

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat yang berfungsi sebagai sarana komunikasi yang memegang peranan vital dalam kehidupan semua makhluk terutama manusia. Dengan bahasa manusia dapat menyampaikan ide, gagasan dan pendapatnya kepada orang lain. Bahasa merupakan hal yang tidak dapat terpisahkan dalam kehidupan manusia. Dengan bahasa pula manusia mampu memahami satu dengan yang lainnya terhadap segala hal yang dibutuhkan dalam kehidupannya.

Menurut Tarigan (1993:2), dalam mempelajari bahasa kita harus mempunyai empat keterampilan bahasa, yaitu menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang cukup kompleks adalah menyimak, karena aspek ini melibatkan berbagai proses menyimak pada saat yang sama. Pada saat penyimak mendengarkan bunyi bahasa, pada saat itu pula mentalnya aktif bekerja mencoba memahami, menafsirkan apa yang disampaikan pembicara, dan pada saat itu pula ia harus memberi respons. Oleh karena itu, keterampilan menyimak bukanlah salah satu keterampilan berbahasa yang pasif dan bersifat alami.

Kehidupan sehari-hari manusia dihadapkan dengan berbagai kesibukan yang menuntut keterampilan menyimak. Dialog dalam lingkungan keluarga, antarorang tua, antaranak, menuntut keterampilan menyimak. Keluar dari rumah, terjadi dialog atau percakapan ataupun diskusi dengan teman sepermainan, rekan

kerja sekantor, teman sekelas atau teman sejurusan di fakultas. Mungkin juga dialog terjadi di pasar sewaktu berbelanja. Dalam semua peristiwa itu pun terjadi aktivitas menyimak. Dalam mengikuti pendidikan baik di tingkat SD, SMP, SMA, ataupun tingkat perguruan tinggi tugas menyimak sangat sering dan harus dilakukan oleh siswa ataupun mahasiswa. Kemajuan ilmu dan teknologi khususnya di bidang komunikasi menyebabkan arus informasi melalui radio, telepon, televisi, rekaman, dan film semakin menderas. Dalam peristiwa ini pun keterampilan menyimak mutlak diperlukan. Pendek kata seribu satu macam kegiatan menuntut manusia terampil menyimak. Sayangnya, manusia cenderung hanya mendengar saja, belum sampai ke taraf menyimak.

Nunung Nurjanah dalam Basiroh berpendapat bahwa kepandaian menyimak sangat penting peranannya dalam kehidupan manusia. “Dalam lapangan apapun kita bekerja, perbuatan kita sehari-hari akan lebih banyak ditentukan oleh apa yang kita dengar dan apa yang kita lihat “ (Basiroh, 2005: 1). Di samping itu, Tarigan dalam Dedi Heryadi mengemukakan bahwa ketidakmampuan dalam menyimak dapat mengakibatkan kemunduran dalam kemampuan berbicara. Kemunduran dalam kemampuan berbicara berarti kemunduran dalam bahasa lisan. “Anak yang mengalami kemunduran dalam bahasa lisan dapat berakibat salah dalam memperoleh kemampuan berbicara dan menulis” (Heryadi, 2001: 1).

Sadar atau tidak, keterampilan menyimak ini tidak begitu mendapat perhatian serius di sekolah-sekolah. Suatu penelitian yang dilakukan oleh Paul T. Rankin pada tahun 1929 terhadap 68 orang dari berbagai pekerjaan dan jabatan di

Detroit (Heryadi, 2001: 1), sampai pada suatu kesimpulan bahwa mereka ini mempergunakan waktu untuk berkomunikasi, yaitu 45% untuk menyimak, 30%, untuk berbicara, 16% untuk membaca, dan 9 % untuk menulis. Tetapi walaupun survei itu menyatakan menyimak memiliki persen yang lebih banyak, sedikit sekali perhatian yang diberikan untuk melatih orang menyimak. Selain itu, Rusyana dan Wirasmita dalam Dedi Heryadi (2001: 2), pernah melakukan penelitian kemampuan menyimak dan berbicara siswa SPG Negeri Jawa Barat. Berdasarkan hasil penelitian itu, diketahui bahwa rata-rata kemampuan dalam menangkap isi yang disimak hanya sebesar 39,55%.

Dalam proses pembelajaran menyimak, adakalanya siswa mengalami kejenuhan, tidak bersemangat, kesulitan berkomunikasi, dan mengalami kesulitan berinteraksi dengan lingkungan, baik di sekolah, masyarakat, maupun lingkungan sekitarnya dalam kehidupan sehari-hari. Apalagi sekarang, kegiatan komunikasi merupakan kunci sukses di era kini. Bila tidak mendapat perhatian, bisa menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Pada konteks ini guru dituntut mampu mengembangkan strategi pembelajaran yang dapat melatih siswa untuk kreatif, terinovasi, dan menyenangkan untuk mengembangkan aktifitas belajarnya sendiri, agar siswa mampu menanggapi dan mengkomunikasikan kembali informasi dari berbagai sumber baik dari narasumber, media cetak, maupun media elektronik.

Model *Teams Games Tournaments (TGT)* adalah salah satu model yang bisa digunakan untuk pembelajaran menyimak. Model yang diperkenalkan oleh Slavin ini mengajak siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga tidak timbul

rasa bosan saat mereka belajar. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. TGT pernah diujicobakan pada mata pelajaran Matematika dan Biologi. Pada tabel di bawah ini, kita dapat melihat perubahan kemampuan dalam pembelajaran Biologi melalui model TGT (Basiroh, 2005: 2).

Tabel 1.1 Perubahan Kemampuan Pembelajaran Biologi Melalui Model *TGT*

Kategori	Nilai Tes Awal		Nilai Tes Akhir	
	Presentase	Frekuensi	Presentase	Frekuensi
Tinggi	15%	6	70%	28
Sedang	50%	20	30%	12
Rendah	35%	14	0%	0

Pada tahun 2005, terdapat satu penelitian yang dilakukan oleh Basiroh untuk mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, khususnya keterampilan menyimak, dengan judul 'Penggunaan Alat Evaluasi dalam Model *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk Menguji Kemampuan Menyimak'. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Basiroh menunjukkan bahwa penggunaan model TGT efektif dan berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa.

Berdasarkan gambaran latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka penulis berpendapat bahwa penelitian ini penting dilakukan untuk meningkatkan keterampilan menyimak berita. Penelitian ini penulis beri judul **Penerapan**

Model *Teams Games Tournaments (TGT)* Dalam Pembelajaran Menyimak Berita.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis menyimpulkan identifikasi masalah penelitian ini adalah:

1. kurangnya model pembelajaran menyimak,
2. pembelajaran menyimak dianggap kurang menarik perhatian siswa,
3. rendahnya kemampuan menyimak.

C. Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini, penulis hanya membatasi keterampilan menyimak berita bagi siswa kelas VIII SMP Lab School UPI Bandung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan menyimak berita siswa sebelum diberikan model *Teams Games Tournaments (TGT)*?
2. Bagaimana kemampuan menyimak berita siswa setelah diberikan model *Teams Games Tournaments (TGT)*?
3. Adakah perbedaan yang signifikan antara kemampuan menyimak berita siswa sebelum dan setelah diberikan model *Teams Games Tournaments (TGT)*?

E. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk mengetahui gambaran dan perbedaan dari kemampuan menyimak berita siswa sebelum dan setelah diberikan model *Teams Games Tournaments (TGT)*.

2. Manfaat Penelitian

Sedangkan manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat secara teoretis dan manfaat secara praktis.

a. Manfaat secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan teori, khususnya mengenai teori yang berkaitan dengan model pembelajaran menyimak berita.

b. Manfaat secara Praktis

Manfaat yang bisa disumbangkan dari penelitian ini terhadap pembelajaran adalah sebagai alternatif guru untuk memilih model yang sesuai dalam pembelajaran menyimak berita. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran menyimak berita.

F. Anggapan Dasar

Menurut Prof. Dr. Winarno Surakhmad M.Sc.Ed. dalam Suharsimi Arikunto, asumsi adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik. Dikatakan selanjutnya bahwa setiap penyelidik dapat

merumuskan anggapan dasar yang berbeda (Arikunto, 2006:65). Oleh karena itu, asumsi dari penelitian ini adalah:

1. menyimak merupakan fondasi keterampilan berbahasa
2. penggunaan model belajar siswa yang sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran akan menentukan hasil pembelajaran yang baik.

G. Hipotesis

Sugiyono (2008: 64) mengemukakan, hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Berdasarkan rumusan masalah, penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut.

1. Kemampuan menyimak berita siswa sebelum diberi perlakuan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournaments (TGT)* termasuk dalam kategori kurang baik.
2. Kemampuan menyimak berita siswa setelah diberi tindakan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournaments (TGT)* masuk dalam kategori baik.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menyimak berita siswa sebelum dan setelah diberi tindakan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournaments (TGT)*.

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari salah penafsiran dalam memahami judul yang diajukan, maka penulis mencoba untuk menjelaskan beberapa istilah yang ada yaitu:

1. Model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dalam bentuk permainan atau bentuk turnamen.
2. Kemampuan menyimak berita adalah suatu kesanggupan siswa (berdasarkan ilmu dan pengalaman yang dimiliki) dalam mendengarkan, mengapresiasi dan memahami berita.

