

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang memiliki mutu yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik secara menyeluruh. Sekolah sebagai tempat terjadinya proses belajar mengajar yang dominan sering menjadi tolak ukur berhasil tidaknya suatu pencapaian tujuan pendidikan. Lebih jauh lagi, di dalam sekolah terdapat komponen-komponen yang menentukan keberhasilan kegiatan pembelajaran. Sekolah tentu berperan dalam penyediaan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar, guru adalah sebagai komponen pelaksana yang harus konsisten dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan sistem pembelajaran adalah suatu pedoman yang harus terus menerus diperbaharui demi pencapaian tujuan pendidikan yang optimal. Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan Edward Sallis (2006:73) tentang kualitas pendidikan, yaitu:

*Total Quality Management (TQM) Pendidikan adalah Sebuah filsosofis tentang perbaikan secara terus- menerus, yang dapat memberikan seperangkat alat praktis kepada setiap institusi pendidikan dalam memenuhi kebutuhan, keinginan, dan harapan para pelanggannya saat ini dan untuk masa yang akan datang.*

Menurut teori ini, mutu sekolah ditentukan oleh tiga variabel, yakni kultur sekolah, proses belajar mengajar, dan realitas sekolah. Berdasarkan hal itu, jelas bahwa proses belajar mengajar mempengaruhi kualitas sekolah secara

keseluruhan. Dalam proses belajar mengajar melibatkan peran guru, metode, teknik dan media pembelajaran yang digunakan.

Sekolah seharusnya menyediakan media yang baik untuk dimanfaatkan siswa sebagai alat bantu kegiatan belajar mengajar dan metode belajar yang paling tepat dalam kegiatan belajar mengajar. Sekolah sebagai tempat belajar menyediakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Salah satu kemampuan yang dipelajari di sekolah adalah kemampuan berbahasa. Menurut Kentjono (1982:31) bahwa: “bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerjasama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri.” Berdasarkan hal tersebut jelas bahwa kemampuan berbahasa sangat penting dalam penyampaian informasi dan interaksi sesama manusia.

Saat ini tidak hanya bahasa-bahasa yang berasal dari wilayah nasional saja yang dipelajari, melainkan sudah lebih dari tiga bahasa asing yang dipelajari siswa-nya di dalam satu sekolah saja. Banyak sekali kendala dalam pembelajaran bahasa, khususnya bahasa asing yang relatif sulit dipelajari.

Dalam proses interaksi setiap manusia tentu harus memiliki kemampuan untuk berkomunikasi atau kemampuan berbahasa. Komunikasi dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu komunikasi lisan dan komunikasi tertulis atau visual. Komunikasi lisan biasanya dilakukan melalui kegiatan percakapan, pidato, dan lain-lain. Sedangkan komunikasi tertulis atau visual bisa dilakukan dengan kegiatan menulis karangan, menulis buku harian, membaca, menonton tayangan televisi bermain *games* dan sebagainya.

Paradigma metodologi pendidikan saat ini disadari atau tidak telah mengalami suatu pergeseran dari behaviourisme ke konstruktivisme yang menuntut guru di lapangan harus mempunyai syarat dan kompetensi untuk dapat melakukan suatu perubahan dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Guru dituntut lebih kreatif, inovatif, tidak merasa sebagai *teacher center*, menempatkan siswa tidak hanya sebagai objek belajar tetapi juga sebagai subjek belajar. Pada akhirnya belajar akan bermuara pada proses pembelajaran yang menyenangkan, bergembira, dan demokratis yang menghargai setiap pendapat sehingga substansi pembelajaran benar-benar dihayati.

Salah satu indikator peningkatan mutu pendidikan akademik adalah dengan membaca. Membaca merupakan salah satu upaya guna meningkatkan mutu pendidikan. Apabila melihat perkembangan bahasa dewasa ini, maka keterampilan membaca mempunyai posisi yang sangat penting, karena dengan membaca manusia dapat memperoleh berbagai macam informasi. Kegiatan membaca tidak dapat dipisahkan dari sumber bacaan itu sendiri. Sesuai dengan perkembangan zaman saat ini, terdapat berbagai macam media yang dapat membantu memudahkan bahkan meningkatkan kemampuan membaca dan memahami bahasa.

