

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 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 pendidikan. 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 pengertiannya 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 menganalisis makna kata

polisemi dalam teks cerpen. Menganalisis adalah mengkaji sebuah bahasa guna meneliti struktur bahasa tersebut secara mendalam atau melakukan suatu kegiatan yang dilakukan di laboratorium untuk memeriksa kandungan suatu zat dalam cuplikan. Kemampuan menganalisis makna kata polisemi pada teks cerpen merupakan hal yang paling sulit untuk dikuasai dibandingkan dengan pembelajaran yang lainnya. Terutama pembelajaran tersebut harus menganalisis 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 menitikberatkan 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 seluruh siswa 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.

1.2 Identifikasi Masalah

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

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah penelitian di atas, maka identifikasi 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) Sikap siswa SMA Negeri 1 Batujajar yang menganggap pembelajaran menganalisis merupakan pembelajaran yang sulit dan membosankan. Padahal kegiatan menganalisis perlu dibiasakan untuk mengetahui perkembangan informasi dan ilmu pengetahuan.
- 3) Pemilihan strategi pembelajaran dan bahan bacaan untuk siswa yang kurang tepat sehingga belum memberikan motivasi positif pada siswa.

Dari ketiga aspek tersebut timbul juga permasalahan lain, yaitu mengenai cara menganalisis karya sastra dan strategi pembelajaran yang digunakan di dalam kelas masih belum efektif. Permasalahan-permasalahan inilah yang akan dibahas dalam penelitian ini.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan, siswa kelas XI masih kurang dalam minat membaca. Semua itu dikarenakan budaya membaca pada siswa-siswa kelas XI masih lemah. Siswa juga kurang berlatih dalam menganalisis sebuah kata dalam teks. Pemilihan strategi belajar yang adapada siswa kurang kreatif sehingga, siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan membuat siswa merasa bosan dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1) Mampukah penulis merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran menganalisis makna kata polisemi pada teks cerpendeng menggunakan metode *Teams Games Tournament* pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batujajar.
- 2) Mampukah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batujajar menganalisis makna kata polisemi berdasarkan unsur penyebab polisemi polisemi pada teks cerpendeng tepat?
- 3) Efektifkah metode *Teams Games Tournament* digunakan dalam pembelajaran menganalisis makna kata polisemi pada teks cerpen pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batujajar.

Berdasarkan uraian di atas siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batujajar dituntut untuk biasa menganalisis makna kata polisemi pada teks cerpen dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament*. Siswa dituntut untuk biasa menganalisis kata polisemi berdasarkan unsur dan ciri-ciri kata polisemi yang ada pada teks cerpen.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, penulis akan melakukan penelitian pada siswa kelas XI untuk menganalisis makna kata polisemi dalam teks cerpen. Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi siswa dalam membaca teks cerpen. Siswa juga akan diberikan arahan agar dapat mencari kata polisemi pada teks cerpen. Siswa akan aktif berlatih menganalisis makna kata polisemi dalam teks cerpen tersebut.

Dalam penelitian ini, penulis melatih siswa untuk gemar membaca teks cerpen dan biasa memahami isi dari teks cerpen tersebut. Penulis mempunyai tujuan yang hendak dicapai, yaitu:

- 1) untuk mengetahui kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan dan menilai pembelajaran menganalisis makna kata polisemi pada teks cerpen dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batujajar;
- 2) untuk mengetahui kemampuan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batujajar dalam menganalisis makna kata polisemi berdasarkan unsur penyebabnya dalam teks cerpen dengan tepat; dan

- 3) untuk mengetahui keefektifan metode *Teams Games Tournament* digunakan dalam pembelajaran menganalisis makna kata polisemi pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batujajar.

Penelitian ini diharapkan berguna bagi siswa, guru bahasa Indonesia, orang tua, dan penulis sendiri khususnya dalam membentuk dan meningkatkan kebiasaan membaca agar terbentuk budaya baca di masyarakat dengan harapan agar meningkatkan budaya menganalisis makna kata polisemi dalam teks cerpen.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dikumpulkan manfaatnya, baik secara praktis yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah memberikan perkembangan dalam 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 pembelajaran menganalisis makna kata polisemi dalam teks cerpen dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament*.

- 2) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuannya yang lebih baik. Mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, yang pada akhirnya mampu meningkatkan kemampuannya dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama pada pembelajaran menganalisis makna kata

polisemipadatekscerpendenganmenggunakanmetode*Teams Games Tournament*.

3) Bagi guru

Hasil penelitian ini kiranya dapat dijadikan salah satu alternative model pembelajaran menganalisis makna kata polisemipadatekscerpendenganmenggunakanmetode*Teams Games Tournament*.

4) Bagi Sekolah

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

Berdasarkan uraian di atas penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi guru dan siswa. Bagi guru bahasa Indonesia, hasil penelitian dapat digunakan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif dan dapat diaplikasikan untuk mengembangkan model-model pembelajaran lebih lanjut. Bagi siswa, proses pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan dalam menganalisis makna kata polisemipadatekscerpen.

1.6 Definisi Operasional

Berdasarkan hasil dari manfaat penelitian di atas, siswa menjadi lebih gemar membaca, khususnya membaca tekscerpen. Siswa juga bias memahami arti dari kata

polisemi dalam teks cerpen. Kini siswa bias berlatih menganalisis kata polisemi dalam teks cerpen di rumah.

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

- 1) Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.
- 2) Menganalisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dsb) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya; penjabaran sesuatu dikaji sebaik-baiknya. Artinya menganalisis adalah melakukan pemeriksaan mendalam pada suatu persoalan untuk memperoleh suatu hasil. Jika dikaitkan dengan keempat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis, maka menganalisis berkaitan dengan keterampilan membaca pemahaman.
- 3) Makna kata adalah arti atau maksud yang tersimpul dari suatu kata, jadi makna dengan bendanya sangat bertaut dan saling menyatu.
- 4) Polisemi adalah kata yang mengandung makna lebih dari satu atau ganda. Polisemi merupakan suatu unsur fundamental tutur manusia yang dapat muncul dengan berbagai cara.

