

Kendala dalam Belajar Bahasa Inggris untuk Peserta Didik Kelas VII Sekolah SMP Labschool FIP UMJ

Jasmine Fatina¹, Zaitun²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

zaitun.hateem@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan dan menganalisis kendala-kendala yang dihadapi oleh peserta didik kelas VII SMP Labschool FIP UMJ dalam belajar bahasa Inggris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kendala belajar peserta didik kelas VII SMP Labschool FIP UMJ dalam belajar bahasa Inggris dapat dikelompokkan menjadi dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berupa kurang motivasi dan kesulitan berkonsentrasi, sedangkan faktor eksternal berupa faktor lingkungan sosial, dan situasi sekolah yang menyenangkan untuk belajar. Menggunakan metode penggunaan media visual, *Problem Based Learning (PBL)*, penggunaan aplikasi edukasi, dan pembelajaran kolaboratif dapat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada upaya meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris di SMP Labschool FIP UMJ.

Kata kunci: faktor pembelajaran, kendala Belajar, metode pembelajaran, *Problem Based Learning (PBL)*

1. Pendahuluan

Pendidikan memainkan peran penting dalam kehidupan manusia karena memberikan arah dan petunjuk dalam hidup mereka. Pendidikan tidak terlepas dari proses membangun potensi manusia untuk berkembang. Pada dasarnya, pendidikan adalah proses membantu manusia dalam mengembangkan diri mereka sehingga mereka dapat menangani perubahan. Akibatnya, kegiatan belajar mengajar memiliki peranan yang sangat penting bagi manusia agar kehidupan mereka dapat berjalan dengan baik. Dalam bidang pendidikan, ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi kendala belajar peserta didik, baik internal maupun eksternal. Sangat penting untuk melakukan analisis tentang apa yang mungkin menjadi penyebab utama kendala belajar peserta didik untuk mencapai keberhasilan akademik.

Identifikasi kendala belajar untuk cabang ilmu yang berbeda, sangat diperlukan dan memperhatikan faktor -faktor umum penyebab kendala belajar (Aslamiah et al., 2020). Peserta didik harus mempelajari empat elemen ilmu Bahasa yaitu, mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Jika mereka ingin mendapatkan hasil belajar yang optimal, peserta didik harus mempelajari elemen-elemen tersebut.

Dalam bahasa Inggris, keempat komponen di atas disebut dengan *listening*, *speaking*, *reading*, dan *writing*. Semua empat bagian dipahami dengan cara yang berbeda, sehingga metode pembelajarannya berbeda. Dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, seorang peserta didik tentu pernah mengalami suatu hambatan dalam belajar. Hambatan tersebut dapat menimbulkan kurang maksimalnya hasil belajar siswa. Selain itu terdapat tiga elemen bahasa yang berperan penting dalam mendukung keempat keterampilan tersebut, yaitu *pronunciation*

(pelafalan), *vocabulary* (kosa kata), dan *grammar* (struktur bahasa), hal ini yang selalu menjadi kendala untuk belajar bahasa Inggris (Megawati, 2016). Jadi, masalah belajar bahasa Inggris tidak hanya dipengaruhi oleh bagian-bagian ini. Salah satu penyebabnya adalah tiga elemen bahasa yang telah disebutkan sebelumnya, ketidakmampuan untuk berbicara dengan benar dalam bahasa Inggris, kekurangan kosa kata, dan ketidakmampuan untuk memahami struktur bahasa dengan baik.

Pembelajaran bahasa Inggris di SMP Labschool FIP UMJ telah menjadi salah satu tantangan yang dihadapi oleh peserta didik kelas VII. Dalam beberapa tahun terakhir, hasil belajar bahasa Inggris di SMP Labschool FIP UMJ menunjukkan penurunan yang signifikan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk kurangnya motivasi belajar, kesulitan dalam berkonsentrasi, serta kurangnya dukungan dari lingkungan sosial dan keluarga.

