

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

2.1 Konsep belajar

2.1.1. Konsep Belajar konstruktivisme

Aunurahman (2002; 23) mengatakan pembelajaran adalah upaya mengubah masukan berupa siswa yang belum terdidik menjadi siswa yang terdidik dan siswa yang tidak memiliki pengetahuan menjadi siswa yang berpengetahuan serta mengubah siswa agar memiliki sikap, kebiasaan atau tingkah laku yang mencerminkan eksistensi dirinya sebagai pribadi baik atau positif.

Hamzah (2006; 11) Menyatakan bahwa belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan pebelajar dapat menyebabkan timbulnya respon yang baik sehingga setiap individu dapat membangun sendiri pengetahuannya. Semakin banyak stimulus yang diterima maka semakin banyak respon yang akan dilakukan atau sebaliknya.

Proses pembelajaran merupakan tahapan-tahapan yang dilalui dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik seseorang, dalam hal ini adalah kemampuan. Guru adalah sebagai salah satu sumber belajar, penentu metode belajar dan juga penilai kemajuan belajar. Para pendidik diminta untuk menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri.

Siyanto(2007; 11) belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil maupun tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu yakni mengalami. Pengalaman diperoleh berkat interaksi antara individu dengan lingkungan. Secara umum belajar adalah terjadinya perubahan pada seseorang baik yang terlihat maupun tidak terlihat, bertahan lama atau tidak, kearah positif atau negatif semua karena pengalaman.

Budiningsih (2005:58) menyatakan dalam pembelajaran konstruktivis peserta didik harus aktif melakukan kegiatan berfikir dengan cara memecahkan masalah-masalah yang timbul. Pendekatan konstruktivistik dalam belajar dan pembelajaran didasarkan pada perpaduan antara Psikologi kognitif dan psikologi sosial. Menurut pandangan konstruktivis, belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan yang harus dilakukan sendiri oleh peserta didik. Pembelajaran ini membuat suatu pengalaman menjadi bermakna. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep-konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil atau diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan dan memberi makna melalui pengalaman nyata.

Sagala (2007; 44), Mahasiswa harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi kompleks ke situasi lain dan apabila dikehendaki informasi itu menjadi milik mereka sendiri. Dosen hanya memfasilitasi proses pembelajaran dengan menggunakan cara-cara yang membuat sebuah informasi menjadi bermakna dan relevan bagi siswa. Utomo (2000; 38) mengemukakan empat konsep dasar proses adaptasi:

1. Skemata

Dimana manusia cenderung mengorganisasikan tingkah laku dan pikirannya. Hal ini mengakibatkan adanya sejumlah struktur psikologis yang berbeda bentuknya pada setiap fase atau tingkatan perkembangan tingkah laku dan kegiatan berfikir manusia.

2. Asimilasi

Asimilasi adalah penggabungan informasi lama dengan baru dengan kognitif siswa. Dengan demikian asimilasi adalah proses kognitif individu dalam usahanya mengadaptasikan diri dengan lingkungannya. Asimilasi berlangsung secara terus-menerus.

3. akomodasi

suatu proses struktur kognitif yang berlangsung sesuai dengan pengalaman baru. Dalam akomodasi individu dipaksa mengubah struktur mentalnya agar cocok dengan stimulus yang baru.

4. Keseimbangan (equilibrium)

dalam proses adaptasi terhadap lingkungan, individu berusaha untuk mencapai struktur mental atau skemata yang stabil. dengan adanya keseimbangan ini, maka efisiensi interaksi antara anak yang sedang berkembang dengan lingkungannya dapat tercapai dan terjamin. Pada saat seseorang berbagi pengetahuan dengan orang lain dan akhirnya pengetahuan itu menjadi pengetahuan personal yang biasa disebut "private Speech".

Perkembangan kognitif manusia berkaitan dengan perkembangan bahasanya. Perkembangan kognitif sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan.

Maryati (2003;18) menyatakan bahwa, “Interaksi sosial adalah kontak atau hubungan timbal balik atau interstimulasi dan respons antar individu, antar kelompok atau antar individu dan kelompok. Dalam hal ini, tindakan yang dilakukan seseorang dalam suatu interaksi merupakan stimulus bagi individu lain yang menjadi pasangannya. Trianto, (2010; 66) dalam pandangan konstruktivis strategi memperoleh lebih diutamakan dibandingkan seberapa banyak siswa memperoleh dan mengingat pengetahuan.

2.1.2. Konsep Metode Pembelajaran Langsung (*direct method*)

Menurut Fandy (2010; 45) pembelajaran langsung (*direct method*) yaitu berasal dari kata *direct* yang artinya langsung. Direct method atau metode langsung yaitu suatu cara mengkajikan materi pelajaran bahasa asing dimana guru langsung menggunakan bahasa asing tersebut sebagai bahasa pengantar dan tanpa menggunakan bahasa anak didik sedikitpun dalam mengajar. Jika ada suatu kata-kata yang sulit dimengerti oleh anak didik, maka guru dapat mengartikan dengan menggunakan alat peraga, mendemonstrasikan, menggambar dan lain-lain.

Metode ini berpijak dari pemahaman bahwa pengajaran bahasa asing tidak sama halnya dengan mengajar ilmu pasti alam. Jika mengajar ilmu pasti siswa dituntut agar dapat menghafal rumus-rumus tertentu, berpikir, dan mengingat, maka dalam pengajaran bahasa siswa/ anak didik dilatih praktek langsung mengucapkan kata-kata atau kalimat-

kalimat tertentu. Sekalipun kata-kata atau kalimat tertentu mula-mula masih asing dan tidak dipahami anak didik, namun sedikit demi sedikit kata-kata dan kalimat itu akan dapat diucapkan dan dapat pula mengartikannya.

Demikian halnya kalau kita perhatikan seorang ibu mengajarkan bahasa kepada anak-anaknya langsung dengan mengajarnya, menuntunnya mengucapkan kata per kata, kalimat per kalimat dan anaknya menurutinya meskipun masih terlihat lucu. Misalnya ibunya mengajar "Ayah" maka anak tersebut menyebut "Aah" dan seterusnya. Namun lama kelamaan si anak mengenali kata-kata itu dan akhirnya ia mengerti pula maksudnya.

Pada prinsipnya metode langsung (*direct method*) ini sangat utama dalam mengajar bahasa asing. Karena melalui metode ini siswa dapat langsung melatih kemahiranlidah tanpa menggunakan bahasa ibu (bahasa lingkungannya). Meskipun pada mulanya terlihat sulit bagi anak didik untuk menirukannya, tapi menarik bagi anak didik.

2.1.3 Ciri-ciri metode ini adalah:

1. Materi pelajaran pertama-tama diberikan kata demi kata, kemudian struktur kalimat.
2. Gramatika diajarkan hanya bersifat sambil lalu dan siswa tidak dituntut menghafal rumus-rumus gramatika, tapi yang utama adalah siswa mampu mengucapkan bahasa secara baik.

3. Dalam proses pengajaran senantiasa menggunakan alat bantu (alat peraga) baik berupa alat peraga langsung, tidak langsung (benda tiruan) maupun peragaan melalui simbol-simbol atau gerakan-gerakan tertentu.
4. Setelah masuk kelas, siswa atau anak didik benar-benar dikondisikan untuk menerima dan bercakap-cakap dalam bahasa asing dan dilarang menggunakan bahasa lain.

Metode ini sebenarnya tepat sekali digunakan pada tingkat permulaan maupun atas karena siswa merasa telah memiliki bahan untuk bercakap/berbicara dan tentu saja agar siswabetul-betul merasa tertantang untuk bercakap/berkomunikasi, maka sanksi-sanksi dapat ditetapkan bagi mereka yang menggunakan bahasa sehari-hari.

Tahapan atau sintaks metode pembelajaran langsung menurut Fauziati (2009:57), sebagai berikut:

1. Orientasi, sebelum menyajikan dan menjelaskan materi baru, akan sangat menolong siswa jika guru memberikan kerangka pelajaran dan orientasi terhadap materi yang akan disampaikan. Bentuk-bentuk orientasi dapat berupa: 1) kegiatan pendahuluan untuk mengetahui pengetahuan yang relevan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa. 2) mendiskusikan atau menginformasikan tujuan pelajaran. 3) memberikan penjelasan/arahan mengenai kegiatan yang akan dilakukan. 4) menginformasikan materi/konsep yang akan digunakan dan kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran. Dan 5) menginformasikan kerangka pelajaran.
2. Presentasi, pada fase ini guru dapat menyajikan materi pelajaran baik berupa konsep-konsep maupun keterampilan. Penyajian materi dapat berupa: 1) penyajian

- materi dalam langkah-langkah kecil sehingga materi dapat dikuasai siswa dalam waktu relatif pendek. 2) Pemberian contoh-contoh konsep. 3) pemodelan atau peragaan keterampilan dengan cara demonstrasi atau penjelasan langkah-langkah kerja terhadap tugas. 4) Menjelaskan ulang hal-hal yang sulit.
3. Latihan terstruktur, pada fase ini guru memandu siswa untuk melakukan latihan-latihan. Peran guru yang penting dalam fase ini adalah memberikan umpan balik terhadap respon siswa dan memberikan penguatan terhadap respon siswa yang benar dan mengoreksi respon siswa yang salah.
 4. Latihan terbimbing, pada fase ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih konsep atau keterampilan. Latihan terbimbing ini baik juga digunakan oleh guru untuk mengakses/menilai kemampuan siswa untuk melakukan tugasnya. Pada fase ini siswa melakukan kegiatan latihan secara mandiri., fase ini dapat dilalui siswa jika telah menguasai tahap-tahap pengerjaan 85-90% dalam fase bimbingan latihan.

Berdasarkan tahapan dari Fauziati (2009; 57) penulis dapat mengadaptif sintak dari keterampilan berbicara yaitu:

1. Pembukaan

Orientasi (dosen):

- a. Mengkondisikan kelas.

Mengkondisikan kelas dengan cara mengabsen mahasiswa satu persatu kemudian memberikan motivasi supaya mereka tertarik diawal pembelajaran.

- b. Menginformasikan tujuan pembelajaran.

Dalam tahap ini dosen memberikan penjelasan secara singkat tentang relevansi materi yang akan dipelajari dengan kegunaannya.

- c. Memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan

Disini dosen memberikan penjelasan mengenai langkah-langkah pembelajaran.

- d. Menginformasikan materi atau konsep yang akan digunakan dan kegiatan yang akan dilakukan.

Pada tahap ini dosen memberikan informasi tentang topik yang akan dipelajari .

- e. Menginformasikan kerangka pelajaran.

Mahasiswa:

- a. Menjawab panggilan dosen
- b. Memperhatikan dan merespon penjelasan dosen tentang relevansi materi yang akan dipelajari dengan kebutuhan mahasiswa.
- c. Memperhatikan penjelasan dosen dan bertanya jika ada penjelasan yang kurang dipahami

2. Kegiatan inti

Presentasi (dosen):

- a. Menyampaikan materi tentang aspek-aspek berkomunikasi
- b. *Conversation* disertai dengan contoh dan jenis-jenis pertanyaan
- c. Menjelaskan kosa kata yang sulit berdasarkan gambar animasi dan memberi cara bagaimana mengucapkannya

Mahasiswa:

- a. Menjawab panggilan dosen
- b. Memperhatikan dan merespon penjelasan dosen tentang relevansi materi yang akan dipelajari dengan kebutuhan mahasiswa.

- c. Memperhatikan penjelasan dosen dan bertanya jika ada penjelasan yang kurang dipahami.

Latihan terstruktur (dosen):

- a. Meminta mahasiswa untuk melihat gambar animasi yang ada di depan kelas.
- b. Meminta mahasiswa untuk membuat kelompok untuk melakukan latihan percakapan.
- c. Meminta mahasiswa untuk berdiskusi serta tanya jawab selama 15 menit.

Mahasiswa:

- a. Memperhatikan dan mencoba untuk membuat kalimat berdasarkan gambar dan kata yang muncul
- b. Mencari kelompok berpasangan untuk bercakap-cakap.
- c. Berdiskusi tentang percakapan yang sedang mereka praktekkan dan bertanya kepada dosen jika ada kata ataupun kalimat yang tidak mereka mengerti.

Latihan terbimbing (dosen):

- a. Ketika mahasiswa melakukan dialog dalam kelompok, dosen mengawasi dan berkeliling ke masing-masing kelompok untuk memberi bantuan jika mahasiswa mendapatkan kesulitan
- b. Meminta mahasiswa untuk mempresentasikan hasil diskusi dari kelompok secara bergantian

Mahasiswa:

- c. Mahasiswa mempersiapkan diri untuk tampil kedepan kelas guna mempresentasikan hasil percakapan yang telah mereka buat.

3. Penutup (dosen):

- a. Menyimpulkan materi yang telah dipelajari

- b. Mengevaluasi hasil pembelajaran
- c. Menindak lanjuti materi yang akan dipelajari
- d. Merefleksi materi yang telah pelajari

Mahasiswa:

- a. Menyimpulkan bersama-sama dengan dosen dan bertanya apabila ada yang kurang jelas.
- b. Mendengarkan hasil evaluasi dari dosen
- c. Mendengarkan tindak lanjut materi yang akan diberikan pada pertemuan berikutnya
- d. Merefleksi materi bersama-sama dengan dosen.

Penjelasan diatas merupakan penerapan metode pembelajaran langsung dengan langkah-langkah penggunaan media animasi, siswa akan lebih bisa memahami materi karena siswa ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dosen selalu memberi kesempatan kepada siswa untuk melatih keterampilan dan selalu memonitor kinerja siswa pada saat proses pembelajaran.

Menurut Sudrajat (2010; 51) terdapat kelebihan dan keterbatasa dalam metode pembelajaran langsung, yaitu:

Kelebihan metode langsung (*direct method*)

1. Dengan metode pembelajaran langsung, guru mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa.
2. Dapat diterapkan secara efektif dalam yang besar maupun kecil

3. Dapat digunakan untuk menekankan poin-poin penting atau kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi siswa sehingga hal-hal tersebut dapat diungkapkan.
4. Dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan faktual yang sangat terstruktur.
5. Merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah.
6. Dapat menjadi cara untuk menyampaikan informasi yang banyak dalam waktu yang relatif singkat yang dapat diakses secara setara oleh seluruh siswa.
7. Menyngkinkan guru untuk menyampaikan ketertarikan pribadi mengenai mata pelajaran (melalui presentasi yang antusias) yang dapat merangsang ketertarikan dan antusiasme siswa.
8. Ceramah merupakan cara yang bermanfaat untuk menyampaikan informasi kepada siswa yang tidak suka membaca atau yang tidak memiliki keterampilan dalam menyusun dan menafsirkan informasi.
9. Secara umum, ceramah adalah cara yang paling memungkinkan untuk menciptakan lingkungan yang tidak mengancam dan bebas stres bagi siswa. Para siswa yang pemalu, tidak percaya diri dan tidak memiliki pengetahuan yang cukup tidak merasa dipaksa dan berpartisipasi serta dipermalukan.
10. Metode pembelajaran langsung dapat digunakan untuk membangun model pembelajaran dalam bidang studi tertentu. Guru dapat menunjukkan bagaimana suatu permasalahan dapat di dekati, bagaimana informasi dianalisis, dan bagaimana suatu pengetahuan dihasilkan.

11. Pengajaran yang eksplisit membekali siswa dengan ”cara-cara disipliner dalam memandang dunia dengan menggunakan perspektif-perspektif alternatif” yang menyadarkan siswa akan keterbatasan perspektif yang inheren dalam pemikiran sehari-hari.
12. Metode pembelajaran langsung yang menekankan kegiatan mendengar (misalnya ceramah) dan mengamati (misalnya demonstrasi) dapat membantu siswa yang cocok belajar dengan cara-cara ini.
13. Ceramah dapat bermanfaat untuk menyampaikan pengetahuan yang tidak tersedia secara langsung bagi siswa, termasuk contoh-contoh yang relevan dan hasil-hasil penelitian terkini.
14. Metode pembelajaran langsung (terutama demonstrasi) dapat memberi siswa tantangan untuk mempertimbangkan kesenjangan yang terdapat antara teori (yang seharusnya terjadi) dan observasi (kenyataan yang mereka lihat).
15. Demonstrasi memungkinkan siswa untuk berkonsentrasi pada hasil-hasil dari suatu tugas dan bukan teknik-teknik dalam menghasilkannya. Hal ini penting terutama jika siswa tidak memiliki kepercayaan diri atau keterampilan dalam melakukan tugas tersebut.
16. Siswa yang tidak dapat mengarahkan diri sendiri dapat tetap berprestasi apabila metode pembelajaran langsung digunakan secara efektif.
17. Metode pembelajaran langsung bergantung pada kemampuan refleksi guru sehingga guru dapat terus menerus mengevaluasi dan memperbaikinya.

Keterbatasan Metode langsung (*direct method*)

1. Metode pembelajaran langsung bersandar pada kemampuan siswa untuk mengasimilasikan informasi melalui kegiatan mendengarkan, mengamati dan

mencatat. Karena tidak semua siswa memiliki keterampilan dalam hal-hal tersebut, guru masih harus mengajarkannya kepada siswa.

2. Dalam metode pembelajaran langsung, sulit untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, pengetahuan awal, tingkat pembelajaran dan pemahaman, gaya belajar atau ketertarikan siswa.
3. Karena siswa hanya memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif, sulit bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal mereka.
4. Karena guru memainkan peran pusat dalam model ini, kesuksesan strategi pembelajaran ini bergantung pada image guru. Jika guru tidak tampak siap, berpengetahuan, percaya diri, antusias dan terstruktur, siswa dapat menjadi bosan, teralihkannya perhatiannya dan pembelajaran mereka akan terhambat.
5. Terdapat beberapa bukti penelitian bahwa tingkat struktur dan kendali guru yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran, yang menjadi karakteristik metode pembelajaran langsung dapat berdampak negatif terhadap kemampuan penyelesaian masalah, kemandirian dan keingintahuan siswa.
6. Metode pembelajaran langsung sangat bergantung pada gaya komunikasi guru. Komunikator yang cenderung menghasilkan pembelajaran yang buruk pula dan model pembelajaran langsung membatasi kesempatan guru untuk menampilkan banyak perilaku komunikasi positif.
7. Jika materi disampaikan bersifat kompleks, rinci atau abstrak, model pembelajaran langsung mungkin tidak dapat memberi siswa kesempatan yang cukup untuk memproses dan memahami informasi. Yang disampaikan.
8. Metode pembelajaran langsung memberi siswa cara pandang guru mengenai bagaimana materi disusun dan disintesis yang tidak selalu dapat dipahami atau

dikuasai oleh siswa. Siswa memiliki sedikit kesempatan untuk mendebat cara pandang ini.

9. Jika metode pembelajaran langsung tidak banyak melibatkan siswa, maka siswa akan kehilangan perhatian setelah 10-15 menit dan hanya akan mengingat sedikit isi materi yang disampaikan.
10. Jika terlalu sering digunakan, metode pembelajaran langsung akan membuat siswa percaya bahwa guru akan memberitahu mereka semua yang perlu mereka ketahui. Hal ini akan menghilangkan rasa tanggung jawab mengenai pembelajaran mereka sendiri.
11. Karena metode pembelajaran langsung melibatkan banyak komunikasi satu arah, guru sulit untuk mendapatkan umpan balik mengenai pemahaman siswa. Hal ini dapat membuat siswa tidak paham atau salah paham.
12. Demonstrasi sangat bergantung pada keterampilan pengamatan siswa. Sayangnya, banyak siswa bukanlah pengamat yang baik sehingga dapat melewatkan hal-hal yang dimaksudkan oleh guru.

Uaksena (2011; 62) Mengemukakan beberapa prosedur yang harus dilakukan oleh guru dalam menerapkan metode langsung, yaitu:

1. Guru memberikan kepercayaan kepada kelas agar memilih belajar secara terstruktur.
2. Guru dan siswa membuat kontrak belajar
3. Guru menggunakan metode inkuiri atau belajar menemukan
4. Guru menggunakan metode simulasi

5. Guru mengadakan latihan kepekaan agar siswa mampu menghayati perasaan dan berpartisipasi pada kelompok lain
6. Guru bertindak sebagai fasilitator dalam bertindak.
7. Guru menggunakan kegiatan pembelajaran berprogram agar tercipta bagi siswa peluang untuk menumbuhkan kreatifitas.

2.2 Desain Media Pembelajaran

Desain pembelajaran dimaknai sebagai sudut pandang dari berbagai ilmu seperti: disiplin, sebagai ilmu, sebagai sistem dan sebagai proses. Sagala (2007; 17) menyatakan bahwa desain pembelajaran adalah pengembangan pengajaran secara sistematis yang digunakan secara khusus teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran. Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa penyusunan rencana pembelajaran harus sesuai dengan konsep pendidikan dan pembelajaran yang dianut dalam pembelajaran yang digunakan.

