

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR SERI
UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA SISWA DALAM
KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INGGRIS**

TESIS

Agustina Ellyana



**PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2016**

ABSTRACT

DEVELOPING PICTURE SERIES TO INCREASE STUDENTS VOCABULARY IN ENGLISH SPEAKING SKILL

by:

Agustina Ellyana

The objective of this research is to analyze theoretically about the effectiveness, efficiency and attractiveness of the picture series for learning vocabulary mastery in English speaking skill. Based on the theory and research findings from various research journals, vocabulary is the center of expertise in language skills. Therefore, learning it is something very important. This study is a research and development that is used to produce certain products that have been tested effectiveness. The researcher uses this method because the resulting product is the development of pictures that already exist and are often used in the learning process of English speaking skill.

The using of visual media or picture series in the learning process, will increase the motivation to speak English. Picture series that is used can serve to deliver messages more effective, efficient, and attractive. The message delivered is created into symbols of visual communication. The analysis showed an increase in vocabulary mastering through developing picture series in improving English speaking skills. The learning process will be more active, and learners' motivation can be increased by factual learning experience through picture series. Based on this research, it can be concluded that the using picture series can improve English speaking skill of students significantly.

Keywords: picture series, vocabulary, effective, efficient and English speaking skill.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR SERI UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA SISWA DALAM KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INGGRIS

Oleh:

Agustina Ellyana

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis secara teoritis tentang efektivitas, efisiensi dan daya tarik media gambar seri dalam pembelajaran penguasaan kosakata pada keterampilan berbahasa Inggris. Berdasarkan temuan teori dan penelitian dari berbagai jurnal penelitian, kosakata merupakan pusat dalam keterampilan bahasa. Oleh karena itu, mempelajari kosakata adalah sesuatu yang sangat penting. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang tujuannya untuk menghasilkan produk tertentu yang telah diuji efektivitasnya. Peneliti menggunakan metode ini karena produk yang dihasilkan merupakan pengembangan dari media gambar yang sudah ada dan sering digunakan dalam proses pembelajaran keterampilan bahasa Inggris.

Dengan menggunakan media visual atau media gambar seri dalam proses pembelajaran, akan meningkatkan motivasi untuk berbicara bahasa Inggris. Gambar seri yang digunakan dapat berfungsi untuk menyampaikan pesan yang lebih efektif, efisien, dan menarik. Pesan yang disampaikan dibuat menjadi simbol komunikasi visual. Hasil analisis menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata melalui pengembangan media gambar efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris. Proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan motivasi belajar siswa meningkat dengan pengalaman pembelajaran yang faktual melalui media gambar seri. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar seri dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa secara signifikan.

Kata kunci: media gambar seri, kosakata, efektif, efisien dan keterampilan berbicara bahasa Inggris.

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR SERI
UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA SISWA DALAM
KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INGGRIS**

Oleh :

Agustina Ellyana

TESIS

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mendapatkan Gelar
MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi S2 Magister Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2016**

Judul Tesis

: **PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR SERI
UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA
SISWA DALAM KETERAMPILAN
BERBICARA BAHASA INGGRIS**

Nama Mahasiswa

: **AGUSTINA ELLYANA**

No Pokok Mahasiswa

: 1423011034

Program Studi

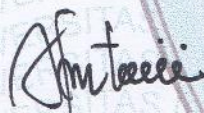
: Teknologi Pendidikan

Fakultas

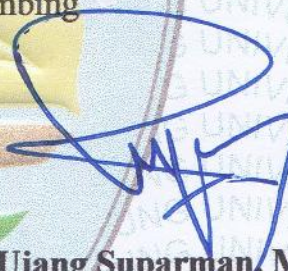
: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. **Komisi Pembimbing**

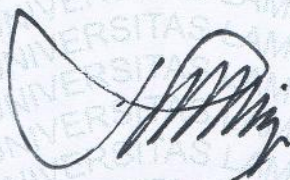


Dr. Herpratiwi, M.Pd.
NIP 19640914 198712 2 001



Ujang Suparman, M.A., Ph.D.
NIP 19570608 198603 1 001

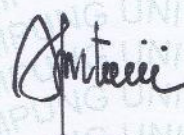
2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**



Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

3. **Ketua Program**

Magister Teknologi Pendidikan

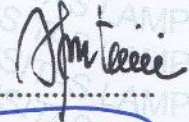


Dr. Herpratiwi, M.Pd.
NIP 19640914 198712 2 001

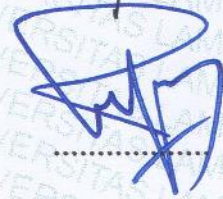
MENGENGSAHKAN

1. Tim Penguji

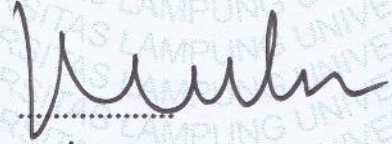
Ketua : Dr. Herpratiwi, M.Pd.



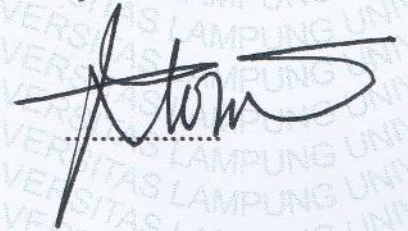
Sekretaris : Ujang Suparman, M.A., Ph.D.



Penguji Anggota : I. Nandang Kosasih Ananda, M.A., Ph.D.



II. Dr. Flora Nainggolan, M.Pd.

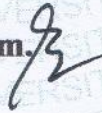


Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

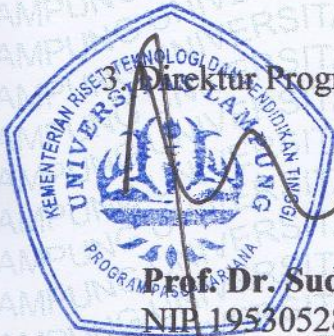


Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.

NIP. 19590722 198603 1 003



3. Direktur Program Pascasarjana



Prof. Dr. Sudjarwo, M.S.

NIP. 19530528 198103 1 002

4. Tanggal Lulus Ujian Tesis : 17 November 2016

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul “ Pengembangan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris” adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam aturan akademik atau yang disebut plagiatisme.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan dan saya sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, 15 November 2016



Agustina Ellyana

NPM 1423011034

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Lahat, 22 Agustus 1967 dari pasangan YM Husairi (alm) dengan H.Rubaidah sebagai anak kedua dari lima bersaudara. Masa kecil sampai remajanya dihabiskan di Lahat, bersekolah di SD dan SMP Santo Yosef, dilanjutkan dengan SMA di Yogyakarta. Selepas SMA, pada tahun 1986 penulis melanjutkan studinya di FKIP Universitas Lampung, program D3 bahasa Inggris dan lulus di tahun 1989.

Mulai bulan Maret 1991 penulis diangkat sebagai guru pegawai negeri sipil di lingkungan pemerintahan kabupaten Lampung Selatan. Pada tahun 1998 penulis melanjutkan studinya pada strata S1 FKIP Universitas Lampung dan selesai di tahun 1999. Untuk menambah ilmu dan mengembangkan profesinya, pada bulan Januari 2015 penulis kembali belajar di program Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Lampung. Saat ini penulis masih aktif sebagai guru bahasa Inggris di SMPN2 Kalianda Lampung Selatan.

MOTTO

**“A Strong Hope Can Make Your Dreams
Come True”**

**(Harapan yang kuat dapat membuat
mimpimu menjadi nyata)**

PERSEMBAHAN

Tesis ini kupersembahkan untuk:

- Suamiku tercinta Marsudi yang selalu memberi dukungan.
- Enggar dan Brillian, inspirasiku.
- Mama dan keluarga besarku yang telah mendoakan dan memberi semangat agar saya tetap berjuang sampai studi saya selesai.
- Sahabat, teman-teman guru di tempat saya bertugas, teman-teman mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan Universitas Lampung.
- Almamaterku, Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT sehingga penyusunan tesis dengan judul “Pengembangan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris” dapat diselesaikan. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Pascasarjan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Tesis ini dapat diselesaikan tak luput dari bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak, dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada :

1. Dr. Herpratiwi, M.Pd selaku Ketua Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang juga sebagai pembimbing 1 yang banyak memberikan bimbingan yang sangat berharga untuk kesempurnaan tesis ini.
2. Ujang Suparman, M.A.Ph.D selaku pembimbing 2 yang selalu dapat meluangkan waktu dalam membimbing penulisa tesis ini dengan penuh kesabaran dan kehangatan.
3. Nandang Kosasih Ananda, M.A.Ph.D selaku pembahas 1 yang telah banyak memberikan masukan yang sangat berharga kepada penulis untuk proses kesempurnaan tesis ini.

4. Prof.Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P. selaku Rektor Universitas Lampung.
5. Prof. Dr. Sudjarwo, M.S selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung.
6. Dr. Muhammad Fuad, M. Hum selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
7. Sigit Suharjono, S.Pd.,M.Pd selaku penguji ahli materi dan desain dari produk yang dihasilkan dalam tesis ini.
8. Ismargono, S.Pd., M.Pd selaku penguji ahli media dari produk yang dihasilkan dalam tesis ini.
9. Seluruh Dosen khususnya pada Program Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lampung yang telah banyak memberikan ilmu selama perkuliahan.
10. Staf Administrasi Program Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lampung yang telah banyak membantu kelancaran dan kemudahan dalam perkuliahan.
11. Marsudi, S.Pd. selaku kepala SMPN 2 Candipuro, Sumiyati, S.Pd. selaku kepala SMPN 2 Kalianda, dan Aris Suwarni, S.Pd. selaku kepala SMP Islam Kalianda atas segala bantuan dan pengertiannya.
12. Rekan-rekan guru Bahasa Inggris dan siswa di sekolah tempat penelitian.
13. Rekan-rekan seperjuangan angkatan 2014 Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung atas persahabatan, dukungan, dan semangatnya.

Penulis mendoakan semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas budi baik semua pihak di atas. Penulisan tesis ini masih jauh dari sempurna, namun demikian diharapkan semoga tesis ini dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan.

Bandar Lampung, 5 November 2016
Penulis

Agustina Ellyana

DAFTAR ISI

ABSTRACT	
ABSTRAK	
COVER DALAM	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
RIWAYAT HIDUP	
MOTTO	
PERSEMBAHAN	
SANWACANA	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Batasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat Penelitian	12
1.6.1 Manfaat Teoritis	12
1.6.2 Manfaat Praktis	12
BAB II KAJIAN TEORI	
2.1 Landasan Teori Belajar dan Pembelajaran	15
2.1.1 Teori Belajar Kognitif	18
2.1.2 Teori Belajar Konstruktivisme	19
2.1.3 Teori Belajar Behaviorisme	21
2.2 Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Inggris	23
2.3 Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris	27
2.3.1 Kemampuan Berbicara	30
2.3.1.1 Hakikat Berbicara	30
2.3.1.2 Tujuan Berbicara	32
2.3.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berbicara	33
2.3.1.4 Faktor-faktor Nonkebahasaan Penunjang Keefektifan Berbicara	35
2.3.2 Penguasaan Kosakata	38
2.3.2.1 Pengertian Kosakata	38
2.3.2.2 Manfaat kosa kata	38
2.3.2.3 Jenis Kosa Kata	38
2.3.2.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penguasaan Kosakata	42

2.3.2.5 Hubungan Penguasaan Kosakata dengan Kemampuan Berbicara	42
2.3.3 Skemata	43
2.3.3.1 Pengertian Skemata	43
2.3.3.2 Peran Skemata dalam Berbicara	47
2.3.3.3 Penerapan Teori Skemata dalam Pembelajaran Berbicara	47
2.3.3.4 Tahapan Skemata	49
2.3.3.5 Hubungan Skemata dengan Kemampuan Berbicara	52
2.4 Hubungan Penguasaan Kosakata dan Skemata dengan Kemampuan Berbicara	53
2.5 Efektifitas Pembelajaran	54
2.6 Efisiensi Pembelajaran	56
2.7 Pendekatan Pembelajaran	57
2.7.1 Model Desain Pengembangan Pembelajaran	58
2.7.2 Daya Tarik Pembelajaran	60
2.7.3 Kajian Media Gambar	61
2.7.4 Fungsi Media Gambar	63
2.7.5 Kelebihan Media Gambar	64
2.7.6 Kelemahan Media Gambar	64
2.8 Penelitian yang Relevan	64
2.9 Kerangka Berpikir	67
2.10 Hipotesis	70

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	71
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	74
3.3 Tahapan Penelitian	74
3.3.1 Analisis Kebutuhan	75
3.3.2 Desain Pembelajaran	77
3.3.3 Desain Awal Produk	79
3.3.4 Uji Coba Produk Tahap I	81
3.3.5 Revisi Produk Awal	82
3.3.6 Uji Coba Produk Tahap II	83
3.3.7 Revisi Produk Media Gambar Seri	83
3.4 Subjek Penelitian	83
3.5 Data	86
3.5.1 Sumber Data	86
3.5.2 Teknik Pengumpulan Data	86
3.5.3 Jenis Data	89
3.5.4 Instrumen Pengolahan Data	90
3.5.4.1 Instrumen Penelitian Pendahuluan	90
3.5.4.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian	90
3.6 Validitas dan Reliabilitas Instrumen	94
3.6.1 Definisi Konseptual dan Operasional	94
3.6.2 Kisi-Kisi Validitas dan Reliabilitas	96
3.6.2.1 Uji Analisis Kebutuhan	97

3.6.2.2 Uji Efektifitas	98
3.6.2.3 Uji Efisiensi	99
3.6.2.4 Uji Kemenarikan	100
3.7 Analisis Instrumen	101
3.7.1 Validitas Instrumen Analisis Kebutuhan	103
3.7.2 Validitas Instrumen Ahli Media	103
3.7.3 Validitas Instrumen Ahli Materi	104
3.7.4 Validitas Instrumen Ahli Desain Pembelajaran	104
3.7.5 Validitas dan Reliabilitas Instrumen Soal	105
3.8 Prosedur Uji Coba Rancangan Produk	108
3.8.1 Uji Coba Terbatas Satu-satu	108
3.8.2 Uji Coba Terbatas Kelompok Kecil	108
3.8.3 Uji Coba Terbatas Kelas	109
3.8.4 Uji Coba Lapangan	109
3.9 Teknik Analisis Data	110
3.9.1 Uji Normalitas	111
3.9.2 Uji Beda Data	111

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	113
4.1.1 Kondisi dan Potensi Pembelajaran	113
4.1.2 Hasil Penelitian dan Pengumpulan Informasi	114
4.1.3 Proses Pengembangan Media Kartu Bergambar Seri ..	117
4.1.4 Spesifikasi Produk	119
4.1.5 Hasil Pengembangan Produk	119
4.1.5.1 Daya Tarik	119
4.1.6 Hasil Uji Coba Produk dan Revisi	120
4.1.6.1 Hasil Uji Oleh Ahli Materi dan Desain Pembelajaran	120
4.1.6.2 Hasil Uji oleh Ahli Media Pembelajaran	121
4.1.6.3 Hasil Uji Coba Satu-satu	121
4.1.6.4 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	123
4.1.6.5 Hasil Uji Coba Kelas Terbatas	123
4.1.7 Hasil Uji Coba Lapangan	124
4.1.8 Efektifitas Media Gambar Seri dalam Pembelajaran....	124
4.1.9 Efisiensi Media Gambar Seri	128
4.1.10 Daya Tarik	129
4.2 Pembahasan	130
4.2.1 Kondisi dan Potensi Pembelajaran	130
4.2.2 Analisis Proses Pengembangan dan Uji Coba Produk ...	133
4.2.3 Kajian Produk yang Dihasilkan	134
4.2.4 Efektifitas Pembelajaran (Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris)	135
4.2.5 Efisiensi Pembelajaran	136
4.2.6 Daya Tarik Pembelajaran	137
4.3 Keterbatasan Penelitian	139

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	140
5.2 Saran-saran	141

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Daftar Rata-rata Nilai Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas VIII SMPN 2 Kalianda	5
Tabel 3.1	Rancangan pembagian jumlah sampel pada masing-masing sekolah	74
Tabel 3.2	Prosedur Pengembangan Produk	75
Tabel 3.3	Subjek Uji Coba Terbatas Satu-satu	84
Tabel 3.4	Subjek Uji Kelompok Kecil	84
Tabel 3.5	Subjek Uji Coba Terbatas Kelas	84
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran ...	91
Tabel 3.7	Kisi-kisi Penilaian Keterampilan Berbicara	92
Tabel 3.8	Kisi- Kisi Instrumen Berbicara	92
Tabel 3.9	Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli	93
Tabel 3.10	Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban Skala Likert	98
Tabel 3.11	Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban	100
Tabel 3.12	Klasifikasi Daya Tarik	101
Tabel 3.13	Rangkuman Hasil Uji Validitas Item Soal	105
Tabel 3.14	Rangkuman Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	107
Tabel 3.15	Rangkuman hasil uji daya pembeda soal	108
Tabel 3.16	<i>Paired samples Statistics</i>	111
Tabel 3.17	<i>Paired Samples Correlation</i>	111
Tabel 3.18	<i>Paired Samples Test</i>	112
Tabel 4.1	Hasil Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran	115
Tabel 4.2	Rencana materi pokok menggunakan media gambar seri	118
Tabel 4.3	Kisi-kisi soal instrumen uji coba pendahuluan	122
Tabel 4.4	Rata-rata skor keterampilan berbicara pada masing-masing kelas Eksperimen dan Kontrol	125
Tabel 4.5	Hasil Uji Normalitas Pretest dan Post test pada Keterampilan Berbicara	126
Tabel 4.6	Hasil Uji t Pretest dan Post test	126
Tabel 4.7	Hasil Uji Normalitas (Postes Eksperimen dan Kontrol)	127
Tabel 4.8	Hasil Uji Homogenitas (Post test Eksperimen dan Kontrol)	127
Tabel 4.9	Hasil Uji t dan Z (Post test Eksperimen dan Kontrol)	128
Tabel 4.10	Efisiensi Waktu Teks Monolog Sederhana berbentuk <i>Narrative</i> ..	129

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Desain Pembelajaran	58
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir	68
Gambar 3.1 Alur Penelitian	73
Gambar 3.2 <i>Non Equivalent Pretest-Post test Design</i>	89
Gambar 4.1 Model Penelitian menurut Borg and Gall	118

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Depdiknas (2003 :2). Perkembangan potensi tersebut di atas (kognitif, afektif dan psikomotorik) dapat tercapai optimal melalui empat keterampilan berbahasa, yaitu: 1) keterampilan mendengar; 2) keterampilan berbicara; 3) keterampilan membaca dan 4) keterampilan menulis.

Kemampuan atau keterampilan berbicara merupakan bagian dari pembelajaran Bahasa Inggris. Dalam Kurikulum 2013 dijelaskan bahwa tujuan mata pelajaran Bahasa Inggris adalah agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tulis, dan agar mampu menggunakan Bahasa Inggris untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional dan sosial.

Prinsip pembelajaran Bahasa Inggris dari yang semula parsial menjadi pembelajaran terpadu, dari pembelajaran berbasis konten menjadi berbasis kompetensi, tertuang dalam standar isi yang diatur oleh peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.65 tahun 2013 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah. Dalam standar isi tersebut,

dinyatakan bahwa siswa dituntut mampu menguasai empat kompetensi Bahasa Inggris (membaca, mendengar, berbicara dan menulis) yang diajarkan secara terpadu. Adapun ketrampilan bahasa yang paling utama adalah berbicara (berkomunikasi). Saat ini, keberadaan dan peranan bahasa merupakan sesuatu yang dianggap penting. Bahasa merupakan alat komunikasi yang bisa dinikmati oleh semua makhluk di belahan bumi ini, karena dengan bahasa, dapat diketahui berbagai macam informasi. Semua aktivitas manusia yang terencana didasarkan pada bahasa. Bahasa sendiri mempunyai bentuk dasar berupa ucapan atau lisan. Jadi jelas bahwa belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar berkomunikasi, dan berkomunikasi itu identik dengan berbicara. Agar dapat bercerita dengan baik, seseorang harus mempunyai kompetensi kebahasaan yang memadai serta unsur-unsur yang menjadi syarat agar proses berbicaranya dapat berjalan dengan lancar, baik dan benar. Unsur-unsur tersebut meliputi antara lain lafal, intonasi, ejaan, dan kosakata.

Keterampilan berbicara dipandang sebagai keterampilan yang sangat penting untuk dikuasai oleh pebelajar suatu bahasa. ini terkait dengan fungsi bahasa sebagai alat komunikasi yang mensyaratkan penggunaannya mampu menggunakan bahasa tersebut dalam komunikasi yang nyata. Implikasi dari hal ini adalah guru seharusnya dapat menciptakan lingkungan belajar yang mampu memfasilitasi siswa untuk mempraktikkan ungkapan-ungkapan fungsional secara aktif dan komunikatif. Sementara itu keterampilan berbicara dianggap sebagai salah satu kemampuan berbahasa yang dijadikan tolok ukur dalam menentukan kualitas kemampuan berfikir seseorang. Berbicara merupakan ekspresi dari gagasan-

gagasan seseorang yang menekankan komunikasi yang bersifat dua arah, yaitu memberi dan menerima.

