

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Belajar merupakan bagian penting yang ada didalam suatu pendidikan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015: 07) belajar juga merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Sedangkan “pembelajaran” adalah kegiatan menciptakan suasana dan kondisi yang merangsang serta mengarahkan kegiatan belajar siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang dapat membawa perubahan tingkah laku maupun perubahan kesadaran diri sebagai pribadi. Kegiatan yang optimal dapat dimungkinkan dengan menciptakan suasana dan kondisi dimana siswa dapat bersinergi dengan guru atau dosen dalam rangka mencapai tujuan belajar.

Proses belajar-mengajar atau proses pengajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan Kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat memengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa

berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pengajaran.

Proses pembelajaran terus mengalami perkembangan sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam merespon kemajuan ilmu dan teknologi tidaklah memadai apabila sumber belajar berasal dari guru atau dosen dan media buku teks belaka. Untuk itu, perlu dipersiapkan sumber belajar oleh pihak guru atau dosen maupun para ahli pendidikan.

Pembelajaran berlangsung sebagai suatu proses saling mempengaruhi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, upaya guru dalam mengembangkan keefektifan belajar siswa sangatlah penting sebab keefektifan belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan. Hasil belajar yang dimaksud oleh guru atau dosen dapat dilihat dan diukur.

Seorang guru dalam kegiatan belajar mengajar tidak hanya dituntut untuk memiliki kemampuan dalam pengalaman teoretis tapi juga harus memiliki kemampuan praktis. Kedua hal ini sangat penting karena seorang guru dalam pembelajaran bukanlah sekedar menyampaikan materi semata tetapi juga harus berupaya agar mata pelajaran yang sedang disampaikan menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami bagi siswa. Apabila guru

tidak dapat menyampaikan materi dengan tepat dan menarik, dapat menimbulkan kesulitan belajar bagi siswa, sehingga mengalami ketidaktuntasan dalam belajarnya. Kualitas dan keberhasilan pembelajaran juga sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketetapan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran.

Pembelajaran di kelas akan berjalan secara efektif dan efisien apabila didalam suatu proses pembelajaran tersebut diiringi dengan penerapan pendekatan, media atau bahkan model pembelajaran. Menggunakan model pada saat mengajar ini sangat membantu proses pembelajaran di kelas. Berbagai macam model yang diterapkan oleh setiap guru dalam kegiatan belajar-mengajar.

Kurikulum merupakan sebuah wadah yang akan menentukan arah pendidikan. Berhasil atau tidaknya sebuah pendidikan sangat bergantung dengan Kurikulum yang digunakan. Tanpa adanya Kurikulum maka pendidikan tidak akan dapat berjalan dengan baik, efektif, dan efisien sesuai yang diharapkan karena itu, Kurikulum sangat perlu untuk diperhatikan di masing-masing satuan pendidikan sebab Kurikulum merupakan salah satu penentu keberhasilan pendidikan.

Mengingat sekarang telah diterapkan Kurikulum baru yaitu Kurikulum 2013, dimana pembelajaran Kurikulum 2013 adalah pembelajaran kompetensi dengan memperkuat proses pembelajaran dan penilaian autentik untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Kurikulum 2013 ini memiliki tujuan mendorong siswa untuk aktif dan bukan lagi menjadi objek dalam kegiatan

belajar mengajar di kelas. Dalam Kurikulum 2013 semua mata pelajaran di sekolah diajarkan dengan menggunakan pendekatan saintifik.

Pendekatan saintifik ini dirasakan relevan untuk menunjang Kurikulum 2013 karena pada tahap pembelajarannya siswa dituntut untuk aktif dalam belajar melalui proses mengamati, menanya, mengumpulkan data/informasi, mengasosiasikan, dan mengomunikasikan. Jadi, bahasa Indonesia disini lebih menekankan kepada model atau pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga dengan pendekatan ini diperoleh pembelajaran yang kreatif.