Desain pembelajaran muncul karena adanya kebutuhan manusia untuk memecahkan persoalan. Hal ini dapat menentukan langkah-langkah yang sistematis untuk memecahkan persoalan yang dihadapi. Dalam mendesain sebuah proses pembelajaran setidaknya memenuhi tiga kriteria. Pertama, desain harus berorientasi pada siswa, kedua, desain pembelajaran harus mengacu pada pendekatan sistem, sehingga dalam mendesain sebuah proses pembelajaran harus memperhatikan berbagai komponen dalam sistem yang berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Ketiga, Desain pembelajarn harus teruji secara empiris, sehingga sebuah desain harus diujicobakan efektivitasnya untuk mengetahui berbagai kendala dan kelemahan yang

ada untuk dilakukan antisipasi. Desain pembelajaran yang sudah teruji dan dilakukan kajian secara ilmiah akan meyakinkan para pengembang pembelajaran untuk menggunakannya. Menurut Munthe (2006; 31) Sebaik apapun strategi pembelajaran yang didisain tanpa didukung kesiapan peserta didik dan sarana maka tidak akan berhasil.

Desain media pembelajaran menurut Sagala (2007:136) adalah pengembangan media pengajaran secara sistematis yang digunakan secara khusus teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran. Pernyataan tersebut mengandung arti bahwa penyusunan desain suatu media pembelajaran pada perencanaan pembelajaran harus sesuai dengan konsep pendidikan dan pembelajaran yang dianut dalam kurikulum yang digunakan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Dosen sebagai pengembang media pembelajaran harus mengetahui perbedaan pendekatan-pendekatan dalam belajar agar dapat memilih strategi pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran harus dipilih untuk memotivasi para pembelajar, memfasilitasi proses belajar, melayani perbedaan individu, mengangkat belajar bermakna, mendorong terjadinya interaksi, dan memfasilitasi belajar kontekstual.

Terdapat beberapa model desain media pembelajaran yang melandasi penggunaan teknologi/komputer dalam bentuk visual dalam pembelajaran, salah satunya yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model ASSURE. Model ini merupakan suatu model formulasi untuk Kegiatan pembelajaran atau disebut juga model berorientasi kelas. Smaldino dkk (2011; 110) model ini terdiri atas enam langkah kegiatan yaitu:

A. *Analyze learner* (menganalisis pebelajar)

Langkah yang pertama adalah mengidentifikasi karakteristik pebelajar. Media dan teknologi dikatakan efektif bila ada kesesuaian antara karakteristik pebelajar dengan metode media. Menurut Smaldino (2011; 112) faktor kunci yang dibahas dalam analisis pembelajar adalah sebagai berikut :

1. General characteristic (Karakteristik Umum)

Karakteristik umum berkisar dari variabel-variabel yang konstan seperti gender dan kesukuan, hingga variabel yang selalu berubah ubah seperti sikap dan ketertarikan selain itu pula meliputi faktor usia , tingkat pendidikan , pekerjaan /posisi, kebudayaan dan sosial ekonomi . Dengan analisis pebelajar akan membantu pemilihan metode dan media pembelajaran yang sesuai . Sebagai contoh : pebelajar yang lemah dalam ketrampilan membaca , lebih tepat diberi media non cetak . Jika pebelajar kurang tertarik dengan materi yang disajikan , maka media yang tepat misalnya videotape , simulasi , atau kegiatan-kegiatan yang berbasis teknologi . Bila pebelajar pertama kali belajar suatu konsep baru, maka dibutuhkan pengalaman belajar langsung dan konkrit seperti karyawisata atau latihan bermain peran.

2. Spesifik entri competencies (kecakapan dasar spesifik)

Sebuah komponen penting dari merancang pelajaran adalah untuk mengidentifikasi kecakapan dasar spesifik para siswa . Kita dapat melakukan ini melalui cara-cara informal (seperti mengajukan pertanyaan didalam kelas) atau cara yang lebih formal (seperti memberikan ujian yang dibuat guru dan penilaian). Tes kemampuan awal merupakan penilaian , baik formal maupun

informal , yang diperlukan. Dengan menganalisis kemampuan yang telah dimiliki pebelajar, guru dapat memilih metode dan media yang sesuai .

3. Learning Style (Gaya belajar)

Gaya belajar merujuk pada serangkaian sifat psikologis yang menentukan bagaimana seorang individual merasakan, berinteraksi dan merespon secara emosional pada lingkungan belajar .

B. *State Standards and Objectives* (Menyatakan Standard dan Tujuan)

Langkah berikutnya adalah merumuskan tujuan pembelajaran sehusus mungkin . Tujuan ini dijabarkan mungkin dari silabus , buku teks, kurikulum atau dikembangkan sendiri oleh gurunya . Suatu pernyataan tujuan , bukan apa yang direncanakan oleh guru dalam pembelajaran melainkan apa yang harus dicapai pebelajar dengan pembelajaran itu. Suatu tujuan merupakan pernyataan tentang apa yang akan dicapai, bukan bagaimana tujuan itu akan dicapai . Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam perumusannya adalah:

1. Tetapkan ABCD

Menurut (Smaldino, 2011; 119) teknik ABCD dari tujuan yang dinyatakan memberikan proses yang mudah untuk menentukan tujuan belajar. Tujuan belajar yaitu fokus kepada apa yang para pemelajar akan ketahui dan lakukan bukan apa yang harus dilakukan pengajar, B (Behavior) kata kerja yang mendeskripsikan kemampuan baru yang harus dimiliki pebelajar setelah melalui proses pembelajaran dan harus dapat diukur, C (Conditions) pernyataan tujuan yang meliputi kondisi dimana unjuk kerja itu diamati , D

(Degree) pernyataan tujuan yang mengidentifikasi standar atau kriteria yang menjadi dasar pengukuran tingkat keberhasilan pembelajar.

2. Mengklasifikasikan Tujuan

Pengelompokan tujuan sangat penting karena pemilihan metode dan media serta cara mengevaluasi tergantung pada jenis tujuan yang diterapkan. Suatu tujuan mungkin diklasifikasikan menurut jenis belajar utama yang akan dicapai. Meskipun ada rentangan pendapat mengenai cara terbaik untuk mendiskripsikan dan menorganisasikan jenis-jenis belajar, ada 3 kategori (domain) yang secara luas diterima yaitu: ketrampilan kognitif, afektif, dan psikomotor. Domain kognitif, belajar meliputi susunan kemampuan intelektual yang dikelompokkan sebagai informasi verbal/visual atau ketrampilan intelektual. Ketrampilan intelektual mengajak pebelajar untuk memberikan respon pada stimuli tertentu termasuk di dalamnya mengingat atau menyebutkan kembali fakta-fakta. Di sisi lain, ketrampilan intelektual juga mengharapkan pebelajar berfikir dan memanipulasi data.

Dalam domain afektif melibatkan perasaan dan nilai. Tujuan afektif memiliki rentangan misalnya menstimulasi minat dalam pelajaran di sekolah, meningkatkan kepedulian sosial dll. Kalau dalam Domain psikomotor, kegiatan belajar meliputi atletik, pekerjaan tangan, dan ketrampilan-ketrampilan fisik lain. Ketrampilan interpersonal merupakan ketrampilan yang berpusat pada orang (*people-centered*) yang memerlukan untuk berhubungan dengan orang lain secara efektif.

3. Perbedaan

Individu

Berkaitan dengan kemampuan individu pebelajar dalam menuntaskan atau memahami sebuah materi yang diberikan. Pebelajar yang tidak memiliki kesulitan belajar dengan pebelajar yang memiliki kesulitan belajar pasti memiliki waktu ketuntasan terhadap materi yang berbeda. Untuk mengatasi hal tersebut, maka timbullah *mastery learning* (kecepatan dalam menuntaskan materi).

C. *Select Strategies , Technology, Media , and Materials* (memilih strategi , metode, media dan bahan ajar)

Rencana untuk penggunaan media dan teknologi, pertama-tama tentu saja menuntut pemilihan yang sistematis. Proses memilih ada 3 tahap yaitu :

1. Menentukan metode yang sesuai untuk suatu tugas belajar dalam menentukan atau memilih metode yakinlah bahwa tidak ada satu metode pun yang paling baik untuk semua kegiatan belajar. Untuk suatu kegiatan pembelajaran mungkin diperlukan gabungan metode satu dengan yang lainnya untuk tujuan yang berbeda pada pelajaran yang berbeda pula. Misalnya suatu pelajaran menggunakan metode simulasi untuk menambah perhatian dan menimbulkan minat pada awal pelajaran , kemudian menggunakan demonstrasi untuk menampilkan informasi baru, selanjutnya memberikan latihan komputer untuk memprektekkan ketrampilan baru tersebut.

2. Memilih bentuk media yang cocok dengan metode yang akan disajikan
 Bentuk media adalah bentuk fisik yang akan membawakan pesan yang akan disajikan . Bentuk media misalnya , bagan lembaran balik (gambaran diam dan teks), slide (proyeksi diam), audio (suara dan musik), video (gambaran bergerak pada layar

TV), dan multimedia computer (grafik, teks, dan gambaran bergerak pada monitor). Tiap bentuk itu memiliki kelebihan dan kekurangan dalam hal jenis pesan yang direkam maupun ditampilkan. Memilih bentuk media merupakan tugas yang kompleks, mempertimbangkan banyaknya media yang tersedia, variasi belajar, dan tujuan yang ditetapkan.

Dalam memilih media memang agak rumit, tetapi banyak cara yang diajukan oleh para ahli untuk memilih media yaitu dengan mengajukan model-model pemilihan media. Model pemilihan media untuk setting pembelajaran, misalnya: kelompok besar, kelompok kecil, atau pembelajaran mandiri. Untuk variabel pembelajar, misalnya: pembaca, non pembaca, auditif, dan untuk hakekat tujuan, misalnya: kognitif, afektif, psikomotor, atau interpersonal. Selain itu juga harus mempertimbangkan kemampuan penyajian tiap bentuk media, misalnya visual diam, visual gerak, kata-kata tercetak, atau kata-kata terucap. Tidak lupa yang perlu dipertimbangkan yakni kita harus memperhatikan karakteristik media, karakteristik siswa, aspek ekonomi, aspek lingkungan, sifat materi yang akan diajarkan dan yang terpenting juga harus memperhatikan kemampuan tiap bentuk media dalam memberikan balikan kepada pembelajar.

3. Mendapatkan materi khusus

Sebagian besar guru menggunakan materi yang siap pakai yang disediakan oleh sekolah-sekolah atau juga bisa dari internet atau dari sumber-sumber lain. Guru seharusnya memperbarui konten-konten bidang studi dengan materi-materi mutakhir.

4. Memodifikasi materi yang ada

Apabila pengajar dalam mengajar tidak dapat menemukan materi yang sesuai maka pengajar perlu memodifikasi materi yang ada. Dan hal tersebut merupakan tantangan pengajar dan memerlukan kreatifitas .Misalnya : dalam suatu Akademi peralatan prakteknya tidak memadai , dengan menggunakan terminologi yang rinci dan kompleks solusi yang mungkin untuk memecahkan masalah ini adalah menggunakan gambar tetapi memodifikasi dan menyederhanakan atau menghilangkan labelnya .

5. Merancang materi baru

Dalam memilih materi, memang lebih mudah dan efisien dari segi biaya bila menggunakan materi yang tersedia, dengan atau tanpa modifikasi , daripada mulai menyusun materi baru . Memang lebih banyak waktu yang dibutuhkan untuk mendesain materi yang dibuat sendiri. Namun bila ingin menyusun materi baru , perlu mempertimbangkan unsur-unsur dasar tertentu , yaitu :

- a. Pebelajar . Bagaimana karakteristik pebelajar ? apakah memerlukan ketrampilan dan prasyarat untuk memepelajari materi ?
- b. Biaya. Cukupkah dana yang tersedia, yang diperlukan untuk menyiapkan materi itu (misal videotape, audiotape dll).
- c. Keahlian teknis. Apakah diperlukan keahlian untuk mendesain dan memproduksi materi yang akan digunakan ?

D.Utilize Tachnology ,Media , and Material (memanfaatkan Teknologi , media, dan bahan ajar).

Perubahan paradigma pembelajaran dari teacher-centered ke student-centered, yang lebih memungkinkan pebelajar memanfaatkan materi , baik secara mandiri maupun

kelompok kecil dari pada mendengarkan presentasi guru secara klasikal. Untuk mengaplikasikan media dan materi , baik untuk teacher-centered maupun student-centered, perlu melakukan 5 P yaitu :

a. Preview the materials (mengkaji bahan ajar)

Seorang Pengajar tidak pernah menggunakan materi tanpa melakukan pengkajian awal dahulu . Selama proses pemilihan , harus menentukan apakah materi itu sesuai untuk pebelajar dan tujuan yang telah ditetapkan.

b. Prepare the materials (siapkan bahan ajar)

Pengajar perlu menyiapkan media dan materi untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan. Langkah pertama adalah menyiapkan seluruh materi dan peralatan yang dibutuhkan oleh pebelajar , dan menentukan urutan apakah yang akan digunakan untuk memanfaatkan media dan materi tersebut . Apakah yang akan dilakukan pebelajar ? Guru membuat daftar urutan materi dan perlengkapan yang diperlukan untuk tiap pelajaran dan urutan presentasi kegiatan.

c. Prepare Environment (siapkan lingkungan)

Dimanapun kegiatan pembelajaran dilakukan , fasilitas harus ditata terlebih dahulu sebelum pebelajar menggunakan media dan materi pembelajaran. Faktor-faktor yang sering dianggap perlu dalam situasi pembelajaran tertentu , seperti tempat duduk yang nyaman, ventilasi yang baik misal suhu udara , pencahayaan dll.

d. Prepare the learners (siapkan pebelajar)

Banyak hasil riset menunjukkan bahwa belajar dari suatu kegiatan tergantung pada bagaimana pebelajar disiapkan untuk kegiatan pembelajaran . Beberapa fungsi seperti, mengarahkan perhatian , meningkatkan motivasi, menjelaskan secara rasional dalam mempelajari suatu materi , merupakan kegiatan untuk menyiapkan pebelajar, baik kelas yang teacher-centered maupun student-centered.

e. Provide the learning experience (tentukan pengalaman belajar)

Jika materi itu berpusat pada guru , maka guru harus menyajikan sebagai seorang professional. Jika pengalaman yang akan diberikan kepada pebelajar student-centered, guru harus berperan sebagai fasilitator atau pembimbing , yang membantu pebelajar menggali topik dari internet, mendiskusikan isi, menyiapkan materi portofolio, atau menyajikan informasi kepada teman sekelas.

E. *Require Learner Participation* (mengembangkan peran serta pebelajar)

Pendidik yang merealisasikan partisipasi aktif dalam pembelajaran, maka akan meningkatkan kegiatan belajar. Perkembangan selanjutnya muncul teori belajar kognitif yang menekankan pada proses mental, juga mendukung partisipasi aktif tersebut. Kaus behavioris menyarankan bahwa individu harus melakukan sesuatu, jadi belajar merupakan suatu proses untuk mencoba berbagai perilaku dengan hasil yang menyenangkan. Dengan pendekatan ini berarti perancang pembelajaran harus mencari cara agar pebelajar melakukan sesuatu. Dari sudut pandang psikologi kognitif disarankan bahwa pebelajar membangun skematamental ketika otaknya secara aktif mengingat atau mengaplikasikan beberapa konsep atau prinsip. Kaum konstruktivis seperti juga behavioris memandang belajar sebagai proses aktif . Tetapi penekanannya

berbeda. Aliran konstruktivistik lebih menekankan pada proses mental, bukan pada kegiatan fisik. Peran pebelajar adalah hal terpenting dalam pembelajaran.

F. Evaluate and Revise (menilai dan memperbaiki).

1. Menilai hasil pebelajar

Pernyataan tentang hasil tujuan akan membantu untuk mengembangkan kriteria guna mengevaluasi unjuk kerja pebelajar baik individual maupun kelompok. Cara menilai pencapaian hasil belajar tergantung pada hakekat tujuan ini. Ada tujuan yang menuntut keterampilan kognitif .

2. Menilai metode dan media

Evaluasi juga menilai metode dan media pembelajaran. Analisis reaksi pebelajar pada metode pembelajaran dapat membantu untuk memperoleh data dengan cara yang halus. Misalnya : diskusi guru dengan pebelajar mengindikasikan bahwa pebelajar lebih suka belajar mandiri pada waktu presentasi kelompok . Percakapan dengan spesialis media akan memutuskan perhatian pada nilai khusus media dalam suatu unit pembelajaran, yang diperlukan untuk meningkatkan pembelajaran dimasa mendatang.

4. Revisi

Langkah terakhir adalah melihat kembali hasil data evaluasi yang dikumpulkan. Pengajar seharusnya melakukan refleksi pelajaran dan tiap komponen di dalamnya. Buat catatan segera sebelum mengimplementasikan pelajaran lagi. Bila dari hasil data

evaluasi menunjukkan ada kelemahan pada komponen tertentu, kembalilah pada bagan itu dengan merencanakan dan merevisinya.

Sementara itu pada Perguruan Tinggi DCC Bandar Lampung, setiap ruang kelas telah dilengkapi fasilitas multimedia yang dapat memfasilitasi pembelajaran Bahasa Inggris dengan berbagai media pembelajaran seperti tape recorder, VCD/ DVD player, room speaker, computer, dan LCD.

Pada umumnya pemilihan media dilakukan sendiri oleh dosen yang bersangkutan sebab dosenlah yang dapat menyusun media yang akan digunakan secara efektif sesuai dengan tujuan, materi pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai. Dalam proses pembelajaran *English for Communication 3* dosen menggunakan computer dan LCD.

Hal ini dapat disimpulkan tentang media bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Hardware adalah alat-alat yang dapat mengantarkan pesan seperti overhead projector, radio, televisi, LCD dan sebagainya. Sedangkan software adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, animasi, film dan sebagainya. Software yang digunakan dalam proses pembelajaran *English for Communication 3* adalah penggunaan powerpoint yang dianimasikan, dimana gambar dan kosa kata yang dimunculkan tanpa adanya penggunaan suara.

2.3 Deskripsi Teoretik Variabel

2.3.1 Keterampilan Berbicara

Berbicara merupakan suatu proses menyampaikan informasi kepada seseorang secara lisan dengan menggunakan bahasa sebagai medianya. Tarigan (2008; 33) Menyatakan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan, baik secara berhadapan ataupun dengan jarak jauh. Tarigan (2002; 33) juga mengatakan bahwa berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara dipelajari.

Mafrukhi (2003;4) mengatakan bahwa pembelajaran berbicara yang dikembangkan dikelas adalah kegiatan berbicara dalam suasana resmi. Mafrukhi juga memberikan alternatif pembelajaran keterampilan berbicara yaitu diskusi kelompok, membuat pertanyaan, berpidato presentasi, bertelepon, wawancara, rolepaly, menceritakan pengalaman didepan kelas dan sebagainya. Berbicara merupakan keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan untuk mencapai tujuan tertentu. Beberapa konsep dasar berbicara harus dipahami oleh pengajar sebelum mengajarkan keterampilan berbicara kepada peserta didiknya.

2.3.2 Komponen keterampilan berbicara

Menurut Pringgawidagda (2002;56) ada enam komponen komponen dalam keterampilan berbicara yaitu: ketepatan ucapan/artikulasi, Penempatan tekanan, Intonasi, Pilihan Kata, Penguasaan topik, Kelancaran.

1. Ketepatan ucapan/artikulasi:

Pembicara harus membiasakan diri mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara tepat. Pengucapan bunyi-bunyi bahasa yang kurang tepat dapat mengalihkan perhatian pendengar. Hal ini mengganggu keefektifan berbicara. Pengucapan atau artikulasi yang kurang tepat dapat menimbulkan kebosanan, kurang menyenangkan, kurang menarik, atau dapat mengalihkan perhatian pendengar.

2. Penempatan tekanan.

Kesesuaian tekanan, nada dan durasi merupakan daya tarik tersendiri dalam berbicara, bahkan kadang-kadang menerapkan factor penentu walaupun masalah yang dibicarakan kurang menarik, dengan penempatan tekanan, nada dan durasi yang sesuai akan menyebabkan masalahnya menjadi menarik. Sebaliknya, jika penyampaian datar saja, hampir dapat dipastikan akan menimbulkan kejenuhan dan keefektifan tentu berkurang. Penempatan tekanan pada kata atau suku kata yang kurang sesuai akan mengakibatkan kegagalan.

3. Intonasi

Intonasi dalam berbicara mengambil peran penting dalam hal kesopanan. Ungkapan yang baik dapat dianggap baik apabila mempunyai intonasi atau penekanan yang kurang tepat. Seseorang dapat berfikir negative dengan intonasi yang tinggi walaupun ungkapan baik.

4. Pilihan kata

Pilihan kata hendaknya tepat jelas dan bervariasi. Jelas maksudnya mudah dimengerti oleh pendengar yang menjadi sasaran. Pendengar akan lebih terangsang dan akan lebih

paham jika kata-kata yang digunakan sudah dikenal pendengar dalam setiap pembicaraan. Pemakaian kata-kata populer tentu akan lebih efektif dari pada kata-kata yang muluk-muluk dan kata-kata yang berasal dari bahasa asing. Kata-kata yang belum dikenal memang mengakibatkan rasa ingin tahu, namun akan menghambat kelancaran berkomunikasi.

5. Penguasaan Topik

Pembicaraan formal selalu menuntut persiapan, tujuannya tidak lain supaya topik yang dipilih betul-betul dikuasai. Penguasaan topik yang baik akan menumbuhkan keberanian dan kelancaran. Jadi penguasaan topik sangat penting bahkan merupakan faktor utama dalam berbicara.

