

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu siswa mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, dan berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut. Pembelajaran bahasa mempunyai tujuan agar siswa terampil berbahasa yang meliputi keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Tarigan (1981: 1) sebagai berikut

Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu: a) keterampilan menyimak (*listening skill*); b) keterampilan berbicara (*speaking skill*); c) keterampilan membaca (*reading skill*); dan d) keterampilan menulis (*writing skill*).

Keempat keterampilan tersebut berhubungan satu sama lainnya, bila siswa mengalami keterlambatan dalam satu keterampilan berbahasa, maka mempengaruhi perkembangan keterampilan berbahasa yang lainnya. Maka untuk mempelajari keempat keterampilan tersebut perlu keseimbangan agar tidak menghambat keterampilan lainnya.

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional sudah dijadikan sebagai mata pelajaran bahasa di Sekolah Dasar. Mata pelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar dijadikan sebagai mata pelajaran muatan lokal yang wajib diselenggarakan bagi semua siswa kelas I sampai VI dengan alokasi waktu 2x35 menit. Salah satu keterampilan yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris di SD adalah menulis.

Apabila siswa telah menguasai keterampilan menulis secara baik dan benar, maka siswa sudah dapat dikatakan berhasil dalam menguasai keterampilan bahasa, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris. Kenyataannya hal tersebut masih menjadi harapan, karena siswa masih mengalami kesulitan dalam mempelajari keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Sejalan dengan pernyataan tersebut Suyanto (2007, hlm. 68) menyatakan: “Keterampilan menulis dianggap sebagai keterampilan yang paling sulit sebab melibatkan kemampuan atau penguasaan tata bahasa, kosakata dan ejaan.” Pada silabus Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), ditemukan banyak materi Bahasa Inggris yang menuntut penguasaan kosakata.

Sehubungan dengan hal tersebut dijelaskan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) terdapat salah satu Kompetensi Dasar (KD) dalam mata pelajaran bahasa Inggris yang menyatakan: “menuliskan kata-kata dengan bantuan gambar (t. n. 2007, hlm. 61). Berdasarkan hal ini diperlukan peran inovatif guru dalam menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan dengan menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran dengan harapan siswa tidak merasa terbebani dengan banyaknya materi yang harus mereka pelajari dan siswa merasa terus tertarik dengan materi yang disampaikan guru. Sependapat dengan hal tersebut Gustian (2012, hlm.2) menyatakan : “...*Media in teaching vocabulary that can motivate the student in learning English as a foreign language, because they will be enjoyable and interesting with a new material*”. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media dalam pembelajaran kosakata dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris karena siswa akan merasa senang dan tertarik dengan materi baru.

“Permainan-permainan tradisional sederhana dapat menjadi sumber inspirasi dalam merancang sebuah media pembelajaran” (Nugrahani, 2007, hlm. 36). Salah satu permainan tradisional sederhana yaitu permainan Ludo. Kelebihan permainan Ludo yaitu cocok digunakan sebagai media pembelajaran karena permainan Ludo adalah salah satu permainan tradisional menyenangkan, menghibur dan mudah

dilakukan oleh anak. Hal tersebut berpeluang bagi peningkatan pembendaharaan kosakata siswa. Peneliti mengembangkan permainan Ludo dalam pembelajaran menuliskan kata bahasa Inggris disebut *Ludo Word Game*.

Sebagaimana dijelaskan Hapsari (2003, hlm. 3)

Media ludo word game bertujuan untuk meningkatkan pembendaharaan kosakata bahasa Inggris yang merupakan penggabungan dari *scrabble* dengan mengambil jenis pembelajaran kosakata bahasa Inggrisnya, Ular Tangga dengan mengambil bentuk-bentuk gambarnya serta dari permainan Ludo aslinya mengambil bentuk permainannya.

Setelah dilakukan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi di kelas III SDN 3 Karangpawitan pada tanggal 16 januari 2014, ternyata RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) tidak dibuat oleh guru tetapi sudah disediakan oleh sekolah. Secara prosedural proses pelaksanaan pembelajaran sudah benar tapi tidak sesuai dengan RPP yang ada. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar siswa tidak sesuai dengan indikator dan kompetensi dasar yang terdapat pada RPP. Observasi dilakukan juga terhadap hasil tulisan siswa. Setelah diberi penugasan menuliskan 10 kosakata tentang *fruit and vegetable* diperoleh data bahwa siswa hanya dapat menuliskan 5 dari 10 kosakata yang ditugaskan. Pengetahuan siswa masih lemah penguasaan cara menuliskan huruf sesuai dengan fakta tertulis dalam bahasa Inggris. Siswa masih menggunakan pelafalan bahasa Ibu mereka jika menuliskan kata dalam pembelajaran bahasa Inggris sehingga terdapat kesalahan dalam penulisan kata.

Kesalahan siswa dalam menuliskan kata bersumber dari auditif (pendengaran) yaitu ketidak-sesuaian fakta tertulis dengan sumber bunyi yang di dengarnya. Misalnya kata "*apple*" siswa menuliskannya "epel", kata "*grape*" siswa menuliskannya dengan "grep", kata "*orange*" ditulis "oren". Kesalahan kedua yaitu penghilangan huruf, misalnya siswa menulis kata "*pineapple*" siswa menuliskannya "pineapple", kata "*grape*" dituliskan "grap", kata "*strawberry*" dituliskan "strawbery". Kesalahan ketiga yaitu terjadinya penambahan huruf, misalnya kata "*banana*" dituliskan "banatna" dan kata "*potato*" dituliskan "potataot" oleh siswa.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah kriteria paling rendah untuk menyatakan peserta didik mencapai ketuntasan. KKM pada mata pelajaran bahasa Inggris di SD Negeri 3 Karangpawitan adalah 70. Untuk mencapai KKM tersebut siswa dituntut mampu menuliskan 7 dari 10 kosakata yang ditugaskan. Siswa harus mampu menuliskan kata sesuai dengan fakta tertulis yaitu menggunakan ejaan huruf yang benar tanpa ada pengaruh dari sumber pendengaran dan menuliskan kata dengan lengkap sesuai dengan aturan pengucapan bahasa Inggris tanpa adanya penghilangan dan penambahan huruf yang dapat mengubah makna dari kata tersebut.

Berdasarkan data tersebut, penyebab kesalahan siswa dalam menuliskan kata bersumber dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang tepat untuk mengajarkan siswa dalam menuliskan kata. Guru kurang terampil dalam menciptakan media variatif dalam pembelajaran kosakata, media yang digunakan oleh guru tidak memicu untuk melatih siswa menuliskan kata apa yang dilihat dan didengarkannya. Apabila kondisi tersebut dibiarkan maka akan menghambat pada pembelajaran bahasa Inggris khususnya dalam keterampilan menulis kata. Siswa akan sulit dalam menuliskan kata akibat terdapat kesalahan dalam penulisan, siswa menuliskan kata tidak sesuai dengan ejaan dan huruf yang benar serta tidak bisa menuliskan kata dengan lengkap sehingga akan mengubah makna dari kata tersebut.

Berdasarkan studi pendahuluan tersebut, maka kesulitan siswa dalam keterampilan menuliskan kata bahasa Inggris di kelas tiga SDN 3 Karangpawitan harus dicari solusi. Dalam hal ini peneliti akan menerapkan *media Ludo Word Game* sebagai media pembelajaran. Dengan judul “Implementasi *Media Ludo Word Game* Bagi Peningkatan Keterampilan Siswa Menuliskan Kata, merupakan penelitian pre-eksperiment pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SDN 3 Karangpawitan Kecamatan Kawali Kabupaten Ciamis.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka teridentifikasi masalah, sebagai berikut:

1. Terdapat tiga jenis kesalahan menulis kata, yaitu ketidaksesuaian antara fakta tertulis dengan sumber auditif (pendengaran), penghilangan huruf, dan penambahan huruf.
2. Media yang digunakan oleh guru kurang variatif tidak melatih siswa menuliskan kata apa yang dilihat dan di dengarkannya.
3. Keterampilan siswa menuliskan kata bahasa Inggris berada di luar KKM.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana keterampilan siswa dalam menuliskan kata bahasa Inggris sebelum menggunakan media *Ludo Word Game* pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SDN 3 Karangpawitan Kecamatan Kawali Kabupaten Ciamis?
2. Bagaimana keterampilan siswa dalam menuliskan kata bahasa Inggris setelah menggunakan media *Ludo Word Game* pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SDN 3 Karangpawitan Kecamatan Kawali Kabupaten Ciamis?
3. Bagaimana peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata dengan implementasi media *Ludo Word Game* pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SDN 3 Karangpawitan Kecamatan Kawali Kabupaten Ciamis?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk memperoleh gambaran tentang keterampilan siswa menuliskan kata bahasa Inggris sebelum menggunakan media *Ludo Word Game* pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SDN 3 Karangpawitan Kecamatan Kawali Kabupaten Ciamis.