Pada tingkat SMP, banyak siswa belum memiliki kemampuan yang baik untuk menyampaikan isi pesannya kepada orang lain dengan menggunakan bahasa Inggris. Kemampuan itu adalah menyelaraskan dengan tepat antara apa yang ada dalam pikiran dengan apa yang diucapkannya, sehingga orang lain yang mendengarkannya dapat memiliki pengertian sama dengan keinginan sipembicara. Pada hakikatnya, siswa menyadari bahwa kemampuan berbicara merupakan sarana untuk berkomunikasi, atau bekal melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi. Namun perlu diketahui bahwa setiap ditugasi berbicara dalam Bahasa Inggris siswa seringkali mengalami kesulitan. Kesulitan tersebut dapat berupa pemilihan kosakata yang tepat, kurang lancar berbicara, maupun kurang jelas dalam mengungkapkan gagasannya.

Kosakata sebagai salah satu unsur bahasa memegang peranan penting dalam kegiatan berbicara. Melalui kata-kata, dapat diekspresikan dengan jelas pikiran, gagasan, serta perasaan. Rendahnya keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa sering dikeluhkan tidak saja oleh guru sekolah dasar tetapi juga oleh guru sekolah menengah pertama. Pembinaan dan pembiasaan penggunaan Bahasa Inggris dengan baik dan lancar perlu dilaksanakan sejak SD dan SMP karena sekolah-sekolah tersebut merupakan jenjang pendidikan dasar 9 tahun. Namun, di sisi lain berdasarkan kondisi objektif yang ada harus diakui bahwa guru atau pengajar kurang intensif terhadap penanganan pembelajaran berbicara. Pemilihan metode yang kurang tepat, pengelolaan pembelajaran yang kurang optimal, rendahnya

kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk berlatih dalam mengutarakan pendapatnya merupakan penyebab lain dari kegagalan siswa dalam berbicara.

Berbicara dipandang sebagai hal yang sangat penting untuk dikuasai oleh siswa. Hal ini terkait dengan fungsi bahasa sebagai alat komunikasi yang mensyaratkan penggunaannya mampu mengungkapkan bahasa tersebut dalam komunikasi yang nyata. Implikasi dari hal ini adalah guru seharusnya dapat menciptakan lingkungan belajar yang mampu memfasilitasi siswa untuk mempraktikkan ungkapan-ungkapan fungsional dan teks monolog secara aktif dan komunikatif.

Selama ini dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris di SMPN 2 Kalianda hanya menggunakan buku text yang tersedia di perpustakaan. Dalam pembelajaran teks monolog *narrative* guru menggunakan media gambar yang ada dalam buku text. Ditinjau dari kuantitas buku text, sangat mencukupi karena prosentasi jumlah siswa dan buku paket memiliki ratio 1:1. Tapi ditinjau dari segi kemenarikan, gambar-gambar yang ada di dalam buku teks kurang memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif. Gambarnya tidak berwarna, dan ukuran gambar sangat kecil, satu halaman bisa memuat 10 atau lebih gambar cerita. Hal ini membuat siswa merasa malas untuk mempelajarinya, membuat teks monolog singkat berdasarkan gambar tersebut dan mempraktikkan apa yang sudah mereka tulis dalam keterampilan berbicara.

Berdasarkan kondisi pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris di atas, pencapaian keterampilan berbicara siswa Kelas VIII pada tahun pelajaran 2015/2016 di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kalianda masih relatif rendah dan belum memenuhi Kriteria Ketuntasan minimal (KKM).

Rincian nilai siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1. Daftar Rata-rata Nilai Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas VIII SMPN 2 Kalianda

Tahun Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Rata-rata pencapaian (KKM: 70)			
			Mendengar	Berbicara	Membaca	Menulis
2014/2015	Mengungkapkan makna dalam monolog pendek sederhana dengan menggunakan ragam bahasa lisan secara akurat, lancar, dan berterima untuk berinteraksi dalam konteks kehidupan sehari-hari berbentuk <i>narrative</i> dan <i>recount</i>	1. Melakukan monolog singkat dalam bentuk <i>narrative</i>	70	64	72	70
2015/2016			71	66	73	72

Sumber: Dokumentasi nilai guru Bahasa Inggris Kelas VIII di SMPN 2 Kalianda.

Data pencapaian hasil belajar siswa selama dua tahun terakhir menunjukkan bahwa keterampilan berbicara masih rendah dengan rata-rata nilai 65 (KKM 70). Pencapaian ini masih di bawah nilai keterampilan yang lain yaitu mendengar 70,5, membaca 72,5 dan menulis 71. Berdasarkan hasil revidi terhadap pencapaian nilai keterampilan berbicara siswa, diketahui bahwa rendahnya keterampilan berbicara siswa berkaitan erat dengan rendahnya penguasaan aspek linguistik dan sosiolinguistik mereka.

Siswa masih memiliki kesulitan dalam mengembangkan gagasan tentang tema yang dibahas dalam keterampilan berbicara. Terbatasnya kosa kata juga membuat siswa sulit mengungkapkan idenya. Selain itu, pemahaman siswa yang kurang tentang macam-macam fungsi ungkapan berbicara dan konteks kebahasaan juga semakin mempersulit penguasaan keterampilan berbicara. Berdasarkan hasil studi

pendahuluan yang dilakukan penulis, selama 2 tahun terakhir masih banyak ditemui siswa yang memiliki kompetensi penguasaan kosakata dan penguasaan berbicara bahasa Inggris yang kurang khususnya pada siswa kelas VII SMP N 2 Kalianda. Rerata hasil tes formatif kompetensi berbicara pada pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII tahun pelajaran 2014/2015 adalah 64 dan pada tahun pelajaran 2015/2016 hanya meningkat sedikit menjadi 66.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata dan kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa kelas VIII SMPN 2 Kalianda Kabupaten Lampung Selatan masih rendah. Apabila dicermati lebih mendalam, faktor dari dalam diri siswa sebagai faktor dominan dalam pembelajaran berbicara. Penulis menduga faktor yang dianggap sebagai penyebab rendahnya keterampilan berbicara adalah rendahnya pengetahuan tentang kaidah bahasa yang berlaku, minimnya penguasaan kosakata dan terbatasnya pengetahuan atau pengalaman (skemata) yang akan disampaikan kepada lawan bicara atau pendengar. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Rendahnya penguasaan kosakata siswa juga dimungkinkan faktor media pembelajaran yang digunakan selama ini. Berawal dari data-data yang sudah terkumpul, penulis akan mengembangkan media pembelajaran berupa gambar yang hanya tersedia dalam buku teks menjadi media gambar seri yang memiliki nilai kemenarikan yang tinggi bagi siswa untuk meningkatkan penguasaan kosakata mereka dalam keterampilan berbicara bahasa Inggris.

Pada dasarnya, semua siswa sudah memiliki bekal ilmu pengetahuan untuk berbicara dalam sebuah konsep yang tersimpan dalam pikiran mereka, yang

disebut skemata. Skemata tersebut merupakan pengalaman mereka yang akan digunakan untuk memahami informasi yang baru diterimanya.

John Field (2004:254) mengatakan bahwa skema yang jamaknya skemata adalah suatu struktur pengetahuan yang kompleks yang telah diketahui oleh seseorang yang berhubungan dengan konsep tertentu. Menurut Piaget skema adalah sebuah kerangka kognitif atau referensi yang digunakan oleh anak-anak untuk memahami dunia mereka.

Penerapan skemata dalam proses pembelajaran bahasa tentunya didasarkan atas kompetensi komunikatif yang telah dimiliki seseorang. Kompetensi komunikatif adalah aspek yang memungkinkan pesan antar personal dapat disampaikan dan ditafsirkan. Salah satu wawasan terpenting dari teori skemata adalah bahwa pembelajaran yang bermakna memerlukan keterlibatan aktif siswa, yang memiliki sangat banyak pengalaman dan pengetahuan sebelumnya untuk digunakan dalam memahami informasi yang baru. Apa yang dipelajari dari setiap pengalaman bergantung sebagian besar pada skemata yang telah dimiliki sebelumnya. (Slavin 2006: 250)

Hakikat kehidupan manusia sebagai makhluk sosial mencerminkan adanya tuntutan bahwa keterampilan berbahasa amat berperan dalam kehidupannya. Kesadaran betapa pentingnya berbicara dalam kehidupan manusia dalam bermasyarakat dapat berupa aneka wacana, seperti dari lingkungan terkecil: keluarga, kumpulan sosial, agama, kesenian, dan olah raga.

Pada kenyataannya pola budaya manusia menuntut seseorang untuk terampil berkomunikasi: menyatakan pendapat, gagasan, konsep atau perasaan. Ini terwujud dalam fase kenyataan bila keterampilan menangkap informasi-informasi akan diikuti keterampilan menyampaikan informasi-informasi serupa. Semua konstituen pendidikan amat berperan dalam hal ini. Tata sopan santun dan etika berbicara dapat dilatihkan mulai dari lingkungan keluarga, lingkungan budaya hingga ke jalur pendidikan formal. Adat kebiasaan, norma-norma yang berlaku juga seringkali diajarkan secara lisan dan diterapkan dalam konteks semua komunitas masyarakat, baik yang tradisional maupun modern.

Siswa dengan skemata yang terbatas kurang cenderung penguasaan kosakatanya rendah. Hal itu akan berlanjut pada kegiatan berbahasa yang lain yaitu kemampuan berbicara. Tanpa kemampuan berbicara yang memadai, siswa tidak dapat mengekspresikan, dan menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan dengan baik. Kemampuan berbicara siswa tidak dapat dimiliki dengan tiba-tiba, tetapi harus melalui latihan yang teratur.

Selama ini, pembelajaran Bahasa Inggris pada keterampilan berbicara di SMP N 2 Kalianda hanya menggunakan buku teks dan LKS yang tersedia di perpustakaan sekolah. Kedua jenis buku tersebut sudah *out of date*, tidak sesuai dengan kebutuhan siswa yang menginginkan materi terkini dalam pembelajaran berbahasa. Media ajar pun hanya menggunakan gambar-gambar yang terdapat dalam kedua bahan ajar tersebut. Hal ini menyebabkan pembelajaran terasa monoton, tidak menarik bagi siswa, karena kurang menimbulkan kreativitas siswa dan tidak faktual.

Mengacu pada beberapa asumsi-asumsi di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian guna mengetahui seberapa signifikan penguasaan kosakata dan skemata menggunakan metode pembelajaran dengan kartu bergambar seri dapat meningkatkan keterampilan berbicara. Untuk itu, penelitian ini bertolak dari anggapan bahwa penguasaan skemata berpengaruh terhadap keterampilan berbicara. Keduanya diduga mempunyai hubungan yang sangat erat. Selain itu penguasaan kosakata seseorang juga dianggap berpengaruh terhadap keterampilan berbicara sehingga antara skemata, penguasaan kosakata, dan keterampilan berbicara saling berhubungan dan mempengaruhi. Pengetahuan awal siswa yang lazimnya disebut skemata, diduga akan berkembang dan memperkaya kosa kata setelah diberikan kartu bergambar seri, sehingga keterampilan berbicara mereka pun cenderung meningkat.

1.2 Identifikasi Masalah

Kemampuan berbicara merupakan keterampilan yang sangat penting dimiliki oleh siswa. Namun masih banyak keluhan tentang ketidakmampuan siswa dalam berkomunikasi dengan lancar dan baik.

Berdasar latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Ketuntasan hasil belajar pada KD 10.2 Mengungkapkan makna dalam monolog pendek sederhana dengan menggunakan ragam bahasa lisan secara akurat, lancar, dan berterima untuk berinteraksi dalam konteks kehidupan sehari-hari

berbentuk *narrative* dan *report* di kelas VIII SMPN 2 Kalianda masih rendah (di bawah KKM).

2. Minat dan motivasi belajar siswa masih sangat rendah.
3. Penguasaan kosakata Bahasa Inggris dan kemampuan berbicara siswa juga masih rendah.
4. Pembelajaran Bahasa Inggris di SMPN 2 Kalianda masih berpusat kepada guru.
5. Siswa sangat pasif dalam berbicara Bahasa Inggris.
6. Pemilihan media pembelajaran tidak berdasarkan analisis kebutuhan.
7. Keterbatasan media untuk pembelajaran berbicara Bahasa Inggris berupa gambar atau lainnya, baik yang dimiliki sekolah maupun siswa secara mandiri.
8. Belum tersedianya media gambar untuk pembelajaran berbicara Bahasa Inggris di SMPN 2 Kalianda.
9. Belum pernah dikembangkan produk media gambar melalui uji validitas materi dan efektifitas metode penggunaannya serta alat dan teknik evaluasi yang digunakan untuk mengukur kelayakan maupun efektifitas media tersebut untuk pembelajaran berbicara Bahasa Inggris di SMPN 2 Kalianda.

1.3 Batasan Masalah

Sehubungan dengan banyaknya masalah yang teridentifikasi, maka dalam penelitian ini perlu dibatasi. Hal ini dimaksudkan agar lebih terfokus dan mendalam dalam pembahasannya. Adapun masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengaruh pemilihan dan penggunaan media gambar seri pada peningkatan

kemampuan berbicara, penguasaan kosakata, dan penguasaan skemata sebagai pengetahuan dari pesan atau ide yang akan disampaikan dalam berbicara.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dirumuskan permasalahan berikut:

1. Bagaimana kondisi awal siswa dan potensi pengembangan media gambar di SMPN 2 Kalianda?
2. Bagaimana spesifikasi media gambar dalam pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Inggris di SMPN 2 Kalianda?
3. Bagaimana tingkat efektifitas penggunaan media gambar seri dalam keterampilan berbicara Bahasa Inggris di SMPN 2 Kalianda?
4. Bagaimana tingkat efisiensi penggunaan media gambar seri dalam keterampilan berbicara Bahasa Inggris di SMPN 2 Kalianda?
5. Bagaimana tingkat daya tarik penggunaan media gambar seri dalam keterampilan berbicara Bahasa Inggris di SMPN 2 Kalianda?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai pada penelitian secara rinci adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kondisi awal siswa dan potensi pengembangan media gambar di SMPN 2 Kalianda.
2. Menghasilkan media pembelajaran gambar seri dalam keterampilan berbicara Bahasa Inggris di SMPN 2 Kalianda.
3. Mengetahui tingkat efektifitas penggunaan media gambar seri dalam keterampilan berbicara Bahasa Inggris di SMPN 2 Kalianda.

4. Mengetahui tingkat efisiensi penggunaan media gambar seri dalam keterampilan berbicara Bahasa Inggris di SMPN 2 Kalianda.
5. Mengetahui tingkat daya tarik penggunaan media gambar seri dalam keterampilan berbicara Bahasa Inggris di SMPN 2 Kalianda.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis kepada guru khususnya guru mata pelajaran Bahasa Inggris dan kepada siswa siswa kelas VIII SMPN 2 Kalianda serta para pembaca pada umumnya.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk :

1. Memberikan informasi tentang perencanaan pengembangan media pembelajaran keterampilan berbahasa Inggris untuk siswa SMP.
2. Memberikan masukan tentang keefektifan pemanfaatan media gambar seri dalam meningkatkan penguasaan kosakata dalam kemampuan siswa berbicara bahasa Inggris.
3. Menambah ilmu pengetahuan khususnya bidang pembelajaran Bahasa Inggris sehingga mendorong peneliti lain untuk melaksanakan penelitian sejenis yang lebih luas dan mendalam.

1.6.2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada :

a. Siswa

Untuk mengukur peningkatan kemampuannya dalam hal berbicara, penguasaan kosakata dan skemata sehingga mereka dapat mengetahui efektivitas kartu bergambar seri dalam meningkatkan kemampuan berbicara mereka.

b. Guru

1. Sebagai bahan pertimbangan tentang arti penting penguasaan kosakata siswa bagi pengembangan kemampuan berbicara Bahasa Inggris, sehingga mendorong para guru untuk mengajarkan empat keterampilan berbahasa secara merata.
2. Memberi masukan kepada guru Bahasa Inggris tentang komponen-komponen bahasa dan komponen lainnya yang mendukung kemampuan berbicara Bahasa Inggris
3. Memberikan masukan kepada guru Bahasa Inggris dalam menentukan media pembelajaran berbicara yang tepat sehingga tujuan pembelajaran kemampuan berbicara dapat tercapai.

c. Kepala Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi kepala sekolah adalah untuk memberikan dorongan kepada guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran agar menerapkan pembelajaran yang integral dan lebih aktif dalam mempersiapkan proses pembelajaran yang menarik bagi siswa.

d. Pengelola Pendidikan

Hasil dari penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk mengetahui kondisi faktual pembelajaran kemampuan berbicara Bahasa Inggris pada siswa kelas VIII SMPN 2 Kalianda. Untuk pengembangannya, diperlukan motivasi dengan memberi kesempatan yang lebih banyak kepada siswa untuk berbicara, melalui proses pembelajaran yang menggunakan media yang memiliki daya tarik, tingkat efektivitas dan efisiensi yang tinggi.

BAB II

KAJIAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan tentang teori belajar dan pembelajaran, karakteristik pelajaran bahasa Inggris, ketrampilan berbicara bahasa Inggris, faktor-faktor yang mendukung ketrampilan berbicara bahasa Inggris dan pengembangan media gambar seri sebagai media ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir, terjadi setelah melalui proses belajar. Belajar merupakan suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu. Hakikat belajar dalam pembelajaran ini didasarkan pada teori yang berhubungan dengan penggunaan media serta hubungan antara siswa dengan media yang digunakan.

2.1 Landasan Teori Belajar dan Pembelajaran

Spector (2012: 6) mendefinisikan bahwa belajar meliputi suatu perubahan tentang apa yang diyakini seseorang dari apa yang belum dimiliki sebelumnya. Indikator keberhasilan suatu proses belajar adalah terjadinya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan setelah proses belajar dapat berupa pengetahuan dan kinerja. Perubahan setelah proses belajar seseorang ini dapat dipengaruhi oleh faktor internal peserta didik itu sendiri atau faktor eksternal yaitu pengaturan kondisi belajar. Gagne, Briggs, & Wager (1993:3) yang dikutip oleh Prawiradilaga (2009: 24).

Pembelajaran adalah kegiatan guru dan siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Nasution (2011:68) dalam proses pembelajaran harus ada unsur tujuan, bahan ajar, metode dan penilaian yang merupakan satu kesatuan yang tak dapat dipisahkan. Perbedaan individual merupakan hal yang harus diperhatikan dalam pembelajaran, dimana kemampuan masing-masing individu siswa adalah tidak sama. Salah satu perbedaannya adalah kecepatan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan guru. Benyamin S. Bloom (1971) yakin bahwa 90 % dari anak-anak sanggup mencapai tujuan serupa asal diberikan waktu yang cukup kepadanya, sekalipun 5-6 kali lebih lama dari anak pandai. Ide Bloom ini dikenal dengan teori *mastery learning* atau belajar tuntas.

Menurut Spector (2012:7) pembelajaran adalah proses untuk meningkatkan pemahaman, pengetahuan, dan kinerja seseorang melalui usaha yang terencana dan sistematis. Sedangkan definisi pembelajaran menurut Sanjaya (2010: 215) adalah serangkaian usaha terencana yang disusun untuk memfasilitasi proses belajar siswa. Sementara itu, Prawiladilaga (2009:18) mendefinisikan pembelajaran sebagai interaksi antara guru dan peserta didik yang tujuannya selalu dikembangkan berdasarkan kompetensi atau kinerja yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah selesai belajar.

Untuk mempermudah proses belajar siswa, perlu memanfaatkan berbagai macam media seperti bahan-bahan cetak, program televisi, gambar, audio, dsb, seperti dikutip Sanjaya (2010:213). Hal ini praktis akan mengubah peran guru dari satu-satunya sumber belajar menjadi seorang fasilitator. Sesuai dengan pernyataan Suparman (2001:4) “Pembelajaran merupakan suatu sistem dan untuk dapat

mengembangkan sistem pembelajaran tersebut diperlukan pengembangan kurikulum, pengembangan bahan ajar, pengembangan program televisi, audio, atau video, dan pengembangan kegiatan pembelajaran.”

Pada penerapan di sekolah, pembelajaran adalah upaya untuk menerjemahkan dan mengimplementasikan kurikulum ke dalam proses kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Secara rinci, Sanjaya (2010:224-228) menyatakan ada 9 prinsip yang perlu dikembangkan dalam mengimplementasikan kurikulum. Prinsip-prinsip tersebut adalah (1) berorientasi pada tujuan; (2) adanya aktifitas; (3) mengembangkan individu; (4) mengembangkan pribadi siswa secara integratif; (5) mengatur lingkungan belajar secara interaktif; (6) menginspirasi siswa untuk melakukan sesuatu; (7) menyenangkan; (8) menantang siswa untuk mengembangkan diri; dan (9) memotivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan beberapa referensi dari pengertian belajar dan pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang sistematis, terencana, dan bertujuan untuk memfasilitasi belajar siswa seefektif dan seefisien mungkin. Untuk memaksimalkan hasil belajar seseorang, maka diperlukan komitmen untuk menerapkan prinsip-prinsip implementasi kurikulum ke dalam kegiatan pembelajaran dan pengembangan aspek-aspek pendukung pembelajaran seperti kurikulum, bahan ajar, program pembelajaran, dan kegiatan belajar. (Trisnaningsih, Widiani, 2015:20).

Studi ini dilakukan untuk menjawab salah satu pengembangan aspek pendukung keberhasilan pembelajaran, yaitu pengembangan media ajar yang didesain untuk

dapat memfasilitasi proses belajar berbicara Bahasa Inggris siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif, efisien, dan menarik.

2.1.1 Teori Belajar Kognitif

Teori kognitif ini digagas oleh Piaget pada tahun 1929. Teori belajar kognitif memberikan banyak konsep utama dalam bidang psikologi perkembangan dan berpengaruh terhadap perkembangan konsep kecerdasan. Teori perkembangan kognitif adalah gagasan bahwa seseorang yang menjadi dewasa, secara alami berkembang melalui beberapa tahapan perkembangan kognitif yang berbeda (Spector, 2012: 60). Piaget (1929, 1970 yang dikutip oleh Spector, 2012: 60) mengajukan gagasan bahwa skema yang digunakan seorang anak untuk memahami informasi terbagi menjadi 4 tahap, yaitu: (1) Periode sensorimotor, usia 0–2 tahun; (2) Periode praoperasional, usia 2–7 tahun; (3) Periode operasional konkrit, usia 7–11 tahun; (4) Periode operasional formal usia 11 tahun sampai dewasa. Tetapi, karena subjek dalam studi ini adalah siswa berusia 15-17 tahun, maka secara spesifik akan dibahas perkembangan pada tahap periode operasional formal.

Tahap operasional formal adalah periode terakhir perkembangan kognitif dalam teori Piaget. Tahap ini mulai dialami anak dalam usia sebelas tahun (saat pubertas) dan terus berlanjut sampai dewasa. Karakteristik seseorang yang berada pada tahap ini pada umumnya sudah memiliki kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar hal-hal secara logis, dan mengambil kesimpulan berdasarkan informasi atau data yang didapat.

Penggagas teori kognitif lainnya adalah Vygotsky. Vygotsky (1962) yang dikutip oleh Spector (2012: 63) menyatakan bahwa penekanan dalam teori perkembangan kognitif yang utama adalah pada diri individu. Vygotsky memaparkan bahwa perkembangan anak-anak dipengaruhi oleh teman-teman, guru-guru, dan orangtuanya. Mayoritas proses belajar dimediasi oleh bahasa, sehingga realisasi dari hal ini adalah munculnya studi-studi yang cakupannya pada konteks budaya dan sosial dimana perkembangan kognitif individu terjadi. Implementasi dari teori ini adalah pentingnya bagi orangtua, guru, dan anak-anak lainnya untuk memberikan konteks pengalaman belajar bagi seseorang. Dalam studi ini, guru sebagai fasilitator di kelas, berperan aktif dalam menciptakan lingkungan belajar berbicara Bahasa Inggris bagi siswa melalui penggunaan *media pembelajaran*. Dalam hal ini, penerapan metode-metode pembelajaran yang membuat siswa berinteraksi akan menciptakan suatu konteks sosialisasi sehingga pencapaian keterampilan berbicara siswa dapat berkembang.

2.1.2 Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut Sanjaya (2010:245), teori konstruktivisme adalah teori belajar yang menekankan bahwa siswa tidak menerima begitu saja pengetahuan yang mereka dapatkan, tetapi mereka secara aktif membangun pengetahuan secara individual. Pengetahuan itu dibentuk oleh struktur konsepsi seseorang sewaktu berinteraksi dengan lingkungannya. Teori konstruktivisme didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang dipelajari. Teori konstruktivistik berpendapat bahwa pengetahuan dari hasil pemberitahuan tidak akan menjadi makna dari apa yang telah dipelajari karena seseorang tidak membangun pengetahuan itu sendiri.

Piaget, yang dikutip oleh Sanjaya (2010:246) berpendapat bahwa sejak kecil anak sudah memiliki skema, yaitu struktur kognitif yang terbentuk dari pengalaman. Semakin dewasa seseorang, maka skema yang terbentuk akan semakin sempurna. Proses penyempurnaan skema tersebut terjadi melalui proses *asimilasi* yaitu proses penyempurnaan skema dan proses *akomodasi* yaitu proses mengubah skema yang sudah ada menjadi skema baru. Implikasi teori konstruktivistik ini sangat berpengaruh dalam pembelajaran. Artinya, proses pembelajaran harus didesain menjadi sebuah proses siswa untuk dapat memperoleh pengalaman belajar secara bermakna. Siswa harus dikondisikan untuk dapat mengkonstruksi dan menemukan sendiri pengetahuannya. Pada praktiknya, teori ini melahirkan beberapa model pembelajaran yang berpusat pada keaktifan peserta didik antara lain pembelajaran kontekstual, pembelajaran inkuiri, *discovery learning*, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek. Dalam belajar Bahasa Inggris, siswa berusaha untuk mengkonstruksikan pengetahuan mengenai tata bahasa, struktur kalimat, kosa kata, lafal dan ungkapan-ungkapan fungsional, sehingga mereka sampai pada titik pemahaman dan dapat menggunakannya dalam berkomunikasi baik lisan maupun tertulis.

Dalam pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Inggris, berbagai aspek dipadukan sehingga siswa dapat memproduksi ungkapan yang bermakna. Keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk melakukan pengetahuan linguistik dalam komunikasi yang sebenarnya. Fungsi kemampuan untuk mengekspresikan ide-ide, perasaan, pikiran, dan kebutuhan. Unsur-unsur umum

keterampilan berbicara adalah akurasi, kelancaran dan pemahaman Heaton (1989) yang dikutip oleh Ampa (2013:3).

Berdasarkan penjabaran dari teori konstruktivisme di atas, maka dalam studi ini peneliti mengembangkan suatu metode pembelajaran yang dapat diimplementasikan siswa untuk dapat mengkonstruksi pengetahuannya. Siswa diharapkan dapat lebih aktif berbicara melalui penerapan model-model pembelajaran yang berorientasi pada aktifitas peserta didik

2.1.3 Teori Belajar Behaviorisme

Teori ini menekankan tiga konsep penting yaitu stimulus, respon, dan penguatan. Belajar digambarkan sebagai suatu pembentukan stimulus dan respon. Prinsip dari hal ini adalah perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respons. Dengan kata lain, Kristianty (2006:2) berpendapat bahwa belajar adalah perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respons.

Pendekatan behavioristik dapat dikendalikan dari luar, yaitu dengan memberikan stimulus dan respon. Lingkungan memberikan stimulus atau rangsangan, siswa memberikan respon. Dalam pembelajaran bahasa, implementasi dari teori behavioristik adalah belajar melalui peniruan. ini dapat dilakukan dengan metode *drilling* atau latihan. Kristianty (2006: 1) mengatakan bahwa teori behaviorisme meyakini pembelajaran bahasa berhubungan dengan interaksi antara stimulus dan respon dengan proses penguatannya. Penguatan diperkuat oleh situasi yang

dikondisikan secara berulang-ulang. Sanjaya (2010:237) merangkum karakteristik teori belajar behavioristik sebagai berikut: (1) mementingkan pengaruh lingkungan; (2) mementingkan bagian-bagian; (3) mengutamakan peranan reaksi; (4) hasil belajar terbentuk secara mekanis; (5) dipengaruhi oleh pengalaman masa lalu; (6) mementingkan pembentukan kebiasaan; (7) pemecahan masalah dilakukan dengan cara *trial* dan *error*.

Implikasi dari teori ini dalam pembelajaran adalah: (1) hasil belajar harus segera diberitahukan kepada siswa, jika salah dibetulkan, jika benar diberi penguatan;

(2) proses belajar harus mengikuti irama dari yang belajar; (3) dalam proses pembelajaran, lebih dipentingkan aktivitas pemberian stimulus secara tepat kepada siswa; (4) dalam proses pembelajaran, tidak digunakan hukuman. Untuk ini lingkungan belajar perlu diubah, untuk menghindari adanya hukuman; (5) bila siswa menunjukkan tingkah laku yang diinginkan pendidik, maka diberi hadiah, dan sebaiknya hadiah diberikan dengan digunakannya jadwal *variable rasio reinforcer* (menurut teori Skinner); (6) dalam pembelajaran, digunakan *shaping* atau pembentukan kebiasaan siswa sehingga dapat memberikan respon yang sesuai dengan stimulus yang diberikan; (7) guru dapat menggunakan pembelajaran-pembelajaran terprogram seperti penggunaan media dan bahan ajar.

Relevansi dari teori behavioristik dengan produk yang dihasilkan dalam studi ini adalah pengembangan media gambar seri sebagai stimulus bagi siswa dalam memproduksi ungkapan-ungkapan berbicaranya. Siswa diharapkan mampu merespon dengan baik aktifitas yang diinstruksikan dengan mengamati gambar. Proses penguatan dilakukan melalui metode latihan agar terbentuk kebiasaan

dalam diri siswa untuk menggunakan ungkapan-ungkapan fungsional yang dipelajari. Dengan aktifitas berbicara yang dilakukan secara berulang-ulang, maka diharapkan pengetahuan siswa akan terbentuk.

2.2 Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Bahasa adalah sistem lambang bunyi ujaran yang digunakan untuk berkomunikasi oleh masyarakat pemakainya. Bahasa yang baik berkembang berdasarkan suatu sistem, yaitu seperangkat aturan yang dipatuhi oleh pemakainya. Bahasa sendiri berfungsi sebagai sarana komunikasi serta sebagai sarana integrasi dan adaptasi.

Menurut Owen dalam seperti dikutip oleh Setiawan (2006:1), menjelaskan definisi bahasa yaitu *language can be defined as a socially shared combinations of those symbols and rule governed combinations of those symbols* (bahasa dapat didefinisikan sebagai kode yang diterima secara sosial atau sistem konvensional untuk menyampaikan konsep melalui kegunaan simbol-simbol yang dikehendaki dan kombinasi simbol-simbol yang diatur oleh ketentuan). Belajar bahasa asing memiliki karakter tersendiri yang berbeda dari belajar disiplin ilmu lainnya seperti belajar ilmu pasti, ilmu alam, maupun ilmu sosial. Bahasa sebagai alat komunikasi menuntut siswa untuk dapat menggunakannya secara aktif baik lisan maupun tertulis.

Pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Indonesia juga bertujuan dapat membuat siswa berkomunikasi dengan baik dan lancar. Siswa mempelajari Bahasa Inggris sebagai bahasa asing dalam konteks pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran harus dapat dilaksanakan secara optimal agar siswa mampu mempraktikkan keterampilan bahasa Inggris yang dipelajarinya.

Guru dapat melakukan hal ini dengan mendesain pembelajarannya secara sistematis dan relevan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada siswa untuk dapat menggunakan keterampilan bahasa tersebut secara aktif dan komunikatif.

Berkomunikasi adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya. Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan/atau menghasilkan teks lisan dan/atau tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan inilah yang digunakan untuk menanggapi atau menciptakan wacana dalam kehidupan bermasyarakat.

Kompetensi komunikatif (*communicative competences*) adalah tujuan seseorang mempelajari suatu bahasa. Canale & Swain (1980) dalam Murcia (1995: 6) yang dikutip Widia Trisnaningsih (2015:29) merumuskan empat komponen dari kompetensi komunikatif yaitu:

1. Kompetensi gramatikal atau *grammatical competence* yaitu pengetahuan tentang aturan tata bahasa, pengucapan, ejaan, dsb;
2. Kompetensi sosiolinguistik atau *sociolinguistic competence* yaitu penguasaan tentang aspek sosial budaya pada penggunaan bahasa;
3. Kompetensi wacana atau *discourse competence* yaitu kemampuan untuk mengkombinasikan struktur bahasa kedalam jenis teks kohesif yang berbeda-beda seperti pidato politik, puisi, dsb;

4. Kompetensi strategis atau *strategic competence* yaitu pengetahuan tentang strategi verbal dan non verbal yang dapat membuat proses komunikasi lebih efektif dan dapat mengatasi hambatan-hambatan dalam komunikasi.

Keempat kompetensi komunikasi di atas merupakan tujuan pembelajaran bahasa yang semestinya mampu dicapai seseorang. Tetapi, dalam konteks pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Inggris pada level pemula, pencapaian kompetensi gramatikal menjadi tujuan yang mendasar. Kompetensi ini dapat difasilitasi dengan menciptakan pembelajaran yang sesuai sehingga memungkinkan siswa untuk mencapai kompetensi komunikasi gramatikal tersebut. Pencapaian kompetensi ini dapat menjadi pondasi bagi siswa untuk mencapai kompetensi komunikatif pada tingkat selanjutnya.

Bahasa Inggris memiliki karakteristik yang bermacam-macam. Wells (1987) dikutip oleh Meiyati (2010:3) menyatakan bahwa karakteristik Bahasa Inggris dapat dijabarkan sebagai berikut: (1) merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis; (2) berkomunikasi adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya; (3) kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan/atau menghasilkan teks lisan dan/atau tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.

Sedangkan tingkat literasi keterampilan Bahasa Inggris seseorang distrukturisasikan berdasarkan kategori tingkat literasi mencakup performatif,

fungsional, informasional, dan epistemik. Pada tingkat performatif, orang mampu membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara dengan simbol-simbol yang digunakan. Pada tingkat fungsional, orang mampu menggunakan bahasa untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari seperti membaca surat kabar, manual atau petunjuk. Pada tingkat informational, orang mampu mengakses pengetahuan dengan kemampuan berbahasa. Pada tingkat epistemik orang mampu mengungkapkan pengetahuan ke dalam bahasa sasaran. Pencapaian tingkat literasi keterampilan bahasa Inggris seseorang memerlukan proses yang cukup panjang. Seorang pembelajar dapat menguasainya melalui tahapan-tahapan yang terstruktur dan sistematis.

Menurut Pusat Kurikulum (2006:2), kemampuan bahasa Inggris adalah kemampuan seseorang yang mencakup empat aspek yaitu performative, functional, informational, dan epistemic. Lebih rinci keempat aspek tersebut dijelaskan sebagai berikut: Pertama, pada tingkat performative, orang mampu membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara dengan simbol-simbol yang digunakan. Kedua, pada tingkat fungsional, orang mampu menggunakan bahasa untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari seperti membaca surat kabar, manual atau petunjuk. Ketiga, pada tingkat informational, orang mampu mengakses pengetahuan dengan kemampuan berbahasa, sedangkan keempat, pada tingkat epistemic orang mampu mengungkapkan pengetahuan ke dalam bahasa sasaran. Wells (1987) yang dikutip oleh Puskur (2006:4). Pembelajaran Bahasa Inggris di SMP ditargetkan agar siswa dapat berkomunikasi secara lisan dan tulis untuk menyelesaikan masalah sehari-hari (lifeskills)

Dalam studi ini, siswa diharapkan dapat memenuhi target pencapaian literasi keterampilan bahasa Inggris pada tingkat performatif. Tingkatan ini meliputi kemampuan siswa untuk membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara menggunakan simbol-simbol bahasa Inggris yang berlaku.

Terkait dengan keterampilan berbicara yang menjadi fokus dari penelitian ini, tingkat literasi yang dimaksud adalah siswa mampu memproduksi ungkapan berbicara dilihat dari kompetensi linguistik dan sociolinguistik. Sebagai contoh, pada bahasan tentang mengungkapkan teks lisan *narrative*, pencapaian tingkat literasi yang diharapkan adalah siswa mampu menguasai aturan tata bahasa tentang cara mengungkapkan teks lisan *narrative*, kosa kata terkait materi, cara pengucapan yang berterima, menyimak teks lisan *narrative* yang diucapkan oleh orang lain dan menceritakannya kembali dengan kosa kata baru yang diperolehnya.

2.3 Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris

Nunan (2003: 48) mengungkapkan “*speaking is a productive oral skill. It consists of producing systematic verbal utterances to convey meanings*” atau bila diterjemahkan berarti bahwa berbicara adalah keterampilan untuk memproduksi ucapan. Ini meliputi proses produksi ucapan-ucapan verbal yang sistematis untuk menyampaikan makna/arti. Keterampilan berbicara yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu ketentuan yang dimiliki oleh seseorang dalam mengucapkan bunyi atau kata-kata, mengekspresikan, menyampaikan pikiran, gagasan serta perasaannya kepada orang lain secara lisan. Hornby (1987: 827)

menyatakan berbicara adalah tindakan seseorang untuk menyampaikan informasi atau mengungkapkan perasaan dalam ucapan.

Definisi lainnya diajukan oleh Brown seperti yang dikutip oleh Florez (1999:3), yang menyatakan: “*speaking is an interactive process of constructing meaning that involves producing and receiving information*”, yang dapat diartikan sebagai berikut: “berbicara adalah proses interaktif untuk mengkonstruksi arti yang meliputi pemrosesan dan penerimaan informasi”. Bentuk dan arti dari ucapan seseorang tergantung dari situasi dan konteks bahasa itu digunakan. Florez (1999:5).

Menurut Florez (1999:5) dalam memproduksi ucapan Bahasa Inggris yang lancar dan berterima, siswa perlu mengetahui aspek-aspek yang melandasi keterampilan berbicara. Selain aspek kebahasaan seperti tata bahasa, pengucapan (*pronunciation*), ide/gagasan, dan kosa kata, yang kemudian disebut kompetensi linguistik, siswa juga perlu mengetahui kapan, mengapa, dimana, dan dalam situasi apa bahasa tersebut diucapkan atau disebut dengan kompetensi sociolinguistik.

Sementara itu, Bashir (2011: 38) mengungkapkan 3 area pengetahuan dalam keterampilan berbicara, yaitu 1) mekanik (kosa kata, tata bahasa, dan cara pengucapan); 2) fungsi (transaksi dan interaksi); dan 3) aturan-aturan dan norma-norma sosial dan budaya. Sedangkan Brown yang dikutip oleh Florez, (1999: 6) mengungkapkan bahwa keterampilan dan pengetahuan tentang berbicara yang perlu dikuasai seseorang dalam pembelajaran berbicara adalah: (1) produksi suara meliputi pola penekanan, struktur ritme, dan intonasi bahasa; (2) penggunaan

struktur bahasa secara akurat; (3) menilai karakteristik audiens sebagai target pendengar, terkait dengan pemilihan ide/poin/ketertarikan/topik; (4) pemilihan kosa kata yang sesuai dan dapat dipahami; (5) penggunaan strategi berbicara untuk memudahkan pemahaman pendengar; (6) penggunaan bahasa tubuh; (7) interaksi yang baik.

Seseorang belajar bahasa bukan dengan cara memahami bagian-bagian dari suatu bahasa kemudian menyatukannya dalam percakapan, tetapi memahami bagian-bagian dari bahasa tersebut dengan cara berinteraksi dengan orang lain. Keyakinan ini kemudian diaplikasikan dengan munculnya *communicative language teaching* atau pembelajaran bahasa secara komunikatif. Nunan (2003: 50) menjabarkan dua versi dari teori ini, yaitu (1) penerapan dalam versi lemah yaitu agar guru mengajarkan komponen-komponen bahasa, tetapi meliputi aktifitas-aktifitas komunikasi; (2) penerapan dalam versi yang kuat menyatakan bahwa karena siswa belajar bahasa melalui proses interaksi, maka pelajaran bahasa harus memberikan kesempatan untuk berkomunikasi menggunakan bahasa target atau bahasa yang diajarkan. Implikasi dari teori di atas adalah guru harus dapat menciptakan pembelajaran bahasa sebagai suatu proses belajar siswa secara komunikatif dan interaktif. Selain itu, siswa harus diberikan kesempatan yang seluas-luasnya untuk menggunakan bahasa yang dipelajarinya.

Studi ini bertujuan untuk mengembangkan metode pembelajaran berupa media gambar seri yang dapat menunjang proses belajar untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan berbicara bahasa Inggris siswa. Media gambar didesain agar dapat membantu penguasaan keterampilan siswa dengan lebih mudah baik dari segi linguistik seperti ide, pengucapan, kosa kata, dan tata bahasa yang tepat maupun dari

segi sosiolinguistik. Aktifitas pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar dapat memberikan kesempatan yang luas bagi siswa untuk dapat menggunakan Bahasa Inggris secara interaktif dan komunikatif

2.3.1 Kemampuan Berbicara

Pengetahuan bahasa merupakan pengetahuan yang sangat fungsional dalam memahami seluk beluk berbicara. Bahasa adalah lambang bunyi yang diucapkan. kenyataan inilah yang menempatkan keterampilan berbicara itu sebagai keterampilan berbahasa yang utama. Para ahli linguistik menempatkan keterampilan berbicara (*speaking*) pada urutan kedua, setelah mendengar. Ini berarti, sebelum keterampilan membaca dan menulis anak terlebih dahulu harus dapat berbicara. Melalui keterampilan berbicaralah manusia dapat memenuhi keperluan untuk berkomunikasi dengan lingkungan masyarakat tempat tinggalnya.