Polisemi adalah suatu kata dan frasa mempunyai beberapa makna yang sangat erat hubungannya.

- 5) Cerpen adalah cerita yang cukup dibaca sekali duduk. Plot atau alurnya didasarkan pada insiden atau kejadian tunggal, tokohnya jarang berkembang, pengungkapannya hanya satu bagian dari pola pengungkapan yang diceritakan. Para penulis cerpen menyampaikan peristiwa (kejadiannya) digambarkan secara alamiah dalam satu periode waktu.
- 6) Metode adalah cara atau jalan yang ditempuh, metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan.
- 7) *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peransiswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement pada siswa.

BAB II

KAJIAN TEORETIS DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kedudukan Pembelajaran Menganalisis Teks Cerita Pendek

Berdasarkan KTSP Kelas XI SMA Kompetensi Inti

2.1.1 Kompetensi Inti

Kompetensi inti ibarat anak tangga yang harus ditapaki oleh peserta didik untuk sampai pada kompetensi lulusan jenjang satuan pendidikan. Kompetensi inti me-ningkat seiring meningkatnya usia peserta didik yang dinyatakan dengan meningkatnya kelas. Melalui kompetensi inti sebagai anak tangga menuju ke kompetensi lulusan.

Priyatni (2010:8), mengemukakan pengertian Kompetensi Inti (KI) sebagai berikut.

Kompetensi Inti (KI) adalah operasional atau jabatan lebih lanjut dari SKL dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki peserta didik yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu, yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (afektif, kognitif, psikomotor) yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas, dan mata pelajaran. Kompetensi Inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *hard skills* dan *soft skill*.

Mulyasa (2013:174), mengemukakan “Kompetensi inti merupakan peningkatan kompetensi yang harus dihasilkan melalui pembelajaran dalam setiap mata pelajaran”. Kompetensi inti sebagai pengikat kompetensi-kompetensi yang harus dihasilkan dengan mempelajari setiap mata pelajaran. Kompetensi inti berperan sebagai integrator horizontal antar mata pelajaran. Kompetensi inti

merupakan pasokan kompetensi dasar yang akan diserap peserta didik melalui proses pembelajaran.

Majid (2014:48) mengemukakan “Kompetensi inti merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki peserta didik pada setiap tingkat kelas atau program dan menjadi landasan pengembangan kompetensi kasar”. Kompetensi inti merupakan bentuk perubahan dari standar kompetensi pada kurikulum sebelumnya (KTSP).

Kompetensi Inti berfungsi sebagai unsur pengorganisasi kompetensi dasar. Sebagai unsur pengorganisasi, KI merupakan pengikat untuk organisasi vertikal dan horizontal kompetensi dasar. Organisasi vertikal kompetensi dasar adalah keterkaitan antara konten kompetensi dasar satu kelas atau jenjang pendidikan ke kelas/jenjang di atasnya sehingga memenuhi prinsip belajar, yaitu terjadi suatu akumulasi yang berkesinambungan antara konten yang dipelajari peserta didik. Organisasi horizontal adalah keterkaitan antara konten kompetensi dasar satu mata pelajaran dengan konten kompetensi dasar dari mata pelajaran yang berbeda dalam satu pertemuan mingguan dan kelas yang sama sehingga terjadi proses saling memperkuat.

KI dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait, yaitu berkenaan dengan sikap spiritual (kompetensi inti 1), sikap sosial (kompetensi inti 2), pengetahuan (kompetensi 3), dan penerapan pengetahuan (kompetensi inti 4). Keempat kelompok itu menjadi acuan dalam pengembangan kompetensi dasar dan harus dikembangkan dalam setiap peristiwa pembelajaran secara integratif. Kompetensi yang berkenaan dengan sikap spritual dan sosial dikembangkan

secara tidak langsung (indirect teaching), yaitu pada waktu peserta didik belajar tentang pengetahuan (kompetensi kelompok 3) dan penerapan pengetahuan (kompetensi inti kelompok 4).

2.1.2 Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar memiliki kemampuan untuk mencakup beberapa masalah untuk mencapai kompetensi inti. Kompetensi tersebut dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran. Mata pelajaran sebagai sumber dari konten untuk menguasai kompetensi bersifat terbuka dan tidak selalu diorganisasikan berdasarkan disiplin ilmu.

Depdiknas (2008:7) mengungkapkan kompetensi dasar sebagai berikut.

Bahwa kompetensi dasar merupakan pernyataan minimal atau memadai tentang pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak agar siswa menyelesaikan suatu aspek atau sub aspek mata pelajaran tertentu.

Kompetensi dasar adalah hal yang berhubungan dengan sikap dan pengetahuan yang dapat membantu siswa bertindak dalam sesuatu hal agar siswa terbiasa mampu memecahkan masalah dalam suatu pembelajaran yang dihadapinya.

Majid (2014:43) mengatakan “kompetensi dasar adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang minimal harus dikuasai peserta didik untuk menunjukkan bahwa siswa telah menguasai standar kompetensi yang telah ditetapkan”.

Kompetensi dasar mencakup keterampilan, sikap yang perlu dimiliki peserta didik. Baik guru maupun siswa perlu memahami kompetensi dasar yang harus dicapai dalam proses pembelajaran. Pemahaman ini diperlukan dalam merencanakan strategi dan indikator keberhasilan.

Ahmadi, dkk.(2012:21) mengatakan, “kompetensi dasar adalah kompetensi yang harus dikuasai oleh setiap siswa”. Terdapat tiga aspek yang harus dikuasai siswa dalam kompetensi dasar yaitu, aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah menjadi bagian dari dirinya, sehingga ia dapat melakukan perilaku kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan sebaik-baiknya.

Kompetensi dasar merupakan perincian atau penjelasan lebih lanjut dari standar kompetensi”. Kompetensi dasar bagian kedua dalam urutan rangkaian bagian silabus, yang berisi aspek-aspek dan keterampilan umum yang harus dicapai siswa dalam setiap mata pelajaran.

Sehubungan dengan pendapat dari para ahli di atas maka kompetensi dasar menuntut siswa harus memenuhi pembelajaran yang diberikan oleh penulis yaitu pembelajaran memproduksi teks negosiasi tentang rintisan kerja sama dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament*.

