

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa memiliki peran yang penting bagi kehidupan. Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk berinteraksi antar manusia. Melalui bahasa manusia dapat mengemukakan pendapatnya, baik secara lisan maupun tulis. Bahasa juga memiliki peran penting dalam pembelajaran karena pada proses pembelajaran perlu adanya bahasa pengantar yang dapat dipahami peserta didik. Oleh sebab itu, bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib di sekolah.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yaitu agar peserta didik mampu menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Selain itu peserta didik harus menguasai komponen keterampilan berbahasa melalui kegiatan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Seperti yang diungkapkan Tarigan (2015: 1) bahwa keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), keterampilan menulis (*writing skill*). Agar tercapainya tujuan tersebut kurikulum 2013 menyajikan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks.

Teks yang harus dikuasai peserta didik kelas VIII SMP/MTs yaitu teks berita, teks iklan, teks eksposisi, teks puisi, teks eksplanasi, teks ulasan, teks persuasi, teks drama, dan literasi. Di antara jenis-jenis teks tersebut terdapat teks berita. Teks berita sangat penting dikuasai peserta didik karena berisi informasi fakta yang ditujukan kepada orang banyak. Pada teks berita kompetensi dasar

yang harus dicapai peserta didik peneliti memilih kompetensi dasar 3.1 Mengidentifikasi unsur-unsur teks berita (membanggakan dan memotivasi) yang didengar dan dibaca dan 4.1 Menyimpulkan isi dari berita (membanggakan dan memotivasi) yang dibaca dan didengar.

Berdasarkan hasil wawancara pada bulan September 2021 penulis mendapatkan informasi dari guru mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu Ibu Linda Fitri Pebrina, S.Pd., bahwa pembelajaran teks berita tahun sebelumnya cukup baik dengan menggunakan metode diskusi kelompok. Dengan model pembelajaran yang lebih tepat, kreatif, dan menarik maka peserta didik akan lebih termotivasi lagi saat pembelajaran. Beliau menjelaskan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Dayeuhluhur kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Kemudian, penulis melakukan observasi dengan melihat langsung proses pembelajaran. Hasil observasi terlihat banyak peserta didik tidak terlalu aktif di kelas, hanya beberapa peserta didik yang dapat merespon guru saat pembelajaran.

Penulis terdorong menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam penelitian ini karena model pembelajaran ini menarik dan menyenangkan. Model pembelajaran *Team Games Tournament* dipilih, karena dapat meningkatkan proses belajar peserta didik dan didalamnya terdapat pertandingan akademik yang membuat peserta didik semangat, serta lebih mudah memahami pembelajaran. Kelebihan model *Team Games Tournament* juga menumbuhkan kebersamaan antar peserta didik karena dilakukan dengan berkelompok. Selain itu

tidak hanya yang pintar lebih menonjol tetapi yang berkemampuan akademik rendah juga ikut aktif karena adanya sebuah kompetisi.

Model *Team Games Tournament* membuat peserta didik bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran karena guru menjanjikan sebuah penghargaan pada kelompok skor tertinggi. Hal tersebut telah dibuktikan oleh Ganjar Pamungkas yang telah melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team 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).”. Hasil dari penelitian tersebut model pembelajaran *Team Games Tournament* berpengaruh secara signifikan dari pada dengan metode diskusi. Terbukti dalam penelitian tersebut model *Team Games Tournament* efektif digunakan, selain berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi informasi dan menyimpulkan teks eksposisi juga berpengaruh terhadap pertumbuhan sikap peserta didik seperti jujur, aktif, kerja sama, dan tanggung jawab.

Pada penelitian yang telah penulis lakukan, model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat membuat peserta didik mudah memahami materi, aktif dan motivasi belajar peserta didik meningkat. Model tersebut juga menumbuhkan rasa percaya diri dengan berpikir sendiri mengungkapkan ide secara langsung. Peserta didik tidak merasa bosan dalam pembelajaran karena belajar sekaligus bermain pertandingan akademik.

Setahu penulis bahwa belum banyak yang meneliti model pembelajaran *Team Games Tournament* pada kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur dan menyimpulkan isi teks berita. Berkaitan dengan hal tersebut, maka penulis melakukan penelitian dengan mengujicobakan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur dan menyimpulkan isi teks berita.

Penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimen karena penulis mengujicobakan suatu model pembelajaran, ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran tersebut. Heryadi (2014: 48) menjelaskan, “Metode Eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk menyelidiki hubungan sebab-akibat (hubungan pengaruh) antara variabel yang diteliti.”.

Penelitian ini penulis lakukan dalam skripsi berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-Unsur dan Menyimpulkan Isi Teks Berita (Eksperimen Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Dayeuhluhur Tahun Ajaran 2021/2022).”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut ini.

1. Berpengaruh secara signifikan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur - unsur teks berita pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Dayeuhluhur tahun ajaran 2021/2022?

2. Berpengaruh secara signifikan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap kemampuan menyimpulkan isi teks berita pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Dayeuhluhur tahun ajaran 2021/2022?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur - unsur teks berita pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Dayeuhluhur tahun ajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap kemampuan menyimpulkan isi teks berita pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Dayeuhluhur tahun ajaran 2021/2022.

D. Definisi Operasional

Penulis mencoba menggambarkan pelaksanaan penelitian ini dalam definisi operasional sebagai berikut ini.

1. Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-Unsur Teks Berita

Kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur teks berita yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi dan menjelaskan unsur-unsur teks berita meliputi *what* (apa), *where* (dimana), *when* (kapan), *who* (siapa), *why* (mengapa), dan *how* (bagaimana) yang dibaca dan

didengar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Dayeuhluhur tahun ajaran 2021/2022.

2. Kemampuan Menyimpulkan Isi Teks Berita

Kemampuan menyimpulkan isi teks berita yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan peserta didik dalam menyimpulkan isi sesuai dengan unsur-unsur dari teks berita yang dibaca dan didengar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Dayeuhluhur tahun ajaran 2021/2022.

3. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dalam Mengidentifikasi Unsur-Unsur Teks Berita

Model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam mengidentifikasi unsur-unsur teks berita yang dimaksud penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam mengidentifikasi unsur-unsur teks berita pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Dayeuhluhur tahun ajaran 2021/2022. Diawal peserta didik mengerjakan *pretest*, lalu guru melakukan pendahuluan dengan berdoa dan mengecek kehadiran, guru memaparkan materi, peserta didik dibagi kedalam beberapa kelompok, peserta didik melakukan diskusi kelompok, kemudian turnamen dilakukan dengan masing-masing anggota kelompok menjawab amplop bernomor yang berisi pertanyaan, pertanyaan-pertanyaan tersebut memuat unsur-unsur teks berita (5W+1H), apabila anggota yang menjawab benar akan diberikan skor kedalam masing-masing kelompok, setelah turnamen dilakukan kelompok dengan skor tertinggi mendapat hadiah, lalu peserta didik mengerjakan *posttest*, dan kegiatan penutup diakhiri dengan berdoa.

4. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dalam Menyimpulkan Isi Teks Berita

Model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam menyimpulkan isi teks berita yang dimaksud penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam menyimpulkan isi teks berita pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Dayeuhluhur tahun ajaran 2021/2022. Diawal kegiatan pembelajaran dilakukan dengan berdoa dan mengecek kehadiran, peserta didik mengerjakan soal *pretest*, peserta didik berkelompok dengan anggota yang sudah ditentukan pada pertemuan sebelumnya, guru menjelaskan materi tentang bagaimana menyimpulkan isi teks berita, peserta didik berkelompok berdiskusi tentang langkah-langkah menyimpulkan isi teks berita, setiap anggota kelompok memaparkan hasil diskusinya tentang simpulan isi teks berita dengan memuat unsur-unsurnya, anggota yang menjawab dengan tepat akan diberikan skor, kegiatan selanjutnya peserta didik mengerjakan soal *posttest*, kegiatan penutup diakhiri dengan berdoa.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang baik tentunya yang memiliki kegunaan, penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut ini.

1. Manfaat Teoretis

Dapat menambah wawasan tentang pembelajaran teks berita dan dapat ikut mengembangkan teori model pembelajaran *Team Games Tournament*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, yaitu dapat mengembangkan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan dapat mempraktikkan model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam teks berita.
- b. Bagi peserta didik, yaitu dapat menambah wawasan peserta didik dalam belajar teks berita dan menambah pengalaman bagi peserta didik dengan penerapan model *Team Games Tournament*.
- c. Bagi guru dan sekolah, yaitu dapat menjadi bahan referensi dalam model pembelajaran *Team Games Tournament*.