2.3.1.1 Hakikat Berbicara

Berbicara secara umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain. Depdikbud (1984:3/1985:7).

Berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses berkomunikasi sebab didalamnya terjadi pemindahan pesan dari suatu sumber ke tempat lain. Berbicara merupakan bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik. Pada saat berbicara seseorang memanfaatkan faktor fisik yaitu alat ucap untuk menghasilkan bunyi bahasa. Bahkan organ tubuh yang lain seperti kepala, tangan, dan roman mukapun dimanfaatkan dalam berbicara. Faktor psikologis memberikan andil yang cukup

besar terhadap kelancaran berbicara. Stabilitas emosi, misalnya, tidak saja berpengaruh terhadap kualitas suara yang dihasilkan oleh alat ucap tetapi juga berpengaruh terhadap keruntutan bahan pembicaraan. Berbicara tidak terlepas dari faktor neurologis yaitu jaringan syaraf yang menghubungkan otak kecil dengan mulut, telinga, dan organ tubuh lain yang ikut dalam aktivitas berbicara. Demikian pula faktor semantik yang berhubungan dengan makna, dan faktor linguistik yang berkaitan dengan struktur bahasa selalu berperan dalam kegiatan berbicara. Bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap dan kata-kata harus disusun menurut aturan tertentu agar bermakna.

Berbicara merupakan tuntutan kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial (*homo homine socius*) agar mereka dapat berkomunikasi dengan sesamanya. Stewart dan Kenner Zimmer, yang dikutip Depdikbud (1984:8) memandang kebutuhan akan komunikasi yang efektif dianggap sebagai suatu yang esensial untuk mencapai keberhasilan dalam setiap individu, baik aktivitas individu maupun kelompok. Kemampuan berbicara yang baik sangat dibutuhkan dalam berbagai jabatan pemerintahan, swasta, juga pendidikan. Seorang pemimpin, misalnya, perlu menguasai keterampilan berbicara agar dapat menggerakkan masyarakat untuk berpartisipasi terhadap program pembangunan. Seorang pedagang perlu menguasai keterampilan berbicara agar dapat meyakinkan dan membujuk calon pembeli. Demikian halnya pendidik, mereka dituntut menguasai keterampilan berbicara agar dapat menyampaikan informasi dengan baik kepada anak didiknya.

Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan, baik secara

berhadapan ataupun dengan jarak jauh. Ada tiga jenis situasi berbicara, yaitu interaktif, semiaktif, dan noninteraktif. Situasi-situasi berbicara interaktif, misalnya percakapan secara tatap muka dan berbicara lewat telepon yang memungkinkan adanya pergantian antara berbicara dan mendengarkan, dan juga memungkinkan kita meminta klarifikasi, pengulangan atau kiat dapat meminta lawan berbicara, memperlambat tempo bicara dari lawan bicara. Kemudian ada pula situasi berbicara yang semi aktif, misalnya dalam berpidato di hadapan umum secara langsung. Dalam situasi ini, audiens memang tidak dapat melakukan interupsi terhadap pembicaraan, namun pembicara dapat melihat reaksi pendengar dari ekspresi wajah dan bahasa tubuh mereka. Beberapa situasi berbicara dapat dikatakan bersifat noninteraktif, misalnya berpidato melalui radio atau televisi.

2.3.1.2 Tujuan Berbicara

Seseorang yang berbicara dalam menyampaikan pesan kepada orang lain pasti mempunyai tujuan, yaitu ingin mendapatkan respons. Respons itu merupakan suatu hal yang diharapkan. Tujuan atau harapan pembicaraan sangat tergantung dari keadaan dan keinginan pembicara. Menurut Dwi Kiniyanto (2013:20) secara umum tujuan berbicara adalah sebagai berikut:

- a. memberitahukan dan melaporkan;
- b. mendorong, atau menstimulasi;
- b. membujuk, meyakinkan, mengajak;
- c. menggerakkan;
- d. menginformasikan dan
- e. merespon.

Suatu ucapan dikatakan mendorong atau menstimulasi apabila pembicara berusaha memberi semangat dan gairah hidup kepada pendengar. Reaksi yang diharapkan adalah menimbulkan inspirasi atau membangkitkan emosi para pendengar. Misalnya, pidato Ketua Umum KONI di hadapan para atlet yang bertanding di luar negeri bertujuan agar para atlet memiliki semangat bertanding yang cukup tinggi dalam rangka membela Negara. Tujuan suatu uraian atau ceramah dikatakan meyakinkan apabila pembicara berusaha mempengaruhi keyakinan, pendapat atau sikap para pendengar. Alat yang paling penting dalam uraian itu adalah argumentasi. Untuk itu diperlukan bukti, fakta, dan contoh konkret yang dapat memperkuat uraian untuk meyakinkan pendengar. Reaksi yang diharapkan adalah adanya keyakinan, pendapat atau sikap atas persoalan yang disampaikan. Tujuan suatu uraian disebut menggerakkan apabila pembicara menghendaki adanya tindakan atau perbuatan dari para pendengar. Misalnya, berupa seruan persetujuan atau ketidaksetujuan, pengumpulan dana, penandatanganan suatu resolusi, mengadakan aksi sosial. Dasar dari tindakan atau perbuatan itu adalah keyakinan yang mendalam atau terbakarnya emosi.

2.3.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berbicara

Banyak faktor yang mempengaruhi seseorang dalam berbicara. Faktor-faktor tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Ketepatan Ucapan

Seorang pembicara harus membiasakan diri mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara tepat. Pengucapan bunyi bahasa yang kurang tepat, dapat mengalihkan perhatian pendengar. Sudah tentu pola ucapan dan artikulasi yang digunakan tidak sama. Masing-masing mempunyai gaya tersendiri dan gaya bahasa yang

dipakai berubah-ubah sesuai dengan pokok pembicaraan, perasaan, dan sasaran. Akan tetapi, kalau perbedaan atau perubahan itu terlalu mencolok, sehingga menjadi suatu penyimpangan, maka keefektifan komunikasi akan terganggu.

2. Penempatan tekanan, nada, dan durasi yang sesuai.

Kesesuaian tekanan, nada, dan durasi akan merupakan daya tarik tersendiri dalam berbicara. Bahkan kadang-kadang merupakan faktor penentu. Walaupun topik yang dibicarakan kurang menarik, dengan penempatan tekanan, nada, dan durasi yang sesuai, akan mengubahnya menjadi menarik. Sebaliknya jika penyampaian datar saja, dapat dipastikan akan menimbulkan kebosanan bagi pendengar.

3. Pilihan Kata (Diksi)

Pilihan kata hendaknya tepat, jelas, bervariasi, jelas dan mudah dimengerti oleh pendengar yang menjadi sasaran. Pendengar akan lebih tertarik dan mudah paham, jika yang digunakan adalah kosa kata yang sudah dikenal oleh pendengar. Misalnya, kata-kata populer tentu akan lebih efektif daripada kata-kata asing. Kata-kata yang belum dikenal memang membangkitkan rasa ingin tahu, namun akan menghambat kelancaran komunikasi. Selain itu, hendaknya dipilih kata-kata yang konkret sehingga mudah dipahami pendengar. Kata-kata konkret menunjukkan aktivitas akan lebih mudah dipahami pembicara. Namun, pilihan kata itu tentu harus kita sesuaikan dengan pokok pembicaraan dan dengan si pendengar.

Gorys Keraf, yang dikutip oleh Dwi Kini Yanto (2013:23) menyatakan diksi adalah kemampuan pembicara atau penulis dalam memilih kata-kata untuk

menyusunnya menjadi rangkaian kalimat yang sesuai dengan keselarasan dari segi konteks.

Ada 6 kriteria yang dapat digunakan untuk memilih kata, yaitu :

- a) humanis antropologis, b) linguistis pragmatis, c) sifat ekonomis,
- d) psikologis, e) sosiologis dan f) politis.

Berdasarkan kriteria tersebut dapat digunakan beberapa cara untuk memilih kata, yaitu melihatnya dari segi ; a) bentuk kata, b) baku tidaknya kata, c) makna kata, d) konkret atau abstraknya kata, e) keumuman dan kekhususan kata, f) menggunakan gaya bahasa/majas dan f) idiom.

4. Ketepatan Sasaran Pembicaraan

Hal ini menyangkut pemakaian kalimat. Pembicara yang menggunakan kalimat efektif akan memudahkan pendengar menangkap pembicaraannya. Susunan penuturan kalimat ini sangat besar pengaruhnya terhadap keefektifan penyampaian.

2.3.1.4 Faktor-faktor Nonkebahasaan Penunjang Keefektifan Berbicara

Keefektifan berbicara tidak hanya didukung oleh faktor kebahasaan seperti yang sudah diuraikan di atas, tetapi juga ditentukan oleh faktor nonkebahasaan. Bahkan dalam pembicaraan formal, faktor nonkebahasaan ini sangat mempengaruhi keefektifan berbicara. Dalam proses belajar-mengajar berbicara, sebaliknya faktor nonkebahasaan ini ditanamkan terlebih dahulu, Ketika berbicara di depan umum, seseorang juga membutuhkan ilmu retorika untuk menunjang kualitas pembicaraannya. Selain itu, digunakan untuk meyakinkan pendengar akan kebenaran gagasan/topik yang dibicarakan. Namun pada kenyataannya, tidak

banyak orang yang mampu menggunakan dengan baik dan efektif. Oleh karena itu, perlu adanya bahasa yang digunakan seseorang dalam berkomunikasi atau berbicara di depan umum. dapat dimulai dari segi penggunaan bahasa yang digunakan dalam berbicara. Kemudian selanjutnya pada ilmu retorika yang harus digunakan, yaitu metode dan etika retorika.

Berdasarkan rekonstruksi bahasa dan retorika, diharapkan kemampuan berbicara seseorang akan termasuk dalam kategori “seseorang yang berbicara secara intelektual”. sehingga kalau faktor nonkebahasaan sudah dikuasai akan memudahkan penerapan faktor kebahasaan.

Menurut Gorys Keraf, seperti dikutip oleh Dwi Kini Yanto (2013:25) yang termasuk faktor nonkebahasaan ialah :

1. Sikap pembicara, seorang pembicara dituntut memiliki sikap positif ketika berbicara maupun menunjukkan otoritas dan integritas pribadinya, tenang dan bersemangat dalam berbicara.
2. Pandangan mata, seorang pembicara dituntut mampu mengarahkan pandangan matanya kepada semua yang hadir agar para pendengar merasa terlihat dalam pembicaraan. Pembicara harus menghindari pandangan mata yang tidak kondusif, misalnya melihat ke atas, ke samping, atau menunduk.
3. Keterbukaan, seorang pembicara dituntut memiliki sikap terbuka, jujur dalam mengemukakan pendapat, pikiran, perasaan, atau gagasannya dan bersedia menerima kritikan dan mengubah pendapatnya kalau ternyata memang keliru atau tidak dilandasi argumentasi yang kuat
4. Gerak-gerik dan mimik yang tepat, seorang pembicara dituntut mampu mengoptimalkan penggunaan gerak-gerik anggota tubuh dan ekspresi wajah

untuk mendukung penyampaian gagasan. Untuk itu perlu dihindari penggunaan gerak-gerik yang tidak ajeg, berlebihan, dan bertentangan dengan makna kata yang digunakan.

5. Kenyaringan suara, seorang pembicara dituntut mampu memproduksi suara yang nyaring sesuai dengan tempat, situasi, jumlah pendengar, dan kondisi akustik. Kenyaringan yang terlalu tinggi akan menimbulkan rasa gerah dan berisik sedangkan kenyaringan yang terlalu rendah akan menimbulkan kesan tidak bersemangat.
6. Kelancaran, seorang pembicara dituntut mampu menyampaikan gagasannya dengan lancar. Kelancaran berbicara akan mempermudah pendengar menangkap keutuhan isi paparan yang disampaikan. Untuk itu perlu menghindari bunyi-bunyi penyela seperti misalnya: *em, ee, ya,*. Kelancaran tidak berarti pembicara harus berbicara dengan cepat sehingga membuat pendengar sulit memahami apa yang diuraikannya
7. Penguasaan topik, seorang pembicara dituntut menguasai topik yang dibicarakan. Kunci penguasaan topik adalah persiapan yang matang, penguasaan materi yang baik, dan meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri.
8. Penalaran, seorang pembicara dituntut mampu menunjukkan penalaran yang baik dalam menata gagasannya sehingga pendengar akan mudah memahami dan menyimpulkan apa yang disampaikan.

2.3.2 Penguasaan Kosakata

2.3.2.1 Pengertian Kosakata

Kosakata (Inggris: *vocabulary*) adalah himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Kosakata seseorang didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut atau semua kata-kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru. Karenanya banyak ujian standar, yang memberikan pertanyaan yang menguji kosakata. Seseorang akan mampu dan lancar berkomunikasi apabila perbendaharaan kata yang dimilikinya dapat memenuhi kebutuhan untuk melakukan kegiatan komunikasi tersebut. Kosakata merupakan syarat utama bagi seseorang untuk bisa berkomunikasi. Berdasarkan pendapat ini, peneliti berasumsi bahwa penguasaan kosakata dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar.

2.3.2.2 Manfaat kosa kata

Dalam pembelajaran bahasa Inggris, kosa kata sangatlah perlu dipahami dan dikuasai.

Berikut ini adalah pentingnya perbendaharaan kata menurut kamus wikipedia:

- (1) Membantu dalam menyampaikan maksud hati atau berkomunikasi;
- (2) Jumlah perbendaharaan kata secara langsung berhubungan dengan kefasihan berbicara;
- (3) Penilaian terhadap intelegensi seseorang dapat dinilai jumlah perbendaharaan kata yang dimiliki.

2.3.2.3 Jenis Kosa Kata

Menurut Nation, seperti dikutip oleh Riana dan Fitri (2014:203). kosakata dibagi menjadi empat bagian yaitu:

- (1) *High Frequency Words* (HFW), yakni kosakata yang paling sering muncul dalam wacana tulis, dan membentuk 80% sampai 95% dari keseluruhan kosakata dalam wacana tulis tersebut;
- (2) *Academic Words* (AW), yaitu kosakata yang umumnya muncul dalam teks-teks ilmiah dari berbagai bidang;
- (3) *Technical Words* (TW), yaitu kosakata yang mempunyai makna yang khusus pada bidang-bidang ilmu yang spesifik pula;
- (4) *Low Frequency Words* (LFW), yaitu kosakata yang jarang dipakai dalam teks-teks bahasa Inggris.

Rivers yang dikutip oleh Nunan (1991: 117) menyatakan bahwa kosakata merupakan hal yang penting agar dapat menggunakan bahasa kedua (*second language*). Tanpa kosakata yang luas, seseorang tidak akan dapat menggunakan struktur dan fungsi bahasa dalam komunikasi secara komprehensif. Kualitas berbahasa seseorang tergantung pada kualitas kosakata yang dimiliki. Makin kaya kosakata yang dimiliki maka makin besar pula kemungkinan terampil berbahasa.

Berdasarkan uraian pendapat di atas, dapat dinyatakan bahwa kosakata adalah kata kata yang dimiliki suatu bahasa atau seseorang yang membentuk bahasa yang bersangkutan atau dipakai oleh orang atau kelompok masyarakat yang bersangkutan. Pengetahuan tentang kosakata adalah pusat keahlian dalam berbahasa. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata merupakan sesuatu yang sangat penting. Dalam pembelajaran kosakata diperlukan adanya prosedur dan pendekatan. Pembelajaran kosakata dalam hal ini menyangkut mengajar dan belajar kosakata.

Menurut Lado (1979: 121-126), ada beberapa langkah yang dapat diterapkandalam pembelajaran kosakata yaitu: (1) mendengarkan kata, (2) mengucapkan kata, (3) memahami makna, (4) membuat ilustrasi dalam bentuk kalimat, (5) melakukan latihan dalam pengekspresian makna, (6) mengucapkan kata tersebut dengan suara keras, dan (7) menulis kata-kata tersebut.

Menurut Piaget yang dikutip oleh Hoskisson & Tompkins (1987: 11) menyatakan bahwa siswa sekolah dasar adalah *concrete thinkers* (pemikir konkrit). Mereka belajar dengan baik melalui keterlibatan secara aktif. Keterlibatan dalam penggunaan bahasa secara aktif dapat dibuat lebih bermakna apabila dikaitkan dengan pengalaman dan hal-hal nyata dalam kehidupan anak. Asri Budiningsih (2005: 39) menyatakan bahwa untuk menghindari keterbatasan berfikir, anak perlu diberi gambaran konkrit sehingga ia mampu menelaah persoalan. Anak usia 7 sampai 12 tahun masih memiliki masalah mengenai berfikir abstrak. Pembelajaran kosakata bahasa Inggris kepada anak-anak, sebaiknya didasarkan pada bagaimana mereka belajar bahasa. Hal ini dinyatakan oleh Hoskisson & Tompkins (1987: 44) bahwa pembelajaran bahasa harus didasari pada bagaimana anak-anak belajar dan bagaimana mereka belajar bahasa. Guru perlu memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan cara belajarnya. Pertama, siswa perlu diajarkan bentuk bahasa lisan dan tulisan. Kedua, siswa perlu mendapat kesempatan untuk meniru bentuk-bentuk bahasa tersebut.

Kosakata merupakan satuan terkecil yang dapat berdiri sendiri dan memiliki arti kata (Atmaja,2010: 38) Jika kata sudah diwujudkan dalam susunan kata berupa kalimat maka kata tersebut tidak lepas dari dan sudah menjadi satu kesatuan.

Sebagai sarana berkomunikasi, maka setiap individu perlu mengetahui sebanyak-banyaknya perbendaharaan kata dalam bahasanya. Keseluruhan kata yang dimilikinya akan membantu dalam merespon kegiatan berbahasa yang dijalannya dengan individu atau orang lain. Untuk memudahkan seseorang berkomunikasi, maka setiap individu perlu mengetahui sebanyak-banyaknya perbendaharaan kata dalam bahasanya. Keseluruhan kata yang dimilikinya akan membantu dalam merespon kegiatan berbahasa.

Pengertian kosakata tidak hanya mempersoalkan ketepatan pemakaian kata dan makna, tetapi juga mempersoalkan diterima atau tidaknya kata itu oleh semua orang. Hal itu karena masyarakat diikat oleh berbagai norma, menghendaki agar setiap kata yang dipakai harus cocok dengan situasi kebahasaan yang dihadapi.

Perbendaharaan kata atau kosakata jauh lebih luas dari apa yang dipantulkan oleh jalinan kata-kata itu. Istilah ini bukan saja digunakan untuk menyatakan kata-kata mana yang dipakai untuk mengungkapkan suatu ide atau gagasan, tetapi juga meliputi frasologi, gaya bahasa, dan ungkapan. Frasologi mencakup persoalan kata-kata dalam pengelompokkan atau susunannya. Gaya bahasa bertalian dengan ungkapan-ungkapan individual yang memiliki nilai artistik yang tinggi.

Kosakata yang bervariasi, memungkinkan seseorang untuk dapat memilih kata-kata yang paling tepat, sehingga menimbulkan gagasan-gagasan yang tepat pada imajinasi pembaca atau pendengar seperti apa yang dipikirkan atau dirasakan oleh penulis atau pembicara.

Berdasarkan berapapun pendapat para pakar di atas dapat penulis simpulkan bahwa yang dimaksud kosakata adalah sejumlah kata, ungkapan dan istilah yang disusun

secara alfabetis yang disertai batasan dan keterangan yang dapat digunakan dalam menyusun kalimat untuk berkomunikasi atau menyampaikan ide dan gagasan kepada orang lain.

2.3.2.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata antara seseorang dengan yang lain tidak sama. Kosakata yang dikuasai seseorang semakin lama semakin bertambah sejalan dengan tingkat perkembangan orang tersebut. Ada beberapa faktor dominan yang mempengaruhi tingkat penguasaan kosakata seseorang yaitu latar belakang pengetahuan atau disiplin ilmu tertentu, usia, tingkat pendidikan, dan referensi. Sementara ada pendapat yang menyatakan bahwa proses penguasaan kosakata seseorang berjalan pelan-pelan. Tingkat pendidikan, sewajarnya mempengaruhi penguasaan kosakata seseorang. Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang semakin luas pula cakupan penguasaan kosakatanya. Hal ini dapat diterima karena mata pelajaran yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan berbeda, banyak istilah baru yang diperkenalkan pada jenjang yang lebih tinggi.

Banyak sedikitnya referensi yang dibaca, juga mempengaruhi penguasaan kosakata seseorang. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi penguasaan kosakata seseorang antara lain : latar belakang pengetahuan, usia, tingkat pendidikan, dan referensi.

2.3.2.5 Hubungan Penguasaan Kosakata dengan Kemampuan Berbicara

Berdasarkan teori-teori yang dikemukakan di atas, dapatlah dikemukakan, bahwa untuk dapat berbicara dengan baik, seorang siswa harus memiliki pengetahuan

kosakata. Jika tidak, maka diduga siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami bacaan, khususnya dalam pemilihan kosakata yang akan dirangkai dalam bentuk dialog ataupun percakapan . Hal ini tentu harus didukung oleh latihan yang terbimbing, atau latihan yang dilakukan sendiri. Jika siswa berbicara tetapi pengetahuan kosakata meliputi pengetahuan tentang kata umum dan kata khusus, makna denotasi dan konotasi, sinonim antonim homonim, polisemi tidak dimilikinya, maka siswa akan kesulitan dalam mengungkapkan ide/ gagasan, akibatnya perintah yang diberikan tidak akan terlaksana. Jika pengetahuan tentang kosakata baik maka siswa akan mudah mengambil kesimpulan dari topik, ide, gagasan yang dibicarakan.

Tingkat penguasaan kosakata diduga berhubungan dengan kemampuan berbicara. Semakin baik tingkat penguasaan kosakata siswa dimungkinkan semakin baik tingkat kemampuan berbicara siswa.

2.3.3 Skemata

2.3.3.1 Pengertian Skemata

Skemata merujuk pada bagaimana pengalaman dan memori seseorang dalam berbahasa seringkali menyelinap dan muncul kembali saat yang bersangkutan sedang menggunakan bahasa. Secara umum skemata dimaknai sebagai pengetahuan awal yang telah tersimpan dalam memori seseorang. Menurut Pratiwi (2001:2) skemata merupakan struktur pengetahuan abstrak yang disimpan secara hirarkis dalam otak.

Rumelhart yang dikutip oleh Pratiwi (2001:2) juga menyatakan bahwa skemata dapat menjelaskan fenomena seperti penyerapan informasi, inferensi, pemfokusan

perhatian dan mengingat. Lebih lanjut dikemukakan bahwa fungsi utama skemata adalah dalam penyusunan interpretasi peristiwa, objek atau situasi dalam proses pemahaman. Teori skemata menyatakan bahwa cara yang digunakan seseorang untuk memahami ide/ gagasan tidak hanya bergantung pada informasi yang diperolehnya, tetapi juga pada struktur mental yang relevan yang telah dimiliki seseorang.

Carrel yang dikutip oleh Ritonga (2009) mengutip pernyataan Piaget bahwa skema/ skemata mencakup kategori pengetahuan dan proses perolehan pengetahuan tersebut. Seiring dengan pengalamannya mengeksplorasi lingkungan, informasi yang baru didapat digunakan untuk memodifikasi, menambah atau mengganti skema yang ada sebelumnya. Menurut Piaget, skemata merupakan representasi bentuk dari seperangkat persepsi, ide, dan aksi yang diasosiasikan, dan merupakan dasar pembangunan pemikiran. Skemata selalu berkembang sejalan dengan kapasitas pengalamannya. Dalam perkembangannya skemata sebelumnya merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari skemata baru.

Pengertian skemata ketika dihubungkan dengan teori berbicara, menggambarkan proses dimana pembicara mengkombinasikan pengetahuan awalnya dengan informasi baru dalam ide/ gagasan yang dipahami atau skemata merupakan bagian dari pengetahuan awal yang menyediakan interpretasi bermakna tentang konten yang baru. Skemata berawal dari teori skema, yang menggambarkan proses dimana siswa membandingkan latar belakang pengetahuan yang mereka miliki dengan informasi yang baru akan diduplikasinya. Teori skema ini didasarkan pada

kepercayaan bahwa setiap kegiatan pemahaman dipengaruhi oleh pengetahuan seseorang yang luas.

Ada dua proses yang saling mengisi yang menyebabkan skemata seseorang senantiasa berkembang, yaitu: *Proses asimilasi dan proses akomodasi*. *Asimilasi* adalah proses penyerapan konsep baru ke dalam struktur kognitif yang telah ada, pada proses asimilasi seseorang menggunakan struktur atau kemampuan yang ada untuk menanggapi masalah yang datang dari lingkungannya. *Akomodasi* adalah proses pembentukan skemata baru atau memodifikasi struktur kognitif yang telah ada supaya konsep-konsep baru dapat diserap. Jadi dalam proses akomodasi seseorang memerlukan modifikasi struktur kognitif yang sudah ada dalam mengadakan respon terhadap tantangan lingkungannya.

Keserasian antara asimilasi dengan akomodasi, kemudian disebut *Ekuilibrasi*. *Ekuilibrasi* adalah proses terjadinya perubahan dari suatu keadaan ke keadaan yang lain yang menghasilkan suatu keseimbangan baru. Jika seseorang berhadapan dengan suatu masalah, maka struktur kognitifnya akan mengalami ketidakseimbangan sehingga secara spontan struktur kognitif tersebut mengadakan kegiatan pengaturan diri (self-regulation) sebagai upaya untuk memperoleh suatu keseimbangan baru lagi. Tercapainya keseimbangan baru menunjukkan bahwa ada sesuatu yang telah dicapai sebagai umpan balik dan disimpan dalam struktur yang permanen.

Upaya mengaktifkan skemata dalam pembelajaran siswa adalah dengan menggunakan advance organizer atau pengorganisasian awal. Contoh advance

organizer atau pengorganisasian awal adalah: menggunakan *Visual aids* (bantuan visual) berupa : gambar, melakukan demonstrasi, berbicara tentang pengalaman hidup yang nyata yang dihubungkan dengan materi pelajaran yang ada, atau memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan materi pelajaran yang ada.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa skemata adalah pengetahuan awal yang dimiliki/ terkemas secara sistematis dalam ingatan seseorang. Skemata mengacu pada organisasi aktif dari reaksi masa lalu atau pengalaman masa lalu. Seseorang selalu berinteraksi dalam kehidupan sehari – hari dengan lingkungan, dengan demikian skema baru akan diperoleh. Skema ini berupa kategori pengetahuan awal yang membantu dalam menginterpretasi dan memahami dunia. Skema juga menggambarkan tindakan seseorang baik mental maupun fisik yang terlibat dalam memahami atau mengetahui sesuatu.

Skemata memiliki struktur pengendalian, yaitu cara mengaktifkan skemata sesuai kebutuhan. Ada dua cara yang disebut pengaktifan dalam struktur yaitu (1) cara pengaktifan dari atas kebawah dan (2) cara pengaktifan dari bawah ke atas. Pengaktifan dari atas ke bawah adalah proses pengendalian skemata dari konsep ke data atau dari integral ke parsial. Sedangkan pengaktifan dari bawah ke atas adalah proses pengendalian skemata dari data ke konsep atau dari parsial ke integral.

Seseorang dalam kehidupannya selalu berinteraksi dengan lingkungan dimana mereka tinggal. Dengan demikian seseorang akan memperoleh skema. Skema berupa kategori pengetahuan awal yang membantu seseorang dalam menginterpretasi dan memahami dunia.

2.3.3.2 Peran Skemata dalam Berbicara

Telah disebutkan bahwa salah satu aspek penting yang menentukan keberhasilan berbicara adalah skemata. Secara umum, skemata dimaknai sebagai pengetahuan awal yang telah tersimpan dalam memori seseorang. Skemata merupakan struktur pengetahuan abstrak yang disimpan secara hirarkis dalam otak (Pratiwi, 2001:1). Dalam kaitannya dengan berbicara, dapat dijelaskan bahwa skemata merupakan asosiasi atau gambaran-gambaran yang dapat bangkit dan membayangkan pada saat pembicara mengungkapkan kata, ide, atau gagasan.

Dalam berbicara, skemata ini berfungsi pada saat pembicara mengintegrasikan informasi baru dan membiarkan informasi baru masuk menjadi bagian dari pengetahuan yang telah ada. Skemata ini mencakup konsep-konsep yang meliputi objek, situasi, urutan peristiwa, tindakan, dan urutan tindakan. Menurut Carrell (yang dikutip oleh Pratiwi, 2001:1) terdapat tiga macam skemata, yaitu skemata bahasa (*Linguistic skemata*); skemata isi (*content skemata*), dan skemata bentuk (*formal skemata*). Skemata bahasa merupakan pengetahuan kebahasaan pembicara. Skemata isi merupakan pengetahuan awal pembaca yang berhubungan dengan isi teks. Adapun skemata bentuk mengacu pada pengetahuan pembaca tentang struktur retorik teks yang dibaca.

2.3.3.3 Penerapan Teori Skemata dalam Pembelajaran Berbicara

Menurut Piaget yang dikutip Roebyarto (2010: 1) pikiran manusia mempunyai struktur yang disebut skema atau skemata (jamak) yang sering disebut dengan struktur kognitif. Dengan menggunakan skemata itu seseorang mengadaptasi dan

mengkoordinasi lingkungannya sehingga terbentuk skemata yang baru, yaitu melalui proses *asimilasi* dan *akomodasi*.

Skemata yang terbentuk melalui proses *asimilasi* dan *akomodasi* itulah yang disebut pengetahuan. *Asimilasi* merupakan proses kognitif dimana seseorang mengintegrasikan *informasi* (persepsi dan konsep) atau pengalaman baru ke dalam struktur kognitif (skemata) yang sudah dimiliki seseorang. *Akomodasi* adalah proses restrukturisasi skemata yang sudah ada sebagai akibat adanya informasi dan pengalaman baru yang tidak dapat secara langsung diasimilasikan pada skemata tersebut. Hal itu, dikarenakan informasi baru tersebut agak berbeda atau sama sekali tidak cocok dengan skemata yang telah ada. Jika informasi baru betul-betul tidak cocok dengan skemata yang lama, maka akan dibentuk skemata baru yang cocok dengan informasi itu. Sebaliknya, apabila informasi baru itu hanya kurang sesuai dengan skemata yang telah ada, maka skemata yang lama itu akan direstrukturisasi sehingga cocok dengan informasi baru itu.

Berdasarkan pendapat Piaget tersebut dapat dijelaskan bahwa apabila suatu informasi (pengetahuan) baru dikenalkan kepada seseorang dan pengetahuan itu cocok dengan skema / skemata (struktur kognitif) yang telah dimilikinya maka pengetahuan itu akan diadaptasi melalui proses asimilasi dan terbentuklah pengetahuan baru. Sedangkan apabila pengetahuan baru yang dikenalkan itu tidak cocok dengan struktur kognitif yang sudah ada maka akan terjadi *disequilibrium*, (ketidakseimbangan) kemudian struktur kognitif tersebut direstrukturisasi kembali agar dapat disesuaikan dengan pengetahuan baru atau terjadi *equilibrium*

(keseimbangan), sehingga pengetahuan baru itu dapat diakomodasi dan selanjutnya diasimilasikan menjadi skemata baru.

Asimilasi dan akomodasi merupakan dua aspek penting dari proses yang sama yaitu pembentukan pengetahuan. Kedua proses itu merupakan aktivitas secara mental yang hakikatnya adalah proses interaksi antara pikiran dan realita. Seseorang menyusun hal-hal yang ada dalam pikirannya, namun bergantung pada realita yang dihadapinya. Jadi adanya informasi dan pengalaman baru sebagai realita mengakibatkan terjadinya rekonstruksi pengetahuan yang lama yang disebut proses asimilasi-akomodasi sehingga terbentuk pengetahuan baru sebagai skemata dalam pikiran seseorang.

Banyak cara atau strategi yang dapat dilakukan oleh guru untuk membangkitkan skemata siswa dalam pembelajaran berbicara. Strategi tersebut antara lain berupa pemberian pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang akan diberikan kepada siswa sebelum siswa memulai mengemukakan ide/ gagasan, memperlihatkan contoh-contoh, gambar-gambar visual yang erat kaitannya dengan materi yang akan dibicarakan siswa.

2.3.3.4 Tahapan Skemata

Secara terperinci, langkah-langkah penerapan teori skemata dalam pembelajaran berbicara dijelaskan berdasarkan tahapan-tahapan pembelajaran berbicara, yakni pra, saat, dan pasca. Pada saat pra, kegiatan diarahkan pada pembentukan pengetahuan awal, pengaktifan pengetahuan awal, dan pemfokusan perhatian siswa pada saat berbicara. Kegiatan pada saat berbicara dimaksudkan untuk mengarahkan interaksi perhatian siswa dengan pokok yang dibicarakan. Adapun

kegiatan pasca berbicara dimaksudkan untuk memberikan pengulangan, balikan, dan rangsangan kognitif. Pada tahap sebelum berbicara, kegiatan yang dilakukan adalah mengaktifkan pengetahuan awal siswa. Pengetahuan awal siswa berhubungan dengan kemampuan dalam memahami isi pokok/ ide. Apabila siswa kurang memiliki pengetahuan awal atau tidak dapat mengaktifkan pengetahuan awal yang diperlukan untuk memahami pokok/ materi, Miller dan Perkins yang dikutip Pratiwi (2001: 1) memberikan petunjuk untuk membentuk dan mengaktifkan pengetahuan awal siswa dengan cara: pengayaan pengetahuan awal, pembelajaran kosa kata, pengaktifan pengetahuan yang dimiliki, dan pemusatan perhatian.

Pengayaan pengetahuan awal dapat dilakukan misalnya dengan memberikan gambaran umum ide/ gagasan sebelum membahas atau analogi pembicaraan. Tujuan pemberian ringkasan isi umum adalah memperkenalkan masalah utama yang dikemukakan penulis, peristiwa-peristiwa pokok yang mengandung masalah yang mengarah pada pemecahan masalah.

Apabila guru belum berhasil menyiapkan pengetahuan awal siswa, dapat ditempuh langkah yang kedua, yakni pembelajaran kosakata. Pembelajaran kosa kata ini bertujuan untuk membangkitkan hubungan konseptual antara konsep-konsep yang sudah dikenal dengan konsep-konsep yang belum dikenal. Cara yang dapat dilakukan adalah dengan kosakata sukar. Siswa diajak untuk mendaftar kosakata sulit, mengartikannya, menggunakannya dalam kalimat dengan konteks yang tepat.

Apabila siswa telah memiliki kosakata awal yang memadai, tugas guru adalah mengaktifkan pengetahuan awal. Salah satu cara yang dapat ditempuh adalah dengan memberikan pengorganisasian kemahiran (*advance organizer*). Pengorganisasian kemahiran ini dimaksudkan untuk menjembatani kesenjangan antara apa yang sudah diketahui dengan apa yang perlu diketahui siswa sebelum berbicara.

Perhatian siswa dapat difokuskan pada ide/ gagasan yang dibicarakan dengan cara memberikan kegiatan yang dapat meningkatkan perhatian tersebut. Kegiatan yang dapat dilakukan guru untuk ini antara lain penetapan tujuan dan pemberian pertanyaan sebelum kegiatan berbicara. Kegiatan pada saat berbicara dapat dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan sisipan. Pemberian pertanyaan sisipan dapat dilakukan dengan cara menghentikan aktivitas berbicara dan guru menyampaikan sejumlah pertanyaan. Pertanyaan dikembangkan berdasarkan ide/ gagasan yang telah dibahas dan juga sejumlah pertanyaan untuk memprediksi apa yang akan terjadi selanjutnya.

Kegiatan pasca berbicara dimaksudkan untuk memberikan pengulangan, balikan, dan rangsangan kognitif. Teknik-teknik yang dapat digunakan antara lain pemberian pertanyaan, pemberian balikan, dan meringkas isi yang akan dibahas. Pemberian pertanyaan dapat dilakukan berdasarkan pertanyaan yang terdapat dalam buku teks atau yang dipersiapkan sendiri oleh guru, sedangkan pemberian balikan dilakukan setelah siswa menjawab pertanyaan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa:

- (1) model penerapan skemata dalam pembelajaran berbicara diterapkan dengan mengikuti tahapan berbicara, yakni mulai dari tahap praberbicara, pelaksanaan berbicara, dan pascaberbicara. Pada tahap praberbicara, guru membantu siswa membangkitkan skemata untuk menguasai kosakata dengan mengajukan pertanyaan atau memaknai kata-kata sulit, dan juga memberikan gambaran yang berkaitan dengan ide/ topik. Pada tahap pelaksanaan berbicara, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan sisipan tentang isi topik yang dibicarakan, dan pada tahap pascaberbicara, guru memberikan pertanyaan yang mengarah pada penyimpulan dan pemberian balikan.
- (2) Model penerapan teori skemata ini terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara bagi siswa sekolah dasar dan menengah.

2.3.3.5 Hubungan Skemata dengan Kemampuan Berbicara

Siswa harus memiliki skemata meliputi kemampuan dan latar belakang pengetahuan berkaitan dengan materi / topik seperti hakekat dan tujuan berbicara, ketepatan ucapan, intonasi, sikap, kemampuan mengemukakan ide/ gagasan serta penguasaan kosakata. Jika tidak, maka diduga siswa akan mengalami kesulitan dalam berbicara. Siswa yang sebelumnya memiliki struktur yang disebut skema atau skemata (jamak) yang disebut struktur kognitif akan mudah menghubungkan pengalaman yang telah terjadi dengan pengalaman baru.

Dengan menggunakan skemata itu mengadaptasi dan mengkoordinasi lingkungannya sehingga terbentuk skemata yang baru, yaitu melalui proses *asimilasi* dan *akomodasi*. Skemata yang terbentuk melalui proses *asimilasi* dan

akomodasi itulah yang disebut pengetahuan. *Asimilasi* merupakan proses kognitif yang dengannya seseorang mengintegrasikan *informasi* (persepsi dan konsep,) atau pengalaman baru ke dalam struktur kognitif (skemata) yang sudah dimiliki seseorang. Proses restrukturisasi skemata yang sudah ada sebagai akibat adanya informasi dan pengalaman baru yang tidak dapat secara langsung diasimilasikan pada skemata tersebut. Hal itu, dikarenakan informasi baru tersebut agak berbeda atau sama sekali tidak cocok dengan skemata yang telah ada. Jika informasi baru, betul-betul tidak cocok dengan skemata yang lama, maka akan dibentuk skemata baru yang cocok dengan informasi itu.

Sehubungan dengan itu patut diduga skemata siswa berhubungan dengan kemampuan berbicara. Semakin baik tingkat skemata siswa dimungkinkan semakin baik pula tingkat kemampuannya berbicara.

2.4 Hubungan Penguasaan Kosakata dan Skemata dengan Kemampuan Berbicara

Kemampuan berbicara siswa membutuhkan ketrampilan untuk merangkai kata dan kalimat baik dari perbendaharaannya, hakekat dan tujuan berbicara, ketepatan ucapan, intonasi, sikap, ketepatan sasaran dan ketepatan memilih kata yang digunakan. Siswa yang memiliki pengetahuan kosakata meliputi: kata umum, khusus, denotasi, konotasi, sinonim, antonim dan skemata secara baik akan memiliki kemampuan mengemukakan ide dan gagasan secara baik dan benar dalam berbicara. Jika tidak, maka siswa akan mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide/ gagasan. Siswa akan sulit berbicara Bahasa Inggris jika kurang memiliki pemahaman, pengetahuan kosakatanya lemah dan tidak memiliki

skemata. Dapat diartikan bahwa pengetahuan kosakata dan skemata berhubungan dengan tingkat kemampuan berbicara siswa. Semakin baik tingkat pengetahuan kosakata dan skemata siswa siswa dimungkinkan semakin baik tingkat kemampuan berbicara siswa.

2.5 Efektifitas Pembelajaran

Terwujudnya tujuan pembelajaran yang harus dicapai ditentukan oleh tingkat efektifitas kegiatan itu sendiri. Morrison, dkk., (2001: 348) menyatakan bahwa *“effectiveness is measuring the degree to which learners accomplish for each unit or total course”* atau diterjemahkan sebagai berikut: “efektifitas adalah pengukuran tingkat ketercapaian siswa baik setiap unit pelajaran atau pun keseluruhan total pelajaran”. Pengukuran efektifitas pembelajaran dapat dilakukan melalui tes. Tes yang digunakan sebaiknya dapat merepresentasikan seluruh indikator pencapaian kompetensi yang harus dikuasai siswa.

Prinsip-prinsip pembelajaran efektif menurut Wahab (2009:5-6) adalah pembelajaran yang mempertimbangkan hal-hal berikut:

1. Siswa akan belajar lebih baik ketika terlibat aktif dalam melaksanakan tugas/kegiatan pembelajaran;
2. Tingkat kesuksesan yang tinggi atau sedang berkorelasi positif dengan hasil belajar siswa, sedangkan tingkat kesuksesan yang rendah berkorelasi negatif dengan hasil belajar siswa;
3. Kesempatan yang meningkat untuk mempelajari materi berkorelasi positif dengan peningkatan prestasi siswa; oleh karena itu, semakin banyak konten materi yang disajikan seharusnya semakin banyak potensi kesempatan siswa

- untuk belajar;
4. Siswa akan belajar lebih banyak hal di kelas bila diajarkan/ dibimbing/ diawasi secara aktif oleh guru;
 5. Siswa dapat menjadi pembelajar yang mandiri atau dapat mengatur proses belajarnya sendiri apabila pembelajaran didesain secara berjenjang;
 6. Bentuk-bentuk pengetahuan kritis yang berhubungan dengan strategi pembelajaran adalah: (a) pengetahuan deklaratif; (b) pengetahuan prosedural; dan (c) pengetahuan kondisional harus diberikan kepada siswa agar menjadi pembelajar yang mandiri;
 7. Proses belajar akan meningkat ketika proses mengajar didesain dengan cara yang dapat membantu siswa agar mampu mengorganisir, menyimpan, dan mendapatkan kembali pengetahuannya;
 8. Pembelajaran seharusnya bersifat strategis;
 9. Pembelajaran seharusnya bersifat eksplisit;
 10. Pembelajaran sebaiknya mengajarkan kesamaan antara hal-hal baik di dalam satu mata pelajaran maupun lintas mata pelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

Mengacu pada prinsip-prinsip pembelajaran di atas, maka kegiatan pembelajaran sebaiknya didesain agar dapat memfasilitasi siswa agar dapat belajar secara aktif, kreatif dan mandiri. Hal ini dilakukan agar kompetensi siswa dapat dicapai dengan maksimal setelah proses kegiatan pembelajaran selesai.

Dalam studi ini, kegiatan pembelajaran didesain melalui perencanaan strategi pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan peserta didik. Aplikasinya melalui penerapan metode-metode seperti diskusi, presentasi, dan permainan. Materi yang

dimuat dalam studi pengembangan media ajar disusun untuk membantu berkembangnya potensi siswa sehingga menjadi lebih mandiri.

Tujuan lain adalah membantu siswa agar dapat meningkatkan kemampuannya dalam berpikir abstrak dan mengambil kesimpulan. Dalam hal ini, *media gambar seri* dapat diterapkan melalui metode pembelajaran diskusi, presentasi, dan permainan yang menuntut siswa untuk aktif, kreatif dan mandiri. Hasil efektifitas pencapaian belajar diukur melalui tes berbicara Bahasa Inggris. Bentuk tes yaitu wawancara. Tes wawancara didesain secara komunikatif untuk dapat menstimulus siswa menampilkan kinerja keterampilan berbicaranya.

2.6 Efisiensi Pembelajaran

Efisiensi pembelajaran diukur berdasarkan jumlah komponen yang digunakan untuk mewujudkan hasil yang ingin dicapai. Efisiensi adalah sebuah konsep yang mencerminkan perbandingan terbaik antara usaha dengan hasilnya. Madden, (2002:3) yang dikutip oleh Wahab (2009:7) menyatakan bahwa proses belajar yang efisien adalah proses belajar yang dipercepat. Sementara itu, Morrison, dkk., (2001: 348) menyatakan bahwa “*efficiency is measuring the amount of learner time, personnel services, and facilities use required to carry out an instructional program, then deciding whether these amounts are acceptable or excessive.*”, yang berarti “efisiensi adalah mengukur jumlah waktu belajar, layanan personal, dan fasilitas yang digunakan untuk melaksanakan suatu program pembelajaran lalu memutuskan apakah jumlah ini dapat diterima atau tidak.

Pembelajaran yang efisien didefinisikan pula oleh Mahanani (2012: 2) sebagai pembelajaran yang dikembangkan untuk mentransfer pengetahuan, pemahaman,

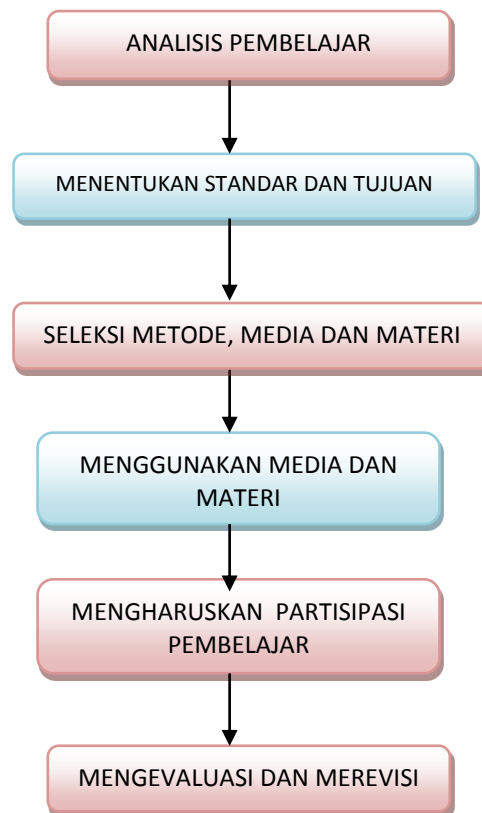
dan informasi kepada siswa seefisien mungkin menggunakan alat-alat teknologi dan informasi (IT). Pelaksanaan proses pendidikan yang efisien adalah apabila pendayagunaan sumber daya seperti waktu, tenaga dan biaya tepat sasaran, dengan lulusan dan produktifitas pendidikan yang optimal. Efisiensi terbagi menjadi dua macam yaitu usaha belajar yang dilihat dari prestasi belajar yang diinginkan dapat dicapai dengan usaha yang minimal. Kedua adalah efisiensi usaha belajar dilihat apabila adanya usaha belajar yang tinggi dari siswa. Dalam studi ini, efisiensi media ajar dilihat dari aspek usaha belajar siswa, prestasi belajar siswa, harapan dan keinginan siswa terkait media ajar, dan efisiensi pencapaian hasil belajar siswa.

2.7 Pendekatan Pembelajaran

Pemberlakuan mata pelajaran yang fleksibel menuntut penyesuaian pendekatan pembelajaran yang berbeda dari pendekatan yang konvensional menjadi pendekatan individual. Pendekatan konvensional yang mengutamakan pembelajaran yang klasikal dimana siswa lebih banyak mendengarkan guru menjelaskan dan atau menyaksikan guru mendemonstrasikan harus sudah diminimalkan atau dikurangi. Pembelajaran harus menempatkan siswa sebagai subyek yang mampu merencanakan pembelajaran menggali dan menginterpretasikan materi pembelajarannya. Dengan demikian guru lebih berfungsi sebagai fasilitator. Pendekatan tersebut di atas akan mendorong terciptanya iklim pembelajaran dimana siswa mampu menyelesaikan tugas-tugasnya sampai tuntas (*mastery level*) dan guru bukan merupakan satu-satunya sumber belajar.

2.7.1 Model Desain Pengembangan Pembelajaran

Untuk memilih model yang akan digunakan dalam suatu produk pembelajaran, diawali dengan analisis kebutuhan, karena pada dasarnya tidak ada model yang terbaik. Pemilihan model tergantung pada kondisi atau karakteristik bidang studi. Model rancangan pembelajaran yang akan digunakan dalam pengembangan ini adalah model ASSURE, dengan menempuh langkah-langkah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Model desain pembelajaran ASSURE

1) *Analyze Learners* (Menganalisis Pembelajar)

Langkah pertama dalam merencanakan mata pelajaran adalah mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik pembelajar yang disesuaikan dengan hasil-hasil belajar. Informasi ini akan memandu pengambilan keputusan anda saat anda

merancang mata pelajaran anda. Area-area kunci yang harus dipertimbangkan selama analisis pembelajaran meliputi :

1. Karakteristik umum
2. Kompetensi dasar spesifik (pengetahuan, kemampuan dan sikap tentang topik)
3. Gaya belajar.

2) *State of Objectives* (Menyatakan standar dan tujuan)

Langkah selanjutnya adalah menyatakan standard dan tujuan belajar sedetil mungkin. Tujuan yang dinyatakan dengan baik akan memperjelas perilaku yang harus ditampilkan, kondisi atau kinerja yang akan diamati, dan tingkat pengetahuan atau kemampuan baru yang harus dikuasai siswa. Dalam studi ini, kondisi tersebut akan meliputi penggunaan media yang sudah dikembangkan untuk menilai pencapaian dari standar atau tujuan belajar.

3) *Select Methods, Media and Material* (Memilih metode, media, dan materi)

Setelah menganalisa para pembelajar dan menyatakan standar dan tujuan belajar, maka ditentukan titik permulaan (pengetahuan awal, kemampuan, dan sikap terkini para siswa) dan titik akhir (tujuan belajar) dari pembelajaran. Kemudian dibangun jembatan di antara kedua titik tersebut dengan memilih strategi pembelajaran, teknologi dan media yang sesuai, kemudian dipilih materi untuk menerapkan pilihan-pilihan tersebut.

4) *Utilyze Media and Material* (Menggunakan media, dan material)

Tahap ini melibatkan perencanaan guru untuk menggunakan teknologi, media dan material, untuk membantu para siswa mencapai tujuan belajar. Untuk

melakukannya, melalui proses “5P” yaitu: *Preview* teknologi, media, dan material; *Prepare* para pembelajar; dan *Provide* pengalaman belajar.

5) *Require Learner Participation* (Mengharuskan Partisipasi Pembelajar)

Agar efektif, pembelajaran sebaiknya mengharuskan ketertiban para pembelajar. Sebaiknya terdapat aktifitas yang memungkinkan mereka menerapkan pengetahuan atau kemampuan baru dan menerima umpan balik mengenai proses usaha belajar mereka sebelum secara formal dinilai.

6) *Evaluate and Revise* (Mengevaluasi dan merevisi)

Setelah melaksanakan sebuah pembelajaran, adalah penting untuk mengevaluasi dampaknya pada siswa. Penilaian ini sebaiknya tidak hanya memeriksa tingkat dimana para siswa telah mencapai tujuan belajar, tetapi juga memeriksa keseluruhan proses pembelajaran dan dampak penggunaan teknologi dan media. Jika terdapat ketidakcocokan antara tujuan belajar dan hasil siswa, maka sebaiknya rencana pelaksanaan pembelajaran segera direvisi untuk meminimalisir kendala-kendala yang menghambat pencapaian tersebut.

2.7.2 Daya Tarik Pembelajaran

Wahab (2009:8) menyatakan bahwa pembelajaran yang berdaya tarik adalah pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan ini adalah kebutuhan setiap peserta didik. Wahab (2009:9) menambahkan ada dua sumber kesenangan yang dapat membuat pembelajaran menarik. Pertama, adanya lingkungan belajar yang hidup dan aktif. Kedua, ketika muncul rasa kepuasan terhadap tugasnya yaitu adanya perasaan belajar sesuatu dan memperoleh kemajuan.

Pembelajaran yang menarik dapat terwujud bila guru mampu menciptakan suasana belajar yang positif. Wahab (2009:9-10) mendeskripsikan ciri-ciri pembelajaran yang positif sebagai berikut:

1. Guru menunjukkan sikap yang ramah;
2. Guru berbicara dengan jelas;
3. Guru menggunakan gerak-gerik yang menarik peserta didik;
4. Guru menggunakan bahan ajar dan media yang menarik;
5. Guru dapat mengakomodir gaya belajar peserta didik;
6. Guru bersifat fleksibel terhadap perbedaan karakteristik siswa;
7. Guru dapat memahami kesulitan peserta didik;
8. Guru bersifat suportif;
9. Guru memberi perhatian yang adil kepada seluruh peserta didik.

Kajian terakhir dilakukan terhadap penelitian yang dilakukan oleh Ampa (2013). Studi ini merupakan penelitian penggunaan metode pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa.

2.7.3 Kajian Media Gambar

Di antara media pembelajaran, gambar adalah media yang paling umum dipakai, karena siswa lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan atau pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan,

potret, slide, film, strip, *opaque projector*. Menurut Sadiman, yang dikutip oleh Budiono (2008: 12), media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana saja. Media gambar merupakan peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa serta ukurannya relatif terhadap lingkungan. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah media yang paling umum dipakai dan mudah dipahami karena merupakan peniruan dari benda-benda.

Bercerita dengan Media Gambar Seri

Media gambar ini ditampilkan kepada siswa pada saat awal pembelajaran bercerita. Hal ini bertujuan agar siswa dapat mengamati gambar tersebut sebelum mereka berpendapat berdasarkan gambar yang diamati. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk menceritakan secara lisan kejadian berdasarkan gambar seri.

Untuk lebih meningkatkan kemampuan bercerita siswa yang baik dan sistematis, guru bisa menggunakan alternatif lain, yakni teknik 5 W + 1 H (*Who, What, Where, When, Why, How*). Teknik 5W+1H dapat digunakan sebagai pedoman untuk mengajukan pertanyaan, mengungkapkan gagasan ataupun menceritakan peristiwa atau pengalaman. Artinya, siswa yang mengalami kesulitan menanyakan bahan ajar yang belum dipahami dapat memanfaatkan teknik tersebut sesuai dengan hal yang ingin ditanyakan atau diungkapkan baik disertai media berupa gambar maupun tidak.

Keterampilan bercerita merupakan salah satu teknik dalam pembelajaran berbicara. Menurut Tarigan yang dikutip oleh Wijayanti (2007: 4), bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain. Dikatakan demikian karena bercerita termasuk dalam situasi informatif yang ingin membuat pengertian atau makna yang menjadi lebih jelas. Jika alat peraga

media gambar atau visual digunakan dalam pembelajaran, akan terjadi hal yang menakjubkan. Gambar atau foto berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami dengan benar agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien.

2.7.4 Fungsi Media Gambar

Pemanfaatan media pembelajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Levie dan Lentz yang dikutip oleh Azhar (2005:16). mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual atau gambar, yaitu :

- (1) Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran
- (2) Fungsi afektif, artinya media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- (3) Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- (4) Fungsi kompensatoris.

2.7.5 Kelebihan Media Gambar

Media gambar dalam pembelajaran menurut Sardiman (2009: 29) mempunyai kelebihan-kelebihan sebagai berikut:

- (1) Sifatnya konkrit dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah, jika dibandingkan dengan bahasa verbal.
- (2) Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- (3) Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- (4) Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja
- (5) Harganya murah dan tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaianya.

2.7.6 Kelemahan Media Gambar

Penggunaan media gambar dalam pembelajaran selain mempunyai kelebihan-kelebihan juga mempunyai kelemahan. Menurut Sardiman (2009: 31), kekurangan media gambar adalah sebagai berikut:

- (1) Hanya menampilkan persepsi indera mata, ukurannya terbatas hanya dapat dilihat oleh sekelompok siswa.
- (2) Gambar diinterpretasikan secara personal dan subyektif.
- (3) Ukurannya sangat terbatas untuk digunakan kelompok besar

2.8 Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini telah dilakukan oleh:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Santi (2012) dengan judul "*Penerapan permainan kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A TK PGRI 4 Kolursari-Bangil*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa

permainan kartu angka bergambar dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Bagi guru TK dalam pembelajaran kemampuan kognitif disarankan menggunakan media yang menarik sehingga anak tidak merasa bosan, anak-anak tertarik untuk belajar dan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengeksplorasi potensi dan kecerdasan anak.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ubaidiyah (2011) dengan judul "*Penerapan permainan berhitung dengan media kartu bilangan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Dharma Wanita Persatuan II Parasrejo-Pasuruan*". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan berhitung dengan media kartu bilangan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan II Parasrejo Pasuruan, terbukti dari hasil yang diperoleh anak dapat dilihat dari rata-rata hasil observasi anak mulai dari pra tindakan (49,8) dengan persentase (30%), meningkat siklus I (65,05) dengan persentase (65%) dan meningkat lagi siklus II (81,6) dengan persentase (90%) yang terus mengalami peningkatan.

3. Berdasarkan hasil PTK oleh Darsono (2007) dalam Jurnal Pendidikan LPMP Lampung, bahwa penggunaan media pembelajaran berupa gambar diam (visual) dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang diselenggarakan guru menjadi lebih konkrit dan bermakna (*meaningful learning*), yang ditandai oleh keterlibatan siswa secara aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dan dapat meningkatkan perolehan hasil belajar siswa.

4. Daroah (2013) Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Metode Bercerita dengan Media Audio visual. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan kemampuan bahasa pada anak; 2) memberikan pembelajaran yang menyenangkan

melalui metode bercerita dengan media audio visual di kelompok B1 RA. Perwanida 02 Slawi. Metode penelitian dilakukan dengan tindakan kelas. Subjek penelitiannya anak didik kelompok B1 di RA. Perwanida 02 Slawi, yang terdiri dari 32 anak. Hasil penelitiannya menunjukkan kemampuan bahasa yang dicapai anak didik meningkat di bandingkan dengan sebelumnya di mana perkembangan bahasa anak hanya mencapai 50%, namun setelah dilakukan praktek penelitian tindakan kelas melalui metode bercerita dengan menggunakan media audio visual, pada siklus pertama mengalami peningkatan mencapai 75%, dan pada siklus kedua mengalami peningkatan mencapai 85%. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: pembelajaran melalui metode bercerita dengan media audio visual dikatakan berhasil dalam rangka meningkatkan kemampuan bahasa anak.

4. Yanti (2015), dalam penelitiannya “Peningkatan Perkembangan Bahasa Anak Melalui Pemanfaatan Media Gambar di Raudhatul Athfal Al Hikmah Bandar Lampung”. Media gambar seri digunakan peneliti pada pembelajaran dalam setiap siklus. Dalam pembelajaran siswa diajak mengamati gambar seri yang dipasang di papan tulis kemudian guru memberikan pertanyaan pancingan menggunakan teknik 5W + 1H. setelah itu, siswa diminta berpendapat berdasarkan gambar yang diamati kemudian diarahkan untuk dapat menceritakan kejadian lisan berdasarkan gambar. Dengan demikian, keterampilan siswa dalam bercerita menjadi meningkat karena siswa lebih mudah dalam bercerita dengan bantuan gambar. Dengan menggunakan media gambar seri pada pembelajaran bercerita, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan yaitu sebesar 63,5%.

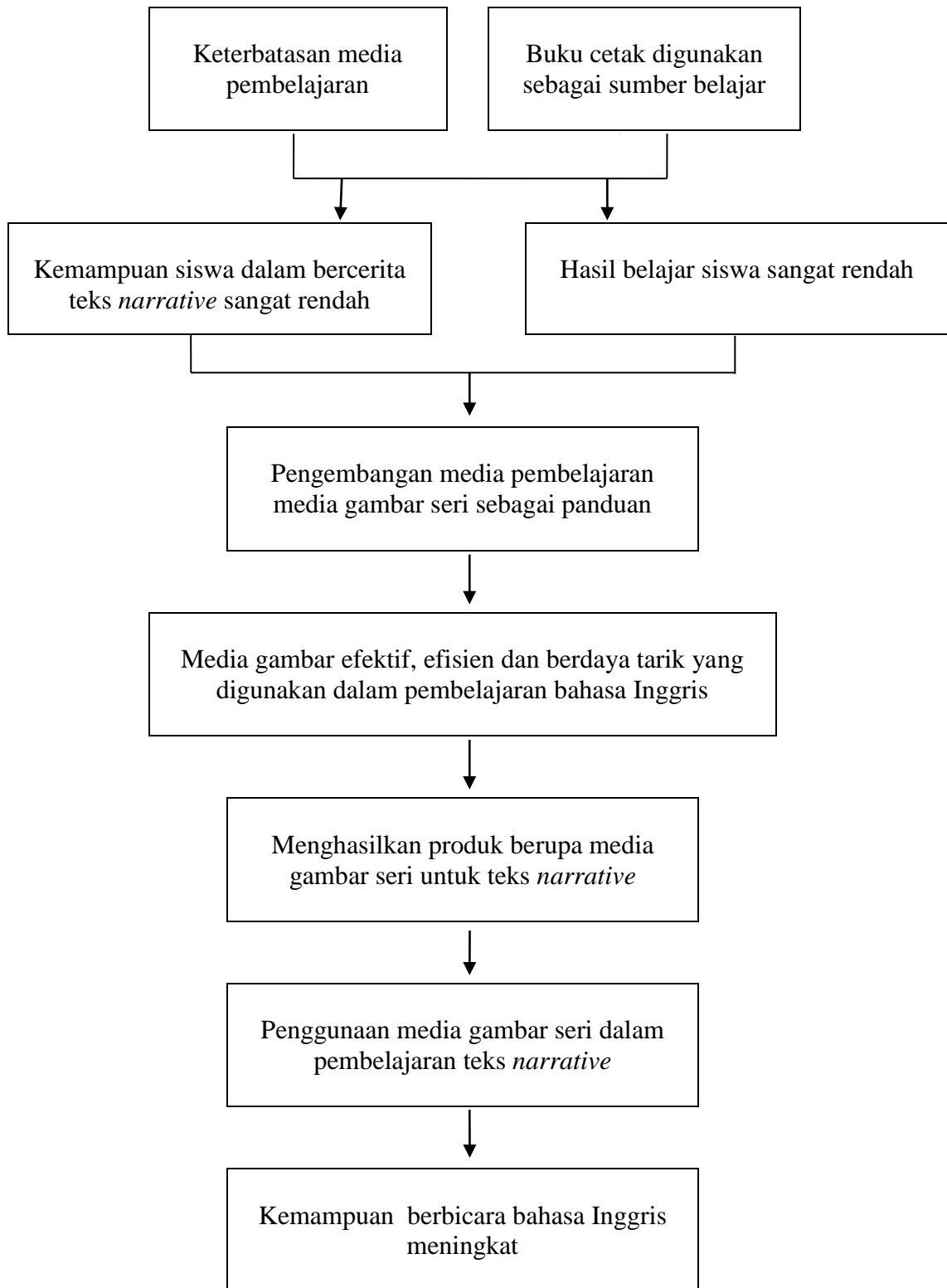
5. Zainattudar (2015:3) dalam penelitiannya berjudul *Teaching Speaking in English by Using Picture Series* menyatakan

PST is one of the effective and communicative techniques that can be applied in teaching and learning speaking. The technique helped the students to improve their ability in speaking. Besides, the students who were taught by using PST performed better in each of the sub-skills of speaking (pronunciation, grammar, vocabulary, fluency, and comprehensibility).

Picture Series Technique (PST) adalah salah satu teknik yang efektif dan komunikatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran berbicara. Teknik ini membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berbicara mereka. Disamping itu, siswa yang diajarkan menggunakan *picture series technique* menunjukkan peningkatan dalam setiap sub keterampilan berbicara mereka (lafal, tata bahasa, kosa kata, kelancaran berbicara dan secara menyeluruh).

2.9 Kerangka Berpikir

Penulis membuat suatu rangkaian kerangka pikir dan kerangka kerja yang berfungsi sebagai penuntun dan panduan alur pikir agar tidak keluar dari tema penelitian digambarkan dalam gambar berikut:



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil kajian pustaka yang sudah dibahas di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran menggunakan media gambar seri penting untuk dikembangkan karena dapat menjawab beberapa kekurangberhasilan siswa untuk dapat berbicara secara komunikatif dan interaktif dan dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa.

Dalam kajian ini, guru diharapkan dapat membantu siswa dalam:

1. meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam keterampilan berbicara bahasa Inggris,
2. memilih dan menggunakan media gambar seri yang sesuai dengan materi pembelajaran berbicara Bahasa Inggris dan
3. mengembangkan media gambar seri yang menarik dalam proses pembelajaran berbicara Bahasa Inggris.

Dalam kegiatan pembelajaran sebelumnya, diharapkan siswa hanya berbicara/bercerita dalam bahasa Inggris berdasarkan gambar yang diperlihatkan. Siswa belum diberi petunjuk/rambu bagaimana mereka harus berbicara, dan *genre* apa yang harus digunakan supaya cerita mereka menjadi lancar dan menarik.

Berawal dari hal tersebut diatas maka peneliti akan mengembangkan media gambar seri yang menuntut siswa yang menggunakannya dapat bercerita secara lisan dalam aturan gramatikal (*genre*) yang benar.

Pengembangan media pembelajaran yang baik, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa serta mengacu pada standar nasional yang ditetapkan, akan sangat membantu dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran diharapkan

akan lebih efektif, dan motivasi belajar siswapun meningkat dengan diberikannya pengalaman belajar yang faktual melalui media gambar seri.

2.9 Hipotesis

Berdasarkan pembahasan kajian teori di atas, dapat diasumsikan bahwa pengembangan media gambar dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa. Oleh karena itu, hipotesis penelitian yang diajukan adalah:

H₀: Tidak terdapat perbedaan rata-rata data keterampilan berbicara siswa yang belajar menggunakan media gambar seri dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media gambar seri (menggunakan gambar yang ada pada buku paket)

H₁: Terdapat perbedaan rata-rata data keterampilan berbicara siswa yang belajar menggunakan media gambar seri dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media gambar seri (menggunakan gambar yang ada pada buku paket)

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Dalam desain *Research and Development* yang diajukan oleh Borg & Gall (1996:715-716) meliputi 10 tahapan yaitu: research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, operational field testing, final product revision, operational product testing, dissemination and implementation.

Penelitian tesis merupakan penelitian skala kecil sehingga penelitian dapat dilakukan melalui tahapan yang lebih sederhana. Selanjutnya, peneliti dapat menghentikan penelitian pada tahapan sesuai yang dibutuhkan, karena tahapan yang dilaksanakan secara menyeluruh membutuhkan biaya yang mahal, cakupan yang sangat luas, dan waktu yang lama (Sukmadinata, 2005: 169). Merujuk pada literatur di atas, dari sepuluh langkah yang dikembangkan oleh Borg and Gall, peneliti menyederhanakan menjadi tujuh langkah penelitian. Hal ini dilakukan karena keterbatasan, baik dari segi waktu maupun biaya.

Adapun tujuh langkah tersebut adalah:

1. Penelitian pendahuluan

Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi, identifikasi masalah, dan merangkum permasalahan. Penelitian pendahuluan dilakukan melalui studi pustaka dan studi lapangan.

2. Perencanaan pengembangan produk

Tahapan ini dilakukan dengan merumuskan tujuan penelitian, menentukan langkah-langkah penelitian, dan merencanakan tahapan uji coba.

3. Pengembangan draft produk

Tahapan ini dilakukan dengan mengembangkan draft awal produk *media gambar seri*. Setelah draft awal jadi, lalu dilakukan telaah pakar oleh pakar desain pembelajaran, pakar materi bahasa Inggris, dan pakar media pembelajaran. Setelah mendapat masukan dari para pakar, dilakukan revisi awal produk *media gambar seri* hasil dari review.

4. Uji coba lapangan

Uji coba lapangan dilakukan melalui uji coba terbatas satu-satu, uji coba terbatas kelompok kecil, dan uji coba terbatas kelas.

5. Revisi desain produk

Revisi ini dilakukan berdasarkan hasil dari uji ahli, uji coba desain produk, baik hasil uji coba terbatas satu-satu, uji coba terbatas kelompok kecil dan uji coba terbatas kelas.

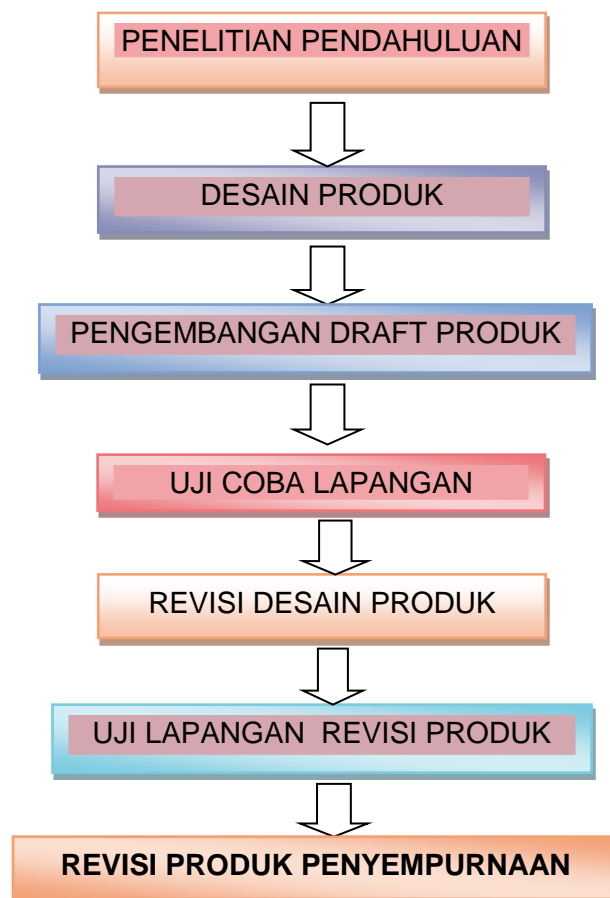
6. Uji lapangan revisi produk

Tahapan ini dilakukan melalui uji lapangan. Desain uji lapangan menggunakan metode eksperimen *nonequivalent control group design*.

7. Revisi produk penyempurnaan

Tahapan akhir ini dilakukan dengan merevisi produk hasil dari uji lapangan.

Alur yang diterapkan pada penelitian ini ditunjukkan pada bagan berikut:



Gambar 3.1 Alur Penelitian

Menurut Sugiyono (2013:407) penelitian pengembangan yaitu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu yang sudah diuji keefektifannya.

Penulis menggunakan metode penelitian ini karena produk yang dihasilkan merupakan pengembangan dari media gambar yang sudah ada dan sering digunakan dalam proses pembelajaran berbicara Bahasa Inggris.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VIII pada semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017 bertempat di SMPN 2 Kalianda (kelas kontrol dan eksperimen), SMPN 2 Candipuro (kelas eksperimen) dan SMP Islam Kalianda (kelas eksperimen) di kabupaten Lampung Selatan dari bulan Agustus sampai Oktober 2016.

Tabel 3.1 Rancangan pembagian jumlah sampel pada masing-masing sekolah

NO	Sekolah	Uji Coba Pendahuluan			Uji Lapangan
		Perorangan	Kelompok Kecil	Kelas Terbatas	
1	SMPN 2 Candipuro	3 siswa	9 siswa	12 siswa	Kelas
2	SMPN 2 Kalianda	3 siswa	9 siswa	12 siswa	Kelas
3	SMP Islam Kalianda	3 siswa	9 siswa	12 siswa	Kelas

Sumber : Analisis rancangan jumlah sampel pada masing-masing sekolah

3.3. Tahapan Penelitian

Prosedur pengembangan meliputi: (1) penelitian pendahuluan; (2) perencanaan dan pengembangan produk; (3) validasi, evaluasi, dan revisi produk. Prosedur pengembangan media gambar seri dalam penelitian digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel 3.2 Prosedur Pengembangan Produk

No	Tahapan Proses	Keterangan
1	Analisis kebutuhan	Studi pustaka dan studi lapangan
2	Merencanakan pembelajaran	Membuat desain pembelajaran
3	Desain produk awal	- Mengumpulkan teks narrative - Menyeleksi teks yang akan dipakai - Membuat gambar berdasarkan teks
4	Uji coba produk tahap 1	- Uji ahli : desain, materi, media - Uji coba satu-satu - Uji coba kelompok kecil - Uji coba kelas
5	Revisi produk awal	
6	Uji coba produk tahap 2	- Uji lapangan: uji coba efektivitas, efisiensi dan kemenarikan
7	Revisi produk media gambar seri	Menghasilkan media gambar seri yang siap pakai

3.3.1 Analisis Kebutuhan

Pada tahapan ini dilakukan penelitian pendahuluan (prasurvei) untuk mengumpulkan informasi melalui kajian pustaka dan pengamatan kelas, identifikasi permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran dan merangkum permasalahan di lapangan.

Studi pustaka bertujuan untuk mengumpulkan data yang mendasari pengembangan produk *media gambar seri*. Dalam hal ini, peneliti melakukan kajian terhadap kualitas media gambar yang membahas materi KD “Mengungkapkan makna dalam teks lisan *narrative*”. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan media yang digunakan dalam pembelajaran berbicara sebelum dilakukan penelitian.

Instrumen analisis ini berupa lembar ceklis yang berisi variabel-variabel yang mendasari keterampilan berbicara yaitu linguistik dan sosiolinguistik. Variabel

linguistik dikaji secara lebih mendalam berdasarkan aspek-aspek dalam keterampilan berbicara yaitu ide, pengucapan, kosa kata, dan struktur tata bahasa. Sedangkan variabel sosiolinguistik dijabarkan menjadi aspek penggunaan bahasa terkait konteks cara, waktu, dan tempat bahasa itu digunakan.

Pada tahapan ini juga dilakukan studi pendahuluan. Studi ini bertujuan untuk mengetahui kondisi dan potensi pembelajaran yang ada di tempat penelitian. Data tentang kondisi dan potensi pembelajaran secara lebih khusus bertujuan untuk mencari informasi tentang analisis kebutuhan bahan ajar *media gambar seri* yang dikembangkan dalam studi ini. Ini merupakan tindak lanjut dari analisis hasil evaluasi bahan ajar pada tahap survey. Selain itu, studi pendahuluan ini bertujuan untuk mengetahui kondisi pembelajaran Bahasa Inggris di tiga sekolah tempat penelitian berhubungan dengan sumber belajar, sarana dan prasarana pendukung pembelajaran, serta pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Analisis pemanfaatan bahan ajar dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran yang terjadi di sekolah, mengapa bahan ajar yang ada masih belum mampu untuk hasil belajar siswa mencapai KKM. Selain itu juga untuk mengetahui apakah kekurangan-kekurangan bahan ajar yang ada, sehingga dapat dijadikan rujukan dalam penyusunan bahan ajar yang dikembangkan.

Studi pendahuluan ini dilakukan melalui instrumen angket analisis kebutuhan bahan ajar media gambar seri dan observasi. Angket analisis kebutuhan diberikan kepada dua orang guru Bahasa Inggris yang mengajar di Kelas VIII. Sedangkan observasi

dilakukan dengan metode *participant-observer* dimana persentase peneliti adalah 25% sebagai partisipan yaitu guru di salah satu kelas VIII (dari total 6 kelas) dan 75% sebagai pengamat (*observer*). Angket juga diberikan kepada sejumlah siswa yang dipilih secara acak. Angket yang diberikan kepada siswa dan guru berupa daftar pertanyaan yang memuat kondisi bahan ajar yang digunakan saat ini, kendala yang dihadapi siswa dan guru dalam proses pembelajaran, kebutuhan media yang dapat membantu proses pembelajaran dan gambaran awal bentuk media.

Berdasarkan hasil dari penelitian pendahuluan, maka pengembangan media pembelajaran dalam bentuk media gambar seri penting untuk dilakukan. Analisis terhadap penilaian hasil belajar bahasa Inggris siswa menunjukkan bahwa keterampilan berbicara seharusnya menjadi prioritas utama dibandingkan keterampilan mendengar, membaca, dan menulis. Hasil kajian silabus juga menunjukkan bahwa KD “Mengungkapkan makna dalam monolog teks lisan *narrative*” berada di urutan terendah, hanya **62**. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar *media gambar seri* menjadi krusial untuk dilakukan.

3.3.2 Desain Pembelajaran

Pada tahap pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1) Mengidentifikasi tujuan pembelajaran

Langkah ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran kebutuhan dan kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki oleh pembelajar setelah mengikuti pembelajaran

selama satu semester. Identifikasi tujuan pembelajaran dilakukan dengan mengacu pada kebutuhan siswa kelas delapan yang disesuaikan dengan tuntutan kurikulum SMP yang digunakan pada saat ini yaitu KTSP.

2) Menganalisis tujuan pembelajaran

Analisis tujuan umum pembelajaran atau kompetensi dasar ini adalah untuk mendapatkan sub-sub kompetensi yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hasil dari analisis pembelajaran ini adalah mencakup kompetensi, tujuan umum pembelajaran atau sub kompetensi, dan semua langkah atau kompetensi dasar yang diperlukan oleh pembelajar untuk mencapai tujuan umum pembelajaran atau sub kompetensi tersebut.

3) Mengidentifikasi karakteristik pembelajar.

Pengetahuan dan ketrampilan yang dibawa oleh siswa ke dalam situasi pembelajaran merupakan hal yang turut menentukan bagi keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, sebelum pembelajaran dimulai perancang hendaknya mengetahui perilaku yang perlu dikuasai pembelajar sebagai prasyarat untuk memulai suatu unit pembelajaran tertentu.

4) Merumuskan tujuan khusus pembelajaran (indikator pencapaian).

Dari analisis pembelajaran perilaku awal, selanjutnya dapat dirumuskan tujuan khusus pembelajaran yang menjadi arah proses pengembangan instruksional karena didalamnya tercantum rumusan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang akan dicapai siswa pada akhir proses pembelajaran.

5) Mengembangkan strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan perpaduan dari urutan kegiatan. Cara pengorganisasian isi paket dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, seperti yang dinyatakan Suparman (2001: 152). Dengan kata lain, strategi pembelajaran merupakan prosedur yang sistematis dalam mengkomunikasikan isi bahan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang dalam hal ini adalah tujuan khusus pembelajaran (indikator pencapaian). Dalam pengembangan bahan ajar ini mencakup strategi pembelajaran dan alokasi waktu yang dibutuhkan. Urutan kegiatan pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga yaitu: 1) pendahuluan, 2) penyajian, 3) penutup.

3.3.3 Desain Awal Produk

Perencanaan pengembangan produk merupakan tahapan untuk menentukan: (a) tujuan pembuatan produk; (b) bentuk dan pengguna produk; dan (c) proses pembuatan produk. Sebelum mengembangkan media pembelajaran, pengembang terlebih dahulu melakukan wawancara dan diskusi dengan kepala sekolah dan guru di SMP Negeri 2 Kalianda Lampung Selatan untuk mendapatkan gambaran kebutuhan dan kemampuan yang diharapkan yang dapat dimiliki pembelajar, seperti yang terdapat di dalam kurikulum. Kegiatan awal dimulai dengan membuat analisis instruksional, mengumpulkan teks yang sesuai dengan materi pembelajaran, membuat *flowchart* sesuai dengan potongan-potongan cerita, dan menjilidnya menjadi media gambar seri yang menarik.

Produk *media gambar seri* dibuat dengan tujuan meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa. Secara spesifik, *media gambar seri* dikembangkan untuk pembelajaran KD “Mengungkapkan makna dalam monolog teks lisan *narrative*”. Berbagai macam aktifitas berbicara dikembangkan agar dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Media pembelajaran dikembangkan secara interaktif dan komunikatif. Setelah diamati lebih lanjut, *media gambar seri* dipilih untuk menggantikan media pembelajaran yang menggunakan gambar-gambar dalam buku teks yang dipakai oleh siswa selama ini. Produk berbentuk kartu bergambar seri berwarna yang menceritakan peristiwa secara berurutan.

Pengguna produk *media gambar seri* adalah siswa Kelas VIII SMP. Karakteristik siswa dapat dijabarkan sebagai pebelajar bahasa Inggris pada level pemula/dasar (*novice/basic*). Siswa berusia antara 13 – 15 tahun. Siswa pengguna ini diasumsikan juga sebagai pebelajar di SMP yang hanya belajar bahasa Inggris di sekolah, dengan kata lain, tidak menggunakan bahasa Inggris sebagai alat komunikasi di luar konteks pembelajaran.

Langkah perencanaan proses pembuatan produk meliputi perencanaan draft, uji coba, revisi, dan validasi. Perencanaan draft merupakan proses penentuan prototipe *kartu gambar seri* berdasarkan KD yang dikembangkan. Perencanaan uji coba terkait subjek, tempat, dan waktu uji coba. Perencanaan revisi terkait dengan review hasil uji coba. Sedangkan perencanaan validasi untuk penentuan validator dan aspek-aspek yang divalidasi.

3.3.4 Uji Coba Produk Tahap I

Uji coba produk tahap I merupakan evaluasi formatif yang dilakukan dengan uji coba untuk memperoleh masukan, tanggapan, saran, komentar dan penilaian terhadap produk yang akan dikembangkan dan selanjutnya dilakukan revisi untuk penyempurnaan kualitas produk yang dikembangkan. Hamzah B. Uno (2011:98) mengemukakan evaluasi formatif dilakukan sebagai salah satu langkah dalam mengembangkan desain pembelajaran yang berfungsi untuk mengumpulkan data guna perbaikan pembelajaran. Dalam pelaksanaan evaluasi formatif ini akan dilalui dengan beberapa tahapan, yaitu: 1) menetapkan rancangan uji coba, 2) menetapkan subjek uji coba, 3) menentukan jenis data, 4) menyusun instrumen pengumpulan data, dan 5) menetapkan teknik analisis. Dilakukan uji coba pendahuluan adalah untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dibuat.

Pada langkah uji coba produk tahap pertama ini, terdapat dua kegiatan inti yang dilakukan, yaitu evaluasi produk oleh ahli, dan uji coba terbatas siswa. Uji coba ini dilakukan untuk menganalisis kendala yang terjadi, dan hasilnya dijadikan dasar untuk mengurangi kendala tersebut pada saat penerapan model berikutnya. Selain langkah evaluasi juga merupakan langkah yang melibatkan siswa untuk menilai produk hasil pengembangan. Untuk uji terbatas dilakukan tiga (3) tahap, yaitu uji coba satu - satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelas terbatas.

A. Uji Coba Ahli

Uji ahli (*expert judgement*) ditetapkan dengan melakukan uji produk awal pada 3 orang ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran untuk memperoleh

masukan-masukan terhadap penyempurnaan produk. Uji ahli dilakukan oleh beberapa ahli yang berkualifikasi akademik minimal S2, yaitu 1) ahli desain pembelajaran untuk menilai kriteria pembelajaran (*instructional criteria*), 2) ahli materi bahasa Inggris (*material review*), dan 3) ahli media untuk menilai kriteria penampilan (*presentation criteria*). Uji ahli dilakukan menggunakan instrumen observasi, data hasil observasi dapat berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan produk yang dituangkan dalam lembar observasi, maupun diskusi bersama.

B. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas bertujuan untuk mendapatkan masukan-masukan dari siswa untuk penyempurnaan produk. Uji coba terbatas terdiri dari tiga tahap yaitu: uji coba satu-satu, kelompok kecil dan kelas terbatas yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Uji coba terbatas satu-satu atau uji coba perorangan dilakukan pada tiga orang siswa, masing-masing berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah dari tiap sekolah .
2. Uji coba terbatas kelompok kecil dilakukan pada enam siswa.
3. Uji coba terbatas kelas terbatas kepada 30 orang siswa, uji coba terbatas ini dilakukan pada kelas VIII masing-masing sekolah dari tiga sekolah pengguna produk tersebut.

