

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa, baik secara lisan maupun tulis. Salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa adalah kemampuan memahami dan membaca teks sastra, khususnya teks cerpen. Cerpen sebagai salah satu bentuk karya sastra mengandung unsur-unsur pembangun yang meliputi tema, alur, tokoh dan penokohan, latar, sudut pandang, amanat, serta gaya bahasa. Kemampuan membaca unsur-unsur tersebut tidak hanya menuntut pemahaman bacaan, tetapi juga keterampilan berpikir kritis dan analitis.

Namun, pada kenyataannya, kemampuan siswa dalam membaca unsur pembangun teks cerpen masih tergolong rendah. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi dan menjelaskan unsur-unsur pembangun cerpen secara tepat dan mendalam. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi pembelajaran yang menunjukkan bahwa sebagian siswa belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi analisis teks cerpen. Selain itu, siswa cenderung hanya menghafal pengertian unsur cerpen tanpa mampu menerapkannya dalam kegiatan analisis teks secara utuh.

Rendahnya kemampuan membaca teks cerpen tersebut tidak terlepas dari proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Pembelajaran Bahasa Indonesia masih sering didominasi oleh metode ceramah dan penugasan individu yang kurang melibatkan keaktifan siswa. Guru lebih banyak berperan sebagai pusat informasi, sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Akibatnya, siswa kurang termotivasi untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan mengemukakan pendapatnya dalam pembelajaran sastra.

Selain itu, pembelajaran sastra sering dianggap membosankan oleh siswa karena kurangnya variasi model dan media pembelajaran. Materi cerpen yang seharusnya dapat menjadi sarana untuk mengembangkan imajinasi dan daya pikir justru dipandang sebagai materi yang sulit dan monoton. Kondisi tersebut

menyebabkan rendahnya minat belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar, khususnya dalam kemampuan membaca teks cerpen.

Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT menekankan kerja sama dalam kelompok, kompetisi yang sehat, serta keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan permainan dan turnamen akademik. Dengan model ini, siswa tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga saling membantu dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya.

Model pembelajaran TGT diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menantang dan menyenangkan. Melalui kegiatan diskusi kelompok dan turnamen, siswa terdorong untuk memahami materi dengan lebih baik agar dapat berkontribusi dalam kelompoknya. Selain itu, suasana kompetisi yang sehat dapat menumbuhkan semangat belajar dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Agar penerapan model TGT lebih optimal, diperlukan media pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah kartu pertanyaan. Kartu pertanyaan berisi soal-soal atau pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, dalam hal ini unsur pembangun teks cerpen. Media ini dapat membantu siswa untuk lebih fokus pada materi yang dipelajari, melatih kemampuan berpikir kritis, serta mempermudah siswa dalam memahami dan membaca isi cerpen.

Penggunaan kartu pertanyaan dalam pembelajaran cerpen memungkinkan siswa untuk berlatih membaca teks secara bertahap dan sistematis. Pertanyaan-pertanyaan yang disajikan dapat mengarahkan siswa untuk menemukan unsur pembangun cerpen dengan lebih mudah. Selain itu, kartu pertanyaan dapat digunakan dalam kegiatan permainan dan turnamen pada model TGT sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak membosankan.

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu pertanyaan dipandang sebagai

salah satu alternatif yang tepat untuk meningkatkan kemampuan membaca teks cerpen pada siswa kelas XI SMA. Melalui model dan media tersebut, diharapkan siswa dapat belajar secara aktif, bekerja sama dalam kelompok, serta mampu memahami dan membaca teks cerpen dengan lebih baik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu pertanyaan terhadap kemampuan membaca teks cerpen pada siswa kelas XI.

1.2 Rumusan masalah

Bagaimana pengaruh penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan kartu pertanyaan terhadap kemampuan membaca teks cerpen pada siswa kelas XI SMAN 8 Kediri?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan kartu pertanyaan terhadap kemampuan siswa dalam membaca teks cerpen.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian yang telah disampaikan, terdapat beberapa manfaat yang didapatkan mencakup :

1.4.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkuat temuan penelitian-penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, terutama pada materi yang menuntut kemampuan berpikir kritis dan analitis. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji model pembelajaran kooperatif dalam keterampilan berbahasa dan sastra.

1.4.2 Manfaat praktis

Bagi guru Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan kartu pertanyaan diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Bagi Peserta didik penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams*

Game Tournament (TGT) berbantuan kartu pertanyaan diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa, serta melalui kompetisi akan menumbuhkan peran aktif siswa dalam pembelajaran dan kerjasama dalam kelompok.

1.5 Definisi Istilah

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan kartu pertanyaan adalah suatu metode pembelajaran kooperatif yang berisi turnamen akademik dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Media kartu adalah media yang akan digunakan dalam penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang berisi tentang pertanyaan seputar materi unsur pembangun teks cerpen. Kemampuan membaca adalah usaha untuk mengenali, membaca, dan menjelaskan sesuatu untuk mengetahui keadaan sebenarnya.

1.6 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho (Hipotesis Nol) : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan kartu pertanyaan terhadap kemampuan membaca teks cerpen siswa kelas XI SMAN 8 Kediri.

Ha (Hipotesis Alternatif) : Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan kartu pertanyaan terhadap kemampuan membaca teks cerpen siswa kelas XI SMAN 8 Kediri.