2.1.2 Alokasi Waktu

Penentuan alokasi waktu pada setiap kompetensi dasar didasarkan pada jumlah minggu efektif dan alokasi waktu mata pelajaran per minggu dengan memper-timbangkan jumlah kompetensi dasar, keluasan, kedalaman, tingkat kesulitan, dan tingkat kepentingan kompetensi dasar.

Proses pembelajaran yang baik tentunya harus memperhatikan jangka waktu yang ditetapkan, jangka waktu dari awal sampai akhir kegiatan harus dihitung dan disesuaikan dengan tingkat kebutuhan siswa, perhitungan itu dalam kurikulum disebut alokasi waktu.

Mulyasa (2013:206) mengungkapkan alokasi waktu sebagai berikut.

Alokasi waktu pada setiap kompetensi dasar dilakukan dengan memperlihatkan jumlah minggu efektif dan alokasi mata pelajaran per minggu dengan mempertimbangkan jumlah kompetensi dasar, keluasaan, kedalaman, tingkat kesulitan dan tingkat kepentingannya.

Alokasi waktu yang dicantumkan dalam silabus merupakan perkiraan waktu yang dibutuhkan oleh rata-rata peserta didik untuk menguasai kompetensi dasar. Waktu disini adalah perkiraan berapa lama siswa mempelajari materi yang telah ditentukan, bukan lamanya siswa mengerjakan tugas di lapangan atau dalam kehidupan sehari-hari.

Ahmadi, dkk. (2012:22) mengatakan, “ alokasi waktu adalah waktu yang diperlukan untuk menguasai masing-masing kompetensi dasar”. Penentuan alokasi waktu ditentukan pada jumlah jam pelajaran sesuai dengan struktur kurikulum yang berlaku serta keleluasaan materi yang dikuasai siswa pada setiap kompetensi dasar.

Mulyasa (2014:243) berpendapat, “Alokasi waktu didasari jumlah minggu efektif dan alokasi waktu mata pelajaran per minggu dengan mempertimbangkan jumlah kompetensi dasar, keleluasaan, dan tingkat kesulitan”.

Alokasi waktu yang dicantumkan dalam silabus merupakan perkiraan waktu untuk menguasai komponen dasar yang dibutuhkan oleh pesert didik yang

beragam. Oleh karena itu, alokasi waktu tersebut dirinci dan disesuaikan lagi dalam RPP.

Berdasarkan definisi di atas, dapat penulis simpulkan bahwa alokasi waktu bertujuan untuk memperkirakan jumlah jam tatap muka yang diperlukan dalam menyampaikan materi di kelas. Maka Penulis menentukan alokasi waktu untuk pembelajaran menginterpretasi makna kata idiomatik pada teks anekdot adalah 3 x 45 menit.

2.2 Pembelajaran Menganalisis Makna Kata Polisemi dalam Teks Cerita Pendek

2.2.1 Pengertian Menganalisis

Salah satu bentuk analisis adalah merangkum sejumlah data besar data yang masih mentah menjadi informasi yang dapat diinterpretasikan. Kategorisasi atau pemisahan dari bagian-bagian yang relevan dari seperangkat adat juga merupakan bentuk analisis untuk membuat data-data tersebut mudah diatur. Semua bentuk analisis berusaha menggambarkan pola-pola secara konsisten dalam data sehingga hasilnya dapat dipelajari dan diterjemahkan dengan cara yang singkat dan penuh arti.

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2008:58), “Analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dsb) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya; penjabaran sesuatu dikaji sebaik-baiknya”. Artinya menganalisis adalah melakukan pemeriksaan mendalam pada suatu persoalan untuk memperoleh suatu hasil. Jika dikaitkan dengan keempat keterampilan

berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis, maka menganalisis berkaitan dengan keterampilan membaca pemahaman.

Menurut Tarigan (2008:77), analisis merupakan suatu proses pembagi-pembagi bahan bagi maksud-maksud penyingkapan.

Berdasarkan uraian di atas menganalisis merupakan penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri. pada dasarnya proses menganalisis data dimulai dari menelaah data secara keseluruhan. Data tersebut dibaca kemudian dipelajari.

2.2.2 Polisemi

2.2.2.1 Pengertian Polisemi

Polisemi berasal dari kata *poly* dan *sema*, yang masing-masing berarti ‘banyak’ dan ‘tanda’. Jadi, polisemi berarti suatu kata yang memiliki banyak makna. Dalam bahasa Indonesia, dijumpai kata-kata yang menanggung beban makna yang begitu banyak.

Aminuddin (2011:77) menyatakan, “Polisemi menunjukkan bahwa suatu kata memiliki lebih dari satu makna”. Polisemi justru tidak memperoleh tempat yang wajar dalam pengajaran. Kegandaan makna itu bisa muncul dengan berbagai cara.

Berdasarkan uraian di atas, polisemi adalah satu kata yang memiliki makna ganda. Pada setiap kata jika memiliki makna atau artian yang berbeda itu disebut polisemi. Kegandaan makna itu muncul dengan berbagai cara.

Fatimah (2006:37) menyatakan, “Polisemi susah ditetapkan apakah suatu bentuk itu merupakan polisemi atau bukan”. Ada berbagai cara menetapkan kata

itu berdasarkan etimologi atau pertalian historisnya dan dengan mengetahui prinsip perluasan makna dari suatu makna dasar.

Berdasarkan uraian di atas, kata polisemi susah ditebak. Kata polisemi susah ditetapkan apakah suatu bentuk itu merupakan polisemi atau bukan. Kata polisemi harus ditetapkan berdasarkan etimologi dan pertalian historisnya.

Parera (2004:81) menyatakan “Polisemi adalah satu ujaran dalam bentuk kata yang mempunyai makna berbeda”. Jadi, polisemi mempunyai makna yang berbeda tetapi masih ada hubungan dan kaitan antara makna-makna yang berlainan tersebut.

Polisemi adalah kata yang mengandung makna lebih dari satu atau ganda. Polisemi merupakan suatu unsur fundamental tutur manusia yang dapat muncul dengan berbagai cara. Jadi, polisemi adalah suatu kata dan frasa mempunyai beberapa makna yang sangat erat hubungannya.

Contoh:

- a. Saya masih punya hubungan darah dengan keluarga bu Rani.
(darah=kesaudaraan)
- b. Tubuhnya berlumuran darah setelah kepalanya terbentur tiang listrik.
(darah=yang berada dalam tubuh)

Perhatikanlah kata darah pada kalimat a berarti keluarga (makna konotasi), sedangkan darah pada kalimat b berarti zat merah dalam tubuh kita (makna denotasi).

Berdasarkan definisi di atas, dapat penulis simpulkan bahwa polisemi adalah suatu kata mengandung banyak makna. Polisemi justru tidak memperoleh tempat

yang wajar dalam pengajaran. Kegandaan makna itu bisa muncul dengan berbagai cara.

2.2.2.2 Ciri-ciri Polisemi

Dalam bahasa Indonesia, sering dijumpai kata-kata yang mengandung beban makna yang begitu banyak. Inilah yang disebut polisemi. Polisemi terjadi karena banyak faktor seperti faktor pemakaian bahasa dan faktor pemakaian bahasa asing yang ingin menghemat penggunaan kata. Hal ini berhubungan dengan pertimbangan ekonomi bahasa. Faktor bahasa itu sendiri yang terbuka untuk menerima perubahan, baik perubahan bentuk maupun perubahan makna.

Polisemi berasal dari kata *poly* dan *sema*, yang masing-masing berarti ‘banyak’ dan ‘tanda’. Jadi, polisemi berarti suatu kata yang memiliki banyak makna. Dalam bahasa Indonesia, dijumpai kata-kata yang menanggung beban makna yang begitu banyak.

Aminuddin (2011:77) menyatakan, “Polisemi menunjukkan bahwa suatu kata memiliki lebih dari satu makna”. Polisemi justru tidak memperoleh tempat yang wajar dalam pengajaran. Kegandaan makna itu bisa muncul dengan berbagai cara.

Berdasarkan uraian di atas, polisemi adalah satu kata yang memiliki makna ganda. Pada setiap kata jika memiliki makna atau artian yang berbeda itu disebut polisemi. Kegandaan makna itu muncul dengan berbagai cara.

Fatimah (2006:37) menyatakan, “Polisemi susah ditetapkan apakah suatu bentuk itu merupakan polisemi atau bukan”. Ada berbagai cara menetapkan kata itu berdasarkan etimologi atau pertalian historisnya dan dengan mengetahui prinsip perluasan makna dari suatu makna dasar.

Berdasarkan uraian di atas, kata polisemi susah ditebak. Kata polisemi susah ditetapkan apakah suatu bentuk itu merupakan polisemi atau bukan. Kata polisemi harus ditetapkan berdasarkan etimologi dan pertalian historisnya.

Parera (2004:81) menyatakan “Polisemi adalah satu ujaran dalam bentuk kata yang mempunyai makna berbeda”. Jadi, polisemi mempunyai makna yang berbeda tetapi masih ada hubungan dan kaitan antara makna-makna yang berlainan tersebut. Polisemi adalah kata yang mengandung makna lebih dari satu atau ganda. Adapun ciri-ciri polisemi secara umum adalah sebagai berikut:

1. Berasal dari satu kata.
2. Ada hubungan makna
3. Digunakan secara konotatif kecuali kata induknya.

Berdasarkan pengertian polisemi diatas meskipun berbeda-beda polisemi dapat ditemukan karena makna-makna itu masih mempunyai hubungan.

Mengetahui prinsip perluasan makna dari suatu makna dasar. Hubungan itu lahir dari kesamaan fungsi atau bentuk antara referensinya.

2.2.2.3 Penyebab Polisemi

Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Manusialah yang menggunakan kata, kalimat dan manusia yang menambah kosakata sesuai dengan kebutuhan. Bahasa dan masyarakat mempunyai hubungan yang sangat erat dan sangat berkaitan karena bahasa adalah sistem lambang bunyi. Kegiatan ini menyadari bahwa polisemi digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Polisemi berasal dari kata *poly* dan *sema*, yang masing-masing

berarti ‘banyak’ dan ‘tanda’. Jadi, polisemi berarti suatu kata yang memiliki banyak makna.

Aminuddin (2011:77) menyatakan, “Polisemi menunjukkan bahwa suatu kata memiliki lebih dari satu makna”. Polisemi justru tidak memperoleh tempat yang wajar dalam pengajaran. Kegandaan makna itu bisa muncul dengan berbagai cara.

Berdasarkan uraian di atas, polisemi adalah satu kata yang memiliki makna ganda. Pada setiap kata jika memiliki makna atau artian yang berbeda itu disebut polisemi. Kegandaan makna itu muncul dengan berbagai cara.

Fatimah (2006:37) menyatakan, “Polisemi susah ditetapkan apakah suatu bentuk itu merupakan polisemi atau bukan”. Ada berbagai cara menetapkan kata itu berdasarkan etimologi atau pertalian historisnya dan dengan mengetahui prinsip perluasan makna dari suatu makna dasar.

Berdasarkan uraian di atas, kata polisemi susah ditebak. Kata polisemi susah ditetapkan apakah suatu bentuk itu merupakan polisemi atau bukan. Kata polisemi harus ditetapkan berdasarkan etimologi dan pertalian historisnya.

Parera (2004:81) menyatakan “Polisemi adalah satu ujaran dalam bentuk kata yang mempunyai makna berbeda”. Jadi, polisemi mempunyai makna yang berbeda tetapi masih ada hubungan dan kaitan antara makna-makna yang berlainan tersebut.

Polisemi adalah kata yang mengandung makna lebih dari satu atau ganda. Polisemi merupakan suatu unsur fundamental tutur manusia yang dapat muncul dengan berbagai cara. Unsur penyebab polisemi adalah:

1. Spesifikasi dalam ilmu pengetahuan, misalnya kata bentuk dalam bidang kebahasaan, arsitektur, maupun seni rupa memiliki maknanya sendiri-sendiri
2. Spesialisasi pemakaian dalam kehidupan sosial masyarakat yang beraneka ragam.
3. Pemakaian gaya bahasa
4. Dalam tuturan lisan maupun penulisan yang salah.