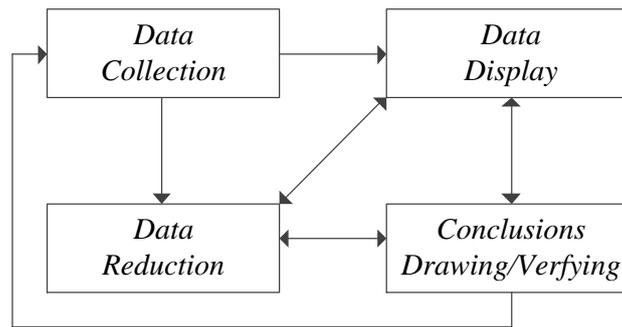
Kendala-kendala tersebut dapat disebabkan oleh beberapa hal. Pertama, kurangnya motivasi belajar dapat disebabkan oleh kurangnya kesadaran siswa tentang pentingnya bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Kedua, kesulitan dalam berkonsentrasi dapat disebabkan oleh kurangnya strategi belajar yang efektif. Ketiga, kurangnya dukungan dari lingkungan sosial dan keluarga dapat disebabkan oleh kurangnya kesadaran orang tua dan guru tentang pentingnya bahasa Inggris dalam kehidupan siswa.

Dalam beberapa tahun terakhir, beberapa penelitian telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris di SMP Labschool FIP UMJ. Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya bahasa Inggris dan meningkatkan motivasi belajar. Namun, masih banyak kendala yang dihadapi oleh peserta didik kelas VII SMP Labschool FIP UMJ dalam belajar bahasa Inggris. Hal ini terbukti dari capaian hasil test bahasa Inggris siswa yang reratanya adalah 7,2 atau masih dibawah nilai rerata KKM yang ditetapkan yaitu 7,5. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menemukan dan menganalisis kendala-kendala yang dihadapi oleh peserta didik kelas VII SMP Labschool FIP UMJ dalam belajar bahasa Inggris. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada upaya meningkatkan hasil belajar di kelas bahasa Inggris di SMP Labschool FIP UMJ.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan disain studi kasus. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 25 Januari hingga 31 Mei pada masa PLP Terintegrasi KKN di SMP Labschool FIP UMJ yang tepatnya beralamat di Jl. KH. Ahmad Dahlan, RW 02/RT 03, Cirendeu, Kec. Ciputat Timur, Tangerang Selatan, Banten, 15419. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII yang diajar oleh peneliti, sehingga diperoleh total 29 peserta didik dari satu kelas sebagai subjek penelitian.

Dalam proses mengumpulkan data, Peneliti menggunakan observasi dan kajian dokumen literatur sebagai alat pengumpul data. Menurut Mukhtar (2013), observasi kualitatif deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap suatu fenomena. Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan semua peristiwa dan pengalaman yang didapatkan ketika melakukan penelitian. Data hasil penelitian dianalisis dengan menerapkan teknik interaktif analisis seperti yang digambarkan pada kerangka berikut ini:



Gambar 3.1. Komponen dalam Analisis Data (*Interactive Model*)

(Sumber: Miles dan Huberman, 1981 dalam Sugiyono, 2019: 338)

Merujuk pada model analisis data diatas, maka data yang telah dikumpulkan disajikan kemudian dipilih data yang sesuai dengan fokus dari penelitian ini lalu ditarik kesimpulan sebagai jawaban dari permasalahan penelitian.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kendala belajar yang dihadapi peserta didik kelas VII SMP Labschool FIP UMJ dalam pembelajaran bahasa Inggris dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kurangnya motivasi dan kesulitan berkonsentrasi, sedangkan faktor eksternal meliputi faktor lingkungan sosial dan situasi sekolah yang membuat pembelajaran tidak menyenangkan.

Untuk mengatasi kendala ini, metode pembelajaran yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan Media Visual

Penggunaan media visual seperti video, gambar, atau animasi dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih efektif. Berikut adalah beberapa kelebihan penggunaan media visual dalam pembelajaran bahasa Inggris:

- a. Meningkatkan kesadaran: Media visual dapat membantu peserta didik memahami konsep dan ide dengan lebih jelas, sehingga meningkatkan kesadaran mereka terhadap materi yang dipelajari.
- b. Meningkatkan motivasi: Media visual dapat membuat peserta didik lebih terlibat dan motivasi dalam proses pembelajaran, karena mereka dapat melihat dan memahami materi secara langsung.
- c. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi: Media visual dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris, seperti dengan menggunakan video untuk berbicara atau berdiskusi.
- d. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis: Media visual dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan meminta mereka untuk menganalisis dan menyelesaikan masalah yang terkait dengan materi yang dipelajari.

