**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Informasi adalah bagian yang sangat penting dari kehidupan. Setiap orang membutuhkan informasi sebab dengan informasi kita dapat mengetahui berbagai hal yang berada di sekitar kita. Pentingnya informasi berdampak pada tingkat pengetahuan kita. Jika kita salah memaknai sebuah informasi maka akan terjadi kesalahpahaman yang mengakibatkan perbedaan pendapat bahkan pertentangan. Pesan yang diterima saat memperoleh informasi tentunya akan kurang sesuai dengan tujuan penyampaian infomasi tersebut. Akan tetapi, tidak semua informasi bersifat positif. Ada juga informasi yang bersifat negatif. Oleh karena itu kita harus pandai memilah informasi yang memiliki nilai positif. Hal ini dapat tercapai jika kita memahami betul makna sebuah informasi. Tidak hanya itu, informasi juga sangat berperan penting dalam bidang pendidikan sebab dalam proses pembelajaran seorang siswa memperoleh pengetahuan dengan cara menyimak informasi yang disampaikan oleh guru.

Sehubungan dengan itu pembelajaran tentang informasi sangatlah penting, terutama pada kemampuan untuk menyimak informasi yang disampaikan oleh seseorang atau yang diperoleh melalui media elektronik. Seorang siswa harus mampu memahami informasi yang disampaikan sebab itu juga sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Misalnya ketika seorang guru sedang mejelaskan sebuah materi pembelajaran akan tidak baik jika seorang siswa tidak dapat memahami apa yang disamapaikan oleh gurunya. Hal ini akan mempengaruhi pemahaman siswa tentang materi tersebut. Dampak yang paling negatif yang akan timbul adalah penurunan prestasi siswa. Tapi jika siswa mampu memahami informasi atau menangkap informasi dengan baik maka pembelajaran di kelas akan berjalan dengan lancar. Tidak hanya itu kemampuan ini juga akan sangat bermanfaat di lingkungan sekitarnya. Siswa akan mampu menjadi narasumber yang baik dan memiliki wawasan yang luas.

Berkaiatan dengan pentingnya informasi dalam kehidupan, pembelajaran menyimak informasi telah dicantumkan dalam salah satu standar kompetensi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk Sekolah Menengah Atas (SMA) siswa kelas X. Standar kompetensi tersebut dijabarkan menjadi dua kompetensi dasar. Salah satu kompetensi dasar yang berhubungan dengan standar kompetensi tersebut adalah memberikan pemahaman serta melatih siswa agar terampil dalam menyimak informasi yang disampaikan melalui tuturan tidak langsung, (Patombongi dkk, 2008). Walaupun telah dicantumkan dalam standar kompetensi dan telah diajarkan kepada siswa, tenyata kemampuan siswa dalam memahami informasi belum sesuai dengan harapan. Hal ini ditemukan pada siswa Kelas X-3 SMA Negeri 1 Bontomatene Kabupaten Kepulauan Selayar. Ini dibuktikan bahwa dari 30 siswa kelas X-3 SMA Negeri 1 Bontomatene Kabupaten Kepulauan Selayar terdapat 53% (16) siswa yang belum mampu menyimak dengan baik Informasi yang disampaikan.

Rendahnya nilai yang diperoleh siswa disebabkan karena ketika siswa diberikan tugas untuk menulis kesimpulan informasi mereka hanya menulis sebagian besar informasi yang didengarkan pada awal penyimakan. Siswa juga tidak dapat memilah bagian-bagian penting yang tedapat dalam informasi. Ini membuat siswa menjadi ragu dan bingung untuk menentukan kesimpulan dari informasi tersebut. Intinya siswa belum mampu merangkum secara menyeluruh hal-hal penting yang terdapat dalam informasi. Selain itu informasi yang diberikan kepada siswa yang kurang menarik hingga membuat motivasi siswa untuk belajar menjadi menurun. Persoalan inilah yang dialami oleh siswa kelas X-3 SMA Negeri 1 Bontomatene Kabupaten Kepulauan Selayar.

