

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dalam dunia pendidikan sekarang, pendidikan diarahkan pada kemajuan dan dinamisasi pembaharuan, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan kontribusi terhadap inovasi pembelajaran. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang merangkul pengalaman belajar tanpa batas mengenai bagaimana gagasan dan emosi berinteraksi dengan suasana kelas dan bagaimana keduanya dapat berubah sesuai suasana yang turut berubah Joyce, Weil dan Calhoun (2009: 6-7). Untuk dapat mencapai pembelajaran yang baik yang selaras dengan tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa ini maka pendidikan merupakan usaha dalam membangun dan meningkatkan kemampuan bangsa.

Tujuan Pendidikan Nasional melalui Undang Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional seperti yang dikemukakan oleh Sanjaya (2006: 2) sebagai berikut:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan Negara.

Implementasi dari undang-undang tersebut dituangkan menjadi tujuan institusional kurikulum sebagai pedoman bagi sekolah dalam menyelenggarakan pendidikan melalui strategi pembelajaran. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (peserta didik), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik; lebih parah lagi peserta didik sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan.

Pada pembelajaran pula proses perubahan tingkah laku biasanya salah satunya terjadi melalui pengalaman. Pengalaman dapat berupa pengalaman langsung maupun pengalaman tidak langsung. Pengalaman langsung adalah pengalaman yang diperoleh melalui aktivitas sendiri pada situasi yang sebenarnya. Pengalaman langsung merupakan proses belajar yang sangat bermanfaat, karena dalam keadaan ini peserta didik mengalami secara langsung dan kemungkinan kesalahan persepsi akan dapat dihindari.

Pada kenyataannya tidak semua bahan pelajaran disajikan secara langsung. Perlu disadari bahwa proses pembelajaran dengan bahan pelajaran yang disajikan secara langsung dan dilakukan dengan cara yang menyenangkan merupakan salah

satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran. Akan tetapi pada kenyataannya proses pembelajaran masih berjalan monoton, dengan tidak menyajikan bahan-bahan atau media pembelajaran secara langsung. Pernyataan ini bisa dijadikan sebagai respon atas pendapat yang dikemukakan oleh Tarigan (1994: 3) yang menyebutkan bahwa salah satu penyebab peserta didik kurang menyukai proses pembelajaran khususnya menulis karangan sebagai sesuatu yang kurang menarik adalah tidak adanya pembaharuan yang inovatif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini diperkuat dengan adanya temuan ketika penulis melakukan observasi pada peserta didik kelas X.3 SMA Negeri 1 Cilaku-Cianjur peserta didik mengeluhkan sulitnya menulis karangan, dan peserta didik mengalami kejenuhan ketika mereka disuruh untuk menulis karangan. Peserta didik pun mengalami kendala untuk menguraikan gagasan karangan ke dalam tulisan. Berdasarkan hasil observasi dilapangan, dapat diketahui alasan mengapa peserta didik mengalami kesulitan dalam menulis karangan.

Pada hakikatnya, hasil pembelajaran jangka panjang yang paling penting adalah bagaimana peserta didik mampu meningkatkan kapabilitas mereka untuk dapat belajar lebih mudah dan lebih efektif pada masa yang akan datang, maupun masa sekarang.

Cara penerapan suatu pembelajaran akan berpengaruh besar terhadap kemampuan peserta didik dalam mendidik diri mereka sendiri. Guru yang sukses adalah mereka yang melibatkan para peserta didik dalam tugas-tugas yang sarat

muatan kognitif, dan mengajari mereka bagaimana mengerjakan tugas-tugas tersebut secara produktif.

Upaya pertama yang harus segera dilakukan untuk mengatasi kesulitan peserta didik dalam menulis karangan dan untuk meningkatkan hasil belajar menulis adalah harus ada pembenahan dalam hal cara mengajar dan memberikan media pembelajaran. Oleh karena itu para guru dituntut memiliki kreativitas yang tinggi untuk terus mencari media pembelajaran. Melalui konsekuensi tersebut para guru dihadapkan dengan penggunaan ragam media sebagai sarana pendukung pembelajaran. Media pembelajaran merupakan wahana penyalur atas pesan pembelajaran, dan dari sinilah peran media pembelajaran semakin diarahkan sehingga diharapkan mampu mengatasi permasalahan peserta didik dalam pembelajaran menulis karangan.

Berangkat dari permasalahan di atas serta bertolak dari keunggulan dari penggunaan media maka penulis tertarik untuk meneliti penggunaan media, dengan judul penelitian, “ **Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman** ”.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang dapat identifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah kesulitan peserta didik dalam menulis karangan sederhana bahasa Jerman disebabkan kurangnya penggunaan media pembelajaran ?

2. Apakah kesulitan peserta didik dalam menulis karangan sederhana bahasa Jerman dikarenakan kurangnya kreatifitas guru dalam menerangkan materi pembelajaran menulis?
3. Efektifitas media kartu bergambar dalam menulis karangan sederhana bahasa Jerman.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan penyusunan penelitian ini, penulis hanya membatasi permasalahan pada penelitian penggunaan media kartu bergambar untuk meningkatkan hasil belajar menulis karangan pada siswa kelas X.3 SMA Negeri 1 Cilaku-Cianjur semester I pada tahun ajaran 2010-2011.

1.4 Rumusan Masalah

Secara terperinci permasalahan tersebut dapat dirumuskan ke dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Apakah proses pembelajaran Bahasa Jerman melalui penggunaan media kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar menulis karangan bahasa Jerman peserta didik kelas X.3 SMA Negeri 1 Cilaku-Cianjur?
2. Bagaimanakah unjuk kerja guru dalam proses pembelajaran bahasa Jerman melalui penggunaan media kartu bergambar untuk meningkatkan hasil belajar menulis karangan Bahasa Jerman peserta didik kelas X.3 SMA Negeri 1 Cilaku-Cianjur?

3. Upaya-upaya apakah yang dilakukan guru dalam mengatasi hambatan untuk meningkatkan hasil belajar menulis karangan bahasa Jerman melalui penggunaan media kartu bergambar pada peserta didik kelas X.3 SMA Negeri 1 Cilaku-Cianjur?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memperoleh gambaran tentang penggunaan media kartu bergambar pada peserta didik kelas X. 3 SMA 1 Cilaku-Cianjur.
2. Mendeskripsikan unjuk kerja guru pada pembelajaran melalui media kartu bergambar pada peserta didik kelas X. 3 SMA 1 Cilaku-Cianjur
3. Mendeskripsikan upaya-upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi hambatan peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar menulis karangan bahasa Jerman.

1.6 Manfaat Penelitian

Setiap kegiatan yang dilakukan pasti mempunyai tujuan tertentu agar kegiatan tertuju pada sasaran yang diharapkan. Adapun tujuan penelitian yang hendak peneliti capai adalah sebagai berikut

a. Bagi guru Sekolah Menengah Atas

1. Dapat meningkatkan kemampuan guru dalam memperbaiki proses pembelajaran bahasa Jerman melalui penggunaan media kartu bergambar pada peserta didik kelas X. 3 SMA I Cilaku-Cianjur.

2. Meningkatkan kompetensi guru yang terdiri dari kepribadian, pedagogik, sosial dan profesional terutama dalam proses pembelajaran bahasa Jerman melalui penggunaan media kartu bergambar pada peserta didik.
- b. Bagi peserta didik sekolah Menengah Atas
 1. Menumbuhkan motivasi, meningkatkan aktifitas, memupuk dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jerman khususnya menulis karangan sederhana.
 2. Menggunakan media kartu bergambar sebagai proses belajar yang baru dan berbeda dengan pembelajaran sebelumnya.
 - c. Bagi Sekolah
 1. Meningkatkan kualitas pengelolaan pembelajaran guru dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
 2. Menjadi masukan bagi pemimpin sekolah untuk memberi kesempatan pada guru untuk berinovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Jerman di Sekolah Menengah Atas.
 - d. Bagi lembaga terkait khususnya Dinas Pendidikan setempat, hasil penelitian tindakan ini menjadi bahan rujukan dalam kebijakan yang berkaitan dengan peningkatan kualitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Jerman di SMA.
 - e. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan gambaran sejauhmana penggunaan media kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam menulis karangan, khususnya karangan sederhana bahasa Jerman.