

## **BAB I PENDAHAULUAN**

Dalam bab ini akan diuraikan tentang Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, dan Manfaat Penelitian.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan formal merupakan upaya sadar yang dilakukan sekolah dengan berlandaskan pada kurikulum satuan pendidikan dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik dengan bimbingan dan arahan guru sebagai langkah persiapan untuk dapat hidup dan berkembang dalam masyarakat secara mandiri kelak di kemudian hari.

Proses pembelajaran di kelas diharapkan dapat mendorong siswa sebagai pembelajar untuk dapat berpartisipasi aktif melalui kegiatan yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, model, dan media belajar yang bersifat kontekstual sehingga diharapkan siswa mampu mengkonstruksi sendiri dari hasil pengalaman belajarnya.

Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 19 dijelaskan bahwa proses pembelajaran pada setiap

satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Pernyataan pasal tersebut di atas mengharuskan adanya upaya konkrit dari guru dalam mengemas pembelajaran melalui; perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi hasil belajar yang berpusat pada aktivitas siswa, pelibatan keseluruhan aspek fisik dan emosional, multi inderawi, fleksibel, dan adanya kerjasama antar siswa untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan.

Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama berfungsi sebagai alat pengembangan diri siswa dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Setelah menamatkan studi, siswa diharapkan dapat tumbuh dan berkembang menjadi individu yang cerdas, terampil dan berkepribadian serta siap berperan dalam pembangunan di masyarakat.

Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Sekolah Menengah Pertama menyatakan bahwa

Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis. Berkomunikasi adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya. Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan/atau menghasilkan teks lisan dan/atau tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu; mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan inilah yang digunakan untuk menangkap atau menciptakan wacana dalam kehidupan

bermasyarakat. Oleh karena itu, mata pelajaran Bahasa Inggris diarahkan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan tersebut agar lulusannya mampu berkomunikasi dan berwacana dalam Bahasa Inggris pada tingkat literasi tertentu.

Semua itu perlu didukung oleh unsur-unsur bahasa lainnya, yaitu: kosa kata (*vocabulary*), tata bahasa (*grammar*) dan ucapan (*pronunciation*) sesuai dengan materi pembelajaran yang ada pada Silabus.

Keterampilan berbahasa pada tingkat Sekolah Menengah Pertama yang harus dikuasai siswa meliputi keterampilan mendengar (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*) dan menulis (*writing*), dengan tujuan agar siswa mampu berkomunikasi dan berwacana dalam Bahasa Inggris. Keempat keterampilan berbahasa tersebut mempunyai keterkaitan dan saling menunjang dalam penerapannya. Kemampuan berkomunikasi dan berwacana dalam Bahasa Inggris berimplementasi pada kemampuan individu dalam mengungkapkan gagasan baik secara lisan (*orally*) maupun tulis (*written*). Oleh karena itu, pelaksanaan proses pembelajaran harus dilakukan dengan mengembangkan budaya membaca dan menulis.

Masalah esensi yang diangkat dalam penelitian ini erat hubungannya dengan salah satu keterampilan berbahasa, yaitu menulis (*writing*). Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memegang peranan penting, karena dengan menulis seseorang dapat berkomunikasi secara tidak langsung dengan orang lain, baik secara formal maupun informal. Di samping itu, menulis juga merupakan cara untuk

mengekspresikan ide, pendapat atau pengalaman untuk orang lain maupun diri sendiri.

Guru sebagai agen pembelajaran diharapkan dapat mengarahkan, membimbing, dan membantu memecahkan masalah kesulitan belajar siswa melalui rancangan pembelajaran dan pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa serta menggunakan sistem evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Penggunaan media pembelajaran tertentu akan turut mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa. Media yang baik adalah media yang bervariasi dan menyenangkan, dalam penggunaannya dapat membantu siswa dalam pencapaian tujuan pembelajaran sehingga siswa mampu menyerap informasi dan gagasan yang terdapat pada materi ajar yang disampaikan.

Guru mempunyai kebebasan menggunakan media pembelajaran sesuai tujuan pendidikan dan mampu membantu keberhasilan belajar siswa terutama dalam menggunakan media yang terdapat di lingkungan sekolah baik di dalam maupun di luar kelas yang mengajak siswa belajar sambil bermain.

Hal yang perlu diperhatikan prinsip media adalah sebagai alat bantu dalam mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan dalam perangkat pembelajaran dengan mengacu pada Standar Isi (Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar) sesuai dengan tingkat pendidikan satuan pendidikan.

Sistem evaluasi dan soal uji kompetensi siswa perlu dirancang dan dibuat guru sebagai kelengkapan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sehingga dapat digunakan guru pada saat evaluasi baik proses maupun pada akhir pembelajaran.

Pembelajaran hendaknya menyenangkan, interaktif, menantang dan memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa akan memiliki ruang yang cukup untuk berkreasi dan beraktivitas sesuai dengan bakat dan minat mereka.

