

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sebagai pranata pembangunan sumber daya manusia memiliki peranan yang sangat penting dalam pembentukan siswa, sehingga dapat menciptakan aset bangsa yang unggul. Salah satu cara untuk mewujudkan siswa yang unggul adalah dari proses pembelajaran yang dilakukan. Proses pembelajaran yang baik akan menciptakan siswa yang unggul pada akhirnya. Mengajar dalam konteks standar proses pendidikan tidak hanya sekedar menyampaikan materi pembelajaran, akan tetapi juga dimaknai sebagai proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar

Dalam proses pembelajaran terdapat materi pembelajaran yang perlu diajarkan oleh pendidik ke peserta didik. Salah satunya materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang berkenaan dengan keterampilan berbahasa. Tarigan (2015: 2) menyatakan bahwa keterampilan berbahasa memiliki empat aspek, yaitu (1) keterampilan menyimak (*listening skills*), (2) keterampilan berbicara (*speaking skills*), (3) keterampilan membaca (*reading skills*), dan (4) keterampilan menulis (*writing skills*). Keempat keterampilan berbahasa tersebut merupakan satu kesatuan yang harus dilaksanakan secara seimbang. Keterampilan menyimak berkenaan dengan bahasa lisan, sedangkan keterampilan membaca dan menulis berkenaan dengan bahasa tulis. Hal itu

dapat dilihat dari proses seseorang mulai belajar menyimak, kemudian berbicara, selanjutnya membaca, dan menulis.

Keterampilan menyimak memiliki tingkatan yang lebih tinggi dibandingkan mendengar karena didalam menyimak terjadi proses mendengar, menyerap kata dan menyimpulkan makna dari apa yang disimak sedang mendengar hanya terjadi proses mendengar saja tidak ada upaya untuk memahami. Keterampilan menyimak ini pun merupakan yang pertama dibandingkan keterampilan yang lain. Oleh karena itu, peran penting keterampilan menyimak terhadap penguasaan keterampilan berbahasa yang lain perlu didukung oleh pembelajaran yang baik, yaitu pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur penting bagi keberhasilan proses belajar. Keterampilan menyimak adalah salah satu aspek yang penting dalam keterampilan berbahasa terutama dalam proses pembelajaran.

Dengan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran menyimak, keterampilan siswa akan terlatih sehingga siswa menjadi semakin terampil dalam kegiatan menyimak. Hal ini sejalan dengan pendapat Tarigan (2015: 3) yang menyatakan bahwa suatu keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan. Salah satu materi pembelajaran yang menggunakan pembelajaran menyimak adalah tentang menyimak sebuah cerita fabel. Kesulitan yang dihadapi siswa dalam menyimak cerita fabel adalah mengingat kembali hal-hal yang disimaknya dalam pelaksanaan

pembelajaran. Siswa hanya menyimak tanpa mengingat informasi penting. Akibatnya siswa lupa terhadap hal-hal yang diingatnya, karena informasi yang diterima tidak disimpan dengan maksimal di dalam otak.

Keterampilan menyimak fabel adalah kemampuan atau kecakapan dalam mendengarkan bahan simakan berupa fabel agar dapat memahami, atau menghayati pesan yang sampaikan serta dapat menginterpretasikan cerita dengan cermat dan teliti isi jalannya cerita. sehingga mampu mengevaluasi atau memberikan penilaian dan tanggapan tentang isi bahan simakan terkait cerita yang telah disimak. Fabel merupakan cerita yang isinya mengisahkan dongeng tentang binatang, yang isinya mengandung pesan yang disampaikan. Unsur-unsur yang terkandung dalam cerita fabel yaitu: tokoh dan penokohan, latar atau setting, alur, tema, pesan atau amanat.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMP Muhammadiyah Ambarawa pada tanggal 10 Februari 2021, dalam proses pembelajaran dikelas VII yang diajarkan oleh Ibu Supipih handayani pada materi cerita fabel, guru hanya menggunakan teks bacaan yang ada dalam buku paket bahasa Indonesia sebagai bahan ajar dan guru hanya memberikan tugas pada siswa untuk membaca kembali fabel. Guru kurang melibatkan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan dan kebanyakan siswa masih kurang memahami materi yang sedang dipelajari. Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran menyimak masih kurang bervariasi, sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar dan kurang

memperhatikan penjelasan guru. Sebagian besar siswa masih kesulitan dalam memahami isi dari fabel.

Masalah tersebut dapat diatasi dengan pembelajaran menyimak yang benar dan latihan secara rutin karena suatu keterampilan dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan. Selain itu, untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa dalam proses pembelajaran, seorang guru hendaknya mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mampu menarik minat belajar siswa serta dapat melibatkan siswa secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami isi cerita pendek. Salah satu cara untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan yaitu guru harus menggunakan metode yang tepat, strategi maupun media pembelajaran yang variatif, efektif dan efisien serta mampu menerapkan pengajaran berdasarkan pengalaman belajar siswa. salah satunya dengan penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 3-4 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis, agama dan suku yang berbeda. Pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melibatkan seluruh siswa tanpa melihat perbedaan. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung penguatan. Aktivitas belajar dalam permainan dirancang dalam

pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Metode pembelajaran TGT terdiri dari lima langkah yaitu: tahap penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok. Dalam metode pembelajaran TGT, belajar dapat dilakukan sambil bermain. Metode ini merupakan upaya untuk menciptakan keaktifan semua siswa di dalam kelas. Permainan dapat merangsang minat siswa dalam aktivitas kelas sehingga siswa menjadi termotivasi dan memiliki minat untuk belajar. Oleh karena itu, penulis akan menerapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk menstimulasi siswa agar lebih tertarik dengan kegiatan menyimak cerita fabel sehingga keterampilan siswa menyimak cerita fabel meningkat.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dibahas sebelumnya, perlu ada pembatasan masalah. Hal tersebut perlu dilakukan agar penelitian lebih fokus dan mendalam. Oleh karena itu, masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah mengenai pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan keterampilan menyimak cerita fabel siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Ambarawa. Adapun indikator yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

- a. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa

- b. Menyampaikan informasi (presentasi kelas)
- c. Membentuk kelompok atau Tim (*Study Team*)
- d. Membimbing kelompok kerja dalam belajar
- e. Turnamen
- f. Rekognisi tim

2. Keterampilan menyimak

- a. Melafalkan ulang kata yang diperdengarkan
- b. Mengidentifikasi bunyi
- c. Membedakan bunyi yang mirip
- d. Menentukan makna kata melalui gambar
- e. Menentukan makna kalimat melalui gambar. Merespon ujaran berupa kalimat melalui gerak
- f. Memahami teks sederhana dalam bentuk dialog
- g. Memahami teks sederhana dalam bentuk narasi

Dari beberapa macam indikator keterampilan di atas, menyimak cerita termasuk dalam tes memahami teks sederhana dalam bentuk narasi.

Jadi dapat dikatakan siswa terampil menyimak cerita jika siswa memahami isi yang ada dalam cerita. Adapun indikator dari memahami isi cerita, terdiri dari:

- 1. Menjawab pertanyaan dengan tepat sesuai dengan cerita
- 2. Menceritakan kembali cerita

3. Cerita fabel

- a. Menjelaskan ciri tokoh, latar, alur dan tema pada cerita fabel.
- b. Menentukan jenis cerita fabel.

c. Menyimpulkan tokoh dan alur cerita fabel.

d. Menceritakan kembali cerita fabel.

C. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya minat belajar siswa untuk belajar bahasa Indonesia.
2. Penggunaan metode *Teams Games Tournaments* belum digunakan dalam pembelajaran menyimak cerita fabel.
3. Masih rendahnya siswa dalam memahami isi sebuah cerita fabel.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap pembelajaran menyimak cerita fabel siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Ambarawa?
2. Bagaimana pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan keterampilan menyimak cerita fabel siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Ambarawa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka tujuan penelitian ini Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap pembelajaran menyimak cerita fabel siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Ambarawa.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Bagi Guru

Memberi alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat dikembangkan menjadi lebih baik, sehingga dapat dijadikan salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Memberi pengalaman baru, mendorong siswa untuk lebih terlibat aktif dalam pembelajaran dikelas, sehingga dapat meningkatkan kemampuan menyimak, dan belajar Bahasa Indonesia menjadi lebih bermakna serta menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dan menjadi alternatif cara pembelajaran dan penilaian dalam ilmu pengetahuan.

4. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai dasar literatur atau referensi penggunaan metode metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia.