dan menciptakan suasana belajar yang kondusif, kreatif, serta inovatif (Oktaviani et al., 2019: 90). Hal tersebut dilakukan agar siswa tidak merasa bosan dan terbebani dengan pembelajaran, karena umumnya proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru berupa metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang menekankan pada penyampaian pembelajaran dengan cara guru lebih aktif di depan dan siswa hanya memperhatikan, model pembelajaran ini cenderung hanya satu arah (Asmedy, 2021:80). Sehingga motivasi serta minat belajar siswa kurang dan siswa akan merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Suasana pembelajaran yang kreatif, aktif dan inovatif dapat digunakan sebagai jalan keluar untuk dapat meningkatkan daya imajinasi dan minat siswa dalam menulis teks tanggapan. Suasana belajar yang kreatif dan inovatif dapat diwujudkan dengan mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada model pembelajaran yang kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan cara berkelompok yang bekerja sama untuk saling membantu memahami materi pelajaran dan menyelesaikan tugas (Oktaviani et al., 2019: 91). Dalam

prosesnya model pembelajaran kooperatif tidak terfokus pada guru, akan tetapi pada siswa. Guru hanya sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Model pembelajaran ini juga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa karena dalam kegiatannya siswa diajak untuk berinteraksi antar siswa dalam bentuk kelompok, sehingga siswa menjadi aktif dalam prosesnya. Model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan salah satunya adalah dengan metode permainan *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya serta di dalamnya mengandung permainan, selain itu model pembelajaran ini mudah diterapkan (Cartono, 2020:121). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat digunakan dalam pembelajaran teks tanggapan untuk meningkatkan keterampilan menulis teks tanggapan pada siswa. Teks tanggapan merupakan materi pelajaran Bahasa Indonesia yang terdapat dalam kurikulum untuk melatih daya berpikir kritis siswa. Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran teks tanggapan sesuai dengan penggunaan kurikulum 2013 yang berpusat pada peserta didik (Anifa et al., 2021: 3278).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini digunakan mengingat pengalaman peneliti sebelumnya dalam pelaksanaan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) telah ditemukan fakta bahwa siswa cenderung kurang terasah dalam hal kerja sama, interaksi, dan komunikasi. Kemudian pada saat kegiatan pembelajaran siswa akan meminta sebuah permainan dalam proses pembelajaran. Selain itu, motivasi siswa dalam menulis atau menciptakan sebuah karya tulis sangat rendah. Padahal keterampilan menulis adalah keterampilan yang digunakan dalam penyampaian suatu bahasa yang tidak dapat diungkapkan secara lisan. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam penelitian ini menggunakan metode bermain dengan cara turnamen secara berkelompok. Kelompok yang lebih dulu menyelesaikan tugas akan mendapatkan poin tambahan.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang digunakan dalam proses pembelajaran pada penelitian keterampilan menulis teks tanggapan ini

menggunakan beberapa langkah seperti langkah pertama pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dan membagikan buku cerita rakyat nusantara sebagai media pembelajaran pada masing-masing kelompok untuk dibaca dan dianalisis. Lalu, pendidik mempersiapkan pertanyaan, lembar jawaban, dan kata kunci. Untuk membantu peserta didik dalam membuat teks tanggapan. Setelah peserta didik selesai membaca dan menganalisis dengan waktu yang telah ditentukan, selanjutnya setiap kelompok bersiap untuk menjawab pertanyaan. Terdapat lima pertanyaan dengan dua *zonk*, setiap anggota kelompok maju secara bergantian, anggota kelompok yang mendapatkan *zonk* harus kembali ke belakang dan diganti oleh anggota selanjutnya begitu seterusnya sampai semua pertanyaan terjawab. Untuk menjawab pertanyaan peserta didik dibantu dengan melihat bantuan berupa kata kunci. Setelah semua pertanyaan terjawab, setiap kelompok langsung menuju tahap selanjutnya yaitu mengembangkan jawaban dari pertanyaan menjadi sebuah paragraf teks tanggapan. Kelompok yang paling cepat menjawab pertanyaan dan mengembangkan jawaban menjadi paragraf teks tanggapan maka akan mendapatkan nilai tambahan.

Keterampilan menulis tidak dapat secara otomatis dikuasai oleh seseorang, keterampilan menulis akan dikuasai oleh seseorang melalui proses belajar, latihan terus menerus, dan praktik (Yani & Sujiarto, 2022: 156). Dalam kegiatan mata pelajaran Bahasa Indonesia keterampilan menulis sering kali digunakan seperti dalam pembuatan puisi, pidato, cerpen, maupun teks tanggapan. Teks tanggapan merupakan salah satu pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis. Melalui proses belajar menulis teks tanggapan dapat dilihat bagaimana siswa tersebut mengembangkan dan menuangkan ide serta gagasan ke dalam bentuk tulisan yang teratur seperti merangkai kata – kata dengan baik, jelas, utuh, dan menarik pembaca (Maulina et al., 2021: 482).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada keterampilan menulis teks tanggapan merupakan konsep dari pembelajaran kooperatif serta strategi pembelajaran yang berfokus pada keterampilan berbahasa. Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada intinya mempunyai



beberapa hal yang menjadi ciri khas dari model pembelajaran tersebut, di antaranya yaitu; (1) menekankan kerja sama serta interaksi antar siswa sehingga dapat memberikan motivasi kepada peserta didik untuk saling membantu dan bertukar pikiran sehingga menghasilkan ide teks tanggapan; (2) menanamkan rasa tanggung jawab dalam kelompok, sehingga dapat memberikan rangsangan kepada siswa untuk lebih fokus dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, seperti proses perencanaan, penulisan, dan perbaikan; (3) merangsang kompetisi yang sehat, melalui permainan yang dilakukan dapat memberikan motivasi bagi siswa untuk meningkatkan kualitas tulisan yang dimiliki agar dapat bersaing dengan efektif; (4) menekankan penilaian individu dan tim, penilaian yang dilakukan dalam pembelajaran menulis teks tanggapan dilakukan dengan baik sehingga dapat memberikan gambaran tentang kemampuan yang dimiliki siswa dan memberikan rangsangan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan menulis yang dimiliki, salah satunya kemampuan menulis teks tanggapan.

