

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. KOSAKATA (Vocabulary)

2.1.1. Definisi dan Konsep Kosakata

Pada era globalisasi, guru-guru perlu untuk mempersiapkan siswa-siswinya untuk menjadi warga internasional. Salah satu cara yang harus dipersiapkan untuk mereka, yaitu menjadikan Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional. Siswa dapat menjadikan Bahasa Inggris sebagai alat komunikasi yang efektif. Komunikasi itu meliputi, mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*) dan menulis (*writing*).

Penguasaan 4 keterampilan itu tidak dapat terlepas dengan penguasaan kosakata yang mereka miliki. Semakin banyak kosakata yang mereka miliki. Semakin banyak kosakata yang mereka pelajari/kuasai semakin besar peluang mereka dapat berperan dalam kancah internasional.

Tarigan (1993: 109) menyatakan bahwa ketrampilan berbahasa seseorang tergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki seseorang semakin besar pula kemungkinan orang tersebut terampil berbahasa. Di sisi lain, Finocchiaro dan Brown (1973: 188) menyatakan bahwa kosakata hanya memiliki arti bila digunakan dalam konteks pemakaiannya.

Begitu pula Joe et all. (1996: 137) menambahkan bahwa arti suatu kata dapat diketahui melalui isyarat konteks penggunaan kata dalam kalimat.

Kridalaskna (1993: 75) mendefinisikan kosakata sebagai komponen bahasa yang menuntut semua informasi tentang makna dan pemakaian kata, serta kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara atau penulis suatu bahasa. Sedangkan menurut Saleh (2000:29) kosakata adalah kata atau kelompok kata yang memiliki makna tertentu serta keseluruhan kata yang digunakan oleh seseorang dalam kegiatan komunikasi.

Rivers (1972) menyatakan bahwa adalah suatu hal yang tidak mungkin mempelajari suatu bahasa tanpa mempelajari kosakatanya. Mempelajari bahasa berarti mempelajari kosakata. Artinya kosakata adalah unsur yang paling penting dalam suatu bahasa. Suatu bahasa dapat mempunyai arti karena kosakatanya.

(It would be impossible to learn a language without vocabulary. Learning language means learning its vocabulary. It means that vocabulary is the most important things in language. A language will be meaningful because of its use of vocabulary).

Sementara itu Fries (1959) mengatakan bahwa kosakata adalah suatu aspek penting dalam mempelajari suatu bahasa. Mempelajari suatu bahasa berarti mempelajari kosakatanya, sebab kosakata adalah salah satu komponen dari bahasa yang tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran bahasa. Oleh karena itu, siswa-siswa yang menguasai banyak kosakata akan lebih mudah menguasai suatu bahasa daripada siswa lain yang tidak mempunyai banyak kosakata. Artinya, dengan

menguasai banyak kosakata seorang siswa dapat mempelajari bahasa secara lebih mudah. Dengan kata lain, untuk menguasai suatu bahasa asing, terlebih dahulu harus menguasai kosakatanya.

(Vocabulary is the essential area of language learning. It has meaning that learning a language, of course, is learning its vocabulary, too, because vocabulary is one of components of language that cannot be separated in learning the language. Therefore, students who are rich in vocabulary are easier to learn a language than the poor ones. It refers that by mastering a great number of vocabularies students will learn foreign language easily. In other words, to master a foreign language, we have to master the vocabulary first).

Di lain pihak, Burton's (1982) menerangkan bahwa kosakata yang banyak akan membantu mengekspresikan ide secara lebih jelas tanpa menggunakan banyak pengulangan kata. Selain itu, dengan kosakata yang banyak seseorang dapat berbahasa Inggris dengan lebih baik. Oleh karena itu semua siswa harus mempunyai kosakata yang banyak untuk memudahkan mereka untuk mempelajari suatu bahasa asing.

(Large number of vocabularies help to express idea vividly and without repetition of words. Besides that, he said that with larger vocabulary, we could better perform in all aspect of English language work. That is why the student have to master a great number of vocabularies if they want to make it easy to learn a foreign language).

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut diatas, dapat dikatakan bahwa penguasaan kosakata tidak berarti menguasai seluruh kosakata, bahkan dalam bahasa pertama (*first language/L1*) sendiri penguasaan kosakata akan bertambah seiring dengan pengalaman seseorang dan hal tersebut memerlukan waktu. Penjelasan tersebut mengandung makna bahwa penguasaan kosakata merupakan kemampuan untuk memahami dan menggunakan kosakata secara aktif.

2.1.2. Pembelajaran Kosakata (Vocabulary)

Pembelajaran kosakata dalam pembelajaran Bahasa Inggris bukanlah satu-satunya elemen yang penting. Tetapi dari banyak problem yang ditemui dalam elemen-elemen pembelajaran Bahasa Inggris seperti *speaking*, *reading*, *listening*, dan *writing*, pada umumnya disebabkan oleh kurangnya penguasaan *vocabulary* dari si pembelajar dan kurangnya pengetahuan dari si pembelajar untuk menempatkan *vocabulary* dalam praktek *speaking*, *reading*, *listening*, dan *writing*.

Menurut J- Harmer (1991) Pembelajaran kosakata memerlukan '*deep experience*' atau interaksi aktif dengan kosakata yang dipelajari. Hal ini bisa dilakukan dengan pembelajaran kosakata yang disenangi atau diperlukan oleh siswa. Oleh karena itu, sangat diperlukan metode dan media pembelajaran yang bisa menciptakan suasana pembelajaran suasana pembelajaran yang membantu interaksi siswa dengan kosakata atau konsep yang sedang dipelajari secara intensif (*immersed*) dan interaktif.

Dalam perbendaharaan kata Bahasa Inggris terdapat lebih dari seratus ribu kosakata. Merriam Webster's Collegiate Dictionary (2003), misalnya, mengandung 165.000 kosakata. Dari jumlah yang demikian banyak ini, pada dasarnya tidak semua kosakata tersebut harus dikuasai oleh seseorang untuk dapat berbicara dalam Bahasa Inggris. Nation (1990) menyatakan bahwa seseorang harus menguasai paling tidak 3.000 kata untuk dapat mengerti sebuah bacaan (*reading*). Di sisi lain, jumlah kata yang diperlukan oleh seseorang untuk dapat mengerti suatu percakapan (*listening*) adalah sekitar 4.539 kosakata (Schonell, et.

