**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Masalah**

Karya sastra nampaknya tidak dapat terlepas dari kehidupan sehari-hari. Karya sastra yang sering dijumpai adalah novel, cerpen, puisi dan drama. Mengapresiasi suatu karya sastra pada hakikatnya adalah menghargai, memahami, dan menghayati karya sastra. Sastra biasanya diartikan sebagai karangan dengan bahasa yang indah dan isi yang baik. Bahasa yang indah artinya dapat menimbulkan kesan dan menghibur pembacanya. Isi yang baik artinya berguna dan mengandung nilai pen-didikan. Sastra dapat berfungsi sebagai karya seni yang bisa digunakan sebagai sarana menghibur diri pembaca.

 Tarigan (2008:7) menyatakan,“Membaca sebuah karya sastra fiksi berarti menikmati cerita dan menghibur diri untuk memperoleh kepuasan batin”. Karya sastra merupakan karya imajinatif yang dipandang lebih luas pe-ngertiannya daripada karya fiksi.

Cerpen sebagai salah satu bentuk karya sastra dapat dengan bebas berbicara tentang kehidupan yang dialami oleh manusia dengan berbagai peraturan dan norma-norma dalam interaksinya dengan lingkungan sehingga dalam karya sastra (novel) terdapat makna tertentu tentang kehidupan. Ada beberapa masalah yang muncul saat membahas masalah karya sastra.

Sehubungan dengan sulitnya pembaca menafsirkan karya sastra, penulis akan melakukan penelitian mengenai pembelajaran menganalisismakna kata polisemidalamtekscerpen.Menganalisis adalah mengkaji sebuah bahasa guna meneliti struktur bahasa tersebut secara mendalam atau melakukan suatu kegiatan yang dilakukan dilaboratorium untuk memeriksa kandungan suatu zat dalam cuplikan. Kemampuan menganalisis makna kata polisemi pada teks cerpen me-rupakan hal yang paling sulit untuk dikuasai dibandingkan dengan pembelajaran yang lainnya. Terutama pembelajaran tersebut harus mngananalisis dengan menggunakan teks cerpen.

Arifin (2009:42) menyatakan, “Karya sastra seharusnya dapat memberikan hikmah”. Hikmah karya sastra yang baik adalah bisa membuat orang yang membacanya tercerahkan. Hikmah itu berupa nilai dan kearifan. Untuk itu, guru bahasa dan sastra Indonesia harus bekerja keras dengan menampilkan sesuatu yang menarik, sehingga siswa akan merasa tertarik untuk mengikuti pelajaran yang akan diajarkan dan dapat menerapkan nilai-nilai realigi dalam kehidupan sehari-hari.

Penulis memilih salah satu strategi pembelajaran yang cocok untuk menitik-beratkan kecocokan antara gaya mengajar guru dengan gaya belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran tuntas tercapai yaitu dengan metode *Teams Games Tournament* yaitu strategi pemahaman yang digunakan baik selama membaca dan setelah mem-baca dan merupakan salah satu pendekatan yang mengandung unsur permainan. Dalam konteks ini melibatkan aktivitas seluruhs iswa ditekankan pada tingkat pemahaman tentang sesuatu objek yang diteliti. Karena dalam strategi ini terdapat usaha untuk melakukan redefinisi kecerdasan bagi siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pembelajaran Menganalisis Makna Kata Polisemi dalam Teks Cerpen pada Siswa Kelas XISMA Negeri 1 Batujajar.

* 1. **Identifikasi Masalah**

Dengan memperhatikan uraian latar belakang diatas, penulis dapat identifikasi masalah-masalah dalam penelitian ini, yaitufaktor-faktor yang dapat mempemgaruhi prestasi belajar siswa. Baik faktor yang yang dapat meningkatkan dan menurunkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah penelitian di atas, maka ide-tifikasi masalah yang muncul dalam proses pembelajaran kelas XI adalah sebagai berikut.

