

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang menekankan pada pengembangan kompetensi peserta didik secara menyeluruh, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Kurikulum ini dirancang untuk memberikan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik serta mendorong penguatan literasi dan numerasi sebagai kompetensi dasar yang harus dikuasai. Dalam Kurikulum Merdeka, setiap mata pelajaran memiliki capaian pembelajaran yang disesuaikan dengan fase perkembangan peserta didik.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam penguatan literasi adalah Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari di setiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga jenjang perguruan tinggi. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah agar peserta didik mampu berbahasa dengan baik dan benar. Hal tersebut tercantum dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya keterampilan berbahasa Indonesia secara lisan maupun tulis sesuai kebutuhan peserta didik. Maka dari itu, agar penyampaian dan penggunaan bahasa Indonesia bisa digunakan dengan benar, baik melalui lisan maupun tulis, perlu adanya pembelajaran secara terstruktur dan sesuai dengan capaian pembelajaran.

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat elemen yang harus dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik, yaitu menyimak,

berbicara, membaca, dan menulis. Elemen-elemen tersebut dipelajari dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran membaca memiliki peran penting karena menjadi dasar bagi peserta didik untuk memahami, mengolah, dan mengevaluasi informasi yang diperoleh dari berbagai teks. Dalam pembelajaran membaca, peserta didik idealnya tidak hanya membaca secara pasif, tetapi juga mampu memahami isi teks, menganalisis informasi, serta mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan secara kritis agar pemahaman bacaan terbentuk secara utuh dan bermakna.

Salah satu teks yang harus dipelajari peserta didik kelas VII semester genap berdasarkan kurikulum merdeka ialah teks berita. Teks berita adalah teks yang memuat peristiwa atau fakta yang disampaikan oleh berbagai media, baik cetak, suara, maupun visual. Teks berita harus diajarkan di kelas VII karena memiliki peran penting dalam meningkatkan literasi informasi. Selain itu, materi teks berita juga mengajarkan peserta didik untuk berpikir kritis terkait informasi yang disajikan pada media massa berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan dalam teks berita.

Materi teks berita yang dipelajari oleh peserta didik SMP/MTs memiliki target capaian pembelajaran yang berada pada fase D. Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka bertujuan agar peserta didik terampil dalam kemampuan reseptif (menyimak, membaca dan memirsa) dan kemampuan produktif (berbicara dan mempresentasikan, menulis) (Kemendikbudristek, 2022: 6). Dari keempat elemen tersebut yang menjadi fokus penulis yaitu elemen membaca dengan kegiatan membaca teks berita. Penulis memilih penelitian mengenai keterampilan membaca karena

rendahnya kompetensi atau keterampilan membaca peserta didik sehingga membuat materi terkait mengidentifikasi teks berita menjadi kurang maksimal.

Selanjutnya, capaian pembelajaran tersebut dijabarkan lebih jelas pada poin tujuan pembelajaran yakni peserta didik mampu mengidentifikasi struktur teks berita dan peserta didik mampu mengidentifikasi kaidah kebahasaan teks berita. Pembelajaran teks berita memiliki manfaat yang sangat berpengaruh dalam kehidupan, sejalan dengan pendapat Santi, dkk (2024: 176) manfaat teks berita yaitu, (1) membiasakan peserta didik agar dapat menyampaikan peristiwa yang penting secara lengkap dan teratur dengan gaya bahasa yang tepat, dan (2) mampu mengembangkan bakat kewartawanan.

Model pembelajaran yang digunakan merupakan salah satu faktor penentu dalam keberhasilan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, salah satu langkah yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah menyiapkan model pembelajaran yang diterapkan. Penggunaan model pembelajaran yang tepat tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mempengaruhi motivasi belajar mereka. Sejalan dengan pendapat Muslih dan Roeslani (2024: 10) mengatakan bahwa model pembelajaran yang interaktif, relevan, dan menantang akan lebih menarik minat siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses belajar. Sebaliknya, model pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik dapat menimbulkan kebosanan dan menghambat pencapaian tujuan pembelajaran.

Untuk mengetahui model pembelajaran yang digunakan guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 8 Tasikmalaya, penulis melaksanakan kegiatan wawancara. Penulis

mewawancarai Ibu Fitri Handayani, S. Pd selaku guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 8 Tasikmalaya tahun ajaran 2024/2025. Dalam kegiatan wawancara, penulis menanyakan mengenai penggunaan model pembelajaran dan minat peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Diperoleh informasi bahwa Ibu Fitri Handayani, S.Pd selama mengajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan belum pernah menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* hal ini dikarenakan adanya faktor dari guru yang belum sepenuhnya paham dengan penerapan model *Teams Games Tournament*. Beliau menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran masih terdapat kendala, yaitu peserta didik kurang motivasi pada saat pembelajaran, serta kurang fokus dan kurang kondusif dalam mencapai capaian pembelajaran pada elemen membaca, terutama dalam materi teks berita. Sesuai permasalahan yang telah disebutkan, Ibu Fitri menjelaskan bahwa permasalahan tersebut terjadi karena kurangnya alternatif model pembelajaran dan perlu penerapan model pembelajaran yang cocok, tepat, dan inovatif untuk peserta didik agar lebih mudah memahami materi tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis mengujicobakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* dalam pembelajaran mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan teks berita pada siswa kelas VII di SMP Negeri 8 Tasikmalaya. Alasan penulis memilih model pembelajaran *Teams Game Tournament* karena model pembelajaran ini belum digunakan oleh pendidik dan model *Teams Game Tournament* tetap sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif dalam kurikulum merdeka (*student centered learning*). Model pembelajaran *Teams Game Tournament* ini dapat

menyediakan ruang kepada mereka untuk berinteraksi dan menyampaikan pendapat mereka serta pemahaman mereka terhadap materi akan lebih mendalam dengan waktu yang lebih efisien. Hal ini didukung oleh Umar (2021: 141) bahwa model pembelajaran ini dianggap cocok untuk diterapkan pada era abad ke-21 yang didalamnya siswa dapat bekerja sama untuk menyelesaikan masalah (*problem solver*) dan belajar secara kolaboratif untuk mencapai keberhasilan bersama.

Model *Teams Game Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif di mana siswa bekerja dalam tim, berkompetisi dalam turnamen berbasis permainan untuk menguji pemahaman materi, dengan tujuan meningkatkan partisipasi aktif dan prestasi belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Shoimin (2014: 203) yang mengemukakan, ”*Teams Game Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*”.

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Game Tournament* memberi kesempatan kepada peserta didik untuk saling membantu dalam pemahaman materi pembelajaran. Sebagaimana juga dikemukakan oleh Agung dan Rohmani (2020: 20-21) bahwa, kelebihan model pembelajaran TGT sebagai berikut.

- a) Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas.
- b) Mengajarkan siswa dalam bersikap sosial.
- c) Berfokus pada pemberian tugas yang harus diselesaikan siswa.
- d) Lebih mengutamakan keterbukaan dalam menerima perbedaan.
- e) Mengajarkan arti kepedulian, toleransi dan kerja sama.
- f) Meningkatkan motivasi belajar anak.
- g) Memperbaiki hasil belajar siswa.

Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament*, para siswa diharapkan dapat aktif, saling membantu, saling mendiskusikan, dan menyampaikan pendapat untuk memahami materi pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penulis tertarik untuk mengujicobakan model pembelajaran *Teams Game Tournament*.

Hal ini dibuktikan dengan penulis yang melakukan studi pendahuluan dengan membaca beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan model pembelajaran *Teams Game Tournament*. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Mia Rifatunnisa (2023) 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). Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh penulis karena memiliki kesamaan dalam variabel bebas yaitu model pembelajaran *Teams Game Tournament* dan penggunaan metode eksperimen. Tetapi, variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini dan penelitian yang dilaksanakan penulis memiliki perbedaan. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kemampuan menelaah dan menyajikan teks eksplanasi sedangkan variabel terikat dalam penelitian yang akan penulis laksanakan yaitu mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan teks berita. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Mia Rifatunnisa (2023), dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Game Tournament* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan menelaah dan menyajikan teks fabel.

Selaras dengan hal tersebut, penulis juga menawarkan sebuah media pembelajaran yang bersifat interaktif bagi para siswa. Salah satu media pembelajaran inovatif dan menarik yaitu media pembelajaran *puzzle*. Media *puzzle* yaitu media pembelajaran yang berupa permainan menyusun gambar yang terpotong-potong, sehingga membentuk suatu gambar yang utuh. Media *puzzle* dapat meningkatkan konsentrasi dan motorik siswa, melatih siswa untuk berfikir kritis, dan melatih kefokusannya siswa. Media *puzzle* juga dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Santosa & Nurhayatin (2021: 34) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Game Tournament* dengan menggunakan media *puzzle* efektif menyenangkan dan membantu siswa dalam meningkatkan berpikir kritis siswa. Dengan adanya *game* (permainan) dalam pembelajaran siswa merasa semakin memacu semangat dalam menyusun *puzzle* dengan benar dan cepat.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, penulis tertarik melaksanakan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Heryadi (2014: 48) mengemukakan, “Metode eksperimen merupakan metode yang digunakan untuk menyelidiki hubungan sebab akibat (hubungan pengaruh) antara variabel yang diteliti”. Metode eksperimen ini sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu, membuktikan berpengaruh atau tidaknya model pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian, rencana penelitian ini penulis susun dalam bentuk proposal yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Struktur dan Kaidah Kebahasaan

Teks Berita (Eksperimen pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 8 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2024/2025)’’.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap kemampuan mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan teks berita pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 8 Tasikmalaya?”

C. Tujuan Penelitian

Untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap kemampuan mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan teks berita pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 8 Tasikmalaya tahun ajaran 2024/2025.

D. Definisi Operasional

Dalam penulisan ini terdapat aspek yang akan dijelaskan, maka penulis akan menguraikannya dengan menyajikan definisi operasional sebagai berikut.

1. Kemampuan Mengidentifikasi Struktur Teks Berita

Kemampuan mengidentifikasi struktur teks berita merupakan kesanggupan peserta didik kelas VII SMP Negeri 8 Tasikmalaya tahun ajaran 2024/2025 mengidentifikasi dan menjelaskan struktur teks berita yaitu kepala berita, tubuh berita, dan ekor berita.

2. Kemampuan Mengidentifikasi Kaidah Kebahasaan Teks Berita

Kemampuan mengidentifikasi teks berita merupakan kesanggupan peserta didik kelas VII SMP Negeri 8 Tasikmalaya tahun ajaran 2024/2025 mengidentifikasi dan menjelaskan kaidah kebahasaan teks berita. Kaidah kebahasaan dalam teks berita memiliki lima kaidah yaitu penggunaan kalimat langsung, konjungsi penerang, kata kerja mental, keterangan waktu dan tempat, serta konjungsi temporal.

3. Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* dalam Mengidentifikasi Teks Berita

Model pembelajaran *Teams Game Tournament* yang dimaksud oleh penulis dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang digunakan dalam mengidentifikasi teks berita yang memuat struktur dan kaidah kebahasaan pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 8 Tasikmalaya tahun ajaran 2024/2025 dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut: 1) Penyajian kelas, peserta didik akan diinformasikan mengenai capaian pembelajaran dan diberi penjelasan singkat terkait materi struktur dan kaidah kebahasaan teks berita., 2) Belajar dalam kelompok, peserta didik dibentuk ke dalam kelompok sesuai kriteria kemampuan akademiknya; dalam kelompok, mereka mengerjakan LKPD untuk mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan teks berita, 3) Permainan, dengan kartu soal bernomor, setiap perwakilan kelompok secara bergantian mengambil dan menjawab kartu soal tersebut sesuai arahan pendidik., 4) Pertandingan atau lomba, dua kelompok dengan skor tertinggi dari tahap permainan akan berhadapan untuk menjawab soal yang disediakan di meja pertandingan, 5) Penghargaan, berdasarkan hasil pertandingan, kelompok dengan skor tertinggi akan diberi penghargaan (*rewards*) oleh pendidik.

E. Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan bagi pembaca khususnya dalam penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap kemampuan mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan teks berita. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat dalam mendukung teori-teori pembelajaran yang sudah ada khususnya model pembelajaran *Teams Game Tournament* pada teks berita.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai informasi bagi pendidik bahasa Indonesia tentang penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam kegiatan pembelajaran mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan teks berita.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini bermanfaat untuk membantu mempermudah peserta didik dalam mengidentifikasi teks berita. Selain itu, memberikan motivasi dan pengalaman belajar kepada peserta didik melalui pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* yang menyenangkan.

c. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan informasi dan menambah wawasan kepada guru tentang penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament*, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menerapkan model tersebut di berbagai mata pelajaran.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan masukan positif untuk meningkatkan kualitas pendidikan khususnya di SMP Negeri 8 Tasikmalaya.