

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan suatu ide atau gagasan dengan baik kepada orang lain dalam berkomunikasi. Bahasa berperan penting bagi keberlangsungan hidup manusia sebagai alat penyampaian diri guna menghadapi situasi sosial yang dinamis. Begitu pula dengan bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia digunakan oleh masyarakat Indonesia untuk berkomunikasi dan berinteraksi dalam berbagai situasi, baik formal maupun informal serta dalam bentuk lisan maupun tulis.

Dalam dunia pendidikan, bahasa Indonesia merupakan suatu hal yang sangat penting bagi setiap peserta didik. Melalui pembelajaran bahasa Indonesia peserta didik dapat mencapai pembelajaran baik pengetahuan dan keterampilan. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di lembaga pendidikan, terdapat pedoman yang menjadi acuan pembelajaran. Salah satu pedoman yang dipakai di lembaga pendidikan sekolah saat ini adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan perubahan dari Kurikulum 2013 Revisi. Hal ini berdasarkan keputusan Menteri Pendidikan Indonesia, Nadiem Makarim. Kemampuan literasi dalam Kurikulum Merdeka dikembangkan ke dalam pembelajaran menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, dan menulis untuk berbagai tujuan berbasis genre (berbagai jenis teks atau wacana) yang terkait dengan penggunaan bahasa dalam kehidupan.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran berbasis teks merupakan pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan peserta didik untuk menyusun teks. Peserta didik harus mampu mengonstruksikan pengetahuannya dan terampil menyusun serta mampu mengembangkan teks. Dalam proses pembelajaran ini mengarah pada peserta didik agar mampu memahami dan memproduksi teks baik secara lisan maupun secara tulisan dalam berbagai konteks. Proses pembelajaran yang bertumpu pada peserta didik, harapannya supaya peserta didik bukan hanya mendapatkan pengetahuan saja tetapi terampil juga dalam menerapkan apa yang sudah didapat melalui proses pembelajaran.

Salah satu jenis teks yang diajarkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah teks cerita pendek. Cerita pendek merupakan cerita berbentuk prosa yang pendek (Riswandi, 2022: 43). Salah satu aspek penting dalam pembelajaran cerpen ialah kemampuan menganalisis unsur pembangun teks cerpen, seperti tema, tokoh, alur, latar, sudut pandang, dan amanat. Namun, kemampuan ini seringkali kurang optimal karena model pembelajaran yang digunakan guru cenderung konvensional dan belum berorientasi pada aktivitas peserta didik secara langsung. Berdasarkan hasil pengamatan awal di SMP Negeri 16 Tasikmalaya khususnya kelas VIII, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menganalisis unsur pembangun teks cerpen. Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif agar kemampuan peserta didik dalam menganalisis teks cerpen dapat meningkat.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran, salah satu upaya yang dapat dilakukan pendidik yaitu dengan menyiapkan model pembelajaran yang akan digunakan. Dalam kurikulum merdeka pendidik memiliki peran sebagai fasilitator sehingga memerlukan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Artinya peserta didik harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran cukup memengaruhi minat dan motivasi peserta didik, sehingga dalam memilih model pembelajaran yang digunakan harus memiliki kecocokan dengan karakteristik materi yang akan diajarkan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 16 Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024 yaitu Bapak Drs. Achmad Chozin, serta beberapa peserta didik di kelas tersebut, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran teks cerita pendek masih didominasi oleh penggunaan model ceramah. Peserta didik mengaku pembelajaran sering terasa pasif dan membosankan karena jarang dilibatkan secara aktif dalam kegiatan analisis teks. Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan model ceramah dilakukan karena dianggap lebih mudah mengatur kelas dan efisien untuk menyampaikan materi kepada seluruh peserta didik dalam waktu yang terbatas. Selain itu, model lain seperti *Discovery Learning* sebenarnya telah dikenal dan pernah digunakan, namun penerapannya belum maksimal karena keterbatasan waktu, banyaknya jumlah siswa, dan padatnya materi yang harus diselesaikan.

Berdasarkan hasil wawancara, salah satu pembelajaran bahasa Indonesia yang belum dikuasai peserta didik kelas VIII adalah pembelajaran teks cerita pendek, yang

tercantum dalam Kurikulum Merdeka Fase D dengan materi unsur-unsur pembangun teks cerita pendek. Informasi ini diperoleh dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran serta diperkuat melalui proses pembelajaran di kelas. Namun, peneliti menemukan bahwa rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami dan menganalisis unsur teks cerpen tidak sepenuhnya disebabkan oleh faktor peserta didik. Selain itu, model pembelajaran yang sering digunakan oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 16 Tasikmalaya adalah model pembelajaran langsung dengan metode ceramah dan tanya jawab. Oleh karena itu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* belum pernah digunakan oleh guru tersebut, padahal model ini dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam mencari dan menemukan makna melalui aktivitas belajar yang lebih menyenangkan.

Robert Slavin (2015: 168) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki keunggulan yang dapat dijadikan solusi supaya peserta didik yang pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menjadi aktif, peserta didik juga akan termotivasi dan tertarik mengikuti kegiatan dengan adanya permainan dalam menguasai materi teks cerpen. Hal ini sejalan dengan kelebihan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam kegiatan belajar yang dikemukakan oleh Shoimin (2020 : 207-208), yakni sebagai berikut.

1. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
2. Menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.

3. Membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
4. Membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Keberhasilan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia telah dibuktikan melalui penelitian yang dilakukan oleh Jihan Annajiah pada tahun 2023. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh pada peserta didik kelas VIII MTS Nurul Falah Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024 dalam pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan serta menyajikan teks ulasan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan menggunakan metode eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hal ini relevan dengan tujuan yang dicapai yakni membuktikan berpengaruh tidaknya model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran menganalisis unsur pembangun teks cerita pendek. Mengacu pada Heryadi (2014: 48) yang berpendapat, “Metode eksperimen adalah metode yang digunakan untuk menyelidiki hubungan sebab akibat (hubungan pengaruh) antara variabel yang diteliti”. Metode eksperimen melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih menekankan pada efektivitas pengelolaan kelompok, konstruksi pengetahuan, dan kedisiplinan dalam penelitian kolaboratif.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki keunggulan yang dapat dijadikan solusi terhadap permasalahan yang dikemukakan oleh penulis.

Rencana penelitian ini, penulis susun dalam bentuk skripsi yang berjudul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP KEMAMPUAN MENGANALISIS UNSUR PEMBANGUN TEKS CERITA PENDEK (Eksperimen Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 16 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2024/2025).”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis kemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap kemampuan menganalisis unsur pembangun teks cerita pendek pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 16 Tasikmalaya?

C. Definisi Operasional

Untuk menggambarkan dengan jelas penelitian ini, penulis menjabarkan definisi operasional penelitian ini sebagai berikut.

1. Kemampuan Menganalisis Unsur Pembangun Teks Cerita Pendek

Kemampuan menganalisis unsur pembangun teks cerita pendek yang dimaksud penulis dalam penelitian ini adalah kemampuan peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 16 Tasikmalaya tahun ajaran 2024/2025 dalam menanggapi suatu karya perlu memerhatikan unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik cerpen terdiri dari tema, tokoh atau penokohan, alur, latar, gaya bahasa, sudut pandang, dan amanat. Sedangkan unsur ekstrinsik cerpen terdiri dari latar belakang penulis, latar belakang masyarakat, dan nilai-nilai yang terkandung di dalam cerpen.

2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam Pembelajaran Menganalisis Unsur Pembangun Teks Cerita Pendek

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang dimaksud penulis dalam penelitian ini merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang diterapkan pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 16 Tasikmalaya tahun ajaran 2024/2025 dalam kegiatan menganalisis unsur pembangun teks cerita pendek, yang terdiri atas lima tahap, 1) Penyajian kelas, peserta didik akan diberi tahu mengenai tujuan pembelajaran dan penjelasan secara singkat terkait materi unsur pembangun teks cerita pendek, kemudian peserta didik menyimak dan mencatat poin penting materi yang disampaikan pendidik, 2) Belajar dalam kelompok, peserta didik dibentuk kelompok secara berdiferensiasi yaitu berdasarkan kriteria kemampuan akademiknya, pada kegiatan kelompok peserta didik diberikan LKPD terkait menganalisis unsur pembangun teks cerita pendek, kemudian pendidik menjelaskan metode/arahan bermain dalam *games* tersebut, 3) Permainan, pendidik menyediakan sebuah kotak yang berisi gulungan soal, setiap kelompok berhak untuk memilih 1 pertanyaan yang telah dikemas dalam bentuk gulungan, jika berhasil menjawab maka kelompok tersebut berhak untuk mendapatkan poin, akan tetapi pertanyaan yang sudah dipilih tidak dapat dipilih lagi oleh kelompok lain, 4) Pertandingan atau lomba, dua kelompok dengan skor tertinggi pada tahap permainan akan berhadapan dan menjawab soal yang disediakan pada meja pertandingan, 5) Penghargaan kelompok, berdasarkan hasil pertandingan, kelompok yang meraih skor tertinggi akan diberikan *reward*/penghargaan oleh pendidik.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis menentukan tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap kemampuan menganalisis unsur pembangun teks cerita pendek pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 16 Tasikmalaya.

E. Manfaat Penelitian

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

1. Secara Teoretis

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan sumbangan berupa model pembelajaran dan bahan ajar alternatif materi teks cerita pendek SMP kelas VIII. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi bukti dan motivasi bagi peserta didik untuk mengeksplorasi lebih bervariasi lagi model pembelajaran dan bahan ajar yang masih belum tersentuh, dengan begitu peserta didik tidak akan merasa jenuh dengan model pembelajaran dan teks lama yang selalu muncul pada buku paket peserta didik.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi mengenai menganalisis cerita pendek. Selain itu, model pembelajaran *teams games tournament* dapat bermanfaat dalam meningkatkan kualitas dan kreativitas

pembelajaran peserta didik untuk berperan aktif dan berpikir kritis saat proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan masukan dan pengetahuan mengenai cara dan strategi yang tepat untuk mengatasi masalah pembelajaran yang dialami oleh peserta didik, khususnya dalam permasalahan pembelajaran bahasa Indonesia yaitu kemampuan menganalisis teks cerita pendek dengan model *teams games tournament* sebagai alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada pihak sekolah untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam melaksanakan sistem pendidikan dan masukan terkait model *teams games tournament* sebagai alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi dan minat siswa dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Indonesia.