

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap manusia membutuhkan bahasa untuk berkomunikasi dengan orang lain. Karena, dengan adanya komunikasi maka akan tercipta sebuah interaksi. Untuk itu, kemampuan mendengarkan sangat penting dimiliki oleh setiap pemakai bahasa. Tarigan (1980 : 1) menyatakan bahwa "keterampilan berbahasa (atau *language arts, language skills*) dalam kurikulum di sekolah biasanya mencakup empat aspek, yaitu menyimak (*listening skills*), berbicara (*speaking skills*), membaca (*reading skills*), dan menulis (*writing skills*).

Di antara keempat keterampilan tersebut, keterampilan menyimak merupakan keterampilan yang memungkinkan seorang pemakai bahasa memahami bahasa yang diperdengarkan secara lisan. Tanpa kemampuan menyimak yang baik, sebuah komunikasi akan mengalami banyak kesalahpahaman di antara sesama pemakai bahasa, yang akhirnya dapat menimbulkan hambatan atau masalah dalam melakukan kegiatan.

Tarigan (1980), menyatakan bahwa mula-mula pada masa kecil keterampilan menyimak bahasa merupakan keterampilan yang pertama kali dipelajari, kemudian berbicara, membaca dan menulis. Keterampilan menyimak dan berbicara dipelajari sebelum memasuki sekolah, sedangkan keterampilan membaca dan menulis dipelajari di sekolah.

Di sekolah, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dituntut profesional untuk dapat memotivasi siswa agar mempelajari dan menyenangi keempat keterampilan berbahasa tersebut. Siswa tidak hanya menguasai teori-teori tentang kebahasaan, tetapi ia harus mampu menerapkannya dalam berbagai peristiwa berbahasa atau dalam berkomunikasi. Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai fasilitator dalam menyampaikan segala ilmu pengetahuan dan informasi harus peka dengan segala masalah yang dialami setiap siswa. Salah satu permasalahan yang muncul adalah daya simak siswa yang rendah. Pada umumnya siswa yang secara akademik pandai, mempunyai daya simak yang tinggi. Begitupun sebaliknya, siswa yang secara akademik kurang pandai, mempunyai daya simak yang rendah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP Islam Sultan Agung 1 Semarang, Diperoleh suatu kesimpulan bahwa proses mendengarkan merupakan suatu proses yang cukup menjadi masalah yang seringkali dialami oleh siswa. Hal ini dapat ditunjukkan pada kemampuan daya simak dan konsentrasi siswa dalam menyimak/mendengarkan materi pembelajaran sangat kurang. Kebanyakan siswa lebih memilih untuk mengobrol sehingga mengganggu konsentrasi siswa yang lain. Selain itu referensi pengajaran mendengarkan yang dilakukan oleh guru masih kurang sehingga proses mendengarkan tidak maksimal dan cenderung membosankan. Penggunaan metode, model, dan media dalam pembelajaran menyimak juga masih terbatas sehingga motivasi siswa untuk belajar kurang.

Salah satu materi pembelajaran mendengarkan yang terdapat dalam kelas VIII semester 2 adalah menemukan pokok-pokok berita yang didengar maka dari itu peneliti ingin meningkatkan keterampilan daya simak siswa melalui materi pembelajaran menemukan pokok-pokok berita yang didengar dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang diharapkan dapat mengubah sikap dan perilaku siswa dalam proses pembelajaran menemukan pokok-pokok berita yang didengar.

Berita merupakan konsumsi masyarakat, sudah banyak sekali masyarakat memperoleh berita melalui media cetak maupun media elektronik. Berita sangat penting fungsinya bagi seluruh masyarakat karena dari berita masyarakat mendapatkan berbagai informasi. Diperlukan suatu keterampilan mendengarkan yang sangat tinggi dengan tujuan agar informasi yang disampaikan dalam berita dapat ditangkap dan dipahami dengan baik. Menemukan pokok-pokok berita yang didengar merupakan salah satu kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum kelas VIII semester 2. Berdasarkan hal-hal yang telah dikemukakan tersebut, diperlukan solusi guna mengatasi permasalahan daya simak yang kurang maksimal dengan cara menerapkan suatu model pembelajaran tertentu. Ada berbagai macam model, metode, media, dan strategi pembelajaran yang efektif unik, inovatif, serta variatif, untuk mengoptimalkan pembelajaran sehingga diperoleh hasil yang maksimal. Salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan pada materi ini yaitu model *TGT (Teams Games Tournament)* yang lebih menekankan siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran dan melatih siswa bertanggung jawab dalam kelompok dan berkompetisi dengan cara sportif. Dalam skripsi ini dipakai istilah model *TGT (Teams Games Tournament)*, karena

berdasarkan atau menyesuaikan dengan istilah yang dipakai dalam buku *68 Model Pembelajaran Kurikulum 2013* halaman 203.