Polisemi selain dapat berakibat negatif, juga merupakan unsur negatif karena dapat menimbulkan kesalahan penerimaan informasi, disebut positif karena justru memperkaya kandungan makna suatu bentuk kebahasaan sehingga lebih lentur untuk digunakan dalam berbagai konteks yang berbeda.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa polisemi mempunyai penyebab unsur tersendiri. Polisemi terdapat berbagai unsur yang menyebabkan kata polisemi mempunyai makna kata yang ganda. Hubungan itu lahir dari kesamaan fungsi atau bentuk antara referensinya. Polisemi juga terbentuk dari tuturan lisan maupun penulisan.

2.2.3Teks Cerita Pendek

2.2.3.1 Pengertian Cerpen

Bagi para penggemar karya sastra pasti sudah tidak asing lagi dengan cerpen atau cerita pendek. Cerpen memang banyak diminati dan digemari oleh para remaja khususnya. Tidak hanya kalangan remaja, siapapun dari yang muda sampai yang tua masih banyak penggemar cerpen. Berikut adalah pengertian cerpen berdasarkan para ahli.

Hidayati(2011:126) mengungkapkan, “Cerpen adalah suatu bentuk prosa fiksi yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan penulisan esai”.Cerita pendek yang sekarang sering disingkat menjadi cerpen, adalah cerita rekaan yang pendek, berbentuk prosa berkesan fiksi.

Menurut Kemendikbud (2014:6), “Cerpen adalah karangan pendek yang ber-bentuk prosa, sebuah cerpen mengisahkan sepenggal kehidupan tokoh yang penuh pertikaian, peristiwa, dan pengalaman”. Artinya cerpen adalah karangan yang berbentuk cerita yang bebas, tidak terikat oleh rima, irama, dan kemerduan bunyi seperti puisi.

Kosasih (2014:111), mengungkapkan pengertian cerpen adalah cerita yang habis dibaca sekitar sepuluh menit atau setengah jam. Jumlah katanya sekitar 500-5.000 kata. jadi, cerita pendek sering diungkapkan dengan cerita yang dapat dibaca dalam sekali duduk.

Pusat perhatian di dalam cerita itu pu hanya satu. Konfliknya pun hanya satu, dan ketika cerita dimulai, konflik itu sudah hadir di situ. Tinggal bagaimana menyelesaikannya saja.

Perlu ditegaskan bahwa cerpen bukan penggalan sebuah novel.Bukan pula sebuah novel yang disingkat. Cerpen itu adalah sebuah cerita rekaan yang lengkap (*selfcontained*) tidak ada, tidak perlu ada, dan harus tidak ada tambahan lain. Cerpen adalah cerita yang cukup dibaca sekali duduk. Plot atau alurnya didasarkan pada insiden atau kejadian tunggal, tokohnya jarang berkembang, pengungkapannya hanya satu bagian dari pola pengungkapan yang diceritakan.

Para penulis cerpen menyampaikan peristiwa (kejadiannya) digambarkan secara alamiah dalam satu periode waktu. Alur diartikan tidak hanya sebagai peristiwa-peristiwa yang diceritakan dengan panjang lebar dalam suatu rangkaian tertentu, tetapi juga merupakan penyusunan yang dilakukan oleh penulisnya mengenai peristiwa-peristiwa tersebut berdasarkan hubungan kualitasnya. Alur sebagai jalan cerita yang menyajikan peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian secara runtut yang telah diperhitungkan terlebih dahulu oleh pengarang.

a) **Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik Teks Cerita Pendek**

Agar dapat memahami isi suatu cerita pendek, kita harus mengetahui unsur-unsurnya terlebih dahulu. Setelah memahami unsur-unsur pada cerita pendek kita akan memahami makna cerita pendek tersebut. Unsur-unsur pada cerita pendek dibagi menjadi dua yaitu unsure intrinsik dan unsur ekstrinsik.

Kosasih (2014:116) menjelaskan tentang unsur intrinsik sebagai berikut.

- a) Tema adalah gagasan yang menjalin struktur isi cerita. Tema suatu cerita pendek menyangkut segala persoalan. Dalam cerpen hanya terdiri dalam satu tema saja.
- b) Alur adalah pola pengembangan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab akibat.
- c) Penokohan adalah cara pengarang dalam menggambarkan karakter tokoh-tokoh. Tokoh dan penggambaran karakter pada cerpen bersifat terbatas. Baik dari karakter fisik maupun sifat tokoh tidak digambarkan secara khusus hanya tersirat dalam cerita yang disampaikan sehingga pembaca harus merekonstruksikan gambaran yang lebih lengkap tentang tokoh itu.
- d) Latar adalah tempat dan waktu terjadinya peristiwa. Pelukisan latar cerita jumlahnya juga terbatas. Cerpen tidak memerlukan detail-detail khusus tentang keadaan latar. Penggambaran latar dilakukan secara garis besar dan bersifat *implisit*, namun tetap memberikan suasana tertentu yang di-maksudkan.
- e) Sudut pandang adalah posisi pengarang dalam membawakan cerita.
- f) Gaya bahasa berfungsi menciptakan nada atau suasana tertentu yang mampu memperlihatkan hubungan dan interaksi antara sesama tokoh.

Diksi atau gaya bahasa merupakan unsur fiksi yang terkait dengan pemakaian pilihan kata dan bahasa dalam sebuah fiksi.

- g) Amanat adalah ajaran moral atau pesan yang hendak disampaikan pengarang kepada pembaca karyanya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa unsur intrinsik merupakan unsur terpenting yang terdapat dalam cerita pendek karena di dalam unsur intrinsik terdapat tema yang mencakup gagasan struktur isi cerita, serta alur jalannya cerita tersebut, dan latar yang merupakan tempat kejadian di dalam cerita, sudut pandang, gaya bahasa dan amanat yang merupakan kesatuan penting di dalam penulisan cerita pendek.

b) Unsur Ekstrinsik Teks Cerita Pendek

Unsur ekstrinsik merupakan unsure-unsur pembentuk yang berada pada luar cerpen. Unsur ekstrinsik cerpen tidak lepas dari kondisi masyarakat saat cerpen tersebut dibuat. Unsur ekstrinsik ini sangatlah berpengaruh terhadap penyajian nilai serta latar belakang dari cerpen itu sendiri.

Kosasih (2014:140) menyatakan unsur ekstrinsik cerpen sebagai berikut.

a) Latar belakang masyarakat

Pengaruh latar belakang masyarakat sangat besar terhadap terbentuknya sebuah cerpen

b) Latar belakang pengarang

Latar belakang pengarang bisa meliputi pemahaman kita terhadap sejarah hidup dan juga sejarah hasil karangan-karangan sebelumnya.

c) Nilai adat (nilai agama, budaya, social, politik)

Nilai yang terkandung adalah salah satu nilai penting di dalam sebuah karya sastra. Nilai-nilai tersebutlah yang akan diambil oleh pembaca sebagai rangkuman isi dari karya sang penulis.

Berdasarkan pemaparan di atas unsur ekstrinsik adalah unsur yang berada diluar unsur yang penting dari cerpen dan unsur ekstrinsik sangatlah berpengaruh terhadap penyajian dan latar belakang dari cerpen itu sendiri

2.2.3.2 Ciri Kebahasaan Teks Cerita Pendek

Ciri merupakan karakteristik yang dimiliki dan yang membedakan dengan yang lainnya, dengan adanya ciri tersebut para pembaca atau penulis telah menentukan tujuan penulisan tersebut, apakah sekedar memberikan informasi atau untuk mempengaruhi pembaca.

Menurut Kosasih (2014:116), menjelaskan kaidah teks cerpen sebagai berikut.

- 1) Cerpen pada umumnya menggunakan bahasa tidak baku atau tidak formal.
- 2) Cerpen lebih banyak memotret atau mengisahkan gambaran kehidupan sehari-hari.
- 3) Banyak dijumpai kalimat yang tidak lengkap strukturnya; bagian-bagiannya mengalami pelesapan.
- 4) Bentuk kalimatnya pendek-pendek, karena terdapat bagian-bagian yang mengalami pelesapan.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis menyimpulkan bahwa cerpen memiliki kaidah kebahasaan yaitu menggunakan bahasa tidak baku, kalimatnya pendek-pendek mengalami pelesapan serta isinya memiliki gaya bahasa yang beragam.

Kerf dalam Kemendikbud (2014:20) membagi kaidah kebahasaan cerpen menjadi empat kelompok yaitu:

- 1) gaya bahasa perbandingan (metafora, personifikasi, depersonifikasi, alegori, antitesis, dan sebagainya);
- 2) gaya bahasa pertentangan (hiperbola, litotes, ironi, satire, paradoks, klimaks, antiklimaks, dan sebagainya);
- 3) gaya bahasa pertautan (metonimis, sinekdoke, alusi, eufimisme, elipsis dan sebagainya);
- 4) gaya bahasa perulangan (aliterasi, asonansi, antanaklasis, anafora, simpleks, dan sebagainya).

Gaya bahasa merupakan bahasa indah yang digunakan untuk meningkatkan efek dengan jalan memperkenalkan serta membandingkan suatu benda atau hal tertentu dengan benda atau hal lain yang lebih umum. Penggunaan gaya bahasa ini dapat mengubah serta menimbulkan konotasi tertentu.

Berdasarkan pemaparan di atas, cerpen adalah suatu bentuk karangan yang relatif pendek. Gaya bahasa merupakan bentuk retorik, yaitu penggunaan kata dalam berbicara dan menulis untuk meyakinkan atau mempengaruhi penyimak dan pembaca.

2.3 Metode *Teams Games Tournament*

2.3.1 Pengertian Metode *Teams Games Tournament*

Metode *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan. Melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Menempatkan siswa dalam kelompok bermain.

Huda (2009: 139) menyatakan “Strategi belajar adalah operator-operator kognitif meliputi proses yang secara langsung terlibat dalam menyelesaikan suatu tugas”.

Berdasarkan pemaparan di atas untuk menyelesaikan tugas belajar murid memerlukan keterlibatan dalam proses berpikir dan berperilaku. Metode ini juga dapat membantu siswa saling membantu siswa dalam menguasai kompetensi yang dapat dipertandingkan.

Shoimin (2014:140) menyatakan “*Teams Games Tournament* adalah salah satu sistem pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa tanpa ada perbedaan status dan mengandung unsur permainan”

Berdasarkan pemaparan di atas guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Sani (2014:168) menyatakan “*Teams Games Tournament* adalah operator-operator kognitif meliputi proses yang secara langsung terlibat dalam menyelesaikan suatu tugas”.

Berdasarkan pemaparan di atas, metode tersebut melibatkan siswa dalam melakukan aktivitas tanpa ada perbedaan status. Metode ini memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

2.3.2 Langkah-langkah Metode *Teams Games Tournament*

Metode *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan. Melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Menempatkan siswa dalam kelompok bermain. Langkah-langkah metode *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut:

- a) pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran dan menyajikan pada peserta didik.

- b) Belajar tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi. Peserta didik dalam satu kelompok saling berbagi pengetahuan dengan mendiskusikan jawaban untuk pertanyaan yang diberikan.
- c) Turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan kompetisi tiga peserta.
- d) Rekognisi tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Peran guru dalam menciptakan dan mengarahkan kegiatan pembelajaran sangat dominan sehingga kualitas dan keberhasilan kegiatan pembelajaran sering bergantung kepada kreatifitas guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran. Kreatifitas dan kemampuan dalam pemilihan model pembelajaran merupakan kemampuan dan keterampilan mendasar yang harus dimiliki guru. Hal ini didasari bahwa ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2.4 Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang menggunakan metode *Teams Games Tournament* tidak hanya digunakan oleh penulis, bahkan banyak orang yang sudah menggunakan metode pembelajaran ini pada mata pelajaran bahasa Indonesia ataupun mata pelajaran lainnya. Hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan materi judul ini belum pernah dilakukan, karena menganalisis makna kata polisemi pada teks cerpen merupakan salah satu pembelajaran dari kurikulum 2013 yang baru ditetapkan,

maka penulis tertarik untuk mengamati proses pembelajaran di dalam kurikulum tersebut.