6. Kelancaran

Seorang pembicara yang lancar berbicara akan memudahkan pendengar menangkap isi pembicaraannya. Seringkali pembicara berbicara terputus-putus bahkan antara bagian-bagian yang terputus itu diselipkan bunyi-bunyi tertentu yang mengganggu penangkapan pendengar misalnya: menyelipkan bunyi ee,oo,aa, dan sebagainya. Sebaliknya pembicara yang terlalu cepat bicarannya juga akan menyulitkan pendengar menangkap pokok pembicaraannya.

2.4 Deskripsi Teoretik Variabel Bebas

Kerlinger (1985; 44) menyatakan bahwa variabel bebas sering disebut sebagai variabel stimulus, input dan prediktor. Sedangkan variabel bebas adalah sebab yang dipandang sebagai sebab kemunculan variabel terikat yang diduga sebagai akibatnya, variabel

yang menjadi sebab timbulnya atau berubahnya variabel dependen (variabel terikat). Jadi variabel independent adalah variabel yang mempengaruhi.

2.4.1 Media Pembelajaran

2.4.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Smaldino (2011; 7) menyatakan media merupakan bentuk jamak dari perantara (*medium*) dan merupakan sarana komunikasi. Smaldino (2011; 7) juga menyatakan ada enam kategori dasar media yaitu: teks, audio visual, video, perekayasa (*manipulative*) dan orang-orang. Sebuah format media merupakan bentuk fisik yang didalamnya pesan disertakan tampilan seperti papan tulis, penanda (*visual dan teks*), slide powerpoint (teks dan visual), CD (suara dan musik), DVD (video) dan multimedia komputer (audio, teks dan video), Smaldino (2011;7).

Arsyad (2010; 37) mengemukakan bahwa “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.” Media adalah suatu eksistensi manusia yang memungkinkannya memengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengannya Sadiman (2002; 54). Media pembelajaran tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks tetapi juga bentuk sederhana seperti: slide, foto, diagram buatan guru, objek nyata Trianto (2010; 234).

2.4.1.2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Hamdani (2005; 55) mengemukakan manfaat media dalam pembelajaran adalah:

1. Membangkitkan ide-ide/ gagasan –gagasan yang bersifat konseptual, sehingga mengurangi kesalah pahaman siswa dalam mempelajarinya.
2. Meningkatkan minat siswa untuk materi pelajaran.
3. memberikan pengalaman-pengalaman nyata yang merangsang aktivitas diri sendiri untuk belajar.
4. Dapat mengembangkan jalan pikiran yang berkelanjutan.
5. Menyediakan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah di dapat melalui materi yang lain dan menjadikan proses belajar mendalam dan beragam. Sehingga pembuatan media pembelajarandi perlukan untuk proses pelaksanaan pembelajaran dan proses berfikir siswa.

Media bertujuan untuk instruksi dimana informasi yang terdapat di dalam media itu harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dapat dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan mahasiswa.

Yunia (2011;11) mengemukakan beberapa hasil dari penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral dari pembelajaran dikelas atau sebagai cara utama dalam pembelajaran langsung yaitu sebagai berikut:

1. Penyampaian materi menjadi lebih baku. Setiap mahasiswa yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama.

2. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat mahasiswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah–ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan mahasiswa berpikir, sehingga media dapat memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip–prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi mahasiswa, umpan balik, dan penguatan
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan–pesan dan isi materi dalam jumlah yang cukup banyak.
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen–elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik spesifik, dan jelas.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja sesuai dengan keinginan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu
7. Sikap positif mahasiswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran dosen dapat berubah kearah yang lebih positif; beban dosen untuk penjelasan yang berulang–ulang mengenai isi materi dapat dikurangi bahkan dapat dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses pembelajaran, misalnya sebagai konsultan atau penasihat mahasiswa.

Dari beberapa para ahli maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses pembelajaran
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian mahasiswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih baik antara mahasiswa dengan lingkungannya dan mahasiswa dimungkinkan untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada mahasiswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungannya

2.4.2. Perangkat dan Klasifikasi Media Pembelajaran

2.4.2.1. Perangkat Media Pembelajaran

Daryanto (2010; 31) Yang termasuk perangkat media adalah: *Material, equipment, hardware dan software*. Istilah material berkaitan erat dengan istilah equipment dan istilah hardware berhubungan dengan istilah software. Material (bahan media) adalah sesuatu yang dapat dipakai untuk menyimpan pesan yang akan disampaikan kepada audien dengan menggunakan peralatan tertentu atau wujud bendanya sendiri, seperti transparansi untuk perangkat overhead, film, filmstrip dan slide, gambar, grafik dan bahan cetak. Sedangkan equipment (peralatan) ialah sesuatu yang dipakai untuk memindahkan atau menyampaikan sesuatu yang disimpan oleh material kepada audien, misalnya proyektor film slide, video tape recorder, papan tempel, papan flanel dan sebagainya.

Istilah hardware dan software tidak hanya dipakai dalam dunia komputer, tetapi juga untuk semua jenis media pembelajaran. Contoh isi pesan yang disimpan dalam transparansi *OHP*, kaset audio, kaset video, film slide. Software adalah isi pesan yang disimpan dalam material, sedangkan hardware adalah peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang telah dituangkan kedalam material untuk dikirim kepada audien. Contoh, proyektor overhead, proyektor film, video tape recorder, proyektor slide, proyektor filmstrip.

2.4.2.2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media. menurut Allen (2008; 71), terdapat sembilan kelompok media, yaitu: visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran, terprogram, demonstrasi, buku teks cetak dan sajian lisan. Disamping mengklasifikasikan, Allen juga mengaitkan antara jenis media pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Allen melihat bahwa, media tertentu memiliki kelebihan untuk tujuan belajar yang lain. Allen mengungkapkan tujuan belajar, antara lain: info aktual, pengenalan visual, prinsip dan konsep, prosedur, keterampilan dan sikap. Setiap jenis media tersebut memiliki perbedaan kemampuan untuk mencapai tujuan belajar, ada tinggi, sedang dan rendah.

1. Komputer

Aplikasi komputer dalam bidang pembelajaran memungkinkan berlangsungnya proses pembelajaran secara individual (*individual learning*). Pemakai komputer atau user dapat melakukan interaksi langsung dengan sumber informasi.

Komputer memungkinkan mahasiswa belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya dalam memahami pengetahuan dan informasi yang ditayangkan. Penggunaan komputer dalam proses pembelajaran membuat mahasiswa dapat melakukan kontrol terhadap aktivitas belajarnya.

Komputer dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi mahasiswa yang lambat (*slow learner*), tetapi juga dapat memacu efektivitas belajar bagi mahasiswa yang lebih cepat (*fast learner*). Disamping itu, komputer dapat diprogram agar mampu memberikan umpan balik terhadap prestasi belajar dan memberikan pengukuhan (*reinforcement*) terhadap prestasi belajar mahasiswa.

Komputer mampu merekam hasil belajar pemakainya (*record keeping*), komputer dapat diprogram untuk memeriksa dan memberikan skor hasil belajar secara otomatis. Komputer juga dapat dirancang agar dapat memberikan saran bagi mahasiswa untuk melakukan kegiatan belajar tertentu. Kemampuan ini mengakibatkan komputer dapat dijadikan sebagai sarana untuk pembelajaran yang bersifat individual (*individual learning*).

Komputer mampu mengintegrasikan komponen warna, musik dan animasi grafik (*graphic animation*). Hal ini menyebabkan komputer mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi. Hal ini menyebabkan program komputer sering dijadikan sebagai sarana untuk melakukan kegiatan belajar yang bersifat simulasi. Kapasitas memori yang dimiliki oleh komputer memungkinkan penggunaannya menayangkan kembali hasil belajar yang telah dicapai sebelumnya. Hasil belajar sebelumnya ini dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai dasar pertimbangan

untuk melakukan kegiatan belajar selanjutnya. Penggunaan komputer dalam proses belajar dapat meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan waktu dan biaya yang relatif kecil. Penggunaan program simulasi dapat mengurangi biaya bahan dan peralatan untuk melakukan percobaan.

Beberapa ciri media yang dihasilkan teknologi berbasis komputer

1. Media pembelajaran berbasis komputer dapat digunakan secara acak
2. Media pembelajaran berbasis komputer dapat digunakan berdasarkan keinginan mahasiswa
3. Biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol dan grafik
4. Pembelajaran dapat berorientasi pada mahasiswa dan melibatkan interaktivitas mahasiswa yang tinggi.

2. Multimedia Interaktif

Media Animasi dapat digunakan pada pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa terutama Bahasa Inggris. Sifat media ini selain interaktif juga bersifat multimedia terdapat unsur-unsur media secara lengkap yang meliputi sound, animasi, video, teks dan grafis.

3. Media Cetak

Daryanto (2010; 34) Media cetak merupakan bahan ajar yang berupa cetakan dalam bentuk tulisan ataupun gambar yang dikemas berupa buku pelajaran, surat kabar,

majalah, ensiklopedi, dan buku suplemen dan pengajaran berprogram. Dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru, oleh karena itu media cetak harus berisi tentang petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, isi materi pelajaran, informasi pendukung, latihan soal, petunjuk kerja, evaluasi dan balikan terhadap hasil evaluasi.

Media cetak yang dikemas dalam buku pelajaran sering disebut buku teks menyajikan bentuk bahan cetakan secara logis dan sistematis tentang suatu cabang ilmu pengetahuan. Keuntungan dalam penggunaan media cetak adalah: ekonomis, komprehensif, sistematis dan mengembangkan sikap mandiri dalam belajar.

Media cetak disusun dengan menggunakan bahasa sederhana, menarik dan dilengkapi dengan gambar dan keterangan. Media cetak akan sangat membantu dosen dan mahasiswa dalam mendalami ilmu pengetahuan sesuai dengan mata kuliah masing-masing. Media cetak juga merupakan suatu unit program pembelajaran yang disusun dalam bentuk tertentu untuk keperluan belajar. Dengan kata lain, media cetak merupakan suatu media yang dibuat sebagai sarana belajar yang berkenaan dengan informasi dan bahan pelajaran.

Ada beberapa karakteristik bahan ajar media cetak antara lain : 1) harus mampu membelajarkan sendiri para siswa (*self-instructional*) dengan pengertian bahan ajar cetak harus mempunyai kemampuan menjelaskan materi yang sejelas jelasnya dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang sejelas jelasnya untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran, baik dalam bimbingan guru maupun secara mandiri. 2) bersifat lengkap (*self-contained*) artinya memuat hal-hal yang sangat diperlukan dalam proses

pembelajaran. Hal-hal tersebut adalah tujuan pembelajaran/kompetensi, prasyarat yaitu materi-materi pelajaran yang mendukung atau perlu dipelajari terlebih dahulu sebelumnya, prosedur pembelajaran, materi pembelajaran yang tersusun sistematis, latihan/tugas-tugas, soal-soal evaluasi beserta kunci jawaban dan tindak lanjut yang harus dikerjakan oleh siswa, dan 3) mampu membelajarkan peserta didik (*self-instructional material*), artinya dalam bahan pembelajaran cetak harus mampu memicu siswa untuk aktif dalam proses belajarnya bahkan membelajarkan siswa untuk dapat menilai kemampuan belajarnya sendiri.