Bagi pembelajar bahasa asing, seperti khususnya bahasa Inggris, kurangnya kemampuan dalam memahami sebuah wacana, makna atau sebuah buku dapat menjadi kendala besar yang dapat menghambat siswa dalam menyerap informasi serta menguasai keempat keterampilan berbahasa.

Banyak faktor yang dapat menghambat kemampuan siswa dalam memahami sebuah wacana, diantaranya mengenai struktur bahasa yang belum dikuasai, penguasaan ragam kosakata yang minim, motivasi dan minat membaca yang kurang dari siswa. Oleh karena itu, kreativitas pengajar sangat diperlukan untuk memilih teknik pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar memahami sebuah bacaan atau wacana. Berhasil tidaknya suatu program pembelajaran bahasa sering kali dinilai dari segi metode yang digunakan, karena metode yang menentukan isi dan cara pembelajaran bahasa.

Pada dasarnya kegiatan berbahasa tidak akan terlepas dari keterampilan berbahasa yang mencakup keterampilan menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*) dan menulis (*writing*). Keempat keterampilan tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya, karena masih mempunyai hubungan keterikatan. Sesuai dengan yang diungkapkan Djunaidi (1987:27) bahwa: “seorang pengajar dituntut agar dapat memilih teknik atau metode pembelajaran yang tepat karena teknik pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu dalam keberhasilan suatu program pembelajaran”.

Seorang guru yang akan menggunakan metode atau teknik pembelajaran sebaiknya memahami dan mengetahui kapan suatu teknik pembelajaran digunakan. Penggunaan teknik ini sebaiknya disesuaikan dengan kondisi, tujuan pembelajaran dan lebih baik lagi didukung dengan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa. Pemanfaatan teknik pembelajaran tidak bisa begitu saja diterapkan pada seluruh mata pelajaran yang akan diajarkan. Pada pembelajaran bahasa asing, bahasa Inggris

misalnya, penggunaan teknik pembelajaran dan penggunaan media yang tepat sangatlah diperlukan karena dengan hal itu diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Saat ini banyak sekali teknik-teknik mengajar yang berasal dari permainan-permainan yang kemudian diterapkan dalam bidang pembelajaran, salah satunya yaitu teknik *scramble*. Melalui permainan ini, siswa berlomba untuk menyusun wacana dari kalimat-kalimat yang tersedia. Permainan ini dapat melatih siswa untuk aktif menyusun wacana yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan dibuatnya sebuah *scramble games* berbasis komputer yang penulis buat dalam penelitian ini, penulis ingin melihat reaksinya terhadap kemampuan siswa memahami wacana yang pada akhirnya juga mengukur hasil belajar siswa.

Proses belajar mengajar kadang kala membosankan apabila materi yang disampaikan kurang menarik. Terutama pada beberapa mata pelajaran yang membutuhkan visualisasi untuk memahaminya. Melihat hal itu, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat memecahkan permasalahan siswa untuk tetap fokus terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Pada dasarnya media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa (pola bermedia). Namun media akan berfungsi dengan maksimal apabila digunakan teknik belajar yang tepat, dalam hal ini adalah penggunaan teknik *scramble* melalui pemanfaatan media komputer.

Untuk mencapai keberhasilan kegiatan belajar mengajar seorang guru harus memilih jenis media ataupun metode belajar yang efektif. Dengan metode dan media belajar yang tepat maka memudahkan guru untuk menerangkan materi dan memudahkan siswa untuk memahaminya. Salah satu yang memiliki potensi sangat baik adalah dengan pemanfaatan komputer sebagai media utama. Media-media tersebut dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif dan meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya teknik *scramble* berbasis komputer.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMPN 9 Bandung sebelumnya, ternyata teknik *scramble* ini belum pernah diterapkan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu untuk mengetahui lebih lanjut mengenai penggunaan teknik *scramble* dengan pemanfaatan media komputer terhadap kegiatan belajar siswa.

Untuk mengetahui lebih jauh bagaimana keefektifan teknik *scramble* terhadap kemampuan siswa dalam menyusun wacana berbahasa Inggris, maka diperlukan suatu kajian melalui penelitian yang lebih mendalam lagi. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan sebuah teknik *scramble* sebagai sebuah teknik pembelajaran yang dikembangkan melalui pembelajaran berbasis komputer, yang pada nantinya diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami wacana berbahasa Inggris pada tingkat Sekolah Menengah Pertama.

## B. Rumusan Masalah

Permasalahan pokok yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah “Bagaimana efektivitas penggunaan teknik *scramble* berbasis komputer terhadap kemampuan siswa dalam menyusun dan memahami wacana pada mata pelajaran bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama?”

Melihat permasalahan umum di atas sehingga akan dibahas berbagai permasalahan dalam beberapa pertanyaan penelitian secara lebih khusus yang terkait dengan hal itu, yaitu:

1. Bagaimana efektivitas penggunaan teknik *scramble* berbasis komputer dibandingkan dengan teknik *regular reading* terhadap kemampuan siswa dalam menyusun dan memahami wacana berbahasa Inggris pada ranah kognitif aspek pengetahuan?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan teknik *scramble* berbasis komputer dibandingkan dengan teknik *regular reading* terhadap kemampuan siswa dalam menyusun wacana dan memahami berbahasa Inggris pada ranah kognitif aspek pemahaman?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan teknik *scramble* berbasis komputer dibandingkan dengan teknik *regular reading* terhadap kemampuan siswa dalam menyusun dan memahami wacana berbahasa Inggris pada ranah kognitif aspek penerapan?

### C. Pembatasan Masalah

Terdapat beberapa permasalahan yang mungkin dapat mempengaruhi penafsiran dari hasil penelitian ini. Oleh sebab itu penulis merasa perlu untuk mencantumkan beberapa batasan masalah terkait dengan penelitian ini, yaitu:

1. Penggunaan Teknik *Scramble* Berbasis Komputer pada penelitian ini adalah untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berbahasa, yaitu bahasa Inggris. Keterampilan berbahasa adalah mencakup keterampilan menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*) dan menulis (*writing*). Dari keempat keterampilan berbahasa tersebut, yang difokuskan dalam penelitian ini adalah keterampilan membaca (*reading*).
2. Materi yang diberikan pada pembelajaran bahasa Inggris pada penelitian ini adalah mengenai “wacana” yang mencakup *text narrative, text descriptive, & advertisement text*.
3. Hasil belajar dalam penelitian ini menginduk pada taksonomi Bloom, yaitu ranah kognitif aspek Pengetahuan/ingatan (C1), Pemahaman (C2), dan Penerapan (C3). Pengolahan data hasil belajar dilakukan terhadap hasil dari skor *pretest* dan skor *posttest* dengan menggunakan instrumen soal tes berbentuk pilihan berganda untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar dan indeks prestasi sampel, serta perhitungan gain dari selisih skor *pre test* dan *post test* untuk mengetahui efektifitas penggunaan teknik *scramble* berbasis komputer meningkatkan hasil belajar siswa.



#### D. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana keefektifan teknik *scramble* berbasis komputer terhadap kemampuan siswa dalam menyusun wacana berbahasa Inggris di SMPN 9 Bandung.

Secara rinci tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Mengetahui efektivitas penggunaan teknik *scramble* berbasis komputer dibandingkan dengan teknik *regular reading* terhadap kemampuan siswa dalam menyusun dan memahami wacana berbahasa Inggris pada ranah kognitif aspek pengetahuan.
2. Mengetahui efektivitas penggunaan teknik *scramble* berbasis komputer dibandingkan dengan teknik *regular reading* terhadap kemampuan siswa dalam menyusun dan memahami wacana berbahasa Inggris pada ranah kognitif aspek pemahaman.
3. Mengetahui efektivitas penggunaan teknik *scramble* berbasis komputer dibandingkan dengan teknik *regular reading* terhadap kemampuan siswa dalam menyusun dan memahami wacana berbahasa Inggris pada ranah kognitif aspek penerapan.

