

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk perubahan sistem pendidikan nasional. Menurut Triwiyanto (2015:1), “Dinamika dan perubahan sistem pendidikan nasional merupakan respons terhadap perkembangan zaman. Sistem pendidikan nasional menjadi pemandu demi tercapainya tujuan pendidikan nasional”. Di dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003:6) dijelaskan, “Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Tujuan pendidikan nasional harus didukung oleh setiap komponen pendidikan. Salah satu komponen pendidikan yaitu kurikulum. Kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan bentuk penyempurnaan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006. Di dalam kurikulum 2013 terdapat standar kompetensi lulusan yang menjadi acuan utama pengembangan standar isi. Mengenai standar isi, Triwiyanto (2015:18) menjelaskan, “Standar isi diturunkan dari standar kompetensi lulusan melalui kompetensi inti yang berbasis mata pelajaran”. Salah satu mata pelajaran yang harus

dikuasai oleh peserta didik yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia. Di dalam silabus Bahasa Indonesia (2016:4) dijelaskan, “Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia secara umum bertujuan agar peserta didik mampu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis”.

Di dalam kurikulum 2013, pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan pendekatan berbasis teks. Ruang lingkup materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bagi peserta didik kelas VII meliputi teks deskripsi, cerita fantasi, prosedur, laporan hasil observasi, puisi rakyat, cerita rakyat, dan surat. Salah satu teks yang dipelajari di kelas VII yaitu teks cerita fantasi. Teks tersebut tertuang pada kompetensi dasar 3.3 dan 4.3 sebagai berikut.

3.3 Mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi (cerita imajinasi) yang dibaca dan didengar.

4.3 Menceritakan kembali isi teks narasi (cerita imajinasi) yang didengar dan dibaca secara lisan, tulis, dan visual.

Kompetensi dasar tersebut mengisyaratkan bahwa peserta didik kelas VII harus mampu mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 10 Kota Tasikmalaya yaitu Bapak H. Momo, materi teks cerita fantasi sudah dipelajari oleh peserta didik kelas VII. Namun banyak peserta didik yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada kompetensi dasar 3.3 dan 4.3. Data nilai peserta didik kelas VII di SMP Negeri 10 Kota Tasikmalaya, penulis paparkan pada tabel berikut.

Tabel 1.1
Data Nilai Mengidentifikasi Unsur-Unsur dan Menceritakan Kembali Isi
Teks Cerita Fantasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya

No.	Nama Peserta Didik	L/P	KKM	Nilai Pengetahuan	Nilai Keterampilan
1.	Agnia Putri Abdian	P	75	76	80
2.	Andrea Rasya Harisca	L	75	52	60
3.	Dila Marlina	P	75	44	70
4.	Dinda Mardiana	P	75	76	70
5.	Farhan Maulana R	L	75	64	60
6.	Fauzi Nurramadhan	L	75	68	50
7.	Helmi Adrian Farhandi	L	75	56	60
8.	Imelda Putri Ramadani	P	75	80	75
9.	Indah Fitriyani	P	75	60	75
10.	Karell Ihma Fulgar	L	75	84	80
11.	Keisa Naomira K	P	75	72	80
12.	Maulana Luffi Friyadi	L	75	80	75
13.	Mohammad Iqbal	L	75	72	70
14.	Mohammad Riksan	L	75	56	50
15.	Muhamad Qais A	L	75	64	60
16.	Muhammad Hasbi R	L	75	44	60
17.	Muhammad Ramzi A	L	75	72	65
18.	Muhammad Salji Rais	L	75	68	65
19.	Nabila Nur Hasa	P	75	64	60
20.	Nafis Pasha	L	75	48	45
21.	Nazril Putra Sukmayadi	L	75	52	70
22.	Nazwa Nandiva Putri	P	75	68	65
23.	Raya Islami Putra	L	75	64	45
24.	Reska Khairunisa	P	75	60	60
25.	Risma Febrian	P	75	64	65
26.	Risna Tresnawati	P	75	60	65
27.	Salla Sabillah	P	75	84	80
28.	San San Agus Rafly	L	75	60	70
29.	Sifa Salsabilla	P	75	60	60
30.	Tirta Yuda Gumelar	L	75	48	55
31.	Widia Lestari	P	75	64	65
32.	Yovimu Adi Sena	L	75	60	65

Tabel nilai di atas menunjukkan bahwa nilai peserta didik banyak yang belum tuntas dari nilai kriteria ketuntasan minimal. Nilai kriteria ketuntasan minimal dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yaitu 75. Peserta didik yang mampu mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi hanya 12,5%. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak H. Momo, guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 10 Kota Tasikmalaya, penulis menyimpulkan bahwa faktor yang menyebabkan peserta didik belum mampu mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yaitu karena kurangnya minat dan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik juga kurang bertanya mengenai materi yang belum dipahami.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik melaksanakan penelitian pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi. Dalam melaksanakan penelitian pembelajaran tersebut, penulis akan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* mengandung *games* turnamen antaranggota tim. *Games* turnamen dapat menarik minat belajar sehingga peserta didik bersemangat dan termotivasi untuk belajar. Model tersebut juga terdapat diskusi kelompok sehingga peserta didik yang malu bertanya kepada guru bisa bertanya kepada teman sekelompok mengenai materi yang belum dipahami. Pendapat penulis sejalan dengan Fathurrohman (2015:55), "Model *Teams Games Tournaments* memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih rileks, mengandung unsur permainan yang dapat menggairahkan semangat belajar peserta didik,

menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar”.

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penulis menggunakan metode tersebut karena penulis bermaksud memberi perlakuan untuk memperbaiki proses dan hasil belajar. Pendapat penulis senada dengan pendapat Kusumah dan Dwitagama (2010:9) mengemukakan, “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat”.

Penelitian ini penulis laporkan dalam bentuk skripsi yang berjudul *Peningkatan kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT)*.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini penulis paparkan sebagai berikut.

1. Dapatkah model pembelajaran *Teams Games Tournaments* meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya?
2. Dapatkah model pembelajaran *Teams Games Tournaments* meningkatkan kemampuan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya?

C. Definisi Operasional

1. Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-unsur Teks Cerita Fantasi

Kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah kemampuan peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya, tahun ajaran 2019/2020 dalam menjelaskan unsur-unsur pembentuk (unsur intrinsik) teks cerita fantasi yang meliputi tahapan alur, tokoh, penokohan, latar, dan sudut pandang.

2. Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Teks Cerita Fantasi

Kemampuan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi adalah kemampuan peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya, tahun ajaran 2019/2020 dalam menceritakan kembali isi teks cerita fantasi secara tulis sesuai dengan tokoh, penokohan, tahapan alur, dan latar dalam cerita.

3. Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Unsur-unsur Teks Cerita Fantasi

Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya tahun ajaran 2019/2020, dengan langkah-langkah 32 orang peserta didik dikelompokkan menjadi 8 tim, setiap tim terdiri atas 4 orang; peserta didik mendiskusikan materi tentang unsur intrinsik pada teks cerita fantasi bersama anggota tim; peserta didik melaksanakan turnamen antaranggota tim di meja turnamen; peserta didik yang mendapatkan kriteria tim istimewa mendapatkan sertifikat dari guru.

4. Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Cerita Fantasi

Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran menceritakan kembali isi teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya tahun ajaran 2019/2020, dengan langkah-langkah 32 orang peserta didik dikelompokkan menjadi 8 tim, setiap tim terdiri atas 4 orang; peserta didik mendiskusikan materi tentang menceritakan kembali isi teks cerita fantasi bersama anggota tim; peserta didik melaksanakan turnamen antaranggota tim di meja turnamen; peserta didik yang mendapatkan kriteria tim istimewa mendapatkan sertifikat dari guru.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan

1. Mendeskripsikan dapat atau tidaknya model pembelajaran *Teams Games Tournaments* meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya.
2. Mendeskripsikan dapat atau tidaknya model pembelajaran *Teams Games Tournaments* meningkatkan kemampuan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis.

1. Secara teoretis, penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang cerita fantasi serta pengaplikasian model *Teams Games Tournaments* (TGT).
2. Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi penulis, guru, peserta didik, dan sekolah.
 - a. Bagi penulis, penelitian ini dapat menjadi pengetahuan, dan pengalaman dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* sebagai upaya dalam meningkatkan keterampilan mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi.
 - b. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi.
 - c. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.
 - d. Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kebijakan penerapan kurikulum di sekolah.