

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh manusia untuk saling bertukar informasi dan bertukar pikiran antarsatu individu dengan individu lainnya. Bahasa akan terus melekat dengan manusia ketika mereka bersosialisasi. Hal ini selaras dengan pendapat Chaer (2003:33), “Bahasa tidak pernah lepas dari manusia, artinya tidak ada kegiatan manusia yang tidak disertai bahasa”. Bahasa yang digunakan di Indonesia adalah bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi yang disepakati dan digunakan sebagai bahasa nasional negara Indonesia. Agar tidak terjadi salah komunikasi antara pemakai bahasa yang satu dengan bahasa yang lain bahasa Indonesia perlu dipelajari. Oleh karena itu bahasa Indonesia dijadikan mata pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh setiap peserta didik di seluruh wilayah Indonesia.

Dalam Kurikulum 2013 revisi, mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran berbasis teks. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mampu menyimak, berbicara, membaca dan menulis melalui teks. Dalam hubungan ini Kemendikbud menjelaskan (2016:6), “Pengembangan kemampuan berbahasa dilakukan melalui media teks. Dalam hal ini, teks merupakan perwujudan kegiatan sosial dan memiliki tujuan kegiatan sosial.”

Salah satu teks yang dipelajari adalah teks cerita fabel dan legenda. Secara tersurat di dalam Kurikulum 2013 tertera bahwa teks fabel terdapat pada Kompetensi Dasar 3.12 dan 4.12. Kompetensi Dasar 3.12 Menelaah struktur dan kebahasaan

fabel/legenda daerah setempat yang dibaca atau didengar sementara KD 4.12
Memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca atau didengar.

Untuk mencapai Kompetensi Dasar tersebut diperlukan proses pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum 2013 revisi. Salah satunya adalah pembelajaran harus terpusat pada peserta didik. Pembelajaran ini memfokuskan pada peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran, baik aktif bertanya, menjawab, berdiskusi bahkan mencari informasi tambahan terkait materi yang dipelajari. Namun pada kenyataannya masih banyak proses pembelajaran yang terpusat pada tenaga pendidik. Hal ini menyebabkan sedikitnya kesempatan peserta didik untuk berperan lebih aktif dalam proses pembelajaran, berpikir kritis dengan mempertanyakan, mengonsep, mengolah kembali materi atas dasar kesadaran diri peserta didik maupun tuntutan proses pembelajaran.

Selain proses pembelajaran yang beralih menjadi terpusat pada peserta didik, proses pembelajaran juga harus mengikuti perkembangan zaman, salah satunya adalah perkembangan pada media pembelajaran yang semakin modern. Penggunaan media pembelajaran yang terus menerus hanya memanfaatkan buku pegangan peserta didik menyebabkan peserta didik merasa bosan dan kurang antusias selama pembelajaran. Dengan kondisi pembelajaran yang peserta didiknya tidak aktif dan kurang antusias, menyebabkan banyak peserta didik yang kurang mampu mencapai KD dengan baik, salah satunya pada KD 3.12 menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda setempat yang dibaca atau didengar.

Tenaga pendidik bisa mensiasati hal tersebut dengan memanfaatkan teknologi masa kini yang semakin berkembang dan dimanfaatkan pada segala aspek untuk dijadikan media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi pada media pembelajaran yang penulis maksud, selain untuk memancing antusias peserta didik dalam pembelajaran juga untuk memenuhi tuntutan kemajuan media pembelajaran masa kini yang lebih memanfaatkan teknologi. Kemudian sekaitan dengan penelitian yang penulis lakukan di SMP Negeri 10 Tasikmalaya, keputusan penulis untuk menghadirkan pemanfaatan teknologi juga sekaligus mewujudkan visi misi SMP Negeri 10 Tasikmalaya pada poin 7 “Meningkatkan kegiatan pembelajaran yang kontekstual, dengan mengoptimalkan budaya literasi, penggunaan ICT, dan pengembangan materi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.”