#### E. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran atau sebagai bahan kajian terhadap penggunaan teknik pembelajaran khususnya teknik *scramble* dengan pemanfaatan media pembelajaran

secara maksimal dalam kegiatan belajar mengajar di Sekolah Menengah Pertama.

- b. Sebagai bahan kajian bagi para pengambil kebijakan (stakeholder) dalam penggunaan teknik pembelajaran khususnya teknik *scramble* dengan pemanfaatan media pembelajaran guna meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

2. Secara praktis

- a. Upaya pengembangan kawasan teknologi pendidikan, khususnya mengenai inovasi teknik-teknik pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran.
- b. Sebuah penelitian yang memberikan hasil bersifat aplikatif untuk digunakan dalam kegiatan belajar pada jangka waktu yang panjang.
- c. Sebagai bahan masukan, dan penambahan sumber belajar dalam rangka mengembangkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer disekolah.
- d. Sebagai bahan masukan bagi guru dalam menerapkan teknik pembelajaran tertentu dalam kegiatan belajar mengajar.

## F. Definisi Operasional

Untuk memudahkan dan mengantisipasi terjadinya kekeliruan atau kesalahpahaman dalam penafsiran kata dalam penelitian ini maka telah dicantumkan definisi operasional sebagai berikut:

### 1. Efektivitas

Efektivitas adalah ketercapaian tujuan pembelajaran berupa kemampuan siswa terhadap sesuatu dengan cara tertentu.

### 2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah daya capai pada akhir suatu proses pembelajaran yang dimiliki siswa. Hasil atau kemampuan yang ingin dicapai pada penelitian ini dibatasi oleh daya capai yang pokok mencakup ranah kognitif saja. Lebih khusus lagi pada penelitian ini hasil belajar dibatasi oleh tiga kemampuan pokok yakni, aspek pengetahuan (C1) yaitu siswa dituntut untuk mengingat konsep yang diajarkan, aspek pemahaman (C2) yaitu siswa dituntut untuk mengerti dan memahami apa yang diajarkan, dan aspek penerapan (C3) yaitu siswa dituntut untuk mengimplementasikan dan melakukan apa yang telah diajarkan.

### 3. Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang saat ini telah menjadi prioritas di lingkungan sekolah baik sejak tingkat SD bahkan Taman Kanak-Kanak apalagi sangat utama di Perguruan Tinggi. Bahasa Inggris merupakan sebuah pembelajaran bahasa yang dituntut tidak hanya keterampilan berbahasa saja melainkan kepada penerapannya dalam kehidupan sehari-hari siswa di dalam dan luar sekolah. Dalam penelitian ini yang digunakan sebagai bahan materi adalah mata pelajaran bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama.

#### 4. Teknik Scramble

Biasanya teknik ini digunakan untuk sejenis permainan anak-anak. Melalui permainan ini, anak-anak berlomba untuk menyusun kosakata dari huruf-huruf atau menyusun kalimat dari kata-kata yang tersedia. Permainan ini dapat melatih anak-anak untuk aktif, selain itu, dapat mengembangkan dan meningkatkan wawasan pemilikan kosakata mereka. Pada prinsipnya, teknik permainan ini menghendaki siswa untuk menyusun atau mengurutkan suatu struktur bahasa yang sebelumnya dengan sengaja dikacaukan susunannya.

#### 5. Pembelajaran Berbasis Komputer

Pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan media komputer yang dirancang sedemikian rupa yang dimanfaatkan sebagai alat bantu yang dominan dalam proses belajar siswa, mencakup aspek pemahaman, pengalaman dan penerapan. Kegunaan model pembelajaran berbasis komputer terutama adalah untuk mempermudah siswa dalam proses pembelajaran melalui penggunaan teknologi yang relevan

#### 6. Teknik *Scramble* Berbasis Komputer (TSBK)

TSBK adalah suatu teknik menyusun kata-kata menjadi suatu kalimat atau kalimat menjadi suatu paragraf melalui kegiatan permainan yang dikembangkan dengan menggunakan program komputer.