

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Bahasa Inggris adalah bahasa yang sangat penting untuk dipelajari, karena seperti yang diketahui bahwa bahasa Inggris adalah bahasa internasional dan dijadikan sebuah alat penyampai gagasan, ide, pikiran dan jembatan komunikasi dari masyarakat yang mendunia. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, tidak dapat dipungkiri bahwa kemampuan berbahasa asing terutama bahasa Inggris sangat dibutuhkan. Untuk itu, pelajaran Bahasa Inggris harus diperkenalkan kepada peserta didik sejak dini.

Saat ini, bahasa Inggris merupakan salah satu pelajaran bahasa asing yang sudah diajarkan di Sekolah Dasar (SD) sebagai mata pelajaran muatan lokal. Sebagai bahasa internasional, pelajaran bahasa Inggris sangat diperlukan oleh siswa yang duduk dibangku sekolah dimana kelak mereka akan terjun ke masyarakat.

Pembelajaran bahasa Inggris di SD menuntut siswa untuk mampu menguasai keterampilan berbahasa, salah satunya yaitu keterampilan menulis. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Tarigan (1981, hlm.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*).

Menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang penting dan harus dipelajari siswa. "Menulis juga merupakan salah satu kegiatan menggunakan bahasa, sebab dalam menulis seluruh pengetahuan dan pemahaman siswa tentang kosakata dan ejaan harus dikuasai". (Nuzulia, 2011, hlm.1). Sehubungan dengan hal tersebut, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran bahasa Inggris tahun 2006 menuntut siswa untuk mampu menguasai keterampilan menulis, diantaranya menulis kata. Seperti dijelaskan pada salah satu

Kompetensi Dasar (KD) dalam mata pelajaran bahasa Inggris di kelas tiga semester II bahwa : “menuliskan kata-kata yang berhubungan dengan bagian-bagian tubuh” (t.n.2007, hlm.66). Kemampuan siswa dalam berbahasa Inggris salah satunya dapat diukur dari keterampilan menuliskan kata yang dimiliki siswa. Semakin banyak kosakata yang dapat ditulis, semakin baik keterampilan siswa dalam bahasa Inggris.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, tidak bisa terlepas dari media pembelajaran yang merupakan bagian penting dari proses pembelajaran. Dalam pembelajaran guru diberikan kebebasan untuk memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat, perhatian, dan kreativitas peserta didik. Pengenalan kosakata bahasa Inggris seharusnya dikondisikan sedemikian rupa, sehingga siswa tertarik mempelajari bahasa Inggris dan mau menggunakan bahasa Inggris. Sehubungan dengan hal tersebut, perlu adanya media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat menunjang tercapainya kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa. Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Yulianti (2012, hlm.205) bahwa: “*the students needed a teaching media to learn English vocabulary. The media helped them in learning new vocabularies easily*”. Artinya para siswa membutuhkan media pembelajaran untuk belajar kosakata bahasa Inggris. Media membantu mereka dalam belajar kosakata baru dengan mudah. Lebih lanjut Nurhidayat, dkk (2012, hlm.4) menyatakan bahwa “mengajarkan kosakata pada anak usia dini adalah melalui media, hal ini bertujuan untuk memudahkan anak mengingat materi dan menghindarkan anak pada kebosanan.” Dari pendapat tersebut, disimpulkan bahwa penggunaan media adalah cara tepat untuk mengajarkan kosakata kepada siswa SD, karena media dapat membantu mereka dalam belajar kosa kata baru dengan mudah dan dapat menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian siswa.

Vernon (dalam Yulianti 2012, hlm. 196) menyatakan bahwa “*using games allows you to revise large amounts of vocabulary quickly*”. Artinya dengan menggunakan permainan, memungkinkan untuk meningkatkan jumlah kosakata anak dengan cepat. Keberadaan media pembelajaran yang harus disiapkan merupakan kewajiban demi tercapainya tujuan pembelajaran. “permainan-permainan tradisional dapat menjadi

sumber inspirasi dalam merancang sebuah media pembelajaran”. (Nugrahani, 2007, hlm. 36). Salah satu permainan tradisional sederhana yaitu Permainan Ular Tangga, seperti diketahui bahwa Permainan Ular Tangga adalah salah satu jenis permainan tradisional yang terkenal dan lazimnya dimainkan lebih dari satu orang. Kelebihan Permainan Ular Tangga yaitu cocok digunakan sebagai media pembelajaran karena Permainan Ular Tangga adalah salah satu jenis permainan tradisional yang menyenangkan, menghibur dan mudah dilakukan oleh anak. Hal tersebut akan mengantarkan pada peningkatan perbendaharaan kosakata siswa.

Setelah peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi yang dilakukan di kelas III SDN 1 Sukaharja pada tanggal 15 Januari 2014, ternyata guru tidak membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) karena RPP yang digunakan sudah disediakan oleh sekolah. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan belum sesuai dengan prosedural, karena tidak sesuai dengan RPP yang disediakan. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar siswa berdasarkan data tes tidak sesuai dengan tujuan, indikator maupun KD yang terdapat dalam RPP.

Peneliti juga mengobservasi keterampilan siswa dalam menulis kosakata bahasa Inggris. Ditemukan kesalahan siswa dalam menulis kosakata bahasa Inggris berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap 24 orang siswa kelas tiga di SD Negeri 1 Sukaharja pada tanggal 15 Januari 2014 dengan menggunakan instrumen penugasan menuliskan 10 kosakata bahasa Inggris, rata-rata siswa hanya mampu menuliskan 5 dari 10 kata yang ditugaskan. Ditemukan kesalahan siswa dalam menuliskan kata yaitu ketidaksesuaian antara fakta tertulis dengan sumber pendengaran, seperti kata “*shoulder*” siswa menuliskan “*solder*”, dan “*soulder*”. Kemudian kata “*chest*” dituliskan “*cis*”, dan “*cist*”, kata “*knee*” dituliskan “*ni*”. kata “*forehead*” dituliskan “*porhed*” dan “*forhed*”. Dan kata “*tongue*” dituliskan “*tang*” Kata “*neck*” siswa menuliskannya “*nek*”, kata “*nose*” dituliskan “*nos*” dan kata “*head*” dituliskan “*hed*”. Kemudian ditemukan jenis kesalahan siswa kedua dalam menuliskan kata yaitu penghilangan huruf. Seperti kata

“*shoulder*” dituliskan “*sholder*”, kata “*forehead*” dituliskan “*forhead*” dan “*forehed*”, kata “*cheek*” dituliskan “*chek*”.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah kriteria ketuntasan untuk menyatakan siswa mencapai hasil belajar. KKM pada mata pelajaran bahasa Inggris di SD adalah 70. Untuk mencapai KKM tersebut, siswa dituntut mampu menuliskan 7 dari 10 kata yang ditugaskan, mampu menulis kata dengan ejaan yang benar dan tidak mengalami kesalahan penulisan kata bahasa Inggris seperti ketidaksesuaian antara fakta yang tertulis dengan sumber pendengaran (contoh : kata “*shoulder*” siswa menuliskan “*solder*”) dan penghilangan huruf (contoh : kata “*forehead*” siswa menuliskan “*forhead*”).

Salah satu penyebab hasil belajar siswa diluar harapan adalah media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Inggris kurang variatif untuk melatih siswa menulis kata bahasa Inggris. Hal tersebut terjadi karena kurangnya kreatifitas guru dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran alternatif, sehingga dapat menghambat pada pembelajaran bahasa Inggris dan rendahnya motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris terutama kemampuan siswa menulis kata dalam bahasa Inggris menjadi sangat terbatas.

Bertolak dari latar belakang tersebut peneliti akan melakukan penelitian *pre-eksperimen* menggunakan *pre-test and post-test design*, untuk membuktikan pengaruh media pembelajaran menggunakan Permainan Ular Tangga sebagai media belajar siswa menuliskan kata dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas tiga SD Negeri 1 Sukaharja. Dengan penelitian *pre-eksperimen* menggunakan *pre-test and post-test design*, diperoleh bukti empiris pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap keterampilan siswa dalam menuliskan kata bahasa Inggris atau tidak.

Untuk itu, judul penelitian tersebut “Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Bagi Peningkatan Keterampilan Siswa Menuliskan Kata”.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka teridentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Terdapat dua jenis kesalahan menulis kata, diantaranya ketidaksesuaian antara fakta tertulis dengan sumber pendengaran dan penghilangan huruf, sebagai masalah ketidakberhasilan siswa.
2. Media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Inggris kurang variatif untuk melatih siswa menuliskan kata bahasa Inggris.
3. Media Permainan Ular Tangga berpeluang dijadikan solusi alternatif dalam pembelajaran bahasa Inggris di SD.

C. Rumusan Masalah Penelitian

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

1. Bagaimana keterampilan siswa menuliskan kata bahasa Inggris sebelum menggunakan media Permainan Ular Tangga pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SD Negeri 1 Sukaharja?
2. Bagaimana keterampilan siswa menuliskan kata bahasa Inggris setelah menggunakan media Permainan Ular Tangga pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SD Negeri 1 Sukaharja?
3. Bagaimana peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata dengan penggunaan media Permainan Ular Tangga pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SD Negeri 1 Sukaharja?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, ada pun tujuan penelitian yang dicapai adalah:

1. Untuk memperoleh gambaran tentang keterampilan siswa menuliskan kata bahasa Inggris sebelum menggunakan media Permainan Ular Tangga pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SD Negeri 1 Sukaharja.

2. Untuk memperoleh gambaran tentang keterampilan siswa menuliskan kata bahasa Inggris setelah menggunakan media Permainan Ular Tangga pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SD Negeri 1 Sukaharja.
3. Untuk memperoleh gambaran tentang peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SD Negeri 1 Sukaharja.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menambah bukti empiris mengenai media pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk :

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

b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk :

- 1) Menambah variasi media pembelajaran dalam bahasa Inggris, sehingga siswa tidak mengalami kejenuhan dalam belajar.
- 2) Memperoleh wawasan dan pengetahuan baru mengenai penggunaan media ular tangga dalam bahasa Inggris.

c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk :

- 1) Meningkatkan mutu pembelajaran di SD Negeri 1 Sukaharja meningkat, karena guru memiliki media pembelajaran alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar menuliskan kata bahasa Inggris.
- 2) Sekolah bisa mengakomodir kebutuhan-kebutuhan sekolah.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam skripsi ini disusun berdasarkan pokok-pokok setiap bab. Penyusunan skripsi ini diawali dengan halaman cover depan yang memuat judul

penelitian, identitas penulis, dan identitas universitas tempat penulis menuntut ilmu. Lalu di halaman kedua ada lembar pengesahan yang menunjukkan bahwa skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing dan ketua program studi SI. 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 skripsi ini. Selanjutnya lembar kelima berisi tentang ucapan terima kasih, ditujukan kepada orang-orang yang telah memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat selesai tepat waktu. Lembar selanjutnya daftar isi yang memuat halaman dari setiap isi atau lembaran dari skripsi. Lalu daftar tabel yang mencantumkan setiap tabel yang ditulis dalam skripsi ini. Setelah itu lembar daftar lampiran yang memuat tentang semua hal yang diikutsertakan untuk mendukung penelitian. Setelah itu pada bab dari isi skripsi, Skripsi ini terdiri dari lima bab. Setiap bab berisi tentang pembahasan sesuai dengan fokus dari setiap bab.

Pertama adalah bab memaparkan tentang 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, variabel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data yang digunakan dan analisis data dipaparkan secara teknik ketika melakukan penelitian.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan. Bab ini dipaparkan tentang data hasil penelitian pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pernyataan penelitian, tujuan penelitian, pembahasan, dan

analisis temuan dilapangan. Hasil penelitian akan dianalisis pada bab ini, kemudian diinterpretasikan dan dirumuskan kesimpulan dari bahan temuan peneliti atau penulis.

Bab V merupakan bab penutup, bab ini memaparkan tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan dirumuskan berdasarkan hasil penelitian, bahasan dan temuan-temuan dari penelitian. Saran dari penelitian merupakan hasil penelitian yang perlu dilakukan atau ditindak lanjuti.

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

Lampiran-lampiran dalam skripsi ini berupa surat izin penelitian, hasil dokumentasi penelitian dan hasil-hasil penelitian yang didapatkan. Lampiran 1 berisikan surat izin penelitian, lampiran 2 profil sekolah SDN 1 Sukaharja tempat peneliti melakukan penelitian, lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran , lampiran 4 Instrumen Penelitian , lampiran 5 media Permainan Ular Tangga, lampiran 6 dokumentasi pembelajaran di kelas III SDN 1 Sukaharja Kecamatan Rajadesa Kabupaten Ciamis, lampiran 7 hasil siswa menuliskan kata bahasa Inggris tentang *part of body*, lampiran 8 data hasil uji instrumen penelitian, lampiran 9 hasil output *SPSS 16.0* analisis deskripsi, lampiran 9 hasil *Ms. Excel* analisis deskripsi