Penggunaan ICT dalam proses pembelajaran memang membuatnya terkesan lebih berkembang, namun jika tidak dikemas dengan baik dan tanggung hal ini akan membuat keaktifan peserta didik menjadi semakin berkurang. Kebiasaan belajar serba menggunakan teknologi yang salah membuat anak kurang berinteraksi dan kurang aktif selama proses pembelajaran, mereka hanya akan fokus dengan alat peraga yang mereka gunakan karena menarik. Selain menarik, penggunaan teknologi juga membuat peserta didik lebih bergantung pada alat peraga mereka, salah satunya adalah gawai. Mereka cenderung terpaku pada gawai masing-masing saat pembelajaran karena merasa lebih dimudahkan dibanding dengan berdiskusi dengan teman saat mengonsep materi pembelajaran. Oleh karena itu, penulis mencoba melakukan inovasi pada model dan media pembelajaran yang dapat mendorong keaktifan peserta didik selama proses

pembelajaran sekaligus memanfaatkan teknologi modern. Inovasi yang dilakukan penulis yaitu pada penggunaan media pembelajaran yang diubah dari hanya menggunakan media sederhana seperti buku pegangan siswa menjadi menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi berupa *mobile games* sederhana yang akan digunakan dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian berupa pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan fabel yang merupakan KD 3.12 menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda setempat yang dibaca atau didengar dengan model *Teams Games Tournament* berbasis *Mobile Games*. Penulis hanya memilih KD tersebut karena KD 3.12 merupakan KD pengetahuan yang proses pembelajarannya akan cocok menggunakan model yang akan diujikan. Sementara KD 4.12 tidak dipilih karena berupa KD keterampilan dengan proses pembelajaran memerankan yang proses pembelajarannya tidak akan cocok menggunakan model *Teams Games Tournament* berbasis *Mobile Games*.

Penulis memilih *Teams Games Tournament* karena model ini menuntut peserta didik aktif berpartisipasi, fokus pada tugas dan termotivasi untuk belajar. Sesuai dengan teori-teori para ahli dan penelitian-penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dengan proses pembelajaran yang memusatkan pada keaktifan peserta didik, salah satunya teori yang dikemukakan oleh Budiyanto. Kemudian penulis memilih *Games* sebagai media pembelajaran untuk mendorong antusias belajar peserta didik juga mendorong peserta didik dan tenaga pendidik melek teknologi.

Dalam uji coba yang penulis lakukan, penulis memodifikasi media *audio visual* dengan menambahkan permainan sederhana. Media yang disediakan juga bukan dengan penulis menyajikan dalam bentuk tayangan video menggunakan alat bantu proyektor, namun dengan menyediakan sebuah aplikasi atau laman yang akan diakses oleh peserta didik. Aplikasi tersebut adalah aplikasi permainan dengan cara mainnya yaitu meloloskan bola dalam labirin. Pada proses mengeluarkan bola, peserta didik akan menemui binatang yang memberikan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab untuk bisa melanjutkan perjalanan sampai bola dapat keluar dari labirin dan kelompok peserta didik mendapatkan skor dari hasil jawaban yang dijawab dengan benar.

Setelah peserta didik mengakses aplikasi atau laman, penulis hanya akan membimbing dan memonitor jalannya pembelajaran yang dibentuk dalam kelompok. Penulis akan mengarahkan supaya peserta didik yang menyimak, mengonsep serta menyimpulkan sendiri materi yang sudah dipelajari melalui pertanyaan-pertanyaan yang dibuat menjadi *Games* sederhana tentang materi yang disediakan pada laman atau aplikasi yang kemudian akan dibuat menjadi *tournament* antar kelompok.

Pengerjaan soal dalam bentuk *Games* yang diturnamenkan ini diharapkan memotivasi minat peserta didik dalam menyimak dan menemukan setiap materi dan mengerjakan soal dengan benar karena adanya sebuah *reward* berupa poin yang diakumulasikan dalam satu materi ajar dan di akhir pertemuan setelah satu materi selesai tim dengan jumlah skor yang paling tinggi dapat menerima hadiah. Selain itu, soal yang berbentuk *Games* ini bertujuan supaya peserta didik tidak bosan dalam

belajar, utamanya peserta didik usia SMP tingkat pertama. *Games tournament* yang diadakan juga untuk melatih kerja sama antaranggota kelompok.

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen. Penulis akan menguji cobakan model *Teams Games Tournament* berbasis *Mobile Games* untuk diketahui pengaruhnya terhadap kemampuan peserta didik dalam menelaah struktur dan kebahasaan pada fabel yang dibaca. Hal ini sesuai dengan karakteristik metode eksperimen sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Heryadi (2014:48), “Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk menyelidiki hubungan sebab akibat (hubungan pengaruh) antara variabel yang diteliti.”

Metode eksperimen yang dilakukan oleh penulis adalah eksperimen sungguhan. Eksperimen sungguhan adalah metode penelitian yang mencari hubungan sebab akibat (hubungan pengaruh) dua variabel dengan menggunakan dua sampel yaitu sampel eksperimen dan sampel kontrol. Sampel eksperimen merupakan kelompok sampel yang diberi tindakan variabel yang diujikan sedangkan sampel kontrol adalah kelompok yang menjadi pembanding kelompok eksperimen, kelompok kontrol ini tidak diberi tindakan variabel yang diujikan tapi variabel lainnya haruslah sama dengan sampel eksperimen. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Heryadi (2014:52),

Metode eksperimen sungguhan (*true experiment*) merupakan metode penelitian yang menuntut peneliti melakukan kontrol yang ketat terhadap variabel-variabel berpengaruh yang dimiliki kelompok sampel yang dieksperimen. Untuk melakukan kontrol peneliti diharuskan memiliki kelompok-kelompok sampel lain sebagai pembanding (minimal satu kelompok sampel).

Hasil penelitian ini penulis laporkan dalam bentuk skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis *Mobile Games* terhadap Kemampuan Menelaah Struktur dan Kebahasaan Fabel (Eksperimen pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023).”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang penulis jelaskan, rumusan masalah penelitian ini adalah “Berpengaruhkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasais *Mobile Games* terhadap kemampuan menelaah struktur dan kebahasaan fabel yang dibaca pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023?”

C. Definisi Operasional

Definisi operasional yang dapat penulis jabarkan dari judul yang penulis susun untuk menghindari mispersepsi adalah sebagai berikut.

1) Kemampuan Menelaah Struktur dan Kebahasaan Teks Fabel

Kemampuan menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel yang dimaksud penulis adalah kecakapan dan kesanggupan peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya tahun ajaran 2022/2023 dalam menjelaskan struktur dari teks fabel yang meliputi orientasi, komplikasi, resolusi dan koda serta teknik penggambaran tokoh yang digunakan penulis cerita dengan penggunaan kata ganti, kata kerja, konjungsi, kalimat langsung dan kata sandang.

2) Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam Menelaah Struktur dan Kebahasaan Teks Fabel

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang membentuk siswa dalam kelompok berjumlah empat sampai lima orang dengan memperhatikan beberapa aspek seperti kecerdasan, jenis kelamin dan latar belakang etnik dengan proses pembelajaran tanding permainan berkaitan dengan materi menelaah struktur dan kebahasaan serta memerankan teks fabel dengan tiap kelompok bersaing dalam memperoleh nilai terbesar dan pada akhir pembelajaran akan mendapatkan *reward* atau hadiah. Langkah-langkah *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut.

(1) Tim Studi (*Home Teams*)

- a) Peserta didik menyimak penjelasan tenaga pendidik tentang materi yang akan dibahas secara singkat.
- b) Peserta didik melakukan tanya jawab dengan tenaga pendidik tentang hal yang tidak dipahami.
- c) Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok beranggotakan 4-5 orang dengan kemampuan kecerdasan setiap kelompok sama rata.
- d) Peserta didik diberi nomor 1-5 berdasarkan tingkat pemahamannya dalam kelompok, angka 1 untuk anak dengan kemampuan paling tinggi dan 5 untuk anak dengan kemampuan yang sedikit kurang.
- e) Peserta didik duduk dalam kelompok masing-masing.
- f) Peserta didik menerima satu lembar teks fabel.

- g) Peserta didik membaca dan menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel sesuai dengan penjelasan yang diterima secara berkelompok.
- h) Peserta didik diminta untuk berdiskusi mengenai hal yang tidak dipahaminya setelah selesai membaca dan menelaah teks fabel.

(2) *Games Tournament*

- a) Peserta didik diminta untuk mengakses permainan pada satu gawai setiap kelompok.
- b) Peserta didik diminta untuk berbaris berdasarkan nomor masing-masing. Bermula dari depan ke belakang dengan urutan 5 sampai dengan 1.
- c) Setiap peserta didik dengan nomor yang sama diminta untuk mengerjakan soal yang sama dengan tingkat kesulitan yang sama.
- d) Pengerjaan soal berupa *Games* dalam gawai ini terus berlanjut sampai peserta paling akhir.

Catatan : peserta pertama adalah peserta dengan nomor urut 5, jika peserta dengan nomor urut 5 kesulitan menjawab pertanyaan hanya boleh dibantu oleh peserta nomor urut selanjutnya. Begitu seterusnya sampai pada peserta dengan nomor urut 1.

(3) *Scoring*

- a) Peserta didik setelah menyelesaikan permainan hasilnya diperiksa oleh tenaga pendidik.

b) Kelompok peserta didik yang memperoleh nilai tertinggi mendapatkan hadiah.

Jika ada lebih dari satu kelompok mendapatkan nilai tinggi yang sama, maka pemilihan juara dilihat dari kelompok yang paling cepat selesai.

3) Media Pembelajaran *Mobile Games* dalam Menelaah Struktur dan Kebahasaan serta Memerankan Teks Fabel

Media Pembelajaran *Mobile Games* yang dimaksud penulis yaitu penggunaan permainan sederhana yang dirancang penulis yang bisa diakses oleh peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya tahun ajaran 2022/2023 melalui gawai selama proses pembelajaran teks fabel. Sederhananya permainan ini merupakan permainan meloloskan sebuah bola menuju finis dalam sebuah labirin. Dalam perjalanannya bola tersebut akan menemui beberapa hewan yang memiliki pertanyaan yang berkaitan dengan teks fabel. Supaya bola tersebut bisa sampai finis, pemain harus bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh hewan. Jika jawabannya benar maka pemain akan mendapatkan skor, sedangkan yang jawabannya salah tidak mendapatkan skor. Supaya permainannya lebih HOTS pemain akan diminta untuk menuliskan alasan mengapa memilih jawaban tersebut pada kertas terpisah yang sudah disediakan. Sebelumnya peserta didik juga sudah diberi satu teks bacaan yang berkaitan dengan soal pada permainan tersebut.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis *Mobile Games* terhadap kemampuan menelaah struktur dan kebahasaan fabel yang dibaca pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian memiliki dua manfaat, yaitu manfaat secara teoretis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat Teoretis

Rencana penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat secara teoretis untuk mendukung teori-teori pembelajaran bahasa Indonesia dalam menelaah struktur dan kebahasaan. Penelitian ini juga diharapkan bermanfaat dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran *Teams Games Tournament* dan model pembelajaran *Mobile Games* dalam pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel mendukung peserta didik dalam meningkatkan kemampuan dan hasil

yang dicapai dari hasil belajar, serta kontribusi peserta didik yang aktif selama proses pembelajaran.

b. Bagi Tenaga Pendidik

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan media pembelajaran *Mobile Games* dalam pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan serta memerankan isi teks membantu tenaga pendidik menyediakan sebuah media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik sehingga proses pembelajaran yang dilakukan tenaga pendidik dapat diikuti dengan antusias oleh peserta didik.

c. Bagi Peneliti

Penelitian mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan media pembelajaran *Mobile Games* dalam pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan serta memerankan isi teks bermanfaat bagi peneliti sebagai dasar yang bisa digunakan untuk berinovasi ketika peneliti berprofesi sebagai tenaga pendidik tentunya dengan berbagai penyesuaian yang dibutuhkan sesuai dengan keadaan dan materi lain yang akan diajarkan.

