

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Sebagai sarana komunikasi, pendekatan pembelajaran bahasa menekankan pada anggota kinerja dan kemahiran berbahasa sesuai dengan hakikat dan fungsi bahasa, yaitu pendekatan komunikatif yang mencerminkan ciri khas mutu pelajaran bahasa Indonesia. Dengan demikian, pembelajaran bukanlah bertitik tolak pada sistem bahasa, melainkan bertitik tolak pada bagaimana menggunakan bahasa secara baik dan benar sesuai dengan sistem bahasa itu.

Berdasarkan pandangan ini, membentuk suatu konsekuensi bahwa pembelajaran bahasa Indonesia haruslah lebih menekankan pada fungsi bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi daripada sistem bahasa Indonesia. Artinya, sistem bahasa Indonesia (kebahasaan) tidak dibahas secara terpisah tetapi dilesapkan dalam pembelajaran yang sedang berlangsung yang bermula pada pemilihan kosa kata yang tepat.

Peneliti mencoba mengaplikasikan keterangan diatas, bahwa teknik permainan kartu kuartet ke dalam materi pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi klausa. Pemerolehan bahasa pun sebaiknya dilakukan bertahap dari tataran fonologis kemudian meningkat sampai ke tataran semantis. Kemudian membentuk kata, menyusun kata menjadi kalimat, berlanjut menuju memaknai kata atau kalimat. Kompetensi mendengar, berbicara, membaca, dan menulis harus terintegrasi dalam pengajaran bahasa.

Maka dari materi klausa, ialah materi yang termasuk kedalam pembelajaran kebahasaan yang merupakan salah satu materi penting pada

pembelajaran bahasa Indonesia yang tercakup dalam pemahaman kalimat. Selain itu, materi klausa merupakan standar kompetensi belajar yang penting dimiliki oleh siswa. Karena, sering kali kurangnya kemampuan pemahaman mengenai kalimat menjadi penyebab rusaknya pemahaman siswa berkenaan dengan bahasa Indonesia. Jika, hal ini terus berlanjut maka rusaknya pemahaman siswa itu berdampak pada keterampilan lainnya seperti berbicara dan menulis. Dengan kata lain, materi klausa akan membantu siswa memahami materi yang lebih tinggi, misalnya wacana. Sesuai urutannya, satuan-satuan bahasa terkecil sampai ke yang terbesar, yaitu: fonem, morfem, kata, frase, klausa, kalimat, wacana. (Tarigan, 1987:27). Klausa itu sendiri ialah kelompok kata yang terdiri atas subjek dan predikat. Namun berbeda dengan kalimat yang bersamaan hanyalah penempatan kata-katanya berbentuk kalimat. Klausa tidak mengandung unsur intonasi sedang kalimat berkedudukan di dalam klausa. (Kosasih, E. 2003:50).

Sebelumnya, peneliti mengingat pengalaman selama menjalankan Program Pengalaman Lapangan Terpadu (PPL), pada saat proses belajar mengajar di kelas peneliti meneliti beberapa siswa menganggap pelajaran klausa ini tidak ada menariknya bahkan sangat disepelekan di benak siswa. Jika hal ini tetap dilanjutkan, maka ini pun tidak menjamin kelayakan pemahaman siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Lain hal, materi tersebut sering muncul di dalam soal ujian akhir nanti, bagaimana hasil nilai UN itu bisa dicapai oleh siswa tersebut jika mereka tidak mengingat materi yang telah diajarkan, padahal di saat materi diajarkan materi itu bisa dilakukan siswa dengan benar. Selain itu kalau diperhatikan, minat siswa dalam materi yang berkaitan dengan kebahasaan memang kurang, hal ini kemungkinan berkaitan dengan materi

didalam silabus kurang bergitu luas dan tidak sering dipelajari di tingkat SMP dan SMA dikelas I dan II. Maka, jika hal ini terjadi, apa tindakan guru selanjutnya. Tentu akar dari masalah ini solusinya adalah mencari teknik yang tepat untuk diaplikasikan dalam proses belajar mengajar di kelas.

Peneliti mencoba *menggunakan* teknik permainan kartu kuartet sebagai modal awal mengembalikan semangat siswa dalam menerima pelajaran. Juga nantinya akan membantu daya serap ingatan implisit siswa sehingga informasi yang disalurkan mengendap di beberapa tempat di otak. Dengan itu, informasi tersebut dapat memuat pesan global yang disimpan yang mungkin bisa digunakan kembali seperti faktor cepat lupa. (Intrview, Ibu, Sondang, S.Pd. Guru di SMA Negeri 14 Medan). Berdasarkan ini, peneliti mencoba membantu dan turut bekerja sama kepada guru yang bersangkutan dalam membina pengajaran bahasa indonesia khususnya pembelajaran klausa.

Sebagai alat bantu untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, maka peneliti mengambil teknik permainan kartu kuartet dalam pembelajaran klausa ini. Tujuan peneliti mencoba teknik permainan ini karena dalam permainan terdapat imajinasi, kreasi yang tanpa disengaja atau tanpa faktor pemaksaan dapat merangsang kreatifitas kerja otak mereka, juga caranya yang sederhana dan mudah untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas. Selain itu, siswa terhindar dari rasa bosan atau jenuh yang selama ini siswa rasakan dalam setiap proses belajar mengajar, apalagi sangat efektif dilakukan disela-sela jam terakhir pada siang hari yang panas di saat siswa sedang tidak semangat dan ingin cepat beranjak pulang..

Penjabaran di atas, tentu ini membutuhkan solusi yang tepat, guna meningkatkan menulis siswa, walau hanya sebatas menentukan klausa utama dan klausa bawahan. Salah satu tindakan yang dapat dilakukan yaitu dengan cara melakukan penelitian sederhana dalam rangka meningkatkan keprofesionalan dan kualitas pembelajaran, yakni untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran klausa dengan menggunakan teknik permainan kartu kuartet. Untuk itu peneliti menjadikan latar belakang penelitian yang berjudul “Efektivitas Penerapan Teknik Permainan Kartu Kuartet dalam Pembelajaran Klausa Siswa kelas XI SMA Negeri 14 Medan Tahun Pembelajaran 2010/2011.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, maka masalah tersebut diidentifikasi sebagai berikut :

1. rendahnya minat dan perhatian siswa terhadap materi kebahasaan khususnya mengenai klausa,
2. rendahnya pemahaman dalam mengingat materi klausa,
3. siswa selalu menyepelekan materi klausa,
4. teknik yang sebelumnya digunakan dalam materi klausa tidak menjamin kelayakan pemahaman siswa, dan
5. penerapan teknik permainan kartu kuartet belum membudaya dikalangan guru di dalam proses belajar mengajar.



### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi di atas, maka penelitian ini difokuskan pada penggunaan *teknik permainan kartu kuartet*. Dari sekian banyak jenis permainan yang diperankan sesuai kompetensi yang ingin dicapai, apakah itu berkaitan dengan kompetensi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, maka dalam hal ini peneliti melakukan permainan yang dinamakan permainan kartu kuartet, untuk meningkatkan kemampuan menentukan klausa utama dan klausa bawahan dengan melihat jenis-jenis klausa bawahannya pada siswa kelas XI SMA Negeri 14 Medan tahun pembelajaran 2010/2011.

### **D. Rumusan Masalah**

Agar penelitian ini menjadi terarah, maka perlu dirumuskan masalah yang akan diteliti. Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian

1. Bagaimanakah kemampuan menentukan klausa utama dan klausa bawahan dengan menerapkan *teknik permainan kartu kuartet* siswa kelas XI SMA Negeri 14 Medan tahun pembelajaran 2010/2011?
2. Bagaimanakah kemampuan menentukan klausa utama dan klausa bawahan dengan menerapkan teknik pembelajaran konvensional siswa kelas XI SMA Negeri 14 Medan tahun pembelajaran 2010/2011?
3. Apakah teknik permainan kartu kuartet lebih efektif dari pada teknik pembelajaran konvensional dalam menentukan klausa utama dan

klausa bawahan siswa kelas XI SMA Negeri 14 Medan Tahun Pembelajaran 2010/2011?

### **E. Tujuan Penelitian**

Secara umum, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

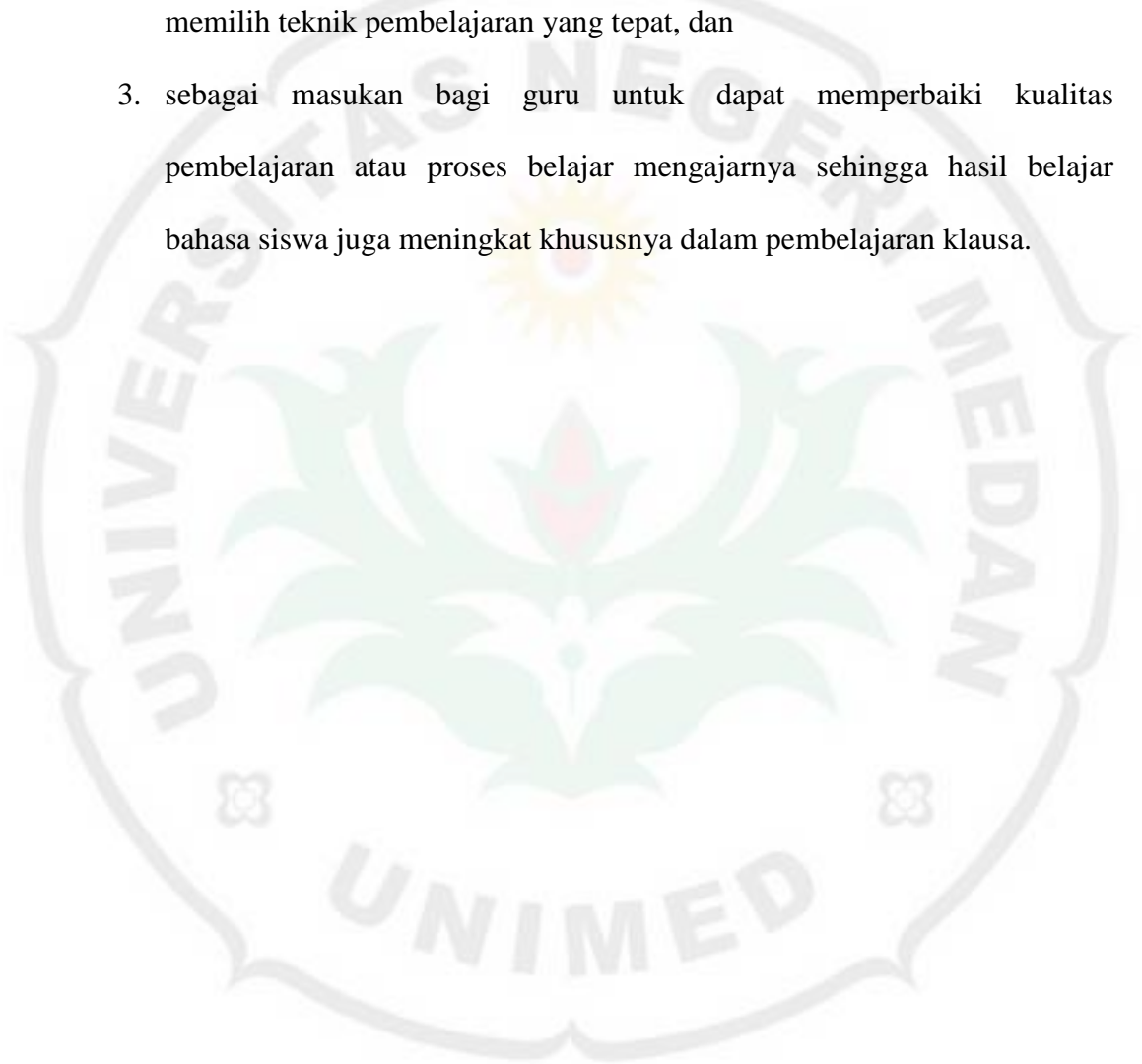
1. untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menentukan klausa utama dan klausa bawahan siswa kelas XI SMA Negeri 14 Medan Tahun Pembelajaran 2010/2011 dengan menggunakan *teknik permainan kartu kuartet*,
2. untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menentukan klausa utama dan klausa bawahan siswa kelas XI SMA Negeri 14 Medan Tahun Pembelajaran 2010/2011 dengan menggunakan teknik pembelajaran konvensional, dan
3. untuk memperoleh gambaran manakah yang lebih efektif antara *teknik permainan kartu kuartet* dengan teknik pembelajaran konvensional dalam menentukan klausa utama dan klausa bawahan siswa kelas XI SMA Negeri 14 Medan tahun pembelajaran 2010/2011.

### **F. Manfaat Penelitian**

Sebuah penelitian diharapkan memiliki manfaat, tentunya manfaat tersebut dapat dirasakan oleh peneliti ataupun pihak-pihak lain. Adapun penelitian ini yaitu;

1. sebagai masukan bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan menentukan klausa utama dan klausa bawahan pada kalimat majemuk,

2. sebagai masukan bagi peneliti sebagai calon guru untuk lebih memahami tentang pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif, sehingga mampu memilih teknik pembelajaran yang tepat, dan
3. sebagai masukan bagi guru untuk dapat memperbaiki kualitas pembelajaran atau proses belajar mengajarnya sehingga hasil belajar bahasa siswa juga meningkat khususnya dalam pembelajaran klausa.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY