

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum merupakan komponen penting dalam sistem pendidikan yang berfungsi sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1, “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Saat ini, satuan pendidikan di Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik. Dalam penerapannya, guru dituntut untuk memilih strategi dan model pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan, kolaborasi, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses yang melibatkan berbagai komponen, salah satunya adalah model pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran karena dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, meningkatkan interaksi antarpeserta didik, serta membantu peserta didik memahami materi secara optimal. Salah satu karakteristik model pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini adalah pembelajaran kolaboratif. Menurut Widodo & Wardani (2020:2), kolaborasi adalah kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama oleh dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan yang sama. Melalui pembelajaran yang kolaboratif, peserta didik terdorong untuk terlibat aktif, berdiskusi, berbagi pendapat, dan mengemukakan ide sehingga pemahaman terhadap materi dapat meningkat.

Salah satu materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang memerlukan pemilihan model pembelajaran yang tepat adalah puisi. Pada jenjang kelas VIII SMP, peserta didik mempelajari puisi sebagai salah satu materi sastra. Pembelajaran puisi tidak hanya bertujuan agar peserta didik mampu membaca puisi, tetapi juga memahami makna serta mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi. Kemampuan tersebut akan lebih optimal apabila peserta didik dilibatkan secara

aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran puisi memerlukan model pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dan mendorong kerja sama antarpeserta didik sehingga kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi dapat berkembang secara optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Elysa Tri Anggraeni, S.Pd., diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia selama ini menggunakan model *Discovery Learning*. Model tersebut diterapkan untuk mendorong peserta didik menemukan informasi dan membangun pemahamannya secara mandiri. Namun, dalam pelaksanaannya peserta didik masih belum terbiasa menemukan dan mengolah informasi secara mandiri dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Fitri Handayani, S.Pd., Gr., diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* (PBL). Model pembelajaran *Discovery Learning* diterapkan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik menemukan informasi, sedangkan model PBL diterapkan untuk melatih peserta didik berpikir kritis dan memecahkan masalah melalui proses pembelajaran. Namun, dalam pelaksanaannya, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran belum sepenuhnya merata sehingga guru perlu memberikan motivasi dan arahan selama proses pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu, pembelajaran puisi memerlukan model pembelajaran yang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi, bertukar pendapat, serta bekerja sama dalam memahami materi akan membantu mereka mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi secara lebih optimal. Salah satu model pembelajaran yang memiliki karakteristik tersebut adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama antarpeserta didik dalam kelompok sehingga mereka dapat saling berdiskusi, bertukar pendapat, serta membangun pemahaman bersama terhadap materi yang dipelajari.

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT menurut Sugiata

(2018:78) merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan kegiatan belajar kelompok melalui permainan. Melalui kegiatan diskusi kelompok dan permainan akademik, model ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Model *Teams Game Tournament* (TGT) memiliki keterkaitan dengan pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi. Melalui permainan akademik, turnamen, dan penghargaan kelompok, model ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Adanya unsur kompetisi antarkelompok serta kesempatan untuk menjadi kelompok terbaik dan memperoleh penghargaan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk memahami materi dengan baik. Motivasi tersebut mendorong peserta didik untuk aktif berdiskusi, bertukar pendapat, dan saling membantu dalam mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi. Selain itu, adanya permainan akademik dan turnamen mendorong peserta didik untuk mempersiapkan diri dengan memahami materi secara optimal sehingga lebih percaya diri dalam mengerjakan soal-soal turnamen. Dengan demikian, karakteristik model pembelajaran TGT mendukung proses pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi secara lebih aktif dan bermakna.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh terhadap kemampuan dan hasil belajar peserta didik. Penelitian Astri Afiani (2025) menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur dan menginterpretasi drama. Penelitian Mia Rifatunnisa (2023) menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbasis *mobile games* berpengaruh terhadap kemampuan menelaah struktur dan kebahasaan fabel. Selain itu, penelitian Ma'rifatul Hoiroh (2020) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT melalui media ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Persamaan ketiga penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai variabel bebas. Adapun perbedaannya terletak pada materi pembelajaran, subjek penelitian, dan lokasi penelitian. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran

Teams Games Tournament (TGT) yang mengacu pada sintaks Slavin dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi. Selain itu, penelitian ini menggunakan perangkat turnamen berupa kartu nomor, lembar pertanyaan, lembar jawaban, dan lembar skor, yang berbeda dengan penelitian terdahulu yang menggunakan *mobile games* maupun media ular tangga.