Menurut pengamatan dan hasil wawancara guru serta siswa di lapangan, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia minat belajar siswa terbilang rendah. Hal ini terjadi karena guru pada umumnya hanya mengutamakan penyelesaian target materi yang kurang mengacu pada keterampilan berbahasa siswa baik keterampilan menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Secara kualitatif penyebab redahnya kemapuan siswa dalam memahami isi informaisi antara lain: 1) siswa tidak dapat membuat kesimpulan yang terdapat dalam informasi. Hal ini disebabkan karena kurangnya pemahaman tentang hal yang dianggap penting dalam informasi. Peguasaan kosakata siswa yang kurang memadai membuat siswa kesulitan memahami informasi tersebut; 2) siswa merasa kesulitan jika bahasa yang terdapat dalam informasi terlalu berat dan banyak menggunakan istilah misalnya tentang informasi politik; 3) beberapa siswa kurang mampu memahami pesan sebenarnya yang terdapat dalam informasi, ini dikarenakan penyampaian informasi yang telalu cepat; 4) Durasi informasi yang disamapaikan terlalu lama membuat siswa menjadi semakin bingung; 5) guru kesulitan menentukan materi yang cocok untuk menjadi bahan simakan serta kesulitan menentukan metode yang tepat untuk pembelajaran menyimpulkan isi informasi.

Masalah tersebut tidak bisa dibiarkan terus-menerus terjadi, perlu ditemukan alternatif untuk mengatasi hal tersebut. Maka dari itu upaya yang dilakukan peneliti agar masalah tersebut dapat terpecahkan dengan penggunaan metode *Teams Games Tournament (TGT).* Metode ini diharapkan mampu membangkitkan kemampuan siswa dalam menyimak informasi. Menurut Goldon (dalam Ardiyansyah, 2011), metode ini pada intinya membuat siswa menjadi lebih aktif, dan lebih mudah memahami materi pembelajaran sebab dalam pembelajaran *TGT* siswa dapat berdiskusi dengan teman kelompoknya tanpa ada tekanan dari guru. Tidak hanya itu turnamen dalam *TGT* meningkatkan minat belajar siswa untuk mampelajari materi informasi. Metode *Teams Games Tournament (TGT)* siswa dapat saling bertukar pikiran dengan teman kelompoknya dan saling mengumpulkan ide. Pemberian materi yang menarik akan menambah motivasi siswa ketika akan melakuakan proses pembelajaran.

Keunggulan dari metode *Teams Games Tournament* telah diteliti oleh peneliti terdahulu yaitu Sari (2011). Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Teams Gamaes Tournament* *(TGT)* terbilang lebih efektif dibandingkan dengan *Snowball Throwing* dalam pembelajaran memahami berita. Selain itu, Mutmainnah (2011), juga melakukan peneliatian eksperimen yang membuktikan bahawa metode *TGT* menunjukkan kemampuan siswa dalam memahami Informasi tertulis dalam berbagai bentuk teks menggunakan metode *Jigsaw* mengalami peningkatan, baik dari segi proses maupun hasil belajar. Berangkat kelebihan dari metode *TGT* peneliti berasumsi bahwa metode *TGT* ini cocok digunanakan sebagai cara untuk memecahkan kesulitan siswa dalam menyimak informasi serta kesulitan dalam memahami informasi tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti akan merencanakan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Memahami Isi Informasi Melalui Tuturan dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Siswa Kelas X-3 SMA Negeri 1 Bontomatene Kabupaten Kepulauan Selayar”.

1. **Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimanakah proses penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkankemampuan menyimak siswa Kelas X-3 SMA Negeri 1 Bontomatene Kabupaten Kepulauan Selayar?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil pembelajaran menyimak dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* siswa Kelas X-3 SMA Negeri 1 Bontomatene Kabupaten Kepulauan Selayar?
3. **Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang ditetapkan, tujuan penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap kemampuan menyimak siswa Kelas X-3 SMA Negeri 1 Bontomatene Kabupaten Kepulauan Selayar.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil pembelajaran menyimak dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* siswa Kelas X-3 SMA Negeri 1 Bontomatene Kabupaten Kepulauan Selayar.
3. **Manfaat Hasil Penelitian**

Dalam [penelitian](http://agupenajateng.net/tag/penelitian/) ini, peneliti mempunyai manfaat teoretis dan manfaat praktis yang diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah Dapat dijadikan referensi atau sumbagan teori dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam pembelajaran keterampilan menyimak informasi melalui tuturan.

1. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa: hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia
2. Bagi guru: dapat memberikan informasi tentang metode yang efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia
3. Bagi sekolah: dengan adanya para peneliti yang melakukan penelitian tidakan kelas berarti proses penmelajaran akan berjalan lebih baik hingga terjadi perubahan ke arah yang lebih positif.