Meskipun para siswa telah menyadari akan pentingnya Bahasa Inggris, namun pada kenyataannya, masih banyak dari mereka yang mendapatkan masalah dalam belajar Bahasa Inggris, hal tersebut dapat diketahui pada beberapa hal, yaitu; 1) sebagian siswa terlihat tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran, 2) kurangnya keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat, baik secara lisan maupun tulis dalam Bahasa Inggris, 3) kurangnya partisipasi siswa dalam menyelesaikan pekerjaan kelompok, 4) terbatasnya kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan guru baik lisan maupun tulisan dalam Bahasa Inggris.

Prestasi belajar siswa belum menunjukkan hasil belajar yang diharapkan yaitu belum banyak siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 65 terutama pada aspek kemampuan menulis (*writing*). Berikut disajikan dari hasil tes menulis Bahasa Inggris siswa kelas VIII.2 dan VIII.3.

Tabel 1.1. Daftar perolehan nilai tes menulis semester ganjil kelas VIII.2 dan VIII.3 Tahun Pelajaran 2010/2011

No.	Rentang Nilai	Jumlah Siswa		Persentase	
		VIII.2	VIII.3	VIII.2	VIII.3
1.	≤ 65	19	14	56%	44%
2.	65 – 70	14	16	41%	50%
3.	71 – 75	1	2	3%	6%
4.	76 – 80				
5.	81 – 85				
6.	86 – 90				
7.	91 – 95				
8.	96 – 100				
Jumlah		34	32	100%	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai tes menulis siswa kelas VIII.2 yang memperoleh nilai  $\geq 65$  sebanyak 15 siswa (44%), dan kelas VIII.3 yang memperoleh nilai  $\geq 65$  sebanyak 18 siswa (56%). Selebihnya nilai siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan dalam KTSP sekolah yaitu 65. Keadaan tersebut menggambarkan bahwa kemampuan siswa menulis kalimat Bahasa Inggris masih rendah.

Perolehan nilai yang rendah tersebut di atas menunjukkan bahwa pembelajaran menulis (*writing*) mengalami beberapa masalah, yaitu; (1) siswa kurang memahami arti kata, (2) pengetahuan siswa tentang tata bahasa serta kaidah bahasa yang masih kurang, (3) kemampuan siswa menyusun kata menjadi kalimat masih rendah, hal tersebut yang menyebabkan rendahnya aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Selain masalah tersebut di atas adalah kurangnya kemampuan guru dalam merancang perangkat pembelajaran. Guru masih menggunakan perangkat pembelajaran hasil Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) yang belum

disesuaikan dengan karakteristik dan kondisi siswa di sekolah. Hal ini berdampak pada pelaksanaan pembelajaran, guru melaksanakan pembelajaran di kelas tanpa berpatokan pada perencanaan pembelajaran yang ada. Guru hanya berpatokan pada buku sumber belajar yang disampaikan kepada siswa apa adanya tanpa mengkonstruksi ulang sesuai kebutuhan belajar siswa. Padahal belum tentu sesuai dengan materi ajar, karakteristik perkembangan siswa sehingga menjadikan pembelajaran tidak menarik, membosankan, tidak terarah tanpa tujuan yang jelas. Metode dan teknik pembelajaran yang tidak variatif menyebabkan ketidak ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru, dan belum mengacu pada prinsip pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Faktor lain yang menyebabkan lemahnya kemampuan siswa menulis kalimat adalah kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif secara optimal. Peran media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena media adalah perantara informasi, yang dapat membantu siswa mempercepat memahami materi pelajaran, menarik perhatian siswa dan dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam suasana yang menyenangkan.

Kondisi tersebut di atas merupakan masalah yang harus segera diatasi. Untuk mengatasi masalah pembelajaran di atas, penulis berusaha mencari solusi yang sesuai dengan era Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Guru dituntut untuk kreatif dan inovatif, mencari suatu teknik pembelajaran dan media yang sesuai dengan situasi, karakteristik dan perkembangan siswa.

Prinsip PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) harus dilaksanakan. Guru bukanlah sosok yang ditakuti dan bukan pula sosok otoriter, tetapi harus menjadi seorang fasilitator dan motor yang mampu memfasilitasi dan menggerakkan siswanya untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang mereka butuhkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, penulis bermaksud melakukan perbaikan pembelajaran dengan menitik-beratkan pada peningkatan aktivitas belajar siswa dan kemampuan menulis kalimat Bahasa Inggris sederhana melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penulis beranggapan bahwa siswa kelas VIII perlu dibekali dengan pengetahuan dasar tentang tata Bahasa Inggris yang baik dan benar serta kosa kata yang cukup. Dengan demikian, diharapkan nantinya siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pikirannya melalui tulisan dalam Bahasa Inggris sederhana.

Untuk mengatasi masalah tersebut di atas, peneliti dalam penelitian ini menggunakan media *chain card game* dalam pembelajaran menulis Bahasa Inggris. *Chain card game* merupakan media berbentuk kartu yang berisikan kata atau *frase* Bahasa Inggris. Keunggulan media pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa, dapat dengan mudah menanamkan konsep pembelajaran terhadap siswa, dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, kreativitas siswa berkembang melalui dinamika kelompok serta dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan media *chain card game* dipilih dengan harapan aktivitas siswa meningkat, karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran (*student centered*), kreativitas siswa berkembang melalui dinamika kelompok, siswa mampu mengemukakan pendapat atau ide dalam kegiatan berbahasa baik secara lisan maupun tulis.

Dengan demikian, dalam penelitian ini penulis akan mengambil judul: Peningkatan Aktivitas Belajar dan Kemampuan Siswa dalam Menulis Kalimat Bahasa Inggris Sederhana Melalui *chain card game* Pada Kelas VIII.2 SMP Negeri 3 Pringsewu Tahun Pelajaran 2010/2011.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi masalah-masalah yang dihadapi dalam pembelajaran menulis sebagai berikut:

- 1.2.1 Perangkat pembelajaran masih menggunakan hasil musyawarah guru mata pelajaran.
- 1.2.2 Aktivitas belajar siswa masih rendah.
- 1.2.3 Kemampuan siswa menulis Bahasa Inggris masih rendah.
- 1.2.4 Guru masih menggunakan metode yang monoton dan kurang variatif dalam proses pembelajaran.
- 1.2.5 Aktivitas belajar siswa masih rendah.
- 1.2.6 Penguasaan kosa kata dalam Bahasa Inggris siswa masih minim.
- 1.2.7 Pengetahuan tata bahasa dan unsur Bahasa Inggris lainnya masih rendah.

- 1.2.8 Proses pembelajaran masih berpusat pada guru.
- 1.2.9 Guru dalam proses pembelajaran belum mengacu pada prinsip-prinsip pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
- 1.2.10 Guru kurang dalam membuat dan penggunaan media pembelajaran kreatif dan inovatif.
- 1.2.11 Sistem evaluasi yang digunakan guru belum diterapkan secara optimal.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, masalah penelitian difokuskan pada:

- 1.3.1 Perencanaan pembelajaran belum sesuai tujuan yang ingin dicapai
- 1.3.2 Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris pada keterampilan menulis belum dilaksanakan dengan baik, sehingga aktivitas belajar siswa masih rendah.
- 1.3.3 Sistem evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan belum sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 1.3.4 Kemampuan menulis siswa masih rendah.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berkaitan dengan batasan masalah di atas, maka masalah pada penelitian dirumuskan sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media *chain card game* untuk meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan siswa menulis kalimat Bahasa Inggris sederhana?.
- 1.4.2 Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *chain card game* untuk meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan siswa menulis kalimat Bahasa Inggris sederhana?.
- 1.4.3 Bagaimana sistem evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media *chain card game* untuk meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan siswa menulis Bahasa Inggris sederhana?.
- 1.4.4 Bagaimana kemampuan siswa menulis dalam proses pembelajaran menggunakan media *chain card game*?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

- 1.5.1 Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media *chain card game* yang dapat meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan siswa menulis kalimat Bahasa Inggris sederhana.

- 1.5.2 Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *chain card game*.  
Untuk meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan siswa menulis kalimat Bahasa Inggris sederhana.
- 1.5.3 Sistem evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media *chain card game*.
- 1.5.4 Kemampuan siswa menulis Bahasa Inggris sederhana dalam proses pembelajaran menggunakan media *chain card game*.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil temuan penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi dunia pendidikan, baik secara teoritis maupun praktis, khususnya pada proses pembelajaran keterampilan menulis kalimat Bahasa Inggris Sederhana.

### **1.6.1. Manfaat Teoritis**

Memberikan sumbangan kajian teori dengan pemikiran konsep teknologi pendidikan kawasan desain media dan pemanfaatannya, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris. Disamping hasil penelitian ini diharapkan dapat mendukung teori yang sudah ada tentang media pembelajaran.

### **1.6.2. Manfaat Praktis**

1. Bagi siswa, akan memperoleh pengalaman belajar menulis kalimat Bahasa Inggris sederhana yang lebih menarik dan menyenangkan yang akhirnya akan mampu meningkatkan kemampuan menulis mereka.

2. Bagi guru, untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun rancangan pembelajaran, melaksanakan proses belajar-mengajar yang lebih inovatif, kreatif dan mengevaluasi proses pembelajaran agar memperoleh hasil yang diharapkan.
3. Bagi penyelenggara pendidikan/praktisi pendidikan, temuan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian.
4. Bagi masyarakat, dapat menambah wawasan pengetahuan tentang perkembangan dunia pendidikan saat ini.