All, 1956, dalam Nation, 1990). Adapun jumlah kata yang diperlukan oleh seseorang untuk dapat melakukan suatu percakapan (*speaking*) adalah sekitar 1.200 kosakata (West, 1960, dalam Nation, 1990). Untuk dapat menulis suatu karangan (*writing*) diperlukan sekitar 2.000 sampai 3.000 kosakata ditambah dengan sejumlah kata yang berhubungan dengan keilmuan dari bahan tulisan atau tulisan yang bersangkutan.

Mahasiswa semester satu di universitas-universitas di Indonesia pada umumnya menguasai sekitar 1.226 kosakata dalam Bahasa Inggris (Nurweni, 1997). Gambaran ini menunjukkan bahwa para mahasiswa tersebut telah mampu untuk melakukan sedikit percakapan tetapi tidak mampu dalam mengaplikasikan Bahasa Inggris dalam *reading*, *listening*, dan *writing*. Pada penutur asli Bahasa Inggris, seseorang yang berumur sekitar 18 tahun telah menguasai sekitar 17.600 kosakata (Kirkpatrick dalam Nation, 1990), dan mahasiswa semester satu pada universitas-universitas di negara yang berbahasa Inggris pada umumnya telah menguasai sekitar 15.000 kosakata dan kata turunannya (Goulden, et.all, 1990).

Seseorang dikatakan mengerti akan suatu kosakata apabila dia telah:

1. Mengetahui kosakata tersebut dari baik secara tulisan maupun pengucapan.
2. Mengetahui artinya dan beberapa arti lain yang berhubungan dengan kosakata tersebut.
3. Mengetahui kapan kosakata tersebut dipakai dalam suatu kalimat.
4. Mengetahui fungsi kosakata tersebut dalam kalimat formal atau non formal.

Dalam pembelajaran kosakata, ada beberapa tipe kosakata dan implikasinya dalam proses belajar mengajar. Tipe-tipe tersebut disajikan pada tabel 2.1. Kosakata harus diajarkan melalui kalimat dan bukan diajarkan melalui kata tunggal. Masalahnya, terkadang tidak semua kalimat dalam suatu bacaan dapat dianalisa dalam satu kali mata pelajaran. Oleh karena itu diperlukan keahlian dari guru untuk memilih kalimat yang mengandung kosakata yang ingin diajarkan. Apabila penekanan pembelajaran adalah pada penambahan motivasi untuk mempelajari kosakata maka sang guru harus membiasakan muridnya untuk menebak arti kosakata dalam suatu kalimat. Tentu saja hal ini membuat guru-guru membutuhkan waktu yang tidak sedikit karena sang guru harus mengajarkan kosakata berdasarkan tata kata (*grammatical pattern*), kebiasaan penggunaan (*collocation*), perpaduan kata dalam kalimat (*association*), dan konsep pemakaian *vocabulary* dalam kalimat (*concept*).

Kadang sang guru tidak merasa puas apabila kita tidak dapat menebak seluruh arti kata dalam suatu kalimat atau bacaan. Hal ini terjadi pula pada para siswa. Hal ini pada dasarnya tidak perlu dikhawatirkan. Yang paling penting adalah bahwa dengan mengerti beberapa kosakata dalam suatu kalimat, para siswa mampu mengerti pesan yang disiratkan oleh kalimat tersebut.

**Tabel 2.1. Tipe kosakata (*vocabulary*) dan implikasinya dalam pembelajaran
Nurweni (2005)**

Tipe <i>Vocabulary</i>	Jumlah	Frekuensi	Jumlah Pemakaian	Keterangan
<i>Vocabulary</i> yang sangat sering dipakai	2000	Hampir ada pada setiap bacaan	87% kata dari setiap bacaan	Harus diajarkan dan dikuasai siswa
<i>Vocabulary</i> akademis	800	Hampir ada pada setiap bacaan akademis	8% kata dari setiap bacaan yang bersifat akademis	Harus diajarkan dan dikuasai mahasiswa
<i>Vocabulary</i> yang bersifat teknis	1000 sampai 2000 untuk setiap subjek	Muncul agak sering pada bacaan-bacaan khusus	8% kata dari setiap bacaan yang bersifat khusus	Harus diajarkan oleh guru pada subjek yang bersangkutan dibantu oleh guru Bahasa Inggris
<i>Vocabulary</i> yang jarang dipakai	Sekitar 123000 kata	Jarang muncul pada bacaan	2% kata dari setiap bacaan	Diajarkan dalam ranka pengayaan <i>vocabulary</i>

Ada beberapa hal yang harus diajarkan dalam pembelajaran kosakata menurut Nurweni (2005) yaitu:

1. Bentuk tulisan dan cara pengucapan

Ketika seorang guru mengenalkan sebuah kosakata maka ia harus menulis kata tersebut, mengejanya, dan mengucapkannya. Sang guru harus mampu memastikan bahwa siswa yang diajarkan mampu untuk mengucapkan kosakata tersebut. Kemampuan untuk mengucapkan sebuah kata akan membantu siswa untuk mengingat kosakata yang diberikan. Membandingkan ejaan dari sebuah kata

dengan kata yang lain juga merupakan hal yang perlu untuk dilakukan mengingat bahwa siswa sering mengalami kebingungan untuk mengartikan dua buah kata yang mempunyai pengucapan hampir sama. Sebagai contoh, kata *expenses* sering dibaca dan diberi arti *expensive* oleh siswa.

2. Padanan atau paduan kata

Pembelajaran sebuah kosakata juga harus dilakukan dengan mencari padanan kata dari kosakata yang bersangkutan. Sebagai contoh, apabila seorang guru mengajarkan kata *interest* maka ia harus mengajarkan kata lain sebagai padanan kata yang bersangkutan seperti:

Bank interest

High interest

Pay interest

Receive interest

Interest payment

Interest-free loan

3. Fungsi

Dalam mengajar kosakata (*vocabulary*), perlu juga diinformasikan apakah kata yang diajarkan digunakan dalam formal atau informal teks. Selain itu perlu juga diajarkan apakah kata tersebut digunakan secara sesuai di dalam suatu konteks kalimat. Sebagai contoh:

My friend purchasing something in the snack bar (inappropriate).