Model *TGT (Teams Games Tournament)* ini bisa dilaksanakan sesuai dengan lingkungan tempat belajar. Kekhasan lingkungan tempat belajar membuat nilai-nilai kearifan lokal dapat muncul dalam proses pembelajaran. Salah satu kearifan lokal yang dipakai di SMP Islam Sultan Agung 1 Semarang adalah nilai yang berbasis pada Budaya Sekolah Islami (BUSI). Budaya Sekolah Islami (BUSI) adalah suatu gerakan berjamaah di Yayasan Pendidikan Badan Wakaf Sultan Agung (YBWSA) Semarang yang disepakati untuk menjadi kebiasaan dalam rangka mewujudkan visi misi: “membangun generasi khaira ummah”, dan untuk menyukseskan visi misi lembaga tersebut, strategi pendidikan di sekolah Islam Sultang Agung Semarang yang berisi penguatan IPTEK dan IMTAQ diimplentasikan dalam bentuk membangun budaya iqra’ dan pengembangan budaya akhlakul karimah.

Penerapan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami (BUSI) ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menemukan pokok-pokok berita yang didengar serta membentuk siswa agar mempunyai sikap dan karakter yang bercirikan Islami. Oleh karena itu disusunlah rencana penelitian dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menemukan Pokok-Pokok Berita yang Didengar Menggunakan Model *TGT (Teams Games Tournament)* Berbasis Budaya Sekolah Islami pada Siswa Kelas VIII B SMP Islam Sultan Agung 1 Semarang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan tersebut, maka permasalahan yang ada dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Kurangnya konsentrasi siswa dalam melakukan proses mendengarkan/menyimak sehingga pembelajaran menemukan pokok-pokok berita yang didengar belum terlaksana secara maksimal di sekolah.
2. Kurang adanya inovasi dalam penggunaan metode, model, media dan strategi pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran menemukan pokok-pokok berita yang didengar yang tepat oleh guru di sekolah.
3. Siswa kurang termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran mendengarkan, termasuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar sehingga siswa kurang dapat menangkap isi berita.
4. Sikap dan perilaku siswa zaman sekarang sudah tidak mengedepankan nilai-nilai Islam.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah bertujuan untuk mempermudah arah serta sasaran penelitian yang tepat yang dilakukan oleh peneliti. Karena luasnya ruang lingkup yang telah digambarkan dalam latar belakang, maka penelitian ini dibatasi pada pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Indonesia aspek mendengarkan serta dapat merubah sikap dan perilaku siswa agar lebih mengedepankan nilai-

nilai Islam sehingga diharapkan dapat membentuk sikap dan karakter yang bercirikan Islami.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami pada siswa kelas VIII B SMP Islam Sultan Agung 1 Semarang?
2. Bagaimanakah perubahan sikap siswa kelas VIII B SMP Islam Sultan Agung 1 Semarang setelah mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami?
3. Bagaimanakah motivasi siswa dalam pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah tersebut, adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami pada siswa kelas VIII B SMP Islam Sultan Agung 1 Semarang.

2. Mendeskripsikan perubahan sikap siswa kelas VIII B SMP Islam Sultan Agung 1 Semarang setelah mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami.
3. Mendeskripsikan motivasi siswa dalam pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini meliputi manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis

- a) Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan mengenai pembelajaran mendengarkan berita menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami dalam meningkatkan keterampilan menyimak/mendengarkan.
- b) Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan rujukan serta referensi bagi peneliti-peneliti lain.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi dan bahan acuan dalam memilih metode, model, dan media pembelajaran yang tepat dan efektif dengan tujuan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa serta motivasi belajar siswa khususnya dalam keterampilan mendengarkan berita.

b) Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini mempermudah siswa dalam belajar serta mengembangkan kreativitas dan rasa percaya diri siswa dalam proses mendengarkan berita dengan cara menyampaikan pendapatnya, meningkatkan rasa tanggung jawab dan mengubah sikap dan perilaku siswa melalui pembelajaran mendengarkan berita berbasis Budaya Sekolah Islami.

c) Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti karena dengan adanya penelitian ini peneliti memperoleh wawasan yang sangat luas dan mampu mengembangkan pengalaman dalam bidang penelitian khususnya dalam karya penulisan.