Teks tanggapan merupakan teks yang berisi tanggapan terhadap suatu masalah atau objek tertentu berdasarkan cara berpikir disertai dengan fakta dan alasan (Triningsih, 2021:129). Melalui keterampilan menulis teks tanggapan siswa dituntut untuk dapat berpikir kritis dengan memberikan tanggapan berupa pujian dan kritik menggunakan bahasa yang santun. Hal tersebut melibatkan kemampuan berpikir kritis, analisis, dan kreativitas siswa. Selain itu siswa juga dapat mengungkapkan ide, gagasan, dan cerita yang dimiliki ke dalam bentuk tulisan. Kemudian dengan menggunakan model pembelajaran inovatif berupa *Teams Games Tournament* akan memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran, sehingga suasana pembelajaran menjadi aktif, interaktif, dan menyenangkan. Proses belajar yang menyenangkan tentu akan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Keterampilan menulis ialah kompetensi penting dalam literasi yang mempengaruhi pemahaman, ekspresi diri, dan komunikasi siswa. Akan tetapi keterampilan menulis yang dimiliki oleh siswa itu kurang, seperti pada siswa kelas IX di SMP Negeri 1 Leuwimunding. Keterampilan menulis merupakan salah satu tantangan yang dihadapi oleh siswa. Sebagian besar siswa dalam

proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam pengerjaan tugas dalam menciptakan suatu karya berupa tulisan, akan meniru hasil karya orang lain. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa, terutama dalam menulis teks tanggapan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan bantuan media buku cerita rakyat nusantara. Penggunaan media buku cerita rakyat nusantara digunakan untuk merangsang imajinasi peserta didik untuk menuliskan tanggapan tentang objek tersebut, seperti pada sampul buku, bahasa yang digunakan, dan warna buku. Penggunaan media buku cerita rakyat nusantara tersebut digunakan memperbaiki kualitas pembelajaran yang bertujuan untuk membuat siswa aktif dalam kegiatan belajar dan mampu memperoleh hasil yang baik (Nadila et al., 2023:852).

Sehingga kualitas pendidikan di SMP Negeri 1 Leuwimunding khususnya dalam keterampilan menulis teks tanggapan dapat berdampak baik terhadap proses pembelajaran dan pencapaian hasil pendidikan yang lebih baik. Keterampilan menulis merupakan salah satu tantangan yang dihadapi siswa. Salah satu cara yang dapat dilaksanakan untuk memperoleh hasil menulis yang baik adalah perlu dilakukannya sebuah inovasi. Oleh sebab itu peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul "*Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament pada Keterampilan Menulis Teks Tanggapan di Kelas IX SMP Negeri 1 Leuwimunding*". Penelitian ini dilakukan untuk menguji model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* sebagai alternatif untuk meningkatkan keterampilan menulis teks tanggapan dengan menggunakan media buku cerita rakyat nusantara.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjabaran latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang didapat pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam menulis teks tanggapan kelas IX SMP Negeri 1 Leuwimunding?
2. Bagaimana keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam menulis teks tanggapan kelas IX SMP Negeri 1 Leuwimunding?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam menulis teks tanggapan kelas IX SMP Negeri 1 Leuwimunding.
2. Mendeskripsikan keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam menulis teks tanggapan kelas IX SMP Negeri 1 Leuwimunding.

### D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan tersebut, maka manfaat yang diambil dari penelitian ini dapat dibagi atas dua macam yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis, berikut ini penjelasannya.

#### 1. Manfaat Teoretis

Secara Teoretis, manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- a. Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada keterampilan menulis teks tanggapan. Sehingga hasil dari penelitian dapat memperkaya teori pembelajaran dan mengidentifikasi faktor – faktor yang berperan pada hasil belajar siswa.
- b. Penelitian ini dapat memberikan wawasan lebih mendalam tentang aspek keterampilan menulis teks tanggapan. Sehingga dapat memperkaya teori yang berkaitan dengan pengembangan keterampilan menulis.
- c. Penelitian ini dapat menjadi landasan untuk mengembangkan dan memodifikasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* agar lebih efektif dalam pembelajaran menulis teks tanggapan.

#### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- a. Bagi Siswa: Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik. Selain itu, siswa memperoleh kesadaran untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama dan komunikasi antar siswa.

- b. Bagi Guru: Untuk memperbaiki model pembelajaran atau metode yang digunakan di dalam kelas sesuai dengan situasi, kondisi, dan karakteristik siswa sehingga guru dapat meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran dan mengembangkan model pembelajaran yang inovatif dan kondusif.
- c. Bagi Pembaca: Memberikan informasi, gambaran, serta pengetahuan yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah dalam proses pembelajaran serta meningkatkan pemahaman terkait penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dan pembelajaran menulis teks tanggapan.