The person who purchases shares of stock is known as a stockholder (appropriate).

4. Arti

Ketika sang guru mengajarkan sebuah kosakata, maka ia harus pula mengajarkan arti kata yang bersangkutan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menterjemahkan kata menjadi bahasa siswa, pemberian sinonim, atau definisi. Sang guru perlu pula untuk menunjukkan beberapa arti yang lain dari kata yang bersangkutan. Untuk membantu siswa dapat mengartikan kata kita harus juga menunjukkan konsep dari kata dan hubungannya dengan kata. Sebagai contoh, ketika mengajar kata *subsidiary*, sang guru mungkin menjelaskan bahwa *subsidiary* artinya adalah cabang dari suatu perusahaan yang didirikan secara multinasional. Kemudian ia dapat menyuruh siswa untuk menggabungkan kata tersebut dengan kata lainnya, atau kata-kata yang ada di dalam pikiran ketika mereka melihat atau mendengar kata *subsidiary*.

2.1.3. Pengukuran Jumlah Kosakata

Dalam kurikulum 2004 dijelaskan bahwa standar penguasaan kosakata untuk setiap tingkat adalah berbeda, yaitu:

1. Standar penguasaan 500-1500 kosakata (vocabulary) termasuk kategori pembaca tingkat pemula dengan jenjang pendidikan sekolah dasar (SD) sampai dengan sekolah menengah pertama (SMP)

2. Standar penguasaan 1500-3000 kosakata (vocabulary) termasuk kategori pembaca tingkat menengah dengan jenjang pendidikan sekolah menengah(SMA)
3. Standar penguasaan lebih dari 3000 kosakata (vocabulary) termasuk kategori pembaca tingkat lanjut dengan jenjang pendidikan perguruan tinggi (Depdiknas, 2004)

Penguasaan jumlah kosakata perlu diukur untuk mengetahui seberapa banyak kosakata yang dikuasai oleh seseorang. Hal tersebut disebabkan karena tes kebahasaan dalam beberapa hal dikembangkan berdasarkan tes kosakata. Meara dan Buxton (1987) menyatakan bahwa tanpa pengetahuan tentang makna kata yang muncul dalam suatu tes merupakan hal yang sulit bagi peserta didik untuk mengerjakan tersebut dengan baik.

Sutarsyah (2003) menyatakan bahwa kemampuan menggunakan bahasa dalam komunikasi sebagian besar tergantung pada banyaknya perbendaharaan kosakata yang dikuasai. Sebagai seorang guru Bahasa Inggris, kita sebaiknya mencari beberapa cara yang mungkin dilakukan untuk memperkaya kosakata siswa. Untuk tujuan ini, pengukuran penguasaan kosakata yang sistematis dan teratur diperlukan untuk tujuan melihat kemajuan belajar dan kesiapan untuk mengikuti program pembelajaran.

Banyak cara yang dapat digunakan untuk mengukur jumlah kosakata, pertama dengan menggunakan kamus dan kedua memakai frekuensi jumlah kosakata yang

dipakai. Nation (1993) menyatakan bahwa metode sampling dari kamus yang baik dapat dijadikan tes pengukuran. Mengukur jumlah kosakata dengan menggunakan kamus dilakukan dengan cara mengambil kata pertama dari setiap 10 halaman kamus, pengambilan kosakata tersebut tergantung pada seberapa banyak jumlah kosakata seseorang, caranya dengan mengambil kata-kata dari satu lembar halaman itu kemudian menanyakan pada siswa untuk menjelaskan arti kata itu baik dalam Bahasa Inggris maupun dalam Bahasa Indonesia. Jika kamus yang digunakan berisi 30.000 kata dan peserta didik mengetahui dua pertiganya, maka dapat dikatakan peserta didik tersebut menguasai 20.000 kosakata (Nation,1990).

Cara lain untuk mengukur kosakata peserta didik adalah dengan menggunakan jumlah frekwensi (*frequency count*). Nation (1990) membuat *Vocabulary Level Test* (VLT) yang kemudian dikembangkan dan disyahkan oleh Belgar dan Hunt (1999) dalam Sutarsyah (2003). Cara kerja tes VLT tersebut adalah jumlah kosakata dibagi menjadi tiga tingkat (*level*) dimana setiap *level* terdiri dari 1.000 kata. Setiap 1.000 kata tersebut kemudian diambil 10 kata sebagai materi test kosakata. Jika peserta didik mampu menjawab 10 pertanyaan di level pertama dengan benar, kemudian lima buah soal benar di level kedua (1.000 kata kedua), dan 2 buah soal benar di level ketiga (1.000 kata ketiga) maka dapat dikatakan bahwa jumlah kosakata yang diketahui adalah 1.700 kata.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka mengukur jumlah kosakata dapat menggunakan berbagai macam test seperti metode sampling kamus dan metode

frequency count. Permasalahan yang timbul dari kedua tes tersebut adalah tes metode sampling kamus hanya mengestimasi secara kasar jumlah kosakata yang dikuasai oleh siswa, dengan menggunakan metode *frequency count* adalah hasil yang diperoleh terbatas pada besarnya daftar kata yang ada pada penghitungan frekuensi (Nation 1990).

2.1.4. *Puzzle* dalam Pembelajaran Kosakata (Vocabulary)

Pembelajaran kosakata dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Salah satu contohnya adalah *puzzle*. *Puzzle* dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah suatu teknik pembelajaran yang bermaksud membangun motivasi pembelajar. *Puzzle* menantang pembelajar untuk memenangkan permainan sekaligus belajar bahasa. *Puzzle* juga mendorong seorang pembelajar untuk berpikir lebih keras agar dapat menyelesaikan permainan lebih cepat dari pembelajar yang lain.

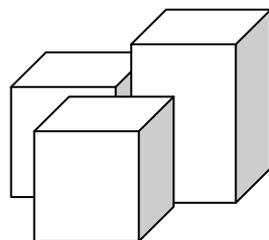
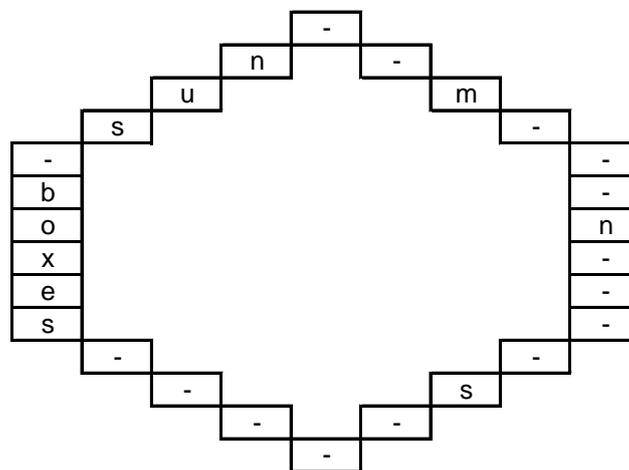
Berbagai macam *puzzle* telah digunakan untuk membantu proses pembelajaran kosakata. Yang paling populer dan sering dipakai di dunia adalah crossword puzzle atau teka-teki silang dalam bahasa Inggris. *Crossword puzzle* pertama kali dipublikasikan di Amerika Serikat, tepatnya di kota New York pada tahun 1913. Walaupun demikian, sebenarnya *puzzle* sudah ditemukan sejak zaman mesir kuno. Pada abad ke 19, *puzzle* diajarkan di Inggris untuk anak-anak dan tidak diajarkan untuk orang dewasa. Tahun 1920-an Simon dan Schuster mengeluarkan sebuah buku yang mempopulerkan nama *crosswords* untuk permainan sejenis. Sejak itu

permainan *crossword puzzle* terus menjadi populer. Pada saat ini hampir semua majalah dan koran selalu menghadirkan *crossword puzzle* dalam setiap penerbitannya.

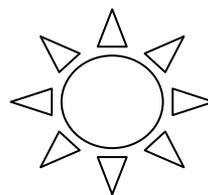
Secara umum, jenis-jenis puzzle yang telah digunakan dalam pembelajaran vocabulary adalah sebagai berikut:

1. *Word Circle*

Di dalam *Word Circle*, pembelajar akan diberikan suatu lingkaran dengan kotak-kotak yang berisi huruf awal dan akhir pada suatu kata. Si pembelajar akan diberi gambar dan disuruh untuk melengkapi kotak-kotak yang kosong dengan huruf yang membentuk suatu kata yang berhubungan atau nama gambar yang diberikan. Contoh dari *Word Circle* diberikan di bawah ini.



There are many



The is very bright today

2. *Word Square* atau *Cross Word*

Permainan ini sama dengan permainan teka-teki silang biasa. Hanya saja, dalam *Word Square / Cross Word* semua pertanyaan dan jawaban ditulis dalam bahasa Inggris. Pertanyaan dapat berupa persamaan kata, tebakan benda, ataupun interpretasi. Contoh dari *Word Square / Cross Word* diberikan di bawah ini.

	¹ W	R	² I	T	E	³ R
	H		N			I
⁴ H	O	R	N	S		N
			E			S
⁵ S	T	O	R	A	G	E

Right

1. He is the of the book
4. Cow has two
5. He put his food in the cold

Down

1. is the champion of the GP I this year?
2. She has an beauty
3. The detergent can the clothes well
4. Mr. Black calls son every weekend

3. *Last Letter*

Dalam permainan *Last Letter*, si pembelajar diharuskan menebak satu buah kata dengan diberi petunjuk mengenai jumlah huruf dan satu huruf akhir dari kata yang bersangkutan. Contoh dari *Last Letter* adalah sebagai berikut:

Everybody needd. to live

The answer is food

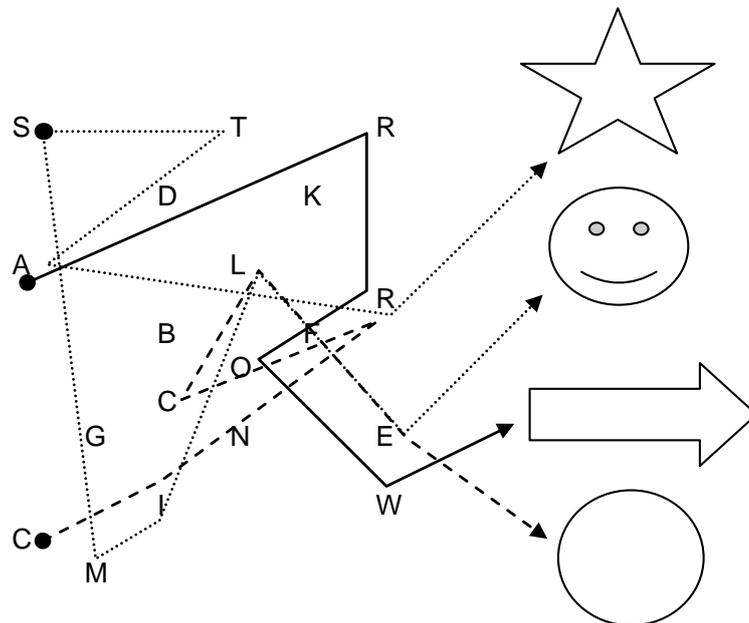
m--- is a popular vehicle nowadays.

The answer is motorcycle

4. *Line Connection*

Dalam permainan *Line Connection*, si pembelajar diharuskan untuk menghubungkan huruf-huruf yang mengacu pada benda atau kegiatan yang dituju.

Contoh dari *Line Connection* adalah sebagai berikut:



6. Joint Together

Joint Together adalah permainan yang dilakukan dengan cara menghubungkan kelompok-kelompok kata satu sama lain sehingga membentuk suatu kata tertentu.

Sebagai contoh:

Join these letter group together to make the name of animal:

at ho du go bit rab ck rse

The answer is:

goat rabbit horse duck

7. Word Development

Dalam permainan ini, si pembelajar diharuskan untuk membuat kata sebanyak-banyaknya dari huruf-huruf suatu kata yang lain. Sebagai contoh:

How many words can you make using the letter 'butterfly'?

The possible words are:

but butt butter fly flyer try by tub felt fur etc.

8. Word Grouping

Word Grouping adalah mengelompokkan kata berdasarkan jenisnya. Di sini setiap kata dapat saja menjadi anggota dari dua grup atau lebih. Sebagai contoh:

Which word is belong to animal group?

tree horse goat cow table chicken elephant

The answer is:

horse goat cow chicken elephant

Which word is belong to a thing which has four feet group?

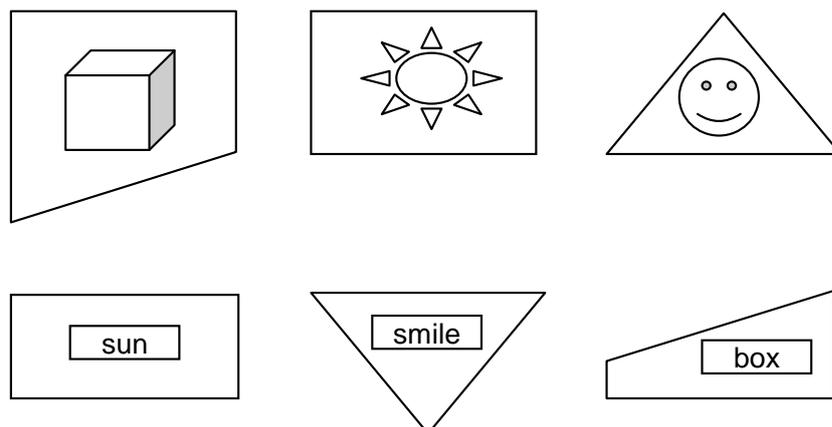
tree horse goat cow table chicken elephant

The answer is:

horse goat cow table elephant

9. Matching Picture and Word

Dalam permainan ini, si pembelajar disuruh untuk menghubungkan gambar dan kata berdasarkan kesempurnaan bentuk frame atau bingkai dari gambar dan kata tersebut. Contoh dari permainan ini adalah:



10. Symbolic Letter

Dalam permainan *Symbolic Letter*, setiap huruf dilambangkan dengan simbol tertentu. Si pembelajar harus menebak huruf yang berupa simbol tersebut untuk

membuat sebuah kata. Untuk mempermudah si pembelajar, diberikan petunjuk pengerjaan. Sebagai contoh:

```
? )?~$ =( %( (:= ?0 =#$ %<>!$0
I like to climb on the wall
I like to play any game I know
“.= ? #<=$ =( !( <0* ‘(>~ <= <))
```

Hints:

- Four words in the first line are the same as four words in the second line.
- The word at the end of the second line is almost the same as the word at the end of the fourth line.

Based on the hints, the answer is

```
? )?~$ =( %( (:= ?0 =#$ %<>!$0
I like to go out in the garden
“.= ? #<=$ =( !( <0* ‘(>~ <=
So I hate to go and work at
```

11. Riddles

Riddles adalah permainan tebak-tebakan yang dilakukan dalam bahasa Inggris.

Selain diharuskan untuk mengerti arti pertanyaannya, si pembelajar juga dipaksa untuk memikirkan jawaban dari pertanyaan tersebut. Untuk mempermudah, biasanya jawaban sudah tersedia. Pembelajar diharuskan untuk menghubungkan pertanyaan dengan jawaban yang sudah ada. Terkadang teka-teki semacam ini sangat bergantung pada budaya masing-masing, sehingga untuk membuat pertanyaan harus disesuaikan dengan budaya local. Contoh permainan ini adalah:

Match the sentences with the answers!

The sentences:

- It has legs but it cannot walk*
- It has four legs and flies.*
- Half of it sand, but people eat it.*
- It grows down.*
- Why is water like a horse*

The answer:

- a dirty horse*

2. *a beard*

3. *they both run*

4. *a sandwich*

5. *a table*

The answer of this game is:

a5 b1 c4 d2 e3

2.2. Teori Belajar Dan Pembelajaran

Ada beberapa teori belajar dan pembelajaran seperti; teori belajar behavioristik, kognitif, konstruktivistik, humanistik, teori pemrosesan informasi dari Gagne dan implikasi teori belajar kognitif. Teori ini diterapkan sesuai dengan kondisi dan konteks pembelajaran. Masing-masing teori memiliki kelemahan dan kelebihan. Pada penelitian ini guru memakai teori konstruktivis, teori pemrosesan informasi dari Robert Gagne, teori belajar humanistik, teori pembelajaran menurut Eggen & Kauchak dan implikasi teori kognitif yang ada kaitannya dengan pembelajaran Vocabulary di dalam kelas.

a. Teori Belajar Konstruktivis

Menurut pandangan teori konstruktivis, belajar merupakan usaha pemberian makna oleh siswa kepada pengalamannya melalui asimilasi dan akomodasi yang menuju pada pembentukan struktur kognitifnya, memungkinkan mengarah kepada tujuan tersebut. Oleh karena itu, pembelajaran diusahakan agar dapat memberikan kondisi terjadinya proses pembentukan tersebut secara optimal pada diri siswa. Proses belajar sebagai suatu usaha pemberian makna oleh siswa kepada pengalamannya melalui proses asimilasi dan akomodasi, akan membentuk suatu konstruksi pengetahuan yang menuju pada kemutakhiran struktur kognitifnya.

Implikasi teori Konstruktivis dalam pembelajaran adalah:

- a. Memusatkan perhatian kepada berfikir atau proses mental anak, tidak sekedar hasilnya saja.
- b. Mengutamakan peran siswa dalam berinisiatif sendiri, keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Menerapkan pembelajaran kooperatif.

Menurut Zahronik (1995:26) ada lima elemen yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1). Pengaktifan pengetahuan yang sudah ada (*activating knowledge*)
- 2). Pemrosesan pengetahuan baru (*acquiring knowledge*) dengan cara mempelajari secara keseluruhan dulu, kemudian memperhatikan detailnya.
- 3). Pemahaman pengetahuan (*understanding knowledge*). Yaitu dengan cara menyusun (1) konsep sementara (hipotesis), (2) melakukan sharing kepada orang lain agar mendapat tanggapan (validasi dan atas dasar tanggapan itu) (3) konsep tersebut di revisi dan di kembangkan.
- 4). Mempraktekkan pengetahuan dan pengalaman (*applying knowledge*).
- 5). Melakukan refleksi (*reflecting knowledge*) terhadap strategi pengembangan pengetahuan tersebut.

Penting bagi siswa tahu 'untuk apa' ia belajar, dan bagaimana' ia menggunakan pengetahuan dan keterampilan itu. Atas dasar itu, pembelajaran harus dikemas menjadi proses mengkonstruksi' bukan ' menerima' pengetahuan. Dalam proses

pembelajaran, siswa membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar dan mengajar.

Proses pembelajaran hendaknya siswa dikondisikan sedemikian rupa oleh guru, sehingga siswa diberi keleluasan untuk mencobakan, menjalani sendiri apa yang mereka inginkan. Dalam kaitan ini Zahronik (1995;28) mengungkapkan:

1. Siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya sendiri.
2. Siswa belajar dari mengalami sendiri, bukan dari menghafal.
3. Manusia mempunyai kecenderungan untuk belajar dalam bidang tertentu, dan seseorang anak mempunyai kecenderungan untuk belajar dengan cepat hal-hal yang baru.

b. Teori Belajar Kognitif Menurut Piaget

Menurut Piaget, bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan tilikan dari guru.

Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.

Implikasi teori piaget dalam proses pembelajaran, yaitu:

- a. Memusatkan perhatian kepada berfikir atau proses mental anak, tidak sekedar kepada hasil tetapi juga prosesnya.
- b. Mengutamakan peran siswa dalam berinisiatif sendiri, keterlibatan aktif dalam pembelajaran, penyajian pengetahuan jadi tidak mendapat tekanan.
- c. Peran guru sebagai seorang yang mempersiapkan lingkungan yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengalaman luas.
- d. Bahan yang harus dipelajari anak hendaknya dirasakan baru, tetapi tidak asing
- e. Di dalam kelas, anak-anak hendaknya diberi peluang untuk saling berbicara dan berdiskusi dengan teman-temannya.

Bahan belajar diorganisasi atas dasar prinsip-prinsip ausubel (Pargito,2005:14);

- 1). *Progressive differentiation*; yaitu bahan belajar diorganisasi persis sama dengan struktur kognitif siswa, yaitu dari konsep-konsep umum, konsep-konsep abstrak pertama, konsep-konsep abstrak kedua, baru kemudian informasi-informasi spesifik/khusus. Strategi ini sangat penting untuk menyiapkan "cantolan-cantolan" (hooks) yang memudahkan upaya mengkaitkan informasi-informasi khusus pada tahap selanjutnya.
- 2). *Integrative reconciliation*, yaitu bahan belajar diorganisir dalam bentuk gagasan yang sudah dipelajari sebelumnya. Gagasa-gagasan tersebut dibagi ke dalam beberapa bagaian yang antara satu dengan yang lainnnya saling berkaitan dan berintegrasi.

- 3). *Advance organizer*; yaitu bahan belajar diorganisasi dalam bentuk sebuah materi pengantar (*introductory material*) sebagai bahan pemandu awal (*advanceorganizer*) proses belajar. Bahan/materi pengantar tersebut bermuatan sub-sub konsep yang dapat berfungsi sebagai referensi awal siswa yang bisa membantunya melakukan penggolongan dan pengaitan terhadap materi baru yang akan dipelajari selanjutnya dengan konsep-konsep yang terdapat di dalam struktur kognitif siswa. Bahan/materi harus disajikan pada tingkat generalisasi dan abstrak yang tinggi.

Pada kegiatan pembelajaran, keterlibatan siswa secara aktif sangat dipentingkan. Untuk menarik minat dan meningkatkan retensi belajar perlu mengaitkan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa. Materi pelajaran disusun dengan menggunakan pola atau logika tertentu, dari sederhana ke yang kompleks. Perbedaan individual pada diri siswa perlu diperhatikan, karena faktor ini sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa.

c. Teori Pemrosesan informasi dari Robert Gagne

Asumsi yang mendasari teori ini adalah bahwa pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan. Perkembangan merupakan hasil kumulatif dari pembelajaran. Menurut Gagne bahwa dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi, untuk kemudian diolah sehingga menghasilkan keluaran dalam bentuk hasil belajar. Dalam pemrosesan informasi terjadi adanya interaksi antara kondisi-kondisi internal dan kondisi-kondisi eksternal individu.

Kondisi internal yaitu keadaan dalam diri individu yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar dan proses kognitif yang terjadi dalam individu. Sedangkan kondisi eksternal adalah rangsangan dari lingkungan yang mempengaruhi individu dalam proses pembelajaran.

Menurut Gagne tahapan proses pembelajaran meliputi delapan fase yaitu, 1) motivasi; 2) pemahaman; 3) pemerolehan; 4) penyimpanan; 5) ingatan kembali; 6) generalisasi; 7) perlakuan dan; 8) umpan balik.

Kemampuan manusia sebagai tujuan belajar menurut Gagne dibedakan 5 kategori, yaitu : a) ketrampilan intelektual; b) informasi verbal; c) strategi kognitif; d) ketrampilan motorik; dan e) sikap

Implikasi teori gagne didalam proses pembelajaran:

Untuk mencapai hasil belajar yang baik maka proses belajar mengajar harus memperhatikan kejadian instruksional yang meliputi 1) menarik perhatian, 2) menjelaskan tujuan, 3) mengingat kembali apa yang telah dipelajari, 4) memberikan materi pelajaran, 5) memberi bimbingan belajar, 6) memberi kesempatan, 7) memberi umpan balik tentang benar tidaknya tindakan yang dilakukan, 8) menilai hasil belajar, dan 9) mempertinggi retensi dan transfer.

d. Teori Belajar Humanistik

Menurut teori belajar humanistik, proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri. Oleh karena itu, teori belajar humanistik sifatnya lebih abstrak dan lebih mendekati bidang kajian filsafat, teori kepribadian dan psikoterapi daripada bidang kajian psikologi belajar. Berkaitan dengan teori belajar humanistik, Pargito (2005:9) mengungkapkan bahwa; setiap manusia memiliki 6 (enam) dorongan dasar, yaitu (1) rasa ingin tahu (*sense of curiosity*), (2) hasrat ingin membuktikan secara nyata apa yang sedang dan sudah dipelajari (*sense or reality*), (3) keberminatan pada sesuatu (*sense of interest*), (4) dorongan untuk menemukan sendiri (*sense of discovery*), (5) dorongan berpetualang (*sense of adventure*), (6) dorongan menghadapi tantangan (*sense of challenge*).