Penulis menguraikan hasil penelitian untuk dijadikan acuan dan pembanding. Acep Rohimat ia melakukan penelitian pada tahun 2012 dengan judul “Keefektifan Metode *Teams Games Tournament* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Teks Arab terhadap Siswa kelas XI SMA Manggala Tahun Ajaran 2012/2013” dan penelitian yang dilakukan oleh Risma Sumarni dengan judul “Pembelajaran Menganalisis Teks Cerpen Melalui Menyimak Tayangan Video dengan Model *Problem Based Learning* Pada Siswa Kelas X SMAN 1 Cisarua Tahun Ajaran 2013/2014”.

Berdasarkan data tersebut penelitian menggunakan metode *Teams Games Tournament* dan pembelajaran menganalisis. Penelitian ini dikatakan berhasil karena indikator keberhasilan penelitian telah tercapai baik. Persamaan dari perbedaan yang dilakukan penulis saat ini dengan sebelumnya yaitu metode *Teams Games Tournament* dan pembelajaran menganalisis pada proses pembelajaran.

Perbedaan yang dilakukan penulis saat ini dan sebelumnya yaitu materi pembelajarannya. Penulis menggunakan materi pembelajaran menganalisis makna kata polisemi pada teks cerpen, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan peningkatan kemampuan membaca pemahaman teks arab dan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Berdasarkan penelitian terdahulu, penulis mencoba mengadakan penelitian dengan model yang sama yakni metode *Teams Games tournament*, tetapi dengan menggunakan judul yang berbeda. Judul tersebut yaitu “Pembelajaran

Menganalisis Makna Kata Polisemi dalam Teks Cerpen Dengan Menggunakan Metode *Teams Games Tournament*. Tujuan dari penerapan model tersebut adalah untuk melihat perbedaan hasil pembelajaran ketika siswa diberikan model yang sama dengan pembelajaran yang berbeda.

Berdasarkan uraian dari penelitian terdahulu di atas, penulis simpulkan melalui tabel sebagai berikut.

Tabel 2.1

Tabel Perbandingan Antara Penelitian Terdahulu yang Relevan dengan Penelitian yang Dilakukan Penulis

Nama Peneliti	Judul Penelitian Terdahulu	Jenis Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1. Acep Romimat /2012	“Keefektifan Metode <i>Teams GamesTournam</i> nt dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Teks Arab terhadap Siswa kelas XI SMA Manggala	Skripsi	Perbedaan materi pembelajaran. -Menganalisis makna kata polisemi pada teks cerpen -Membaca pemahaman pada teks arab	Penggunaan metode <i>Teams Games Tournam</i> nt

	Tahun Ajaran 2012/2013”			
2. Risma Sumarni /2014	“Pembelajaran Menganalisis Teks Cerpen Melalui Menyimak Tayangan Video dengan Model <i>Problem Based Learning</i> Pada Siswa Kelas X SMAN 1 Cisarua Tahun Ajaran 2013/2014”	Skripsi	Perbedaan model pembelajaran. -Menginterpretasi makna kata idiomatik pada teks anekdot dengan metode TGT -Pembelajaran menganalisis teks cerpen melalui menyimak tayangan video dengan model <i>problem based learning</i>	Pembelaja ran menganali sis

Berdasarkan tabel diatas, dapat terlihat bahwa peneliti membandingkan dua penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Acep Rohimat dengan persamaan Metode Teams Games Tournament dan penelitian yang dilakukan oleh Risma Sumarni dengan persamaan pembelajaran yaitu pembelajaran menganalisis.

2.5 Kerangka Pemikiran

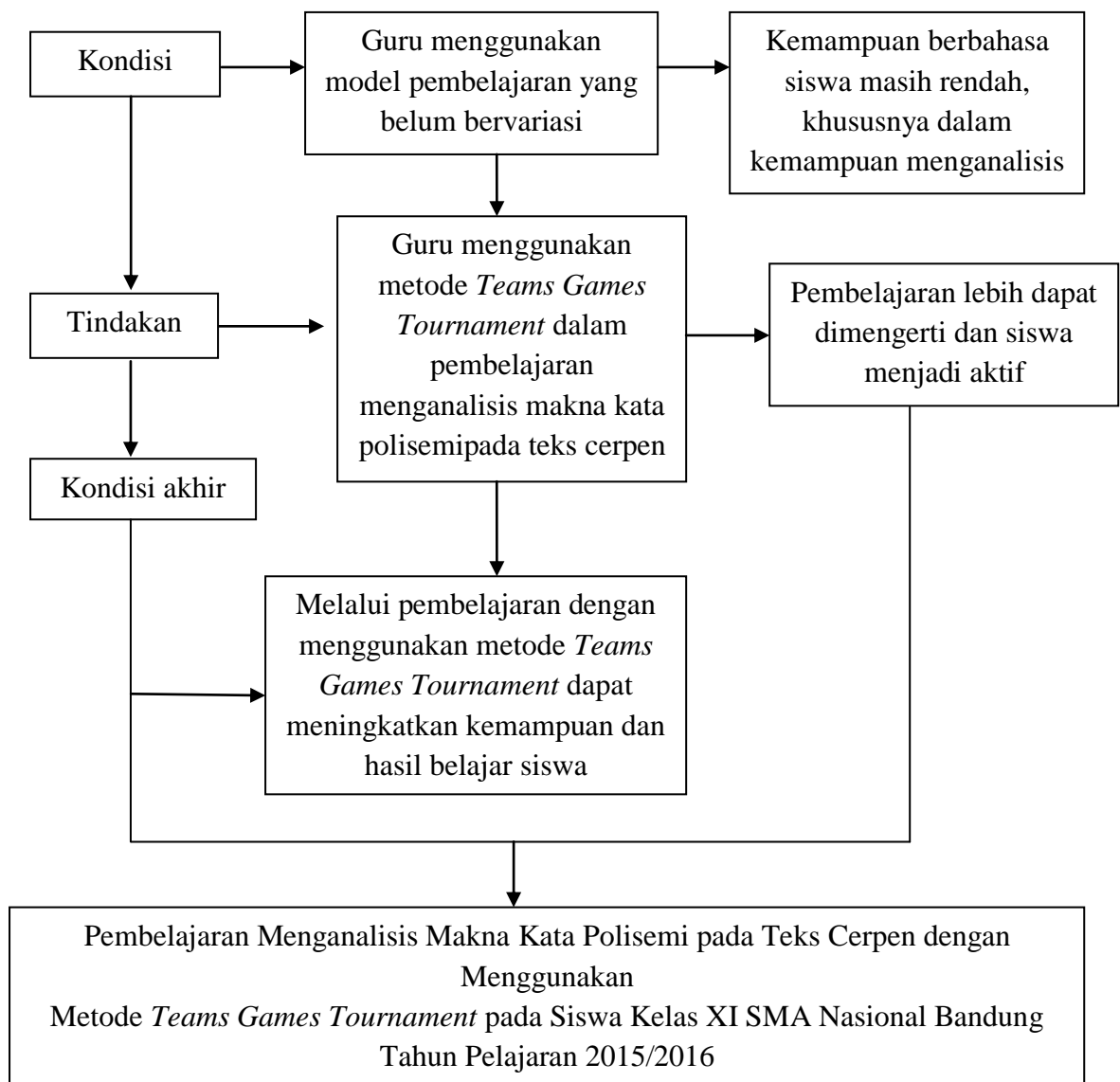
Setiap penelitian memerlukan dasar pemikiran yang jelas. Untuk itu perlu disusun kerangka pemikiran yang menerangkan dari sudut mana suatu masalah penelitian akan ditinjau. Uma Sekaran dalam Sugiyono (2014: 91) mengemukakan bahwa kerangka berfikir merupakan metode konseptual bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti.

