

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran mempunyai keterkaitan dengan pendidikan, maka dari itu pembelajaran memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Dalam proses pembelajaran di kelas guru harus dapat menciptakan komunikasi dua arah dengan siswa. Dari komunikasi dua arah tersebut akan membentuk pembelajaran yang aktif. Kegiatan mengajar antara guru dan siswa haruslah bersifat aktif. Keaktifan dalam pembelajaran merupakan salah satu bentuk keberhasilan dari tujuan kegiatan pembelajaran yang disusun oleh guru. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Mayasari dkk (2022:167) keaktifan pembelajaran siswa yang masih rendah akan berdampak pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Aktifnya kegiatan pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi dan kerja sama.

Interaksi yang tercipta antara guru dan murid terbentuk karena guru dapat membangun suasana kelas yang nyaman ketika proses belajar mengajar berlangsung. Siswa akan bersikap diam saja ketika merasa tidak nyaman di kelas maka dari itu perlu adanya upaya guru dalam menciptakan suasana kelas yang nyaman agar tercipta interaksi. Dalam melaksanakan pembelajaran tujuan guru dan siswa saling berinteraksi agar dalam kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal. Keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada guru terdapat banyak komponen pendukung yang saling berhubungan. Unsur-unsur pendukung yang dimaksud salah satunya model pembelajaran.

Saat ini model pembelajaran memiliki banyak variasi apabila dibandingkan dengan zaman dahulu. Adanya karakteristik yang menonjol

memberikan pengaruh terhadap pembelajaran dalam kelas. Dalam penerapannya model pembelajaran melibatkan siswa secara penuh saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Salah satu model pembelajaran yang memiliki karakteristik tersebut adalah model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang penerapannya melibatkan kerja sama siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Yulia dkk (2020:224) pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mengutamakan kerja sama siswa. Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah tipe *Teams Games Tournament*.

TGT adalah model pembelajaran yang mengkombinasikan kegiatan belajar dengan kegiatan bermain secara sederhana. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hakim dan Sofyan (dalam Yuliawati, 2021:359) TGT adalah model pembelajaran yang disusun sedemikian rupa sehingga didalamnya terdapat komponen pembelajaran yang digabungkan dengan kelompok siswa yang akan melakukan turnamen pembelajaran. Dari kombinasi tersebut siswa akan merasa tertantang dan memiliki rasa daya saing yang tinggi dengan kelompok lain. Penerapan model pembelajaran TGT dianggap berhasil ketika siswa merasakan keinginan untuk menjadi juara pada turnamen tersebut.

TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang memiliki kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. TGT mengkombinasikan pembelajaran dengan permainan turnamen dengan membentuk siswa secara berkelompok yang dipilih secara heterogen. Tujuannya agar siswa mampu bersosialisasi dengan teman sekelasnya selain itu agar mereka mampu bekerja sama dalam satu

kelompok. Kegiatan tersebut ditujukan agar siswa mampu beradaptasi dengan orang lain dan tidak merasa bergantung dengan satu individu dalam kelas. Penerapan model pembelajaran TGT tidak lepas dari bantuan media yang digunakan saat pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sebuah perangkat yang berfungsi membantu guru ketika melakukan pembelajaran. Alat bantu tersebut memungkinkan siswa untuk memahami topik yang diajarkan oleh guru. Manfaat yang diperoleh lainnya ketika menggunakan media pembelajaran adalah pembelajaran akan lebih efektif dan terarah. Sesuai dengan pendapat Karo-karo dan Rohani (2018 : 94) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi yang dilakukan oleh guru sehingga mempermudah dan memperlancar proses belajar dan hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran juga menjadi cara ampuh guru membuat siswa merasa nyaman saat pembelajaran berlangsung. Guru dapat menggunakan media yang berbeda agar tidak monoton ketika kegiatan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media audio visual.

Media audio visual termasuk media yang penerapannya menggunakan teknologi. Media audio visual yang berbasis teknologi merupakan salah satu media favorit siswa. Hal tersebut diungkap guru Bahasa Indonesia ketika sesi wawancara. Siswa merasa lebih nyaman menggunakan media audio visual yang berbasis teknologi. Media audio visual merupakan bentuk media yang ada karena kemajuan IPTEK. Pada penerapannya media audio visual menggabungkan dua unsur yaitu suara dengan gambar. Sejalan dengan pendapat Sanjaya (dalam Pranowo dan Prihastanti, 2020 : 219) jenis media yang mengandung unsur antara

suara dan juga unsur gambar yang bisa dilihat. Gabungan suara dan gambar tersebut memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa dan guru. Bagi guru dengan adanya media audio visual memudahkan guru dalam proses mengajar, sedangkan bagi siswa media tersebut tidak membosankan. Dengan melihat dan mendengarkan video yang ditayangkan dapat membantu kemampuan memirsa pada siswa.

Kemampuan memirsa merupakan kemampuan baru yang diterapkan pada kurikulum merdeka. Kemampuan memirsa adalah kemampuan yang melibatkan siswa dalam kegiatan aktif pembelajaran untuk memahami dari media audio visual. Sesuai dengan pendapat Ni'mah Dkk (2023: 324) keterampilan memirsa adalah keterampilan yang melibatkan kegiatan aktif dengan siswa untuk mengobservasi dan memahami media visual dan audio visual. Dalam penerapannya guru dapat menggunakan video, gambar, atau tayangan film.

Teks cerpen merupakan teks yang bersifat fiksi artinya dalam teks cerpen dimuat cerita berdasarkan khayalan penulisnya. Sesuai dengan pendapat Widyatnyana dan Rasna (2021) cerpen termasuk salah satu karya fiksi yang non faktual karena dalam cerpen tersebut terdapat imajinasi penulisnya. Dalam teks cerpen terdapat fenomena sosial maupun fenomena alam yang telah dirancang oleh penulis sedemikian rupa untuk menarik minat para pembacanya. Pada teks cerpen penulis juga memberikan konflik sebagai daya tarik bagi pembacanya.

Pada penelitian ini ditemukan permasalahan yang terjadi yaitu keterampilan memirsa pada siswa kelas XI yang masih rendah. Permasalahan lainnya yang ditemukan adalah kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran di kelas. Kurangnya keaktifan siswa dalam kelas juga menjadi salah

satu permasalahan yang terjadi. Peneliti mengetahui permasalahan yang terjadi dengan melakukan wawancara bersama guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Fokus objek penelitian ini di SMA NU 1 Gresik. Pemilihan objek tersebut karena di kelas XI SMA NU 1 Gresik masih menemukan kendala dalam pembelajaran khususnya keterampilan memirsas. Penelitian ini dilakukan semester genap tahun ajaran 2023/2024.

1.2 Rumusan Masalah

Terdapat rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu

1. Bagaimanakah pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT terhadap kemampuan memirsas teks cerpen siswa kelas XI SMA NU 1 Gresik?
2. Bagaimanakah respon siswa kelas XI SMA NU 1 Gresik setelah diterapkan model pembelajaran TGT terhadap kemampuan memirsas teks cerpen ?

1.3 Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini peneliti bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap keterampilan memirsas teks cerpen siswa kelas XI.
2. Mengetahui respon siswa kelas XI setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap keterampilan memirsas teks cerpen.

1.4 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini ada manfaat yang diharapkan dapat membantu pembaca ketika akan melakukan penelitian, dari segi teoritis dan praktis. Adapun manfaatnya akan diuraikan di bawah ini.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dari sudut pandang teoritis manfaat adanya penelitian adalah untuk memperluas wawasan dan pengetahuan terutama dalam penerapan model pembelajaran TGT. Penelitian ini dapat memberikan bukti secara ilmiah mengenai Pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media audio visual terhadap kemampuan memirsakan teks cerpen siswa kelas XI SMA NU 1 Gresik.

1.4.2 Manfaat Praktis

Apabila dilihat dari sisi praktis maka terdapat 3 manfaat. Adapun manfaat secara praktis terdiri atas.

a) Guru

Menambah referensi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran, selain itu sebagai masukan inovasi model pembelajaran.

b) Siswa

Manfaat bagi siswa adalah memberikan pengalaman yang baru dalam pelaksanaan model pembelajaran *teams games tournament*.

c) Peneliti selanjutnya

Bagi para peneliti berikutnya semoga dapat menggunakannya sebagai bahan pertimbangan saat melakukan penelitian dan sebagai gambaran pengaruh model pembelajaran TGT.

1.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan dugaan sementara yang kemudian akan diuji kebenarannya dengan melakukan penelitian.

Ho : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media audio visual terhadap kemampuan memirsakan teks cerpen siswa kelas XI SMA NU 1 Gresik.

Ha : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media audio visual terhadap kemampuan memirsakan teks cerpen siswa kelas XI SMA NU 1 Gresik.

1.6 Definisi Operasional

1. *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif learning yang dalam penerapannya mengkombinasikan pembelajaran dengan sebuah permainan turnamen sehingga dapat membantu proses pembelajaran siswa.
2. Media audio visual merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk membantu keberlangsungan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media yang menampilkan suara dan gambar dengan judul video YouTube “*Bullying*”
3. Keterampilan memirsakan adalah keterampilan berbahasa yang memiliki kegiatan inti dengan cara melihat sebuah gambar atau video yang disajikan oleh guru.
4. Teks cerpen merupakan salah satu teks yang berbentuk fiksi yang didalamnya terdapat khayalan penulis dalam mengarang cerita sehingga cerita yang dibuat tidak nyata