

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum pendidikan di Indonesia terus berkembang dari waktu ke waktu. Tentunya perkembangan ini terjadi untuk meningkatkan mutu pendidikan, bahkan perbaikan dalam kurikulum terus menerus dilakukan sampai menemukan titik kesempurnaan. Kurikulum terbaru yang diterapkan di Indonesia adalah Kurikulum 2013 revisi, yang mempunyai tujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Dalam kurikulum 2013 revisi, semua mata pelajaran harus berkontribusi terhadap pembentukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Proses pembelajaran Kurikulum 2013 mempunyai karakteristik; menggunakan pendekatan saintifik, menggunakan ilmu pengetahuan sebagai penggerak pembelajaran untuk semua mata pelajaran, menuntun peserta didik mencari tahu dan bukan diberitahu, menekankan kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi, pembawa pengetahuan dan berpikir logis, sistematis, dan kreatif (Rasional Kurikulum 2013).

Dalam kurikulum 2013 revisi, peserta didik kelas VIII harus mempelajari berbagai teks, di antaranya: teks berita, iklan, eksposisi, puisi, eksplanasi, ulasan, persuasi, drama, dan literasi. Di antara jenis-jenis teks tersebut, terdapat teks eksposisi.

Eksposisi merupakan sebuah paragraf atau karangan yang di dalamnya mengandung sejumlah informasi yang jelas atau memberikan pengertian dengan gaya penulisan yang singkat, padat dan akurat. Menurut Kosasih (2016:23) “Eksposisi berasal dari kata ekspos yang berarti ‘memberitakan disertai dengan penjelasan’. Sebagai suatu teks, eksposisi dapat diartikan sebagai karangan yang menyampaikan argumentasi dengan tujuan untuk meyakinkan orang lain”.

Teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer memberikan pengetahuan tentang bagaimana peserta didik berpendapat atau berargumen. Teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia karena dengan teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer bukan hanya aspek kognitif peserta didik yang terasah, melainkan aspek afektif pun ikut terasah.

Sejalan dengan penjelasan di atas, penulis terdorong untuk melakukan sebuah eksperimen dalam kegiatan pembelajaran mengidentifikasi informasi teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer berupa artikel ilmiah populer dan menyimpulkan isi teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Jatiwaras Kabupaten Tasikmalaya tahun ajaran 2019/2020.

Penulis menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran ini yaitu untuk memudahkan peserta didik agar mampu menjelaskan gagasan, fakta, pola pengembangan, dan jenis-jenis paragraf dalam teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer, karena model pembelajaran ini memiliki kelebihan seperti yang dikemukakan Budiyanto (2016:149) berikut ini.

- a) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
- b) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- c) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
- d) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari peserta didik.
- e) Mendidik peserta didik untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- f) Motivasi belajar lebih tinggi.
- g) Hasil belajar lebih baik.
- h) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Mengacu pada permasalahan di atas, penulis bermaksud melaksanakan pembelajaran mengidentifikasi informasi berupa artikel ilmiah populer dan menyimpulkan isi teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer dengan menggunakan metode eksperimen. Heryadi (2010:48) menjelaskan, “Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk menyelidiki hubungan sebab akibat (hubungan pengaruh) antara variabel yang diteliti”.

Penelitian ini penulis wujudkan dalam sebuah skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Informasi dan Menyimpulkan Teks Eksposisi Berupa Artikel Ilmiah Populer (Eksperimen pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Jatiwaras Kabupaten Tasikmalaya Tahun Ajaran 2019/2020)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis merumuskan rumusan masalah, sebagai berikut:

1. berpengaruh secara signifikan kah model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap pembelajaran mengidentifikasi informasi teks eksposisi berupa artikel

ilmiah populer pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Jatiwaras Kabupaten Tasikmalaya tahun ajaran 2019/2020?

2. berpengaruh secara signifikan kah model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap pembelajaran menyimpulkan isi teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Jatiwaras Kabupaten Tasikmalaya tahun ajaran 2019/2020?

C. Definisi Operasional

Dalam menghindari adanya kesalahan penafsiran terhadap penelitian yang akan penulis laksanakan, penulis menjabarkan definisi operasional dalam penelitian, sebagai berikut.

1. Kemampuan Mengidentifikasi Informasi dalam Teks Eksposisi Berupa Artikel Ilmiah Populer.

Kemampuan mengidentifikasi informasi teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah kesanggupan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Jatiwaras Kabupaten Tasikmalaya tahun ajaran 2019/2020 dalam menjelaskan gagasan, fakta, pola pengembangan, maupun jenis-jenis paragraf dalam teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer.

2. Kemampuan Menyimpulkan Teks Eksposisi Berupa Artikel Ilmiah Populer.

Kemampuan menyimpulkan teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah kesanggupan peserta didik kelas

VIII SMP Negeri 1 Jatiwaras tahun ajaran 2019/2020 dalam menyimpulkan teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer yang memuat gagasan.

3. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan. Huda (2014:197) mengungkapkan, “TGT adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran.”

Menurut Rusman (2012:224-225),

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada anggota dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Kelebihan model *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.

Sementara kekurangan dari model *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu membutuhkan waktu yang lama, guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran

yang cocok untuk model ini, guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan, di antaranya:

1. untuk mengetahui kesignifikanan pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran mengidentifikasi informasi teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Jatiwaras Kabupaten Tasikmalaya tahun ajaran 2019/2020
2. untuk mengetahui kesignifikanan pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran menyimpulkan teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Jatiwaras Kabupaten Tasikmalaya tahun ajaran 2019/2020.

E. Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak, baik secara teoretis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Rencana penelitian diharapkan mampu mendukung dan memperkuat teori yang telah ada, khususnya teori pembelajaran bahasa Indonesia dan memberikan informasi tentang model *Teams Games Tournament (TGT)*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, yaitu menambah wawasan mengenai keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam kemampuan belajar peserta didik.
- b. Bagi peserta didik, yaitu mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna serta mendapatkan kesempatan bekerja sama serta saling bertukar pikiran dalam praktik-praktik berbahasa dengan teman sebaya untuk memecahkan masalah. Selain itu, mampu memberikan suasana baru dalam pembelajaran agar peserta didik tidak jenuh dan bosan, sehingga lebih bersemangat dalam belajar.
- c. Bagi guru, yakni memberikan gambaran pemikiran untuk menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran di kelas.
- d. Bagi sekolah, yaitu meningkatkan pelayanan akademik terhadap peserta didik, sehingga dapat memberikan kualitas belajar peserta didik yang lebih baik.