Media cetak adalah sumber pelajaran yang berisi cara mengekspresikan sebuah gambar ataupun tulisan yang terdapat dalam media cetak. Media cetak ini disusun oleh dosen pengampu mata kuliah *English for Communication 3* dengan menyesuaikan standar kompetensi mata kuliah.

Media pembelajaran dalam bentuk cetak mempunyai kelebihan sebagai berikut :

- 1) mudah diperoleh dan dibawa ke mana-mana,
- 2) mudah dipelajari kapan dan di mana pun,
- 3) tidak memerlukan alat khusus untuk menggunakannya,
- 4) pengirimannya relatif mudah dan murah dibanding media lainnya,
- 5) merupakan media yang paling canggih untuk mengembangkan

kemampuan mahasiswa untuk belajar tentang fakta dan prinsip-prinsip umum serta abstrak dengan menggunakan argumentasi yang logis.

kekurangan media pembelajaran modul / cetak adalah:

- 1) tidak mampu mempresentasikan gerakan
- 2) pemaparan materi dalam bahan ajar cetak cenderung linier.
- 3) tidak mampu mempresentasikan kejadian secara berurutan
- 4) untuk membuat bahan ajar cetak yang bagus, diperlukan biaya yang tidak sedikit.
- 5) membutuhkan kemampuan baca yang tinggi dari pembacanya

Dari kekurangan dan kelebihan yang ada pada media ini kita bias menyimpulkan bahwa media ini begitu sangat fleksibel dan dapat menjangkau semua kalangan dan mudah didapatkan tanpa harus mengeluarkan biaya yang besar.

4. Media Animasi

Perkembangan teknologi dalam bidang computer telah membawa perubahan dalam berbagai bidang teknologi, mulai dari hal-hal sederhana word processor sampai pada teknologi rekayasa maupun komunikasi. Dalam dunia pendidikan komputer pada umumnya dipergunakan sebagai media untuk presentasi materi pelajaran yang sulit dijelaskan dengan menggunakan gambar diam dan butuh penjelasan yang lebih detail tentang suatu keadaan.

Adjie (2005; 23) Animasi adalah suatu perubahan yang terjadi pada objek dalam jarak dan waktu tertentu. Animasi juga merupakan susunan gambar diam (*static graphics*) yang dibuat efek sehingga seolah-olah tampak bergerak. Tulisan yang meluncur dari samping ke tengah layar atau gambar. Kesulitan dalam hal mengajar akan jauh berkurang karena dosen dengan mudah bisa memperagakan cara kerja, tanpa harus mengeluarkan alat praktek lebih dahulu.

Menurut Ramadhan (2004; 115) “Animasi adalah proses Bergeraknya objek dari suatu posisi keposisi lain dan proses berubahnya ukuran atau bentuk suatu objek juga dapat disebut animasi”. Kelebihan utama media animasi adalah kemampuan memberikan kesan hidup terhadap gambar yang ditampilkan untuk memperjelas penyampaian pesan pelajaran. Media ini memberikan hasil teknologi yang berfungsi menyampaikan materi dengan jelas dan menarik. Aplikasi tersebut apabila di lihat dari cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi tutorial, penyajian materi secara bertahap, *drills* and *practice* untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya, permainan dan simulasi (latihan untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari dan vocabulary) kosa kata yang dapat membantu siswa menambah informasi dan pengetahuan berdasarkan makna, sesuai dengan keinginan masing-masing).

Beberapa kelebihan penggunaan Media Animasi sebagai berikut :

1. Dapat menggambarkan gerakan, keterkaitan, dan memberikan dampak terhadap topik yang dibahas
2. Dapat dikombinasikan antara gambar dengan gerakan, serta
3. Feksibel dan mudah diadaptasi.
4. *Individual*
5. *Cost effectiveness*
6. *Motivasi*
7. Umpan balik
8. *Record keeping*
9. Kontrol ada pada pengguna

Sedangkan kelemahan penggunaan Media Animasi adalah

1. Hanya akan berfungsi untuk hal-hal sebagaimana yang telah diprogramkan
2. Memerlukan peralatan (komputer) multimedia
3. Perlu persyaratan minimal prosesor, memori kartu grafis dan monitor
4. Perlu kemampuan pengoperasian, untuk itu perlu ditambahkan petunjuk pemanfaatan
5. Pengembangannya memerlukan adanya tim yang profesional
6. Pengembangannya memerlukan waktu yang cukup lama
7. Aliran informasi yang disampaikan sangat fixed.

2.5 Sikap Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah

1. Definisi Sikap

Sikap merupakan kemampuan internal yang berperan sekali dalam mengambil tindakan. Sikap merupakan aspek penting yang dimiliki seseorang untuk menentukan tindakannya terhadap obyek. Mulyatiningsih dkk (2004;12) menyatakan bahwa sikap adalah suatu sistem yang berlangsung terus menerus tentang sesuatu yang menyangkut positif atau negatifnya suatu obyek, perasaan emosional dan kecenderungan orang untuk melakukan suatu tindakan setuju-tidak setuju. Ada tiga komponen sikap yang menonjol, yaitu perasaan, pemikiran dan perilaku, dimana masing-masing komponen memiliki karakteristik tersendiri namun saling terkait antara satu dengan yang lain.

Priyani (2010; 17) menyatakan bahwa ada tiga komponen yang secara bersama-sama membentuk sikap yang utuh (*total attitude*) yaitu :

- a. Kognitif (*cognitive*).

Berisi kepercayaan seseorang mengenai apa yang berlaku atau apa yang benar bagi obyek sikap. Sekali kepercayaan itu telah terbentuk maka ia akan menjadi dasar seseorang mengenai apa yang dapat diharapkan dari obyek tertentu.

b. Afektif (*affective*)

Menyangkut masalah emosional subyektif seseorang terhadap suatu obyek sikap. Secara umum komponen ini disamakan dengan perasaan yang dimiliki obyek tertentu.

c. Konatif (*conative*)

Komponen konatif atau komponen perilaku dalam struktur sikap menunjukkan bagaimana perilaku atau kecenderungan berperilaku dengan yang ada dalam diri seseorang berkaitan dengan obyek sikap yang dihadapi.

Antara ketiga komponen tersebut berinteraksi selaras dan konsisten artinya bahwa apabila dihadapkan pada obyek sikap yang sama maka akan membuat pola sikap yang sama.

2. Ciri-ciri sikap

Agar mudah memahami sikap perlu kiranya mengenal ciri-ciri sikap Menurut Arif (2008; 43) mengemukakan ciri-ciri sikap sebagai berikut:

1. Tidak dibawa sejak lahir, melainkan dibentuk dan dipelajarinya sepanjang perkembangan dalam hubungannya dengan objek.

2. Dapat diubah-ubah karena dapat dipelajari
3. Tidak berdiri sendiri, melainkan mempunyai hubungan tertentu dengan objek
4. Dapat berkenaan dengan suatu objek saja, juga dapat berkenaan dengan objek lain.
5. Mempunyai segi-segi motivasi dan perasaan.

Karena sikap tidak dibawa sejak lahir, ini berarti bahwa seseorang pada waktu dilahirkan belum memiliki sikap tertentu. Sikap tertentu ditentukan oleh perkembangan individu yang bersangkutan, oleh karena itu sikap dapat diubah-ubah dan dipelajari.

Perasaan individu bahwa ia tidak mempunyai kemampuan yang ia miliki. Padahal segala keberhasilan banyak bergantung kepada cara individu memandang kualitas kemampuan yang dimiliki. Pandangan dan sikap negatif terhadap kualitas kemampuan yang dimiliki mengakibatkan individu memandang seluruh tugas sebagai suatu hal yang sulit untuk diselesaikan.

Sebaliknya pandangan positif terhadap kualitas kemampuan yang dimiliki mengakibatkan seseorang individu memandang seluruh tugas sebagai suatu hal yang mudah untuk diselesaikan. Sikap terbentuk dan dapat berubah karena interaksi dengan lingkungannya.

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa sikap adalah keadaan internal seseorang atau individu yang menjadi nyata apabila orang tersebut berhadapan dengan obyek atau benda dan peristiwa yang disikapinya, serta merupakan kesiapan mental dan kecenderungan memberikan respon, untuk dapat bereaksi pada orang, objek

atau ide. Sikap merupakan perwujudan perasaan seseorang serta penilaian terhadap sesuatu objek yang didasarkan pada pengetahuan, pemahaman, pendapat dan keyakinan maupun gagasan-gagasan terhadap suatu objek sehingga menghasilkan kecenderungan untuk bertindak pada objek. Objek sikap dapat berupa manusia atau bukan manusia seperti benda, gagasan, konsep dan lainnya, juga dapat berupa aktivitas belajar.

Sikap terbentuk melalui bermacam-macam cara antara lain:

1. Melalui pengalaman yang berulang-ulang, atau dapat pula melalui suatu pengalaman yang disertai perasaan yang mendalam (pengalaman traumatik)

2. Melalui imitasi

Peniruan dapat terjadi tanpa disengaja, dapat pula dengan sengaja. Dalam hal terakhir individu harus mempunyai minat dan rasa kagum terhadap mode, di samping itu diperlukan pula pemahaman dan kemampuan untuk mengenal dan mengingat model yang hendak ditiru, peniruan akan terjadi lebih lancar bila dilakukan secara kolektif dari pada perorangan.

3. Melalui sugesti

Seseorang membentuk suatu sikap terhadap objek tanpa suatu alasan dan pemikiran yang jelas, tapi semata-mata karena pengaruh yang datang dari seseorang atau sesuatu yang mempunyai wibawa dalam pandangannya.

4. Melalui identifikasi

Seseorang meniru orang lain atau suatu organisasi/badan tertentu didasari suatu keterikatan emosional sifatnya; meniru dalam hal ini banyak dalam arti berusaha menyamai; identifikasi seperti ini sering terjadi antara anak dengan ayah, pengikut dengan pemimpin, siswa dengan guru, antara anggota suatu kelompok dengan

anggota lainnya dalam kelompok tersebut yang dianggap paling mewakili kelompok yang bersangkutan.

Dari uraian diatas menjelaskah bahwa aspek afektif pada diri siswa besar peranannya dalam pendidikan dan karenanya tidak dapat kita abaikan begitu saja. Pengukuran terhadap aspek ini amat berguna dan lebih dari itu kita harus memanfaatkan pengetahuan kita mengenai karakteristik-karakteristik afektif siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sikap terhadap obyek, gagasan atau orang tertentu merupakan orientasi yang bersifat menetap dengan komponen-komponen kognitif, afektif dan perilaku. Komponen kognitif terdiri dari seluruh kognisi yang dimiliki seseorang mengenai objek tertentu, fakta, pengetahuan dan keyakinan tentang objek. Komponen afektif terdiri dari seluruh perasaan atau emosi seseorang terhadap objek, terutama penilaian. Apabila ketiga komponen tersebut serasi dengan tingkah laku seseorang, maka orang tersebut akan cenderung bertindak kearah yang lebih positif, terutama yang berhubungan dengan objek kegiatannya.

Menurut Rahayu (2010;23) Faktor yang menentukan dalam pembentukan sikap, yaitu: (1) keinginan, (2) informasi, (3) hubungan dalam kelompok dan, (4) kepribadian. Berbagai faktor tersebut menunjukkan bahwa setiap kegiatan selalu diawali dengan keinginan dan kebutuhan terhadap sesuatu yang dicapai, kemudian berusaha mengumpulkan informasi yang dapat menguatkan pengetahuan dari berbagai sumber. Untuk memperoleh informasi tersebut, memerlukan hubungan atau interaksi baik secara

individual maupun secara kelompok. Sikap berkaitan dengan kepribadian, dalam arti adanya penyesuaian antara harapan dengan kenyataan yang diperoleh. Jika keinginan tidak sesuai dengan harapan maka biasanya akan timbul frustrasi, kecewa dan, tingkah laku lainnya menjadi sikap negatif terhadap objek, benda, atau peristiwa yang disikapi.

Merangsang perubahan Sikap pada diri seseorang bukanlah hal yang mudah untuk dilakukan karena ada kecenderungan sikap-sikap untuk bertahan. Menurut Nabihah (2011; 44) Ada banyak hal yang menyebabkan sulitnya mengubah suatu sikap, antara lain :

1. Adanya dukungan dari lingkungan terhadap konsep diri yang bersangkutan

Manusia selalu ingin mendapatkan respon dan penerimaan dari lingkungan, dan karena itu akan berusaha menampilkan sikap yang dibenarkan oleh lingkungannya; keadaan semacam ini membuat orang tidak cepat mengubah sikapnya

2. Adanya peranan tertentu dari suatu sikap dalam kepribadian seseorang (misalnya 'egodefensive')

3. Bekerja Asas Selektivitas

Seseorang cenderung untuk tidak mempersepsi data-data baru yang mengandung informasi yang bertentangan dengan pandangan-pandangan dan sikap yang telah ada

4. Bekerjanya prinsip mempertahankan keseimbangan

Bila kepada seseorang disajikan informasi yang dapat membawa suatu perubahan dalam dunia psikologinya, maka informasi itu akan dipersepsi sedemikian rupa, sehingga hanya akan menyebabkan perubahan-perubahan yang seperlunya saja

5. Adanya kecenderungan seseorang untuk menghindari kontak dengan data yang bertentangan dengan sikap-sikapnya yang telah ada (misalnya tidak mau menghadiri ceramah mengenai hal yang tidak disetujuinya)
6. Adanya sikap yang tidak kaku pada sementara orang untuk mempertahankan pendapat-pendapatnya sendiri.

Meskipun terdapat banyak faktor yang menyebabkan konsep cenderung bertahan, namun dalam kenyataannya tetap terjadi perubahan-perubahan sikap sebagaimana yang terlihat dalam kehidupan sehari-hari. Perubahan zaman akan membawa perubahan dalam hal-hal yang dibutuhkan dan diinginkan oleh orang-orang pada saat tertentu, juga akan terjadi perubahan dalam sikap mereka terhadap berbagai objek. Ini menunjukkan bahwa usaha mengubah sikap perlu dikaitkan pula dengan kebutuhan dan keinginan dari orang-orang yang akan diusahakan perubahan sikap. Selain itu perlu pula ditelaah arah dari perubahan yang diinginkan. Biasanya perubahan yang konkuren (misalnya suatu sikap positif ingin dibuat lebih positif atau konsep diri negatif akan dibuat lebih negatif) lebih mudah dicapai daripada perubahan yang inkonkuren (misalnya sikap yang negatif ingin diubah menjadi positif, atau sebaliknya).

Para ahli mengatakan bahwa untuk mengadakan perubahan sikap, pengajar perlu bertindak sebagai seorang diagnostikus dan terapis. Mula-mula harus ditetapkan makna fungsional dari sikap yang ada dan ingin diubah, bagi siswa yang memiliki konsep diri tersebut. Kemudian diteliti kebutuhan-kebutuhan apa yang dipuaskan oleh sikap yang ingin diubah. Teliti pula perasaan-perasaan yang bagaimanakah yang menyertai sikap tersebut. Juga dukungan lingkungan terhadap sikap tersebut perlu diketahui.

Bila diagnosis tidak tepat, maka perubahan yang diharapkan sulit akan terjadi. Dalam hal ini tidak ada suatu pegangan yang pasti untuk menghindarkan kekeliruan dalam diagnosis. Saran yang dapat diberikan adalah mengumpulkan informasi selengkap mungkin mengenai sifat dan latar belakang sikap yang ingin diubah. Disamping itu kita perlu mempertimbangkan pengarahannya masing-masing komponen yang bersangkutan.

Sikap siswa terhadap mata kuliah *English for Communication 3* adalah sikap mahasiswa Manajemen Informatika Dian Cipta Cendikia Bandar Lampung, yaitu keadaan internal mahasiswa tersebut berupa kecenderungan atau kesiapan memberikan respon meliputi komponen kognitif, afektif dan konatif terhadap mata kuliah *English for Communication 3* yang meliputi dimensi: (1) sikap terhadap tujuan dan isi mata kuliah *English for Communication 3*, (2) sikap terhadap cara mempelajari mata kuliah *English for Communication 3*, (3) sikap terhadap mata kuliah *English for Communication 3*, (4) sikap terhadap upaya memperdalam pengetahuan mata kuliah *English for Communication 3*.

2.6 Kajian dan Relevansi Hasil Penelitian yang lain

Affih (2010) dalam penelitiannya media dan pembelajaran terhadap sikap dan prestasi belajar. Menyimpulkan bahwa media sangat mempengaruhi sikap seseorang apakah positif atau negatif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbicara.

Maryanto, 2010 dalam penelitiannya “**peningkatan prestasi belajar dengan menggunakan media animasi Komputer**” Menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media animasi akan lebih menarik sehingga siswa dapat selalu aktif dalam proses pembelajarannya.

Nugroho, 2006 dalam penelitiannya” **peningkatan prestasi belajar dengan menggunakan media animasi Komputer**” menyimpulkan bahwa sikap positif terhadap belajar menjadi pemicu rasa suka dan keterlibatan diri secara total (ego involvement) terhadap peristiwa belajar.

Rakhmatullah, 2011”**Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran animasi terhadap hasil belajar**” . Hasil dari penelitian ini tentang adanya peningkatan tentang hasil belajar dengan penggunaan media animasi. Dalam penelitiannya menyatakan bahwa pembelajaran dengan penggunaan media animasi dapat meningkatkan nilai keterampilan berbicara mahasiswa.

Suyatna, 2008 dalam penelitiannya terhadap “**Peningkatan pemahaman speaking dengan media animasi** “ hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan pemahaman serta aktivitas peserta didik di SMK Negeri 2 Kota Bandung.

Herminingsih, 2008 dalam penelitiannya “**Pengaruh penggunaan media cetak terhadap prestasi belajar**” Menyimpulkan bahwa pengaruh media cetak dalam proses

pembelajaran sangat kuat karena media ini telah digunakan dari dulu hingga kini dan lebih lengkap.

Uraian diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran dan sikap menentukan keterampilan berbicara. Media animasi yang baik sebagai media pembelajaran akan memberikan dampak yang baik terhadap kualitas pembelajaran . Dari hasil penelitian yang lalu dari penggunaan media animasi dan cetak ternyata masih ada satu penelitian yang harus dijawab.

2.7 Kerangka Berpikir

2.7.1. Interaksi antara media pembelajaran dengan sikap mahasiswa

Upaya perbaikan proses pembelajaran dengan melakukan penelitian eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui: (1). Interaksi yang signifikan antara kedua media pembelajaran dengan sikap mahasiswa, (2) Perbedaan keterampilan berbicara mahasiswa yang mengikuti perkuliahaan *English for communication 3* melalui media animasi dengan cetak.(3) Perbedaan keterampilan berbicara mahasiswa yang mengikuti perkuliahan *English for Communication 3* melalui media animasi dengan cetak dengan sikap positif , (4). Perbedaan keterampilan berbicara mahasiswa yang mengikuti perkuliahaan *English for Communication 3 melalui* media animasi dengan cetak dengan sikap negatif.

Pada Penelitian ini terdapat variabel bebas dan variabel terikat . Variabel bebas ada dua kelompok yaitu media cetak, media animasi dan variabel atributnya adalah sikap , sedangkan variabel terikat adalah keterampilan berbicara mahasiswa. Penyusunan bahan ajar melalui cetakkan tidak mampu mengatasi permasalahan belajar yang dihadapi

mahasiswa untuk secara mudah dan cepat mencapai kompetensi yang ingin dicapai, untuk itu diperlukan alternative bahan ajar yang lebih interaktif pengganti media cetak yaitu dengan menggunakan media animasi sebagai multimedia interaktif.

Media animasi dapat berperan dalam menghemat waktu dosen mengajar dan mengubah peran dosen menjadi fasilitator serta membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Sedangkan peran media animasi bagi mahasiswa adalah membantu mahasiswa untuk dapat belajar tanpa harus ada dosen atau mahasiswa lain, mahasiswa dapat belajar kapan dan di mana saja, mahasiswa dapat belajar dengan kecepatannya sendiri, mahasiswa dapat belajar menurut urutannya sendiri dan membantu potensi mahasiswa untuk menjadi pelajar mandiri.

Belajar dengan menggunakan indera ganda yaitu pandangan dan pendengaran akan memberikan keuntungan bagi mahasiswa. Mahasiswa akan belajar lebih banyak daripada jika materi disajikan dalam bentuk pandangan saja. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan rangsangan kegiatan belajar serta membawa pengaruh psikologis terhadap mahasiswa.

Pemilihan media pembelajaran harus melihat kondisi mahasiswa. Mahasiswa yang mempunyai sikap positif dapat menggunakan media apapun, sedangkan mahasiswa yang mempunyai sikap negatif harus mempertimbangkan khusus dalam memilih media. Media pembelajaran bagi mahasiswa yang mempunyai sikap negatif harus lebih interaktif dan menarik, sehingga mengajak mahasiswa untuk dapat ikut serta dan memberikan umpan balik pada media pembelajaran yang digunakan.

Sikap mahasiswa terhadap mata kuliah *English for Communication 3* merupakan pengorganisasian keyakinan, perasaan, dan kecenderungan perilaku yang relatif bersifat permanen pada mata kuliah *English for Communication 3*. Terdapat tiga komponen sikap pada mata kuliah *English for Communication 3*, yaitu komponen konasi, komponen afeksi dan komponen kognisi. Komponen afeksi yaitu keyakinan seseorang terhadap suatu objek. Misalnya, sikap mahasiswa terhadap mata kuliah *English for Communication 3*. Komponen perasaan mengacu pada emosi yang berhubungan dengan objek. Apakah objek tersebut menyenangkan atau tidak, disukai atau tidak. Emosi inilah yang memberikan karakter sikap yang bersifat mendorong.

Komponen kecenderungan tindakan merujuk pada kesiapan tingkah laku yang berkenaan dengan sikap. Ketika seseorang memiliki sikap positif terhadap objek, ia cenderung memihak, membantu dan mendukung objek tersebut, namun ketika sikapnya adalah negatif maka ada kecenderungan untuk menghindari objeknya. Maka dapat dinyatakan bahwa mahasiswa yang memiliki sikap positif terhadap mata kuliah *English for Communication 3*, pelajaran tersebut akan diterima dengan senang hati, tetapi sebaliknya jika sikapnya negatif, tentu ada keengganan untuk menerimanya.

Skala sikap yang digunakan adalah skala sikap positif, artinya semakin tinggi skor yang diperoleh semakin positif sikapnya terhadap mata kuliah *English for Communication 3* atau sebaliknya, semakin rendah skor yang diperoleh berarti semakin negatif sikapnya terhadap mata kuliah *English for Communication 3*.

2.7.2. Keterampilan berbicara mahasiswa yang mengikuti perkuliahan *English for Communication 3* dengan media animasi dan cetak.

Pemilihan media pembelajaran sangat mempengaruhi proses pembelajaran dan berimbas pada hasil akhir dalam bentuk keterampilan berbicara, semakin baik media pembelajaran maka akan semakin baik peningkatan keterampilan berbicara mahasiswa. Media cetak adalah seperangkat bahan ajar yang disajikan secara sistematis sehingga penggunaannya dapat belajar dengan mudah. Sebuah media cetak akan bermakna kalau peserta didik dapat dengan mudah menggunakannya.

Pembelajaran dengan media cetak kemungkinan seorang peserta didik yang memiliki kecepatan tinggi dalam belajar akan lebih cepat menyelesaikan satu atau lebih KD dibandingkan dengan peserta didik lainnya. Dengan demikian maka media cetak harus menggambarkan KD yang akan dicapai oleh peserta didik, disajikan dengan menggunakan bahasa yang baik, menarik, dilengkapi dengan ilustrasi.

Penyusunan bahan ajar manual tidak mampu mengatasi permasalahan belajar yang dihadapi mahasiswa untuk secara mudah dan cepat memahami kompetensi yang ingin dicapai, untuk itu diperlukan alternatif bahan ajar yang lebih interaktif pengganti media cetak yaitu dengan menggunakan media animasi sebagai multimedia interaktif.

Proses pembelajaran yang disertai penggunaan media pembelajaran animasi merupakan alternatif pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa, sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan, penalaran dan keterampilannya untuk meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa pada mata kuliah *English for Communication 3*

Media pembelajaran pembelajaran saat ini sudah semakin beragam, mulai dari media konvensional sampai dengan media modern audio visual berupa kaset tape, VCD, maupun alat peraga, modern lainnya. Dengan beragam media tersebut, maka, suatu sistem pembelajaran yang dapat menghadirkan, suasana menyenangkan mutlak diperlukan. Oleh karena itu tidak salah jika media animasi merupakan salah satu alternatif media yang dapat menjawab kebutuhan tersebut. Media pembelajaran dalam bentuk visual atau animasi akan dapat mengarahkan perhatian mahasiswa untuk berkonsentrasi pada materi perkuliahan dan mengungkap bahwa visual dapat memperlancar pencapaian tujuan yang memahami dan mengingatkan informasi atau pesan yang terkandung dalam animasi.

Menurut Sadiman (2002; 26) Media pembelajaran yang dipilih diharapkan dapat mencakup aspek penglihatan (visual), Pendengaran (auditif) dan gerak (motorik), karena selain bertujuan memudahkan peserta didik dalam belajar juga mampu menanamkan konsep semakin banyak indera dan gerak mahasiswa yang terlibat dalam proses pembelajaran semakin mudah mahasiswa belajar yang bermakna. Media pembelajaran dalam bentuk animasi memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu mahasiswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Media animasi dapat berperan dalam menghemat waktu dosen mengajar dan mengubah peran dosen menjadi fasilitator serta membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Sedangkan peran media animasi bagi mahasiswa adalah membantu mahasiswa untuk dapat belajar tanpa harus ada dosen atau mahasiswa lain, mahasiswa dapat belajar

kapan dan dimana saja, mahasiswa dapat belajar dengan kecepatannya sendiri, mahasiswa dapat belajar menurut urutannya sendiri dan membantu potensi mahasiswa untuk menjadi mahasiswa mandiri.

2.7.3. Keterampilan berbicara mahasiswa yang mengikuti perkuliahan *English for Communication 3* melalui media animasi pada sikap positif.

Sikap mahasiswa terhadap mata kuliah *EFC 3* merupakan atribut. Sikap merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara. Sikap juga merupakan sesuatu yang dipelajari dan sikap menentukan bagaimana individu bereaksi terhadap situasi serta menentukan apa yang dicari individu dalam kehidupan. Pada umumnya rumusan-rumusan mengenai sikap mempunyai persamaan unsur yaitu adanya kesediaan untuk berespon terhadap suatu situasi. Semakin positif sikap mahasiswa terhadap mata kuliah *EFC 3* semakin baik dorongan respon yang ada dalam diri mahasiswa untuk dapat menguasai obyek yang dianggap menguntungkan bagi mahasiswa itu sendiri.

Mahasiswa yang mempunyai sikap positif terhadap mata kuliah cenderung dapat lebih mudah beradaptasi dalam media pembelajaran apapun. Mahasiswa yang mempunyai sikap positif dengan proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran animasi yang memiliki aspek penglihatan (visual), pendengaran (auditif) dan gerak (motorik) maka keterampilan berbicara akan lebih baik daripada media pembelajaran yang bersifat monoton.

2.7.4. Keterampilan berbicara mahasiswa yang mengikuti perkuliahan *English for Communication 3* melalui media cetak pada sikap negatif

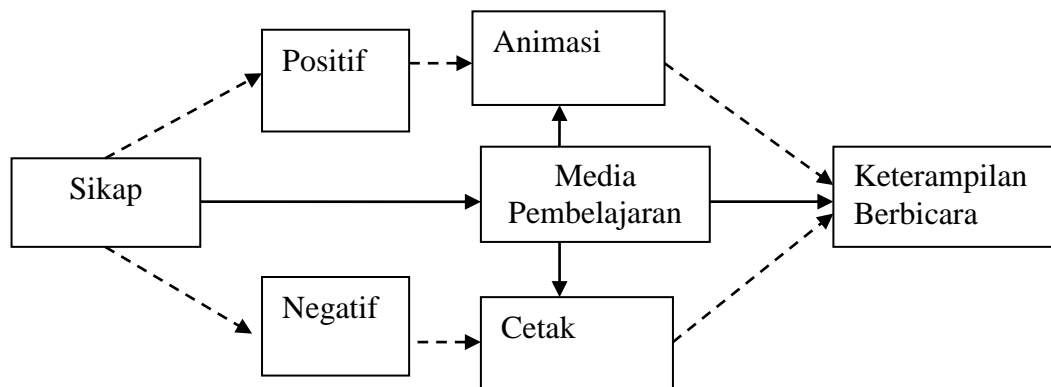
Sikap mahasiswa terhadap mata kuliah *English for communication 3* merupakan pengorganisasian keyakinan, perasaan, dan kecenderungan perilaku yang relatif bersifat permanen pada mata kuliah *EFC 3*. Terdapat tiga komponen sikap pada mata kuliah *English for communication 3*, yaitu komponen kognitif, perasaan, dan kecenderungan tindakan. Komponen kognitif yaitu keyakinan seseorang terhadap suatu obyek. Misalnya, sikap mahasiswa terhadap mata kuliah *English for communication 3*. Komponen perasaan mengacu pada emosi yang berhubungan dengan obyek. Apakah obyek tersebut menyenangkan atau tidak, disukai atau tidak. Emosi inilah yang memberikan karakter sikap yang bersifat mendorong.

Komponen kecenderungan tindakan merujuk pada kesiapan tingkah laku yang berkenaan dengan sikap. Ketika seseorang mempunyai sikap positif terhadap obyek, ia cenderung memihak, membantu dan mendukung obyek tersebut, namun ketika sikapnya adalah negatif maka ada kecenderungan untuk menghindari obyeknya. Dapat dinyatakan bahwa mahasiswa yang memiliki sikap negatif akan menghindari obyek yang tidak disukainya.

Mahasiswa yang mempunyai sikap negatif terhadap mata kuliah akan lebih baik menggunakan media pembelajaran yang tidak terlalu membutuhkan langkah-langkah yang rumit dalam belajar. Media pembelajaran yang sederhana seperti modul yang memuat contoh dialog serta gambar-gambar yang dapat dilihat berulang-ulang ketika membuat percakapan akan lebih mudah digunakan. Adanya dukungan yang tinggi akan

membuat keterampilan mahasiswa menjadi lebih baik dari pada pembelajaran dengan menggunakan animasi yang membutuhkan kreatifitas yang tinggi.

Sehingga kerangka berpikir ini dapat dituangkan pada gambar dibawah ini:



2.8. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian permasalahan dan kerangka berpikir yang telah diuraikan diatas, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis 1

H₁ : Ada interaksi antara penggunaan media animasi dan cetak dengan sikap mahasiswa terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran mata kuliah *EfC3*.

Hipotesis 2

H₁ : Keterampilan berbicara mahasiswa yang mengikuti perkuliahan *EfC3* melalui media animasi lebih tinggi dari pada cetak.

Hipotesis 3

H₁ : Keterampilan berbicara mahasiswa yang mengikuti perkuliahan *EfC* 3 melalui media animasi lebih tinggi dari pada cetak dengan sikap positif .

Hipotesis 4

H₁ : Keterampilan berbicara mahasiswa yang mengikuti perkuliahan *EfC* 3 melalui media cetak lebih tinggi dari pada animasi dengan sikap negatif.