

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan yang Mahaesa, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggungjawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Pada kenyataannya sebagian besar masyarakat Indonesia menempuh pendidikan untuk mencari pekerjaan. Hal ini dikemukakan oleh Purwasasmita dalam Aunurrahman (2012, hlm.3), "Kelemahan terbesar dari lembaga-lembaga pendidikan dan pembelajaran kita yaitu pendidikan tidak memiliki basis pengembangan budaya yang jelas". Maksud dari pernyataan tersebut adalah lembaga pendidikan di Indonesia hanya dikembangkan untuk menghasilkan manusia pekerja, sehingga para lulusan pendidikan kita menjadi manusia pencari kerja. Setelah kendala dalam pendidikan adapun masalah dari praktik pembelajaran sehari-hari. Hal ini dikemukakan oleh Akbar dalam bukunya *Instrumen Perangkat Pembelajaran*.

Akbar (2013, hlm.2) menyatakan "Praktik pembelajaran sehari-hari di sekolah masih mengalami berbagai persoalan dengan perangkat pembelajaran yang digunakan untuk mengoperasikan jalannya pembelajaran". Maksud dari pernyataan tersebut adalah penyusunan perangkat pembelajaran masih kurang maksimal dikarenakan banyak indikator dan tujuan pembelajaran yang dirumuskan oleh guru

masih cenderung pada kemampuan kognisi, afeksi, dan psikomotor tingkat rendah. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa masalah dari pembelajaran adalah pentingnya peran guru dalam merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran serta memotivasi peserta didik akan pentingnya tujuan pembelajaran.

Permendikbud Nomor 70 Tahun 2013 menyatakan kedudukan Bahasa Indonesia dalam kurikulum adalah sebagai mata pelajaran. Bahasa Indonesia adalah bahasa persatuan oleh karena itu, penting bagi kita sebagai bangsa yang baik mempelajari dan memahami bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia disuguhkan pada peserta didik bertujuan untuk melatih peserta didik untuk terampil berbahasa dengan menuangkan ide dan gagasannya secara kreatif dan kritis.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang disebut-sebut mengalami perombakan total dalam Kurikulum 2013. Bila dalam kurikulum 2006 mata pelajaran Bahasa Indonesia mengedepankan pada keterampilan berbahasa dan bersastra, maka dalam kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan menalar.

Salah satu kemampuan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa ialah kemampuan membaca. Membaca merupakan kegiatan yang sangat penting dalam kehidupan, dengan membaca kita dapat memahami pengetahuan yang lebih dalam lagi. Tampubolon (2008, hlm. 8) mengatakan, “Masalah yang dialami dalam memperoleh keterampilan membaca yaitu gerakan-gerakan mata, motivasi, kebiasaan serta minat baca. Rendahnya keterampilan peserta didik dalam membaca disebabkan oleh gerakan-gerakan mata saat membaca, motivasi peserta didik, dan minat baca peserta didik”.

Lebih lanjut Tarigan (2008, hlm. 14) mengatakan, “Setiap guru bahasa haruslah dapat membantu serta membimbing para pelajar untuk mengembangkan serta meningkatkan keterampilan-keterampilan yang mereka butuhkan dalam membaca”. Jadi, kurangnya minat baca dari peserta didik dalam membaca disebabkan oleh rasa malas dan kurangnya motivasi. Sebagai pendidik harus bisa mengatasi masalah tersebut dan menjadi motivator untuk peserta didik agar mampu meningkatkan terhadap minat baca.

Kegiatan membaca sangatlah penting. Akan tetapi, sifat rasa malas untuk membaca itu sulit dihilangkan pada diri manusia, sehingga dampaknya keterampilan membaca itu sangatlah rendah. Hal ini merupakan alasan mengapa penulis mengambil keterampilan

membaca untuk dijadikan penelitian. Sekarang ini pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 yaitu berbasis teks. Terdapat jenis teks dalam pelajaran Bahasa Indonesia yang akan dipelajari oleh peserta didik, salah satunya yaitu teks novel.

Tuntutan dalam dunia pendidikan sudah banyak berubah. Teori dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar membuktikan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran harus mengubah paradigma pengajaran dan perlu menyusun dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar berdasarkan pengetahuan ditemukan, ditentukan, dan dikembangkan oleh peserta didik kemudian membangun pengetahuan secara aktif. Oleh karena itu, suasana belajar harus diciptakan sedemikian rupa, sehingga peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran aktif. Pembelajaran yang aktif memang menjadi dasar pemikiran model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang menuntut siswa untuk dapat mencapai hasil belajar yang efektif dalam memahami suatu bahan pembelajaran.