Belajar adalah aktivitas untuk mengembangkan kapasitas alamiah yang terdapat dalam diri setiap siswa. Belajar adalah aktivitas untuk menciptakan atau membangun makna-makna personal dan kaitan-kaitan penuh makna antara informasi/perilaku baru yang diperoleh dengan makna-makna personal yang sudah terdapat dan menjadi miliknya. Dalam kaitan ini pula, belajar berarti sebagai aktivitas memperoleh informasi baru dan kemudian menjadikannya sebagai pengetahuan personal (*individu's personalization of the new information*).

Teori belajar humanistik dalam pelaksanaannya, antara lain tampak juga dalam pendekatan belajar sebagaimana yang dikemukakan oleh Ausubel dalam

Pargito (2005;11), yaitu pandangannya tentang belajar bermakna atau “*Meaningful Learning*” yang juga tergolong dalam aliran kognitif, yang mengatakan bahwa belajar merupakan asimilasi bermakna. Materi yang dipelajari diasimilasikan dan dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Faktor motivasi dan pengalaman emosional sangat penting dalam peristiwa belajar, karena tanpa motivasi dan keinginan dari pihak si belajar, maka tidak akan terjadi asimilasi pengetahuan baru ke dalam struktur kognitif yang telah dimilikinya. Teori humanistik berpendapat bahwa teori belajar apapun dapat memanfaatkan, asal tujuannya untuk memanusiakan manusia yaitu mencapai aktualisasi diri, pemahaman diri dan realisasi diri orang yang belajar secara optimal.

Pembelajaran bermakna (*Meaningful Learning*) akan terjadi manakala:

1. Mampu menerjadikan modifikasi atau perubahan terhadap ”organisasi diri” (*self organization*) dan ”prilaku dari dalam diri sendiri” (inner behavior) siswa yang tersusun di dalam pengertian, pandangan atau dunia perseptual, perasaan, keyakinan dan tujuan personal mereka.
2. Mampu mendorong siswa untuk beraktualisasi diri dan mencapai pribadi paripurna, dengan cara (a) memuaskan kebutuhan dan kapasitas dasar yang dimiliki, (b) melibatkan mereka secara fisik, emosional, mental dengan penuh tanggung jawab dalam proses pembelajaran dan proses perubahan diri, (c) mengembangkan independensi, kreativitas, kepercayaan-diri dan evaluasi-diri.

3. Mampu membantu siswa menemukan makna-makna personal yang terdapat di dalam bahan-bahan belajar yang disajikan. Jadi persoalannya bukan terletak pada ” bagaimana guru mengorganisasi dan menyajikan bahan-bahan belajar kepada siswa”, melainkan bahwa ” bahan-bahan belajar tersebut secara internal harus memiliki dan memberikan makna secara personal kepada diri siswa”. Semakin banyak keterkaitan antara bahan belajar dengan makna-makna personal siswa, semakin tinggi pula intensitas dan kualitas belajarnya, demikian pula sebaliknya. Dengan demikian, maka antara perasaan dan perhatian siswa dengan organisasi dan penyajian bahan-bahan belajar harus ditempatkan dalam posisi bersederajat. Artinya jika organisasi dan organisasi bahan belajar dipandang bermakna oleh siswa, maka siswa akan tertarik/suka padanya, dan peristiwa belajarpun akan terjadi; demikian pula sebaliknya.

e. Teori Pembelajaran

Teori pembelajaran menurut Eggen & Kauchak (1998) menjelaskan bahwa ada enam ciri pembelajaran yang efektif, yaitu: 1) siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan yang ditemukan, 2) guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pelajaran 3) aktivitas-aktivitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian, 4) guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi, 5) orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir,

serta 6) guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

Dalam keseluruhan proses pendidikan, ternyata pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang paling utama. Hal ini mengandung arti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Dalam proses pembelajaran, siswa ikut serta di dalamnya, guru bukan satu-satunya sumber belajar, dalam hal ini guru sebagai perencana, pelaksana dan sebagai penilai keberhasilan belajar siswa. Guru dalam merencanakan pembelajaran tidak akan terlepas dari variabel pembelajaran.

Sesuai dengan tujuan utama proses belajar dan pembelajaran adalah untuk terjadinya perubahan yang bersifat positif pada diri siswa, baik kognitif, afektif maupun psikomotor. Proses belajar ditekankan pada faktor siswanya, tetapi pada proses pembelajaran siswa, guru harus berupaya bagaimana dapat merancang pembelajaran dapat berjalan dengan sebaik-baiknya dengan memperhatikan berbagai aspek yang ada dalam proses pembelajaran.

2.3. Kompetensi Bahasa Inggris Di SMA

2.3.1. Fungsi dan Tujuan

Dalam konteks pendidikan, Bahasa Inggris berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi dalam rangka memenuhi kebutuhan komunikasi sehari-hari,

memperoleh ilmu pengetahuan, alat untuk membina hubungan antar pribadi, bertukar informasi serta menikmati estetika bahasa dalam budaya Inggris.

Adapun tujuan pelajaran Bahasa Inggris memiliki tujuan sebagai berikut:

- Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bentuk lisan dan tulis (mendengar, berbicara, membaca, dan menulis)
- Menumbuhkan kesadaran tentang hakikat dan pentingnya Bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa asing untuk menjadi alat utama belajar
- Mengembangkan pemahaman tentang saling keterkaitan antara bahasa dan budaya serta memperluas cakrawala budaya.