Penerapan Kurikulum 2013 dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar. Proses pembelajaran dalam Kurikulum 2013 sedikit berbeda dengan Kurikulum sebelumnya, dalam proses pembelajaran untuk semua jenjang pendidikan (SD, SMP, SMA, dan SMK) standar proses yang semula terfokus pada eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi dilengkapi dengan mengamati, menanya, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta. Belajar tidak hanya terjadi di ruang kelas, tetapi juga di lingkungan sekolah dan masyarakat. Dalam hal ini, guru bukan satu-satunya sumber belajar. Dengan kata lain, seorang pendidik tidak hanya bertugas sebagai fasilitator, tetapi juga harus memberikan keteladanan yang baik terhadap semua peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.

Belajar merupakan proses untuk mencapai sebuah hasil. Belajar juga merupakan sebuah sistem yang didalamnya terdapat komponen keterampilan.

Pertama keterampilan menyimak, siswa yang dapat menyimak dengan baik akan mudah menerima pengetahuan yang disampaikan oleh guru. Kedua Keterampilan berbicara, keterampilan ini bermanfaat bagi setiap siswa karena keterampilan berbicara, siswa dilatih berani berbicara di muka umum. Ketiga membaca, yang merupakan keterampilan pokok yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Siswa bisa memahami sebuah materi pelajaran apabila dia telah membaca materi tersebut. Oleh sebab itu, keterampilan membaca menjadi modal utama untuk melakukan sebuah poses belajar. Keterampilan yang terakhir yaitu menulis, keterampilan menulis ini sangat penting dalam proses pembelajaran. Siswa dapat menuangkan hasil dari proses membaca sebuah buku fiksi maupun non fiksi berupa tulisan.

Masalah yang sering muncul di sekolah-sekolah antara lain rendahnya minat siswa terhadap keterampilan menulis. Keterampilan menulis di Indonesia jauh lebih rendah dibandingkan keterampilan membaca. Mayoritas siswa lebih menyukai membaca, baik membaca materi pelajaran maupun lainnya. Rendahnya minat tulis ini memberikan dampak terhadap pola pikirnya. Misalnya jika siswa tidak suka menulis, maka ia tidak dapat menghasilkan karya berupa tulisan dari hasil pemikirannya sendiri. Itulah sebabnya empat keterampilan berbahasa sangat erat kaitannya antara keterampilan yang satu dengan keterampilan yang lainnya.

Cerita Fantasi salah satu materi pelajaran yang ada di sekolah, khususnya Sekolah Menengah Pertama (SMP). Teks Cerita Fantasi adalah sebuah teks cerita yang berisi tentang khayalan atau imajinasi penulis. Teks cerita fantasi merupakan cerita yang tidak benar-benar terjadi. Menulis teks cerita fantasi dapat membantu

siswa dalam berimajinasi. Imajinasi siswa akan dikeluarkan dalam sebuah karya teks cerita fantasi.

Perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) merupakan sebuah dorongan untuk menjalankan Kurikulum 2013. Dengan adanya IPTEK, dapat memudahkan guru untuk menuntut siswanya mencari bahan ajar pada teknologi yang ada. Teknologi yang semakin modern, telah mengubah pola pikir siswa lebih luas. Tidak hanya perkembangan IPTEK, tetapi model atau cara mengajar guru juga menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Kebanyakan di sekolah-sekolah, guru masih banyak yang menerapkan cara mengajar yang membosankan. Guru terbiasa dengan Kurikulum sebelumnya, sehingga mereka hanya mengajar seadanya tanpa menggunakan alat bantu mengajar. Sikap guru yang seperti ini membuat kelas tidak kondusif. Siswa mungkin bisa menerima materi yang diberikan oleh guru, tetapi belum tentu siswa tersebut dapat memahami materi yang dijelaskan. Pemerintah sebaiknya menuntut guru untuk lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran dan cara mengajar yang lebih inovatif. Keberhasilan suatu proses pembelajaran bergantung dari model yang digunakan. Model pembelajaran yang kreatif akan membuahkan hasil yang maksimal.