Penulis melakukan penelitian dengan metode eksperimen. Metode eksperimen dapat menciptakan lingkungan belajar yang dapat memaksimalkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas peserta didik. Menurut Payadnya & Trisna (2018:1) desain eksperimental adalah metode penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk menguji hubungan sebab-akibat dengan memanipulasi satu atau lebih variabel dalam satu (atau lebih) kelompok eksperimental dan membandingkan hasilnya dengan kelompok kontrol di mana tidak dilakukan manipulasi adalah metode pengajaran yang mendorong peserta didik untuk melakukan penelitian dengan memahami apa yang mereka pelajari.

Dalam penelitian pendidikan, penggunaan metode eksperimen sering disesuaikan dengan kondisi nyata di lingkungan sekolah. Subjek penelitian dalam bidang pendidikan umumnya berupa peserta didik yang telah tergabung dalam kelas-kelas tertentu sehingga peneliti tidak dapat melakukan pengelompokan subjek penelitian secara acak. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan *quasi experimental design*. Lasaiba et al. (2023:29) menyatakan bahwa, *quasi experimental design* yaitu desain eksperimen yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, tetapi pengambilan kelompoknya tidak dilakukan secara acak (nonrandom).

Dengan menggunakan desain quasi eksperimen, peneliti dapat membandingkan hasil pembelajaran antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kelas yang menggunakan pembelajaran biasa. Melalui perbandingan tersebut, dapat diketahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 8 Tasikmalaya.

Berdasarkan uraian tersebut, hasil penelitian ini penulis susun dalam bentuk skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-unsur Pembangun Puisi (Eksperimen Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 8 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2025/2026).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merumuskan masalah penelitian ini dengan pertanyaan utama, yaitu berpengaruhkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 8 Tasikmalaya?

1.3 Definisi Operasional

Untuk menjelaskan penelitian ini, penulis menguraikan definisi operasional dari variabel penelitian sebagai berikut:

a. Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-unsur Pembangun Puisi

Kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi yang dimaksud dalam penelitian ini ialah kesanggupan peserta didik dalam menjelaskan unsur-unsur teks puisi, yakni unsur fisik dan unsur batin. Unsur fisik meliputi diksi, imaji, kata konkret, majs, rima, dan tipografi. Unsur batin puisi meliputi tema, nada, perasaan, serta amanat.

b. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Unsur-unsur Pembangun Puisi

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam penelitian ini ialah model yang digunakan dalam pembelajaran puisi. Langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri atas lima tahap, yang meliputi: (1) Presentasi di Kelas. Pada tahap presentasi di kelas, peserta didik memperoleh materi pembelajaran yang akan dipelajari. Peserta didik perlu memperhatikan dan memahami materi yang disajikan karena materi tersebut menjadi bekal dalam pelaksanaan kerja kelompok dan turnamen akademik, (2) Tim. Pada tahap tim atau belajar dalam,

kelompok peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang bersifat heterogen berdasarkan kemampuan akademik untuk mendalami materi Bersama kelompoknya agar bekerja dengan baik pada *satt game*, (3) *Game*. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan berupa soal yang berkaitan dengan unsur-unsur teks puisi. Peserta didik menjawab soal bergiliran, dan jawaban yang benar akan mendapatkan skor yang kemudian dikumpulkan sebagai poin kelompok, (4) *Turnamen*. Peserta didik ditempatkan pada meja turnamen dengan lawan dari kelompok lain yang memiliki kemampuan setara atau sesuai dengan keunggulan dari masing-masing kelompok. Pada tahap ini, mereka berlomba menjawab pertanyaan mengenai unsur-unsur teks puisi, dan skor individu yang diperoleh akan menyumbang nilai bagi kelompoknya, (5) *Rekognisi Tim*. Setelah turnamen selesai, guru menjumlahkan skor dari setiap kelompok. Kelompok yang mendapat nilai tinggi diberikan penghargaan berupa hadiah kecil sebagai penghargaan untuk menumbuhkan semangat, kerja sama, dan motivasi belajar peserta didik.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penulis menentukan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui berpengaruh atau tidaknya penggunaan model *Teams Games Tournament* terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 8 Tasikmalaya.

1.5 Manfaat Penelitian

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

1.5.1 Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran.

1.5.2 Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru Bahasa Indonesia dalam penggunaan model pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan. Guru dapat memanfaatkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebagai salah satu model pembelajaran yang inovatif yang dapat diterapkan pada peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan mendapatkan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan sehingga termotivasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang lebih aktif. Selain itu, peserta didik diharapkan mendapatkan kemudahan dalam menguasai materi mengidentifikasi unsur-unsur teks puisi.

c. Bagi Penulis

Penelitian ini memberikan kesempatan bagi penulis untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan dalam bidang Pendidikan Bahasa Indonesia, khususnya terkait penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap peserta didik dalam mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi dunia Pendidikan, khususnya dalam pengembangan model pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih efektif dan menyenangkan.