2.3.2. Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMA

Rumusan standar kompetensi ini dalam Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk SMA adalah berkomunikasi secara lisan dan tulis dengan menggunakan ragam yang sesuai dengan lancar dan akurat yang diwujudkan dalam tiap ketrampilan berbahasa berikut:

a. Mendengarkan

Memahami berbagai makna (interpersonal, ideasional, tekstual) dalam berbagai teks lisan interaksional dan monolog terutama yang berbentuk deskriptif, naratif, spoof/recount, prosedur, news item, anekdot, eksposisi, explanation, discussion, commentary dan review.

b. Berbicara

Mengungkapkan berbagai makna (interpersonal, ideasional, tekstual) dalam berbagai teks lisan interaksional dan monolog terutama yang berbentuk descriptive, narative, spoof/recount, procedure, news item, anecdot, exposition, explanation, discussion, commentary dan review.

c. Membaca

Memahami berbagai makna (interpersonal, ideasional, tekstual) dalam berbagai teks tulis interaksional dan monolog terutama yang berbentuk descriptive, narative, spoof/recount, procedure, news item, anecdot, exposition, explanation, discussion, commentary dan review.

d. Menulis

Mengungkapkan berbagai makna (interpersonal, ideasional, tekstual) dalam berbagai teks lisan interaksional dan monolog terutama yang berbentuk descriptive, narative, spoof/recount, procedure, news item, anecdot, exposition, explanation, discussion, commentary dan review.

2.3.3. Cakupan Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Inggris yang harus dicakup dalam bahan ajar meliputi:

1. Kompetensi tindak bahasa yang terwujud dalam penguasaan empat ketrampilan berbahasa, yaitu mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), menulis (*writing*)
2. Kompetensi linguistic (kebahasaan) yang diwujudkan dalam kemampuan menerapkan dan memahami unsur-unsur tata bahasa, kosakata, lafal, dan ejaan dalam teks dengan benar
3. Kompetensi sosiokultural yang diwujudkan dalam kemampuan menyatakan pesan dengan benar dan diterima menurut konteks sosial budaya yang terkait dengan kegiatan komunikasi yang dilakukan, antara lain: kemampuan memilih ujaran formal dan informal dalam kegiatan komunikasi dengan mempertimbangkan siapa yang terlibat dalam komunikasi, di mana komunikasi dilakukan, dan dalam kaitan apa komunikasi itu dilakukan
4. Kompetensi strategi yakni merujuk kepada kemampuan dan keterampilan menerapkan berbagai strategi agar komunikasi tetap berjalan dengan efektif. Misalnya, kemampuan menggunakan istilah yang mendekati, memparafrase agar yang diutarakan lebih jelas, dan menggunakan bahasa tubuh (*body language*) untuk memperjelas apa yang dikomunikasikan
5. Kompetensi wacana yang merujuk pada kemampuan menerapkan unsur-unsur bahasa, seperti kata ganti, kata sambung, mengorganisasikan teks

sehingga lebih mudah dipahami, dan dapat menerapkan struktur percakapan, seperti membuka percakapan, berganti topik dalam kegiatan percakapan.

(Petunjuk Guru, Grafindo Media Pratama 2004)

Kelima kompetensi yang menjadi acuan pengembangan bahan ajar ini ada yang dapat disajikan secara eksplisit dalam pembelajaran dan ada pula yang implisit tersaji dalam kegiatan penggunaan empat keterampilan bahasa. Sejalan dengan kurikulum mata pelajaran Bahasa Inggris yang berlaku, urutan penyajian kompetensi komunikasi diawali dengan Kompetensi Tindak Bahasa. Ini menunjukkan bahwa fokus dalam kurikulum tersebut adalah pada kompetensi ini yang diwujudkan dalam keempat keterampilan berbahasa yang disajikan secara lebih eksplisit dalam pengertian unsur-unsur bahasa yang menyangkut baik kompetensi kebahasaan maupun kompetensi pembentuk wacana harus disajikan dengan jelas agar siswa menguasai unsur-unsur bahasa tersebut, seperti kosakata, ejaan, pelafalan, struktur yang diperlukan mereka untuk memahami bahasa yang mereka pelajari. Adapun kompetensi lainnya, seperti kompetensi sosiokultural disajikan secara implisit. Kompetensi-kompetensi tersebut sifatnya menopang kompetensi tindak bahasa yang bermuara kepada kemampuan memahami wacana lisan dan tulis (melalui kegiatan mendengarkan dan membaca) dan memproduksi wacana lisan dan tulis (melalui berbicara dan menulis) yang disarankan dalam kurikulum.

2.4. Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan telaah kepustakaan yang peneliti lakukan, ditemukan beberapa hasil penelitian yang relevan dan berkaitan dengan variabel penelitian ini, antara lain:

- a. Gunaryadi (2009) dalam penelitiannya “Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan *Crossword Puzzles* (penelitian dilaksanakan di SMA Sekolah Indonesia Netherland SIN)”. Dari penelitian ini diketahui bahwa *media puzzle* ini secara signifikan meningkatkan gairah, motivasi, keterlibatan siswa dalam keseluruhan proses pembelajaran. Di samping itu, penguasaan kosakata siswa berkaitan dengan tema yang dipelajari juga meningkat pesat. Hal ini diketahui melalui *assessment* terhadap seluruh portopolio siswa selama proses riset ini dan Bahasa Inggris lisan ketika presentasi dan tahap refleksi.
- b. Kurniawati Dewi (2007) dalam skripsinya berjudul “Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah (penelitian Tindakan Kelas di kelas XII IPS -1 SMA Negeri I Cipocok Jaya Kabupaten Serang)”. Hasil analisis dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *media puzzle* di kelas XII IPS -1 mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Indikasinya adalah terdapat peningkatan hasil post test siswa maupun tugas diskusi kelompok yang dilakukan empat kali selama menggunakan *media puzzle* dalam pembelajaran sejarah.

- c. Aquarina Eva Austin (2009) dalam penelitiannya *The Use of “Crossword Puzzle” Game to Teach English Vocabulary*. Dari hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *crossword puzzle* dalam pembelajaran kosakata adalah satu teknik alternatif untuk membantu siswa meningkatkan dan mengembangkan kemampuan kosakata mereka.

(The use of “crossword puzzle” game in teaching vocabulary is one of the alternative techniques to help the students to construct and improve their vocabulary mastery).