Rendahnya keterampilan menulis teks cerita fantasi pada kelas VII SMP Negeri 2 Sampang dikarenakan guru masih kesulitan menemukan model yang cocok untuk pembelajaran menulis teks cerita fantasi. Hal ini disebabkan karena kurangnya kreativitas guru dalam memilih model dan media pembelajaran efektif. Pemilihan model dan media pembelajaran ini disesuaikan dengan kondisi siswa yang pasif dan kemampuan cara belajar siswa yang berbeda dalam proses

pembelajaran menulis teks cerita fantasi. Dilihat dari problematika pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Sampang kaitannya dengan keterampilan menulis teks cerita fantasi, proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Sampang cenderung menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pada siswanya. Faktor yang menyebabkan guru masih menggunakan metode ceramah yaitu karena kembali lagi pada kondisi siswa yang dipelajarinya. Misalnya pada saat mengajar guru menggunakan power point, maka dengan kondisi siswa yang berkemampuan rendah siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Guru kurang memberikan motivasi pada siswa untuk menulis teks cerita fantasi karena mayoritas guru lebih fokus pada struktur teks cerita fantasi dari pada isi teks cerita fantasinya sehingga proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru di kelas mengakibatkan siswa kurang aktif dan menjadi malas untuk menulis teks cerita fantasi.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan cara seperti itu juga dapat mengakibatkan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa lebih cenderung standar dalam menguasai materi, tidak ada peningkatan dalam kemampuan menulis teks cerita fantasi. Tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran menulis adalah agar siswa mampu mengungkapkan gagasan, pendapat, dan pengetahuan secara tertulis serta memiliki kegemaran menulis (Depdikud 1994). Dengan keterampilan menulis yang dimiliki siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sampang, siswa dapat

mengembangkan kreativitas dan mempergunakan bahasa sebagai sarana menyatakan kreativitasnya dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan adanya permasalahan diatas maka perlu dihadirkan sebuah model pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fantasi. Penggunaan model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai. Peneliti mencoba mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) karena dalam penerapannya, model pembelajaran *Teams Games Tuornament* ini akan menuntut siswa untuk berperan secara aktif dalam mengikuti pembelajaran menulis teks cerita fantasi. Selain itu tahapan-tahapan yang terdapat dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini juga akan mempermudah peserta didik dalam menyerap informasi yang diberikan oleh guru berkaitan dengan menulis teks cerita fantasi. Dengan demikian, tidak ada siswa yang pasif dalam pembelajaran yang dilaksanakan.

Salah satu kegiatan menulis atau memproduksi teks dalam pelajaran Bahasa Indonesia adalah cerita fantasi yang termasuk dalam jenis menulis narasi. Namun belum banyak yang mengetahui mengenai materi ceita fantasi karena teks tersebut merupakan teks baru dalam Kurikulum 2013. Oleh karena itu, hasil pengamatan peneliti yang didukung oleh ucapan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Sampang sendiri mengatakan bahwa cerita fantasi yang pernah dibuat siswa masih banyak ketidaksesuaian antara tema, judul dan isi. Selain itu, penggunaan bahasa, tanda baca dan huruf kapital juga belum dipahami oleh kebanyakan siswa. Demikian juga pada ketidaksesuaian antara cerita dan struktur

teks, masih menjadi kekurangan atau kelemahan siswa dalam membuat cerita fantasi. Hal itu diperkirakan penyebabnya adalah kesulitan dalam menentukan ide, gagasan, dan tema yang dijadikan sebagai rangkaian cerita.

Sedangkan dari hasil pengamatan peneliti terhadap proses kegiatan belajar mengajar di kelas, guru masih menggunakan media, metode dan model pembelajaran yang monoton sehingga dapat menjadikan siswa masih mempunyai anggapan bahwa belajar itu hal yang membosankan terlebih dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kondisi kelas saat itu pada umumnya, terdapat empat banjar dan setiap banjar terdiri dari enam sampai tujuh siswa. Tepat disamping kanan terdapat meja guru dan belum ada proyektor yang menetap di kelas tersebut. Sehingga dapat diasumsikan bahwa selama ini pembelajaran mengarah pada titik jenuh siswa, tetapi kemungkinan lain disebabkan mata pelajaran yang dianggapnya sulit. Sehingga dengan mempertimbangkan asumsi tersebut, peneliti membuat penelitian untuk memecahkan masalah tersebut. Jika siswa dipaksakan menyusun cerita fantasi dalam keadaan jenuh atau merasa kesulitan, maka hasil penyusunan akan sangat jauh dari kesempurnaan, selain itu akan terjadi ketidakjujuran siswa dalam menyusun cerita fantasi. Sehingga peneliti akan mencoba mengaplikasikan Model *Teams Games Tournament* yang saat ini masih menjadi hal yang menarik bagi mereka untuk dorongan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks cerita fantasi. Dengan disertakannya permainan didalamnya akan meningkatkan motivasi tersendiri bagi siswa.

Dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, diharapkan siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran menulis

teks cerita fantasi sehingga dapat meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sampang. Bukan hanya untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa dalam teks cerita fantasi tetapi juga berguna untuk meningkatkan kreativitas guru dalam memilih Model Pembelajaran. Tujuan lain dalam penerapan model pembelajaran ini siswa mampu menghasilkan karya terbaiknya dengan menggunakan imajinasi yang lahir dari pemikiran mereka sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditentukan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sampang terhadap pembelajaran menulis teks cerita fantasi dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) ?
2. Bagaimana pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan pendekatan saintifik terhadap kemampuan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sampang ?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sampang terhadap pembelajaran menulis teks cerita fantasi dengan model *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Mendeskripsikan pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan pendekatan saintifik terhadap kemampuan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sampang.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini menghasilkan dua macam manfaat, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Untuk menambah pengetahuan dan wawasan bagi pengembangan keilmuan, terutama dibidang Bahasa dan Sastra Indonesia dan sebagai dasar pijakan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai wawasan dan pengetahuan tambahan (baru) serta sebagai pertimbangan guru dalam membuat model pembelajaran pada materi menulis teks cerita fantasi yang tepat dan menarik.

- b. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan keterampilan menulis pada siswa dan meningkatkan minat, motivasi belajar siswa serta mengurangi rasa malas dalam proses pembelajaran.

- c. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah dalam meningkatkan proses pembelajaran menulis teks cerita fantasi secara efektif dan menarik.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dijadikan sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya dengan model pembelajaran Kurikulum 2013.

1.5 Hipotesis

Menurut Sedarmayanti (dalam Mahmud, 2011:133) Hipotesis merupakan asumsi, perkiraan, atau dugaan sementara mengenai suatu permasalahan yang harus dibuktikan kebenarannya dengan menggunakan data dan fakta atau informasi yang diperoleh dari hasil penelitian yang valid dan reliable. Hipotesis pada penelitian ini merupakan hipotesis deskriptif yaitu hipotesis mengenai nilai suatu variabel mandiri, dalam bentuk perbandingan atau hubungan. Hipotesis pada penelitian ini merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah yang selanjutnya akan diuji kebenarannya. Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. Ho: Tidak ada pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan pendekatan saintifik terhadap kemampuan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sampang.
2. Ha: Ada pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan pendekatan saintifik terhadap kemampuan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sampang.

1.6 Definisi Operasional

1. Menulis merupakan keterampilan yang dimiliki setiap individu yang digunakan untuk berkomunikasi baik lisan maupun tulisan.

2. Model pembelajaran merupakan suatu kerangka berpikir yang dipakai sebagai panduan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan.
3. *Teams Games Tournament* merupakan sebuah pertandingan yang terfokus pada kerjasama tim dan rasa tanggung jawab setiap individu.
4. Cerita Fantasi merupakan sebuah cerita yang berisi khayalan dari si pengarang dan biasanya cerita ini tidak benar-benar terjadi di kehidupan nyata.
5. Pendekatan saintifik adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pendekatan ini sangat cocok dipakai dalam proses pembelajaran karena siswa dituntut aktif menemukan permasalahan dan menyelesaikannya secara mandiri.
6. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan kegiatan pembelajaran yang terfokus pada kerjasama tim. Model ini berisi sebuah permainan dan kompetisi dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru.
7. Minat Belajar adalah ketertarikan dan kegemaran peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas.