

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasar Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 pasal 1 tentang guru dan dosen: “guru adalah seorang pendidik profesional yang mempunyai tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”. Pada Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 secara umum menguraikan bahwa seorang guru memiliki kedudukan sebagai tenaga profesional dalam jenjang pendidikan usia dini, dasar, menengah, dan pendidikan format yang diangkat selaras pada aturan perundangan.

Proses pembelajaran yang bermakna mampu dihadirkan melalui pemilihan model pembelajaran yang sesuai, maka diperlukan beragam faktor yang sebaiknya diperhatikan: Pendekatan pembelajaran mampu disebut sebagai pola pandangan pada kegiatan pembelajaran yang mengarah ke pola pandang terkait adanya sebuah tahap yang bersifat umum, yang mencakup sebagai wadah, inspirasi, penguatan, dan latar belakang dari metode pembelajaran yang sudah dirumuskan lalu diarahkan pada strategi pembelajaran. Newman dan Logan (Makmun,2003) menyampaikan empat unsur strategi, yakni: identifikasi dan penetapan spesifikasi dan kualifikasi hasil (keluaran) dan tujuan (target) yang diharuskan tercapai, melalui pertimbangan aspirasi dan kesukaan individu yang membutuhkannya. Pertimbangan dan pemilihan jalan pendekatan utama (*basic way*) yang terbaik dalam menggapai tujuan. Pertimbangan dan penetapan tahapan (*steps*) yang nantinya dijalankan semenjak pertama hingga sampai pada sarannya. Pertimbangan dan penetapan tolak ukur (kriteria) dan patokan

ukuran (standar) dalam pengukuran dan penilaian taraf keberhasilan (*achievement*) usaha.

Metode pembelajaran ini mampu disebut sebagai langkah yang dijalankan dalam penerapan rencana yang telah tersusun dengan berbentuk aktivitas nyata dan praktis dalam menggapai tujuan pembelajaran. Ada beberapa metode pembelajaran yang mampu diterapkan dalam penerapan strategi pembelajaran, secara umum: (1) ceramah; (2) demonstrasi; (3) diskusi; (4) simulasi; dan (5) laboratorium (*eksperimen*).

Teknik pembelajaran mampu disebut sebagai langkah yang dijalankan suatu individu dalam penerapan sebuah metode dengan mendetail. Misal, pemakaian metode ceramah pada kelas dengan siswa yang berjumlah cenderung banyak membutuhkan suatu teknik, yang pasti secara teknis nantinya tidak sama dengan pemakaian metode ceramah pada kelas dengan siswa yang jumlahnya terbatas.

Taktik pembelajaran termasuk gaya individu saat menjalankan metode atau teknis pembelajaran yang bersifat personal. Misal, ada dua orang yang semuanya menerapkan metode ceramah, tapi bisa saja tidak sama dalam pemakaian taktik. Pada penerapannya, yang satu dominan adanya humor sebab memang dia mempunyai kualitas humor yang besar, sementara satunya kurang mempunyai kualitas humor, melainkan cenderung memakai alat bantu elektronik sebab ia memanglah memahami bidang tersebut.

Pemilihan model yang tepat termasuk suatu faktor berhasilkan pelaksanaan pembelajaran di kelas, maka guru perlu memperhatikan model pembelajaran yang selaras pada kondisi peserta didik dan kurikulum yang berlaku. Kurikulum yang diberlakukan sekarang yaitu kurikulum 2013 yang didalamnya terdapat beragam muatan pembelajaran. Pembelajaran yang berdaya guna kerap kali terlihat dan terukur dari tingkat pencapaian tujuan oleh kebanyakan siswa. Tingkat

ketercapaian ini memperlihatkan bahwa pengalaman belajar secara internal mampu diterima oleh siswa (Rifanty, 2019).

Guru perlu memahami model pembelajaran supaya mampu menjalankan pembelajaran dengan berdaya guna sebagai peningkatan hasil pembelajaran. Pada implementasinya, model pembelajaran diharuskan terlaksana selaras pada keperluan siswa sebab tiap model pembelajaran mempunyai tujuan, prinsip, tekanan utama yang tidak sama. Model termasuk pola atau bentuk yang diterapkan menjadi rujukan pelaksanaan. Mills itu memberi pendapat model sebagai representasi akurat sebagai tahap nyata yang bisa saja suatu pihak atau kelompok mencoba berperilaku berdasar model tersebut. Berdasar dari Kemp dalam Rusman model pembelajaran merupakan sebuah aktivitas pembelajaran yang diharuskan guru dan siswa kerjakan supaya mampu menggapai tujuan pembelajaran dengan mangkus dan sangkil (Sulistio, 2022).

Bahasa Indonesia termasuk sebuah pelajaran yang wajib diajarkan pada seluruh siswa di Indonesia. Pelajaran ini mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut sudah didapatkan oleh setiap orang sejak masih kecil. Dengan menyimak, seseorang mulai bisa berbicara, kemudian belajar membaca dan menulis. Berkaitan dengan hal tersebut, keterampilan menulis termasuk kegiatan yang paling banyak dilakukan dalam pembelajaran sehingga seluruh siswa diharapkan untuk mencapai kompetensi-kompetensi ini dengan baik, terutama pada pembelajaran teks prosedur.

Keterampilan menulis termasuk keterampilan menyampaikan gagasan terhadap pihak lainnya dalam bentuk tertulis. Menulis berdasar pengalamana, waktu, peluang, latihan, latihan khusus, dan pengajaran langsung membuat suatu penulis, menuntuk gagasan secara nyata, disampaikan secara jelas, dan disusun secara menarik. Menulis termasuk suatu kegiatan berbahasa yang

begitu penting bagi siswa dalam pembelajaran bahasa yang merupakan fungsi bahasa sebagai sarana berkomunikasi.

Bentuk keterampilan menulis pada kurikulum 2013 yang disampaikan pada siswa yakni menulis karangan narasi, deskripsi, eksposisi, pendapat, dan ajakan. Pada konteks ini, penulis menentukan karangan deskripsi dengan media video wisata daerah sebab media video wisata daerah termasuk alat bantu yang sangatlah berdaya guna dalam kehidupan inti pembicaraan dalam menjauhi perasaan monoton dan ketidakinginan dari pembaca.

Menurut (Arinda, 2018) “Menulis teks prosedur yang diajarkan bertujuan agar siswa memahami bagaimana mengerjakan sesuatu dengan langkah-langkah yang detail secara berurutan. Siswa dapat berperan langsung dalam proses pembelajaran, guru sebagai perancang, motivator, dan pengamat serta di pihak lain siswa didorong untuk memberikan respon individual. Penyebab kesulitan belajar siswa bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri dan juga dari luar diri siswa. Misalnya cara penyajian materi pelajaran atau suasana proses pembelajaran”. Pada konteks ini suatu kesukaran belajar dari luar diri siswa ialah bentuk dan model pembelajarannya yang guru sajikan cenderung kurang menyenangkan. Kebanyakan siswa sukar pada pembelajaran teks prosedur. Pembelajaran ini dianggap sulit dan tidak mudah dipahami.

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan strategi pembelajaran yang lainnya. Perbedaan ini mampu diketahui melalui tahap pembelajaran yang cenderung mengarah pada kegiatan kerja sama bersama kelompok, tujuan yang diharapkan bukan hanya terkait masalah akademik pada artian penguasaan bahan pelajaran, melainkan ada unsur kerja sama dalam menguasai materi. Keberadaan kerja sama ini yang merupakan karakteristik dari pembelajaran kooperatif. Mampu diperoleh simpulan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran bersama tim. Tim termasuk tempat dalam menggapai tujuan. Maka karenanya, tim diharuskan

dapat membuat tiap siswa belajar. Seluruh bagian dari tim diharuskan sama-sama membantu dalam menggapai tujuan pembelajaran. Dari sinilah kriteria pembelajaran ditetapkan oleh keberhasilan bersama.

Gagasan utama pada pembelajaran kooperatif ialah siswa kerja sama dalam belajar dan tanggung jawab terhadap kemajuan belajar kawannya. Selain itu, belajar kooperatif lebih mengarah ke tujuan dan keberhasilan kelompok yang hanya mampu diperoleh bila seluruh anggota kelompok menggapai tujuan atau menguasai materi, maka siswa nantinya dengan semangat memperoleh skor yang tertinggi. Selain belajar terkait materi, dapat pula belajar terkait menghargai pendapat seseorang, bertanggungjawab, menjalin pertemanan dengan lebih erat (Romanda, 2017).

Berhubungan dengan hal tersebut, model kooperatif sangat cocok dengan suatu permainan dikarenakan generasi milenial umumnya menyukai *game* maka pemakaian *Game Based Learning* sesuai diimplementasikan terhadap generasi digital selayaknya saat ini. *Game Based Learning* ialah model pembelajaran yang menerapkan aplikasi permainan atau *game* yang sudah dibuat khusus dalam meringankan aktivitas pembelajaran.

Menurut Romanda (2017) *Teams Games Tournament* mampu diimplementasikan pada beragam mata pelajaran, dari ilmu pasti, ilmu-ilmu sosial atau kebahasaan dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. *Teams Games Tournament* dilaksanakan dalam model kompetisi maka siswa merasa tertantang dalam penyelesaian *games tournament* tersebut, hal ini tentu lebih menarik dibanding pada model pembelajaran lainnya. Yang mana mampu memperkuat alasan peneliti menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hasil belajar siswa yang rendah terutama pada teks prosedur pada kelas XI SMK St Bonaventura 1 Madiun merupakan permasalahan dalam pembelajaran. Menurut Rifanty (2019) faktor internal siswa mencakup perilaku dalam belajar, motivasi dalam prestasi,

berkonsentrasi belajar, pengolahan bahan belajar, menyimpan hasil belajar yang diperoleh, mencari hasil belajar yang disimpan, kemampuan untuk berprestasi, pembiasaan dalam belajar, dan harapan siswa, sedangkan faktor eksternal ammpu dalam bentuk guru, sarana, dan prasarana, bentuk penilaian, lingkup sosial, dan kurikulum sekolah. Sehingga dari sini peneliti menjalankan (Penelitian Tindakan Kelas) PTK yang berjudul “Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Keterampilan Menulis Teks Prosedur dengan Model

Kooperatif *Teams Games Tournament* pada Siswa Kelas XI SMK St

Bonaventura 1 Madiun”. Model ini diharuskan melakukan peningkatan kemungkinan berpikir kritis, keikutsertaan, demokratis, pengembangan sikap, motivasi, dan kemampuan berbicara. Dari implementasi model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diharap mampu menjadi peningkat keaktifan dan hasil belajar siswa.

Bedasarkan pengamatan pertama yang dijalankan dari peneliti ketika menulis teks prosedur prosedur kelas XI SMK St Bonaventura 1 Madiun rendah, sehingga perlu dilaksanakannya (Penelitian Tindakan Kelas) PTK yang berjudul ” Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar pada Keterampilan Menulis Teks Prosedur dengan

Model Kooperatif *Teams Games Tournament* Siswa Kelas XI SMK St

Bonaventura 1 Madiun”. Model ini mampu meningkatkan adanya berpikir kritis, keikutsertaan, demokratis, pengembangan perilaku, motivasi, dan kemampuan berbicara. Melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diahrap mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa yang rendah terutama pada teks prosedur kelas XI SMK St Bonaventura 1 Madiun merupakan permasalahan dalam pembelajaran. Menurut Rifanty (2019) faktor internal siswa mencakup perilaku dalam belajar, motivasi dalam prestasi, berkonsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menyimpan hasil belajar yang diperoleh, mencari hasil belajar yang disimpan,

kemampuan untuk berprestasi, kebiasaan belajar, dan harapan siswa, sedangkan faktor eksternal ammpu dalam bentuk guru, sarana, dan prasarana, bentuk penilaian, lingkup sosial, dan kurikulum sekolah. Sebab karenanya peneliti menjalankan (Penelitian Tindakan Kelas) PTK yang berjudul “Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar pada Siswa Kelas XI SMK St Bonaventura 1 Madiun Keterampilan Menulis Teks Prosedur dengan Model Kooperatif *Teams Games Tournament*”. Model ini diharuskan meningkatkan kemungkinan berpikir kritis, partisipasi, demokratis, pengembangan sikap, motivasi, dan kemampuan berbicara. Melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diharapkan mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang terdapat pada penelitian ini mampu dijabarkan sebagaimana berikut.

1. Siswa kurang memperhatikan saat guru memberikan materi tentang teks prosedur karena siswa sibuk dengan *game* dan saling mengobrol dengan teman sebangkunya.
2. Siswa kurang mampu mengerjakan saat diberikan tugas untuk menyusun teks prosedur dikarenakan kurang memahami dengan materi yang guru berikan.
3. Siswa masih bingung dalam mengerjakan ujian teks prosedur yang diberikan karena siswa tidak memahami teks prosedur yang diberikan.
4. Pada saat diberikan pertanyaan siswa memilih diam dan tidak menjawab.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang di atas, mampu dipaparkan bahwa rumusan masalah yang terjadi pada penelitian ini sebagaimana berikut.

1. Bagaimana peningkatan keaktifan siswa dalam menulis teks prosedur setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*?
2. Bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa dalam menulis teks prosedur setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasar rumusan masalah di atas, dapat dipaparkan bahwa tujuan penelitian ini sebagaimana berikut.

1. Mengetahui dan mendeskripsikan peningkatan keaktifan siswa dalam menulis teks prosedur setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
2. Mengetahui dan mendeskripsikan peningkatan prestasi belajar siswa dalam menulis teks prosedur setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak yang terjadi dari tujuan penelitian. Adapun manfaat yang terjadi ialah sebagaimana berikut.

1.5.1 Manfaat Teoretis

Dari penelitian ini diharap mampu memberi inovasi bagi pembelajaran teks prosedur menerapkan model kooperatif *Teams Games Tournament*.

1.5.2 Manfaat Praktis

Bagi peneliti, memperoleh wawasan terkait pembelajaran teks prosedur menerapkan model kooperatif *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1. Bagi guru bidang studi, berperan sebagai suatu media untuk meningkatkan pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan siswa dalam penulisan teks

prosedur. Selain itu, guru dapat menambah wawasannya mengenai model alternatif yang cocok dalam pembelajaran teks prosedur.

2. Bagi sekolah, meningkatkan kualitas pembelajaran teks prosedur yang dapat dilihat dari proses dan hasil.
3. Bagi siswa, meningkatkan hasil belajar dalam teks prosedur. Selain itu, siswa mampu meningkatkan kemampuan dalam menulis teks prosedur.