Pada penelitian ini, penulis mengambil variabel X tentang pemahaman menganalisis makna piktorial dalam teks cerpen pada siswa SMA. Sedangkan, variabel Y yang diambil penulis yaitu pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament*. Dengan menggunakan variabel Y maka variabel X dapat berjalan dengan baik. Sehingga, penulis mengambil penelitian tentang "Pembelajaran Menganalisis Makna Kata Polisemi dalam Teks Cerpen dengan Menggunakan Metode *Teams Games Tournament* pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Batujajar".

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari metode *Teams Games Tournament* terhadap pembelajaran menganalisis makna kata polisemi dalam teks cerpen pada siswa. Metode ini akan diimplementasikan kepada siswa SMA. Tingkat kemampuan siswa diukur dengan menggunakan tes tertulis. Adapun kerangka dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tingkat kesulitan dalam pembelajaran ini penulis tertarik untuk menggunakan metode *Teams Games Tournament*. Penggunaan metode ini bertujuan untuk memudahkan penulis dalam penelitian dengan judul pembelajaran memproduksi teks negosiasi dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batujajar.

Bagan Kerangka Pemikiran



Asumsi atau anggapan dasar adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang harus dirumuskan secara jelas. Anggapan dasar yang penulis tetapkan sebagai berikut.

- a. Penulis telah lulus perkuliahan MPK (Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian) di antaranya: Pendidikan Pancasila; Pendidikan Agama; dan Pendidikan Kewarganegaraan; lulus MKK (Mata Kuliah Keahlian) dan Keterampilan di antaranya: Keterampilan Membaca; Pembelajaran Semantik; lulus MKB (Mata Kuliah Berkarya) di antaranya: Perencanaan Pengajaran Bahasa Indonesia; Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia; dan Metode Penelitian; lulus MPB (Mata Kuliah Perilaku Berkarya) di antaranya: Pengantar Pendidikan; Psikologi Pendidikan; Profesi Pendidikan; dan lulus MPB (Mata Kuliah Perilaku Berkarya) di antaranya: Kuliah Praktik Bermasyarakat (KPB); *Micro Teaching*; dan Praktik Pengenalan Lapangan (PPL).
- b. Pembelajaran menganalisis makna kata polisemi terdapat dalam Kurikulum 2013 SMA kelas XI.
- c. Pembelajaran menganalisis makna kata polisemi adalah kegiatan mencari makna kata polisemi yang terdapat pada teks cerpen.
- d. Metode *Teams Games Tournament* merupakan model yang dikembangkan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa, karena metode ini mengajak siswa untuk belajar aktif.

Dengan demikian, penelitian penjelasan yang bertujuan menjelaskan hubungan antar-variabel adalah keharusan untuk menggunakan asumsi. Penulis berharap bahwa dalam penelitian akan sesuai dengan asumsi yang penulis rumuskan.

Hipotesis dapat diartikan sebagai rumusan jawaban atau dugaan yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sehingga untuk membuktikan benar tidaknya dugaan tersebut perlu diuji terlebih dahulu. Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis merumuskan beberapa hipotesis sebagai berikut.

- a. Penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan menilai kegiatan pembelajaran menganalisis makna kata polisemi dalam teks cerpen dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batujajar.
- b. Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batujajar mampu menganalisis makna kata polisemi dalam teks cerpen dengan tepat.
- c. Metode *Teams Games Tournament* efektif digunakan dalam pembelajaran menganalisis makna kata polisemi dalam teks cerpen pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batujajar.

Penelitian harus dilakukan secara objektif agar terbukti hipotesis yang empiris. Hal ini sesuai dengan sikap yang harus dimiliki oleh seorang peneliti, yaitu sikap ingin tahu dan sikap kritis. Untuk mendapat kebenaran, penelitian menggolongkan dan menuliskan hasil yang diperolehnya baik yang mendukung maupun yang tidak mendukung terhadap hipotesisnya

Berdasarkan hal tersebut, penulis simpulkan bahwa hipotesis adalah suatu jawaban sementara suatu permasalahan sehingga untuk mengetahui benar tidaknya hipotesis tersebut, penulis harus melakukan observasi atau pengamatan.