1. Kurangnya penguasaan metode membaca membuat siswa hanya mampu mem-baca hanya dengan satu gaya membaca untuk semua ragam wacana tanpa mengetahui cara untuk memahami isinya. Hal tersebut berdampak pada rendahnya minat siswa dalam menganalisis makna kata polisemi dalam teks cerpen.
2. Sikapsiswa SMA Negeri 1 Batuajajar yang menganggap pembelajaran meng-analisismerupakanpembelajaran yang sulitdanmembosankan. Padahalkegiatanmenganalisisperludibiasakanuntukmengetahuiperkembanganin-formasidanilmupengetahuan.
3. Pemilihanstrategipembelajarandanbahanbacaanuntuksiswa yang kurangtepatsehinggabelummemberikanmotivasipositifpadasiswa.

Dari ketigaaspektersebuttimbuljugapermasalahanlain, yaitumengenaicaramenganalisiskaryasastradanstrategipemebelajaran yang digunakan di dalamkelasmasihbelumefektif. Permasalahan-permasalahaninilah yang akandibahasdalampenelitianini.

* 1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkanidentifikasimasalah yang diuraikan, siswakelas XI masihkurangdalamminatmembaca.Semuaitudikarenakanbudayamembacapadasiswa-siswikelas XImasihlemah.Siswajugakurangberlatihdalammemnganalisissebuah kata dalamteks.Pemilihanstrategibelajar yang adapadasiswakurangkreatifsehingga, siswakurangaktifdalampembelajarandanmembuatsiswamerasabosandalambelajar.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, penulis merumuskan per-masalahan sebagai berikut.

1. Mampukah penulismerencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran menganalisismakna kata polisemipadatekscerpendenganmenggunakanmetode*Teams Games Tournament*pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batujajar.
2. Mampukah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batujajar menganalisismakna kata polisemiberdasarkanunsur penyebab polisemi polisemipadatekscerpendengantepat?
3. Efektifkahmetode*Teams Games Tournament* digunakan dalam pembelajaranmenganalisismakna kata polisemipadatekscerpen pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batujajar.

Berdasarkanuraian di atassiswakelasXI SMA Negeri 1 Batujajar dituntutuntukbiasa menganalisismakna kata polisemipadatekscerpendenganmeng-gunakanmetode*Teams Games Tournament.*Siswadituntutuntukbiasamenganalisis kata polisemiberdasarkan unsur danciri-ciri kata polisemi yang adapadatekscerpen.

* 1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkanuraianrumusanmasalah di atas, penulisakanmelakukanpe-nelitianpadasiswakelasXIuntukmenganalisismakna kata polisemidalamtekscerpen. Penelitianinidiharapkandapatmemotivasisiswadalammembacatekscerpen.Siswajugadiberikanarahan agar dapatmencari kata polisemipadatekscerpen.Siswabiasaktifberlatihmenganalisismakna kata polisemidalamtekscerpentersebut.

Dalampenelitianini, penulismelatihsiswauntukgemarmembacatekscerpendanbiasmemahamiisidaritekscerpentersebut. Penulismempunyaitujuan yang hendakdicapai, yaitu:

1. untuk mengetahui kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan dan menilaipembelajaran menganalisismakna kata polisemipadatekscerpendenganmenggunakanmetode*Teams Games Tournament*pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batujajar;
2. untuk mengetahui kemampuan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batujajar dalammenganalisismakna kata polisemi berdasarkan unsur penyebabnyadalamtekscerpendengantepat; dan
3. untuk mengetahui keefektifan metode *Teams Games Tournament*digunakan dalam pembelajaran menganalisismakna kata polisemi pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batujajar.

Penelitianinidiharapkanbergunabagisiswa, guru bahasa Indonesia, orang tua, danpenulissendirikhusunyadalammembentukdanmeningkatkankebiasaanmem-baca agar terbentukbudayabacadimasyarakatdenganharapan agar meningkatkanbudayamenganalisismakna kata polisemidalamtekscerpen.

**1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dikumpulkan manfaatnya, baiksecarapraktis yang diperolehdarihasilpenelitianiniadalahmemberikanperkembangandalam proses pembelajaran. Penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Kegiatan penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman, serta keterampilan penulis di dalam pembelajaranmenganalisis makna kata polisemidalamtekscerpendenganmenggunakanmetode*Teams Games Tournament* .