Berdasarkan dari masalah yang dikemukakan di atas peneliti berharap menganalisis dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* ini menjadikan peserta didik mampu menganalisis novel yang dibaca. Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pembelajaran Menganalisis Pesan Dari Sebuah Buku Novel yang Dibaca dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas XI SMK Pasundan 3 Bandung Tahun Pelajaran 2018/2019

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikembangkan, penulis mengidentifikasi bahwa menganalisis pesan sebuah buku fiksi tidaklah mudah, karena untuk menentukan pesan dalam sebuah buku fiksi siswa harus membaca dan menulis. Yang menjadi faktor hambatannya yaitu kurangnya minat siswa dalam hal membaca. Untuk itu, penulis berharap dengan adanya pembelajaran ini siswa mampu menganalisis pesan dari sebuah buku fiksi "novel" dengan baik. Dengan ditunjang oleh model pembelajaran yang dipakai sehingga akan menjadi bekal dikemudian hari. Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran bahasa tidak diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi
2. Rendahnya keterampilan peserta didik dalam kegiatan membaca
3. Penggunaan model atau metode pembelajaran yang kurang tepat dan efektif digunakan dalam pembelajaran menganalisis.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa yang harus penulis perhatikan ketika pembelajaran ini dilaksanakan untuk mencapai hasil yang maksimal. Untuk itu, penulis harus mencari solusi bagaimana menyajikan pembelajaran yang efektif dan inovatif agar siswa tidak merasa bosan dan tidak merasa bingung dalam belajarnya.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah menggambarkan hubungan antara variabel-variabel yang akan diteliti, baik itu variabel bebas maupun variabel terikat. Dalam rumusan masalah, peneliti akan memaparkan mengenai masalah-masalah yang terdapat dalam penelitian yang akan diteliti. Tanpa perumusan masalah, suatu kegiatan penelitian tidak akan berarti dan juga tidak akan membuahkan hasil. Dengan adanya rumusan masalah ini penulis akan mudah untuk melaksanakan penelitian ini. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka penulis mengajukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Mampukah penulis dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran menganalisis pesan dari sebuah buku fiksi “novel” yang dibaca dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* pada siswa kelas XI SMK Pasundan 3 Bandung Tahun Pelajaran 2018/2019?
2. Mampukah peserta didik kelas XI SMK Pasundan 3 Bandung Tahun Pelajaran 2018/2019 menganalisis pesan dari sebuah buku fiksi “novel” yang dibaca dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* sebagai kelas eksperimen dibandingkan dengan peserta didik di kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *contextual learning*?
3. Adakah perbedaan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran menganalisis pesan dari sebuah buku novel yang dibaca dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* sebagai kelas eksperimen dibandingkan dengan peserta didik di kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *contextual learning*?
4. Bagaimanakah keefektifan model pembelajaran *teams games tournament* digunakan dalam pembelajaran menganalisis novel pada kelas eksperimen ?
5. Adakah perbedaan keefektifan model pembelajaran *teams games tournament* sebagai kelas eksperimen dengan model pembelajaran *contextual learning* pada pembelajaran menganalisis pesan dari buku novel yang dibaca?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat disimpulkan bahwasannya rumusan masalah yang terkait dengan judul penelitian berhubungan dengan kemampuan penulis merencanakan, melaksanakan, kegiatan pembelajaran, kemampuan peserta didik mengikuti pembelajaran, dan keefektifan model pembelajaran yang digunakan.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian atau target penelitian yang ingin dicapai oleh penulis yang akan melakukan penelitian. Dalam penelitian ini penulis mempunyai tujuan yang ingin dicapai sebagai suatu yang akan didapat penulis maupun yang akan dibaca oleh pembaca. Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. untuk menguji penulis dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran menganalisis pesan dari sebuah buku fiksi “novel” yang dibaca dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* pada siswa kelas XI SMK Pasundan 3 Bandung;
2. untuk menguji kemampuan peserta didik kelas XI SMK Pasundan 3 Bandung Tahun Pelajaran 2018/2019 menganalisis pesan dari sebuah buku fiksi “novel” yang dibaca dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* sebagai kelas eksperimen dibandingkan dengan peserta didik di kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *contextual learning*;
3. untuk menguji perbedaan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran menganalisis pesan dari sebuah buku novel yang dibaca dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* sebagai kelas eksperimen dibandingkan dengan peserta didik di kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *contextual learning*;
4. untuk menguji keefektifan model pembelajaran *teams games tournament* digunakan dalam pembelajaran menganalisis novel pada kelas eksperimen;
5. untuk menguji perbedaan keefektifan model pembelajaran *teams games tournament* sebagai kelas eksperimen dengan model pembelajaran *contextual learning* pada pembelajaran menganalisis pesan dari buku novel yang dibaca.

Dalam tujuan penelitian ini yaitu untuk menguji kemampuan dalam merencanakan, melakukan dan mengevaluasi pembelajaran, kemampuan peserta didik, menguji perbedaan kelas kontrol dan kelas eksperimen, serta keefektifan model pembelajaran yang digunakan.

Tujuan penelitian tersebut dipaparkan agar dapat memperlihatkan hasil yang akan dicapai peneliti setelah melakukan penelitian.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan penulisan ini untuk mengetahui serta menguji kemampuan peneliti dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, mengetahui dan menguji kemampuan peserta didik dalam pembelajaran menganalisis buku fiksi, serta ingin mengetahui keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari tujuan penelitian. Semua penelitian mempunyai manfaat. Adapun penulis mengharapkan manfaat yang diperoleh pembaca baik secara teoretis maupun secara praktis. Adapun manfaat penulisan tersebut penulis uraikan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini dapat bermanfaat dalam pembelajaran menganalisis pesan atau amanat dari sebuah novel dan menambah pengetahuan tentang kaidah dalam novel, sehingga dapat memperbaiki mutu pendidikan serta menambah kreativitas berpikir siswa melalui media pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar siswa dalam pembelajaran menganalisis pesan dari buku fiksi.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengembangkan wawasan, minat belajar, pengetahuan serta teori pembelajaran, sehingga dapat memperbaiki mutu pendidikan dan meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Penggunaan model *teams games tournament* dalam pembelajaran menganalisis pesan dapat memberikan pembaruan bagi guru bahasa Indonesia dalam memilih model atau media pembelajaran serta dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik dan meningkatkan sikap percaya diri pada peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah usaha untuk mencoba memberikan tindakan berupa pemahamannya yang tepat kepada masyarakat, pemerintah, maupun guru mata pelajaran yang bersangkutan. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dijadikan pengalaman bagi peneliti untuk mempersiapkan penulisan untuk meningkatkan pengetahuan, wawasan, serta kreativitas dalam melaksanakan kegiatan

pembelajaran di sekolah, khususnya dalam pembelajaran menganalisis pesan dari buku novel yang dibaca dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan bagi para pendidik dalam memilih model, metode ataupun teknik pembelajaran, khususnya pembelajaran menganalisis pesan dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran membaca.

c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk terus berlatih menulis dengan baik dan meningkatkan kemampuan membaca dan berpikir dalam menerima informasi. Serta dengan metode pembelajaran yang bervariasi memberikan solusi pemecahan masalah dalam menganalisis pesan dari buku novel yang dibaca.

d. Lembaga pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak lebih untuk meningkatkan pembelajaran keterampilan membaca untuk menganalisis pesan dari buku novel yang dibaca. Sebagai masukan yang membangun guna meningkatkan kualitas lembaga pendidikan yang ada.

Berdasarkan manfaat penelitian, peneliti menarik kesimpulan bahwa manfaat penelitian adalah kegunaan hasil penelitian bagi orang-orang yang berkepentingan pada saat penelitian telah berlangsung. Manfaat penelitian berfungsi untuk menegaskan manfaat dari penelitian yang dapat diraih setelah penelitian berlangsung. Peneliti berharap, penelitian ini dapat berguna dan menguntungkan bagi orang yang membutuhkannya.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesimpang siuran dalam penafsiran terhadap judul penelitian ini, maka diperlukan definisi operasional. Dengan definisi operasional tersebut diharapkan akan dapat menimbulkan persepsi yang sama terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam judul penelitian. Oleh karena itu, berikut ini penulis uraikan definisi operasional yang berkaitan dengan penelitian ini.

1. Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman pribadi dalam interaksi dengan lingkungan.
2. Menganalisis adalah melakukan penelaahan terhadap sesuatu atau pemecahan sebuah masalah.
3. Fiksi adalah karya rekaan atau rekyasa yang bermaksud untuk menghibu namun terdapat nilai yang harus diambil dari karya tersebut;
4. Novel adalah narasi panjang yang menceritakan kehidupan seseorang berupa imajinasi.
5. Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar
6. Model pembelajaran TGT memiliki karakteristik, yaitu siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, games tournament, dan penghargaan kelompok.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan definisi operasional merupakan uraian pengertian yang terkait dalam penelitian. Definisi operasional ini untuk memudahkan dan menyatukan pemikiran pembaca dan penulis agar tidak salah dalam persepsinya.

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika skripsi berisi mengenai keseluruhan yang terkandung dalam skripsi beserta pembahasannya. Sistematika juga dijabarkan dan dijelaskan dengan penulisan yang runtut. Sistematika skripsi berisi tentang urutan penulisan dari setiap bab dan dengan bagian bab. Sistematika skripsi ini berisi tentang urutan dari bab I sampai dengan bab V. Sistematika membantu peneliti agar mudah dalam mengerjakan skripsi. Berikut adalah sistematika penulisan dalam penelitian ini.

Bab I Pendahuluan. berisi tentang pemaparan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistmatika penulisan.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran. berisi tentang Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran. Bab ini memfokuskan mengenai deskripsi teoritis yang memfokuskan pada hasil kajian atas teori, kebijakan dan peraturan yang ditunjang oleh penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian. Dilanjutkan dengan kerangka pemikiran yang menjelaskan tentang keterkaitan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian.

Bab III Metode Penelitian. Berisi mengenai metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian. Pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini membahas mengenai deskripsi hasil dan temuan penelitian sesuai rumusan masalah yang diterapkan.

Bab V Simpulan dan Saran. Bab ini membahas tentang simpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran terhadap penelitian tersebut. Bab ini adalah bab penutup yang berisi simpulan dan saran.

Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dalam sistematika penulisan skripsi menggambarkan kandungan dari setiap bab. Adapun dalam penulisan skripsi ini mengandung hubungan antara bab satu dengan bab yang lainnya.