Beberapa contoh media visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah:

- a. Video: Video dapat digunakan untuk memperlihatkan situasi yang terkait dengan materi yang dipelajari, seperti video tentang budaya Inggris atau video tentang cara berbicara dalam bahasa Inggris.
- b. Gambar: Gambar dapat digunakan untuk memperlihatkan konsep atau ide yang terkait dengan materi yang dipelajari, seperti gambar tentang bagian tubuh manusia atau gambar tentang cara menggunakan alat tulis.
- c. Animasi: Animasi dapat digunakan untuk memperlihatkan proses yang terkait dengan materi yang dipelajari, seperti animasi tentang cara berbicara dalam bahasa Inggris atau animasi tentang cara menggunakan alat tulis.

2. *Problem Based Learning (PBL)*

Problem Based Learning (PBL) adalah pendekatan yang meminta siswa untuk menyelesaikan masalah yang terkait dengan materi yang dipelajari. Berikut adalah beberapa kelebihan *Problem Based Learning (PBL)* dalam pembelajaran bahasa Inggris:

- a. Meningkatkan motivasi: *Problem Based Learning (PBL)* dapat meningkatkan motivasi peserta didik karena mereka harus menyelesaikan masalah yang terkait dengan materi yang dipelajari.
- b. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis: *Problem Based Learning (PBL)* dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan meminta mereka untuk menganalisis dan menyelesaikan masalah yang kompleks.
- c. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi: *Problem Based Learning (PBL)* dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris, seperti dengan menggunakan bahasa Inggris untuk berdiskusi dan berkomunikasi dengan teman-temannya.
- d. Meningkatkan kemampuan beradaptasi: *Problem Based Learning (PBL)* dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan beradaptasi dengan situasi yang berbeda-beda, seperti dengan menyelesaikan masalah yang terkait dengan materi yang dipelajari.

Beberapa contoh *Problem Based Learning (PBL)* yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah:

- a. Masalah yang berkaitan dengan budaya: Peserta didik diminta untuk menyelesaikan masalah yang terkait dengan budaya Inggris, seperti dengan menemukan cara untuk berkomunikasi dengan orang Inggris.
- b. Masalah yang berkaitan dengan cara berbicara: Peserta didik diminta untuk menyelesaikan masalah yang terkait dengan cara berbicara dalam bahasa Inggris, seperti dengan menemukan cara untuk berbicara dengan orang asing.
- c. Masalah yang berkaitan dengan cara menulis: Peserta didik diminta untuk menyelesaikan masalah yang terkait dengan cara menulis dalam bahasa Inggris, seperti dengan menemukan cara untuk menulis surat kepada teman.

3. Penggunaan Aplikasi Edukasi

Penggunaan aplikasi edukasi seperti *Quizizz* dapat membantu peserta didik meningkatkan keterampilan mereka dalam berinteraksi dengan bahasa Inggris secara interaktif. Berikut adalah beberapa kelebihan penggunaan aplikasi edukasi dalam pembelajaran bahasa Inggris:

1. Meningkatkan kemampuan berinteraksi: Aplikasi edukasi dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berinteraksi dengan bahasa Inggris secara interaktif, seperti dengan bermain game atau berdiskusi dengan teman-temannya.
2. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis: Aplikasi edukasi dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan meminta mereka untuk menganalisis dan menyelesaikan masalah yang terkait dengan materi yang dipelajari.
3. Meningkatkan kemampuan beradaptasi: Aplikasi edukasi dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan beradaptasi dengan situasi yang berbeda-beda, seperti dengan menyelesaikan masalah yang terkait dengan materi yang dipelajari.
4. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi: Aplikasi edukasi dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris, seperti dengan menggunakan bahasa Inggris untuk berdiskusi dan berkomunikasi dengan teman-temannya.

Beberapa contoh aplikasi edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah:

- a. *Quizizz*: Aplikasi *Quizizz* dapat digunakan untuk membuat game yang terkait dengan materi yang dipelajari, seperti game tentang cara berbicara dalam bahasa Inggris.
- b. *Duolingo*: Aplikasi *Duolingo* dapat digunakan untuk membuat game yang terkait dengan materi yang dipelajari, seperti game tentang cara menulis dalam bahasa Inggris.
- c. *Kahoot*: Aplikasi *Kahoot* dapat digunakan untuk membuat game yang terkait dengan materi yang dipelajari, seperti game tentang cara berkomunikasi dalam bahasa Inggris.