1. Bagi Siswa

Hasilpenelitianinidiharapkandapatmenambahpengetahuansiswa yang lebihbaik.Mampumeningkatkanminatdanmotivasisiswadalammengikutipembelajaran,yang padaakhirnyamampumeningkatkankemampuannyadalampembelajaranbahasa Indonesia, terutamapadapembelajaranmenganalisismaknakata polisemipadatekscerpendenganmenggunakanmetode*Teams Games Tournament*.

1. Bagi guru

Hasilpenelitianinikiranya dapatdijadikansalahsatu alternative modelpem-belajaranmenganalisismakna kata polisemipadatekscerpendenganmeng-gunakanmetode*Teams Games Tournament.*

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini kiranya dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menganalisismakna kata polisemipadatekscerpendenganmenggunakanmetode*Teams Games Tournament.*

Berdasarkanuraian di ataspenelitianinidapatmemberikanmanfaatbagi guru dansiswa.Bagi guru bahasa Indonesia, hasilpenelitiandapatdigunakanuntukmenyelenggarakanpembelajaran yang inovatifdandapatdiaplikasikanuntukmengembangkan model-model pembelajaranlebihlanjut.Bagisiswa, proses pembel-ajaraninidapatmeningkatkanpemahamankonsepdankemampuandalammeng-analisismakna kata polisemipadatekscerpen.

* 1. **Definisi Operasional**

Berdasarkanhasildarimanfaatpenelitiandiatas, siswamenjadilebihgemarmembaca, khususnyamembacatekscerpen.Siswajugabiasmemahamiartidari kata polisemidalamtekscerpen.Kinisiswabiasberlatihmenganalisis kata polisemidalamtekscerpen di rumah.

Dalam penelitian ini, istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian ini dapat didefinisikan sebagai berikut.

1. Pembelajaranadalahproses interaksipesertadidikdenganpendidikdansumberbelajarpadasuatulingkunganbelajar. Pembelajaranmerupakanbantuan yang diberikanpendidik agar dapatterjadi proses perolehanilmudanpengetahuan, penguasaankemahiransertapembentukansikapdankepercayaanpadapesertadidik.
2. Menganalisisadalahpenyelidikanterhadapsuatuperistiwa(karangan, perbuatan, dsb) untukmengetahuikeadaan yang sebenarnya; penjabaransesuatudikajisebaik-baiknya. Artinyamenganalisisadalahmelakukanpemeriksaanmendalampadasuatupersoalanuntukmemperolehsuatuhasil.Jikadikaitkandengankeempatketerampilanberbahasayaitumenyimak, berbicara, membacadanmenulis, makamenganalisis berkaitandenganketerampilanmembacapema-haman.
3. Makna kata adalahartiataumaksud yang tersimpuldarisuatu kata, jadimaknadenganbendanyasangatbertautandansalingmenyatu.
4. Polisemiadalah kata yang mengandungmaknalebihdarisatuatauganda.Polisemimerupakansuatuunsur fundamental tuturmanusia yang dapatmunculdenganberbagaicara. Polisemiadalahsuatu kata danfrasamempunyaibeberapamakna yang sangaterathubungannya.
5. Cerpenadalahcerita yang cukupdibacasekaliduduk.Plot ataualurnyadidasarkanpadainsidenataukejadiantunggal, tokohnyajarangberkembang, pengungkapannyahanyasatubagiandaripolapengungkapan yang diceritakan.Para penuliscerpenmenyampaikanperistiwa (kejadiannya) digambarkansecaraalamiahdalamsatuperiodewaktu.
6. Metodeadalahcara ataujalan yang ditempuh, metodemenyangkutmasalahcarakerjauntukdapatmemahamiobjek yang menjadisasaranilmu yang ber-sangkutan.
7. *Teams Geams Tournament* adalahsalahsatutipeatau model pembelajarankooperatif yang mudahditerapkan, melibatkanaktivitasseluruhsiswatanpaharusadaperbedaan status, melibatkan peransiswasebagai tutor sebayadanmengandungunsur permainandan reinforcementpadasiswa.