2. Untuk memperoleh gambaran tentang keterampilan siswa menuliskan kata bahasa Inggris setelah menggunakan media *Ludo Word Game* pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SDN 3 Karangpawitan Kecamatan Kawali Kabupaten Ciamis.
3. Untuk memperoleh gambaran tentang peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata dengan implementasi media *Ludo Word Game* pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SDN 3 Karangpawitan Kecamatan Kawali Kabupaten Ciamis.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran dengan menggunakan media *Ludo Word Game*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini dimanfaatkan untuk:

- 1) Memudahkan siswa untuk belajar menuliskan kata bahasa Inggris.
- 2) Membantu siswa agar terampil menuliskan kata bahasa Inggris.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dimanfaatkan untuk menambah variasi media pembelajaran bahasa Inggris, sehingga siswa tidak mengalami kejenuhan dalam belajar penulisan kata bahasa Inggris.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan mutu SD Negeri 3 Karangpawitan karena guru memiliki media pembelajaran alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam menuliskan kata.

F. Struktur Organisasi

Struktur organisasi dalam skripsi ini disusun berdasarkan pokok-pokok pikiran yang tercantum dalam setiap bab. Penyusunan skripsi ini diawali dengan cover depan yang memuat judul penelitian, identitas penulis, dan identitas universitas tempat penulis menuntut ilmu. Di halaman kedua ada lembar pengesahan yang menunjukkan bahwa skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing dan ketua program studi. Selanjutnya lembar pernyataan, isi dari lembar tersebut adalah pernyataan penulis terhadap keaslian dari skripsi ini. Lembar keempat adalah abstrak yang memuat secara garis besar dari isi skripsi ini. Lembar kelima berisi tentang ucapan terimakasih, ditujukan kepada orang-orang yang telah memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Selanjutnya daftar isi yang memuat halaman dari setiap isi atau lembaran dari skripsi. Lembar selanjutnya adalah daftar tabel, mencantumkan setiap tabel yang ditulis dalam skripsi ini. Setelah itu daftar lembar daftar lampiran yang memuat tentang semua hal yang diikutsertakan untuk mendukung penelitian. Selanjutnya masuk pada bab dari isi skripsi. Skripsi ini terdiri dari lima bab. Setiap bab, berisi tentang pembahasan sesuai dengan fokus dari setiap bab.

Bab I merupakan pendahuluan. Bab ini memaparkan latar belakang penelitian, perumusan masalah, yang dibagi menjadi tiga yaitu tentang identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah. Paparan tentang tujuan penelitian, manfaat penelitian yang dilakukan, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II merupakan kajian pustaka, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian. Isi penyajian disesuaikan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.

Bab III merupakan metode penelitian. Pada bab ini dipaparkan tentang metode penelitian yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian kemudian dipaparkan pula tentang lokasi penelitian, subjek penelitian, desain penelitian, definisi operasional dan variabel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data yang digunakan, dan analisis data dipaparkan secara teknis ketika melakukan penelitian.

Bab IV merupakan hasil penelitian dan pembahasan. Bab ini dipaparkan tentang data hasil penelitian atau analisis data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pernyataan penelitian, dan tujuan penelitian, serta pembahasan dan analisis temuan dilapangan. Hasil penelitian akan dianalisis pada bab ini, kemudian diinterpretasikan dan dirumuskan kesimpulan dari bahan-bahan temuan peneliti atau penulis.

Bab V merupakan bab penutup. Bab ini dipaparkan tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan dirumuskan berdasarkan hasil penelitian, bahasan, dan temuan-temuan dari penelitian. Saran dari penelitian merupakan masalah penelitian yang dilakukan atau ditindaklanjuti.

Daftar pustaka berisi data-data sumber tercetak dan elektronik digunakan penulis dalam menyusun skripsi. Setiap penyusunan sumber data disesuaikan dengan pedoman penulisan daftar pustaka.

Lampiran-lampiran dalam skripsi ini berupa surat izin penelitian, profil sekolah, rencana pelaksanaan pembelajaran, instrumen penelitian, foto kegiatan siswa, hasil menuliskan kata, data hasil uji instrumen penelitian, hasil *output spss 16.0* statistik deskripsi, perhitungan uji *gain* dan normal *gain*.