4. Pembelajaran Kolaboratif

Pembelajaran kolaboratif adalah pendekatan yang meminta peserta didik untuk bekerja sama dalam proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa kelebihan pembelajaran kolaboratif dalam pembelajaran bahasa Inggris:

- a. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi: Pembelajaran kolaboratif dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris, seperti dengan menggunakan bahasa Inggris untuk berdiskusi dan berkomunikasi dengan teman-temannya.
- b. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis: Pembelajaran kolaboratif dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan meminta mereka untuk menganalisis dan menyelesaikan masalah yang terkait dengan materi yang dipelajari.
- c. Meningkatkan kemampuan beradaptasi: Pembelajaran kolaboratif dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan beradaptasi dengan situasi yang berbeda-beda, seperti dengan menyelesaikan masalah yang terkait dengan materi yang dipelajari.
- d. Meningkatkan kemampuan berkolaborasi: Pembelajaran kolaboratif dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berkolaborasi dengan teman-temannya, seperti dengan

bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan masalah yang terkait dengan materi yang dipelajari.

Beberapa contoh pembelajaran kolaboratif yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah:

- a. Diskusi kelompok: Peserta didik diminta untuk berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah yang terkait dengan materi yang dipelajari.
- b. Proyek kelompok: Peserta didik diminta untuk bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan proyek yang terkait dengan materi yang dipelajari.
- c. Game kelompok: Peserta didik diminta untuk bermain game yang terkait dengan materi yang dipelajari dalam kelompok.

Dengan menggunakan metode pembelajaran ini, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan mendukung yang mengatasi kendala internal dan eksternal yang dihadapi oleh peserta didik kelas VII SMP Labschool FIP UMJ dalam mempelajari bahasa Inggris. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada upaya meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris di SMP Labschool FIP UMJ.

4. Simpulan dan Saran

Kendala belajar peserta didik kelas VII SMP Lab School FIP UMJ dalam belajar bahasa Inggris dapat dikelompokkan menjadi dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berupa kurang motivasi dan kesulitan berkonsentrasi, sedangkan faktor eksternal berupa faktor lingkungan sosial dan situasi sekolah yang menyenangkan untuk belajar. Menggunakan metode penggunaan media visual, *Problem Based Learning (PBL)*, penggunaan aplikasi edukasi, dan pembelajaran kolaboratif dapat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penggunaan media visual dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas, sementara pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan motivasi siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi edukasi dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan bahasa Inggris secara interaktif, dan pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan bekerja sama dalam proses pembelajaran.

Adapun saran dari penelitian ini adalah guru dan orang tua harus lebih berperan aktif dalam meningkatkan motivasi siswa dan memberikan dukungan yang lebih baik. Guru harus memiliki berbagai macam ide kreatif dan metode-metode pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik. Dengan fasilitas sekolah yang mendukung, peserta didik akan memiliki motivasi yang lebih untuk belajar dengan baik. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada upaya meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris di SMP Labschool FIP UMJ.

5. Ucapan Terima Kasih

Kami menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta yang memberikan fasilitas dalam melakukan penelitian ini. Demikian pula kami menyampaikan terima kasih kepada pihak mitra yaitu SMP Labschool FIP UMJ yang memberikan izin melakukan penelitian.

Daftar Pustaka

- Aslamiah, S. (2020). Kesulitan belajar bahasa inggris dalam perspektif pendidikan. *PrimEarly: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini*, 3(2), 134-146. <https://doi.org/10.37567/prymerly.v3i2.325>
- Husni, R., & Saputri, E. N. (2023). Kesulitan siswa SMP dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(3), 8046-8052. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i3.2304>
- Maulana, H., & Aliska, M. A. (2018). Pembangunan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas VII (Studi Kasus SMP XYZ). *Majalah Ilmiah Unikom*, 16(2), 145-154. <https://doi.org/10.34010/miu.v16i2.1357>
- Megawati, F. (2016). Kesulitan mahasiswa dalam mencapai pembelajaran bahasa Inggris secara efektif. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 147-156. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i2.246>
- Muliana, I. N. (2020). Mengatasi kesulitan dalam berbahasa inggris. *Linguistic Community Services Journal*, 1(2), 56-63. <http://doi.org/10.22225/licosjournal.v1i2.2659>. 56-63
- Nurjanah, S. (2022). Penerapan Discovery Learning dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa materi descriptive text kelas VII SMP Negeri 7 Tambusai Rokan Hulu. *Journal of Innovative and Creativity (Joecy)*, 2(2), 30-36. <https://doi.org/10.31004/joecy.v2i2.42>
- Purwanti, D. (2016). *Efektivitas Penerapan model Induktif Kata bergambar berbantuan media Flash-card terhadap peningkatan keterampilan menulis bahasa Inggris* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia). <https://repository.upi.edu/27048/>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.