3.3.5 Revisi Produk Awal

Hasil dari uji lapangan awal yaitu uji ahli materi, uji ahli desain, uji ahli media dan uji coba terbatas digunakan untuk merevisi produk awal. Tujuan dari uji lapangan awal adalah untuk mengetahui kendala yang ditemukan pada saat penggunaan produk

sehingga peneliti dapat memperbaiki produk sampai memenuhi standar kelayakan untuk dilakukan uji coba pada tahap berikutnya.

3.3.6 Uji Coba Produk Tahap II

Uji coba produk pada tahapan ini disebut juga uji kemanfaatan produk yang merupakan evaluasi pada skala terbatas untuk mengetahui efektifitas, efisiensi dan kemenarikan produk media gambar seri. Hasil uji lapangan produk penyempurnaan setelah dianalisis dijadikan pedoman untuk merevisi produk sehingga diperoleh produk akhir yang layak dipakai untuk pembelajaran selanjutnya.

3.3.7 Revisi Produk Media Gambar Seri

Pada tahap ini dilakukan revisi penyempurnaan produk untuk menghasilkan produk operasional. Produk yang didapatkan adalah hasil akhir yang telah melewati uji tahap II, yang menyatakan bahwa produk siap digunakan dalam pembelajaran.

3.4 Subjek Penelitian

Subjek uji coba meliputi subjek pada tahap: (a) uji coba terbatas satu-satu; (2) uji coba terbatas kelompok kecil; (3) uji coba terbatas kelas; (4) uji coba lapangan.

a. Uji Coba Terbatas Satu-satu

Jumlah subjek untuk uji coba ini masing-masing dari tiap sekolah terdiri dari tiga orang. Masing-masing dengan kemampuan rendah, sedang dan tinggi. Total ada 9 subjek yang mengikuti tahap uji coba terbatas satu-satu yang secara rinci, dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.3 Subjek Uji Coba Terbatas Satu-satu

No	Sekolah	Jumlah Subjek
1	SMPN 2 Candipuro	3 (@ 1 berkemampuan tinggi, sedang, rendah)
2	SMPN 2 Kalianda	3 (@ 1 berkemampuan tinggi, sedang, rendah)
3	SMP Islam Kalianda	3 (@ 1 berkemampuan tinggi, sedang, rendah)

b. Uji Coba Terbatas Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di 3 kelas yang sama dengan tempat pelaksanaan uji coba terbatas satu-satu, yang membedakan adalah adanya penambahan jumlah subjek uji coba, yang terdiri dari 6 orang siswa untuk masing-masing kelas, tidak termasuk 3 siswa yang dilibatkan dalam uji coba terbatas satu-satu. Rincian pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Subjek Uji Kelompok Kecil

No	Sekolah	Jumlah Subjek
1	SMPN 2 Candipuro	6 (@ 2 berkemampuan tinggi, sedang, rendah)
2	SMPN 2 Kalianda	6 (@ 2 berkemampuan tinggi, sedang, rendah)
3	SMP Islam Kalianda	6 (@ 2 berkemampuan tinggi, sedang, rendah)

c. Uji Coba Terbatas Kelas

Uji coba terbatas kelas kembali dilaksanakan di 3 kelas yang sama dengan tempat pelaksanaan uji coba terbatas satu-satu dan uji coba terbatas kelompok kecil. Kali ini subjek berjumlah masing-masing 10 siswa untuk tiap kelas. Untuk lebih rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Subjek Uji Coba Terbatas Kelas

No	Sekolah	Jumlah Subjek
1	SMPN 2 Candipuro	15 (berkemampuan heterogen)
2	SMPN 2 Kalianda	15 (berkemampuan heterogen)
3	SMP Islam Kalianda	15 (berkemampuan heterogen)

d. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan di SMPN 2 Kalianda melalui metode penelitian eksperimen. Desain penelitian adalah *quasi experimental nonequivalent control group design*. Sugiyono (2011: 7) menyatakan desain ini dipilih jika sangat tidak memungkinkan untuk mengambil sampel penelitian secara acak. Terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, tetapi peranan kelompok kontrol tidak dapat sepenuhnya mengontrol variabel-variabel eksternal yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Pemilihan sampel dilakukan melalui teknik *non-probability sampling* secara *purposive sampling* dengan pertimbangan mendapatkan sampel penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan karakteristik yang paling homogen baik dari segi usia, jumlah, gender, dan kemampuan awal. Sampel kelas eksperimen yaitu siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Candipuro berjumlah 26 siswa, kelas VIII B SMP Negeri 2 Kalianda berjumlah 32 siswa, kelas VIII B SMP Islam Kalianda berjumlah 30 siswa dan sebagai kelas kontrol yaitu VIII A SMP Negeri 2 Kalianda dengan jumlah siswa 32.

3.5 Data

3.5.1 Sumber Data

Data yang dikumpulkan berasal dari angket jawaban siswa dan guru, observasi keaktifan siswa dalam keterampilan berbicara teks monolog, serta hasil pretest dan post tes siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diterapkan pada tiga sekolah, yaitu SMPN 2 Candipuro, SMP Islam Kalianda dan SMPN 2 Kalianda.

3.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode: a) angket, b) observasi, dan c) tes tulis dan lisan.

Tes digunakan untuk mengumpulkan data kemampuan berbicara, berbentuk penugasan dengan instrumen tes berbicara teks *narrative*.

a. Angket

Pada penelitian pendahuluan, angket digunakan untuk mengumpulkan data pada analisis kebutuhan media gambar yang akan dipakai dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris. Metode angket juga digunakan untuk mengumpulkan data mengenai respon siswa terhadap kemenarikan penggunaan media gambar seri dalam pembelajaran berbicara teks *narrative*. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, dimana siswa akan menjawab pertanyaan berdasarkan pilihan jawaban yang sudah disediakan oleh peneliti.

b. Observasi

Instrumen observasi digunakan untuk mengetahui kondisi dan potensi pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas VIII, terutama dalam pembelajaran keterampilan berbicara.

Instrumen observasi dibuat untuk menggambarkan kondisi dan potensi pembelajaran secara utuh yang terjadi di sekolah tempat penelitian. Pengumpulan data menggunakan observasi menggunakan pedoman observasi untuk aktivitas siswa. Untuk mengetahui kemampuan yang dicapai oleh siswa dalam berbicara monolog, diperlukan adanya teknik asesmen. Dalam mengevaluasi kemampuan menulis digunakan penilaian kinerja (Performance Assesment) karena sulit diukur dengan tes objektif. Langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan oleh guru yang tertuang dalam format observasi kemudian akan dipaparkan secara detail menggunakan bahasa tulis.

c. Tes Tulis dan Tes Lisan

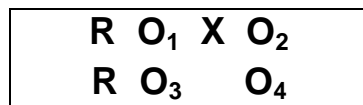
Tes tulis dilakukan untuk mengukur keterampilan menulis, satu tahapan yang harus dikuasai siswa sebelum diuji keterampilan berbicara mereka. Karena teks monolog *narrative* yang akan digunakan oleh siswa dalam mempraktikkan keterampilan berbicara adalah hasil tulisan mereka berdasarkan gambar seri yang mereka lihat.

Dalam mengevaluasi kemampuan berbicara digunakan penilaian kinerja (Performance Assesment) karena sulit diukur dengan tes objektif. Tes akan dilakukan tiga kali, dengan harapan peneliti menemukan hasil terbaik pada kemampuan berbicara monolog teks *narrative*. Produk berbicara dalam teks *narrative* dinilai dengan menggunakan profil penelitian analitik atau rubrik. Marta (2007: 30) menyatakan “Inti penilaian kinerja menginginkan peserta uji menunjukkan keterampilan dan kompetensi spesifiknya, seperti mengaplikasikan keterampilan dan pengetahuan yang mereka kuasai”.

Data kemampuan berbicara siswa yang dikumpulkan menggunakan metode tes lisan, akan dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif. Aspek penilaian pada tes berbicara ini meliputi linguistik yaitu penyampaian ide/gagasan, pengucapan (*pronunciation*), penggunaan kosa kata, dan tata bahasa. aspek lainnya yaitu sosiolinguistik yang terkait dengan meliputi kemampuan penggunaan bahasa terkait konteks cara, tempat, dan waktu bahasa itu diucapkan. Secara spesifik, dilihat dari kemampuan mempresentasikan teks monolog *narrative* secara komunikatif dan menarik. Penilaian kemampuan berbicara mengacu pada kriteria pencapaian tujuan instruksional yang dirumuskan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan pendekatan PAP (Penilaian Acuan Patokan). Untuk melihat peningkatan kemampuan berbicara akan dianalisis menggunakan penilaian sederhana, yaitu dengan melihat kemampuan berbicara siswa yang disesuaikan dengan standar ketuntasan atau kriteria ketuntasan minimal (KKM) pelajaran bahasa Inggris di SMPN 2 Kalianda yaitu 70. Jika siswa memperoleh nilai di atas 70 maka dapat dikatakan Tuntas (T), sementara jika mendapat nilai di bawah 70, siswa tersebut dapat dikatakan Belum Tuntas (BT).

Untuk mendapatkan data efektifitas dan efisiensi penggunaan media dalam pembelajaran, metode model yang dipakai adalah desain kuasi eksperimen *non equivalent pretest-post test design*.

Bagan dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.2 *Non Equivalent Pretest-Post test Design* (Sugiyono, 2011:415)

Keterangan:

O1 = Nilai kemampuan awal kelompok eksperimen

O2 = Nilai kemampuan akhir kelompok eksperimen

O3 = Nilai kemampuan awal kelompok kontrol

O4 = Nilai kemampuan akhir kelompok kontrol

Teknik pengumpulan datayang lain pada penelitian ini adalah:

- a. Efektifitas dapat dilihat dari hasil pretest dan post tes pembelajaran materi teks monolog *narrative* sebelum dan sesudah menggunakan media gambar seri.
- b. Efisiensi pemanfaatan media gambar seri dilihat berdasarkan waktu pembelajaran yang digunakan pada materi teks monolog *narrative*.

3.5.3 Jenis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah:

1. Deskripsi kondisi dan potensi pembelajaran;
2. Deskripsi produk media gambar seri yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa Kelas VIII semester 1 pada KD “Mengungkapkan makna dalam teks lisan monolog *narrative*”;

3. Analisis efektifitas pembelajaran menggunakan media gambar seri;
4. Analisis efisiensi pembelajaran menggunakan *media gambar seri*;
5. Analisis daya tarik pembelajaran menggunakan *media gambar seri*.

3.5.4 Instrumen Pengolahan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- instrumen penelitian pendahuluan;
- instrumen uji ahli;
- instrumen tes berbicara Bahasa Inggris;
- instrumen angket efisiensi pembelajaran berbicara dan
- instrumen angket daya tarik pembelajaran.

3.5.4.1 Instrumen Penelitian Pendahuluan

Instrumen pendahuluan terdiri dari (a) angket analisis kebutuhan produk (media gambar seri), dan (b) observasi kondisi dan potensi pembelajaran.

3.5.4.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

A. Instrumen Angket Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui data tentang kondisi dan kebutuhan media gambar seri yang digunakan dalam pembelajaran berbicara. Variabel yang dinilai dalam instrumen ini dapat dilihat pada tabel berikut;

Tabel. 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No butir
Keterampilan Berbicara	Pencapaian Siswa	Pencapaian keterampilan berbicara	1
Media Gambar	Ketersediaan Media Gambar	Ketersediaan media gambar untuk pembelajaran berbicara	2,3
		Kualitas media gambar yang tersedia	4
	Kebutuhan Media Gambar	Perlu adanya pengembangan media gambar	5
	Keefektifan Media Gambar	Media gambar berdaya dan berhasil guna dalam pembelajaran berbicara	6,7
	Daya Tarik Media Gambar	Media gambar memiliki daya tarik dalam pembelajaran berbicara	8,9
Efisiensi Pembelajaran	Efisiensi Media Gambar	Media gambar efisien dalam pembelajaran berbicara	10

B. Observasi Kondisi dan Potensi Pembelajaran

Instrumen observasi digunakan untuk mengetahui kondisi dan potensi pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas VIII, terutama dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Instrumen observasi dibuat untuk menggambarkan kondisi dan potensi pembelajaran secara utuh yang terjadi di sekolah tempat penelitian. Hal-hal yang menjadi target observasi adalah:

- (1) Sumber belajar, yaitu guru, bahan ajar, laboratorium bahasa, dan perpustakaan;
- (2) Sarana dan prasarana pendukung pembelajaran Bahasa Inggris, yaitu audio visual, fasilitas internet, dan ketersediaan buku teks yang dipinjamkan ke siswa;
- (3) Kegiatan pembelajaran, yaitu metode pembelajaran pada keterampilan berbicara, penggunaan media yang tepat, dan penilaian pembelajaran.

Pada penelitian ini digunakan angket dengan pilihan jawaban yang sudah tersedia. Angket berisi 10 butir pernyataan dengan tiga alternatif jawaban. Pengukuran menggunakan skala *likert* dengan rentang 1 – 3. Jika jumlah pernyataan 10, maka skor maksimal adalah $10 \times 3 = 30$.

C. Instrumen Analisis Kemampuan Berbicara

Data kemampuan berbicara didapat melalui presentasi teks monolog *narrative* di depan kelas dengan tabel penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kisi-kisi Penilaian Keterampilan Berbicara

ASPEK YANG DINILAI	RENTANG NILAI	SKOR MAKSIMAL
1. Kelancaran	0 s.d 100	100
2. Kosakata	0 s.d 100	100
3. Tata bahasa	0 s.d 100	100
5. Pengucapan/Lafal	0 s.d 100	100

Sumber: Petunjuk Penilaian Lomba Story Telling Disdik Kab. Lampung Selatan

Data penguasaan kosakata didapat melalui teknik tes. Tes yang digunakan berbentuk tes pilihan ganda atau objektif dengan kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kisi- Kisi Instrumen Berbicara

INDIKATOR	NO BUTIR SOAL	JUMLAH SKOR
1. Mengisi rumpang pada monolog singkat dalam bentuk <i>narrative</i> dengan kata yang tepat.	1-5	100
2. Menyusun kalimat acak dalam bentuk teks <i>narrative</i> menjadi paragraf yang benar.	6-10	100

Sumber: Buku Guru Bahasa Inggris 'When English Rings A Bell' (Edisi Revisi)

Untuk tes penguasaan kosakata dan skemata menggunakan skor 10 (sepuluh) untuk jawaban benar, dan skor 0 (nol) untuk jawaban salah.

D. Instrumen Uji Ahli

Instrumen uji ahli terdiri dari instrumen validasi media, materi dan desain pembelajaran. Pedoman observasi digunakan untuk mengumpulkan data evaluasi ahli desain pembelajaran, ahli materi keterampilan berbicara bahasa Inggris, dan ahli media pembelajaran. Kisi-kisi instrumen untuk uji ahli adalah sebagai berikut:

Tabel 3.9. Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli

Media Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Desain Pembelajaran
-format media - mutu gambar - keterbacaan teks - tampilan menyeluruh - <i>emotion impact</i> - kesesuaian materi - kualitas teknik	- kesesuaian materi dengan indikator - kebahasaan - penyajian - keterlaksanaan - tampilan menyeluruh	- aspek desain pembelajaran - aspek materi/substansi - aspek penampilan media - keterlaksanaan - tampilan menyeluruh

E. Instrumen Angket Efisiensi Pembelajaran.

Instrumen ini digunakan untuk pengambilan data efisiensi pembelajaran berbicara Bahasa Inggris menggunakan *media gambar seri*. Angket diberikan kepada siswa kelas eksperimen untuk mengetahui tingkat efisiensi pencapaian hasil belajar dan peningkatan usaha belajarnya. Angket ini juga memuat pertanyaan terbuka sehingga

memungkinkan siswa mengungkapkan ide, saran, kritik, dan pendapatnya untuk tahap revisi produk *media gambar seri* yang dikembangkan.

a) Instrumen Daya Tarik Pembelajaran

Instrumen angket ini digunakan untuk mengukur daya tarik media gambar dalam pembelajaran berbicara Bahasa Inggris. Unsur-unsur daya tarik dilihat dari aspek munculnya lingkungan hidup yang aktif dan kepuasan siswa terhadap proses pembelajaran serta dari kriteria-kriteria yang digunakan dalam evaluasi media gambar yaitu kualitas isi, metode penyajian, ilustrasi, dan fisik media gambar.

3.6 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

3.6.1 Definisi Konseptual dan Operasional

A. Efektifitas Pembelajaran

Definisi Konseptual : Efektivitas pembelajaran adalah sejauh mana peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, yaitu sekolah, perguruan tinggi, atau pusat pelatihan mempersiapkan peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diinginkan oleh para *stakeholder*.

Definisi Operasional : Efektivitas pembelajaran pada penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa pada keterampilan berbicara bahasa Inggris pada aspek pengetahuan, ketrampilan dan sikap, setelah menggunakan media gambar seri.

B. Efisiensi Pembelajaran

Definisi Konseptual : Efisiensi pembelajaran adalah desain, pengembangan, dan pelaksanaan pembelajaran dengan cara yang menggunakan sumber daya paling sedikit untuk hasil yang sama atau lebih baik.

Definisi Operasional : Efisiensi pembelajaran pada penelitian ini adalah rasio perbandingan antara waktu yang dipergunakan dengan waktu yang diperlukan pada pembelajaran berbicara teks monolog *narrative* yang menggunakan media gambar seri.

C. Daya Tarik Pembelajaran

Definisi Konseptual : daya tarik pembelajaran adalah penilaian kriteria di mana siswa menikmati belajar cenderung ingin terus belajar ketika mendapatkan pengalaman yang menarik.

Definisi Operasional : daya tarik pembelajaran pada penelitian ini adalah penilaian perilaku belajar yang dapat di amati dari konsentrasi belajar siswa serta tingkat keminatan memperdalam materi.

D. Media Gambar Seri

Definisi Konseptual : media gambar seri merupakan media dengan berupa kartu dirancang secara sistematis, urut dan menarik untuk mencapai kompetensi/subkompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya.

Definisi Operasional : Media gambar seri dalam penelitian ini adalah media gambar seri dengan tampilan menyerupai kalender meja yang merupakan bahan ajar sebagai hasil penelitian pengembangan ini untuk digunakan dalam pembelajaran teks monolog *narrative*.

3.6.2 Kisi-kisi Validitas dan Reliabilitas

Sebelum instrumen digunakan sebagai alat ukur untuk menguji kelayakan bahan ajar terlebih dulu harus diuji validitasnya kepada ahli diluar uji coba. Widoyoko (2012:141) menjelaskan bahwa instrumen dikatakan valid jika mengukur apa yang hendak diukur. Dengan kata lain validitas berkaitan dengan “ketepatan” alat ukur. Dengan menggunakan instrumen yang valid akan didapat data yang valid juga. Untuk memberi gambaran bagaimana suatu tes divalidasi dengan menggunakan validitas isi, pertimbangan ahli dilakukan dengan cara sebagai berikut: pertama, para ahli diminta untuk mengamati dan mengoreksi secara cermat semua item dalam tes yang hendak divalidasi, melakukan perbaikan dan akhirnya diminta pertimbangan bagaimana tes tersebut dapat menggambarkan cakupan isi yang hendak diukur.

Validitas instrumen (1) Evaluasi Formatif media gambar untuk penelitian pendahuluan; (2) Instrumen uji ahli; (3) Instrumen angket uji coba desain; (4) Instrumen uji lapangan; (5) Instrumen angket untuk pengukuran efisiensi pembelajaran berbicara; (6) Instrumen angket untuk pengukuran daya tarik pembelajaran diukur berdasarkan validitas konstruknya (*construct validity*). Validitas muka dilihat dari segi tampilan fisik instrumen seperti sampul, *layout*, dan kejelasan gambar yang mewakili cerita dalam instrumen. Validitas konstruk dilihat dari teori-teori yang mendasari variabel instrumen dan sub variabel instrumen yang dikembangkan menjadi butir-butir pernyataan.

Hasil uji validasi instrumen oleh pakar evaluasi pendidikan menunjukkan hasil bahwa seluruh instrumen evaluasi valid dilihat dari aspek validasi konstruknya. Instrumen-

instrumen yang dibuat telah sesuai untuk mengukur variabel-variabel dalam studi pengembangan bahan ajar ini. Tingkat kesesuaian antara butir pernyataan dengan sub variabel dan variabel instrumen (1) analisis kondisi dan potensi pembelajaran; (2) instrumen telaah pakar; (3) instrumen angket uji coba desain; (4) instrumen uji lapangan; (5) instrumen angket untuk pengukuran efisiensi pembelajaran berbicara; (6) instrumen angket untuk pengukuran daya tarik pembelajaran seluruhnya mencapai 100%.

Reliabilitas instrumen diukur menggunakan metode inter-rater. Metode ini dilakukan dengan cara membandingkan hasil penilaian antara penguji 1 dengan penguji 2.

3.6.2.1 Uji Analisis Kebutuhan

Teknik menganalisis data yang diperoleh dari instrumen angket analisis kebutuhan dan observasi kondisi pembelajaran menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dideskripsikan berdasarkan hasil analisis statistik butir-butir pernyataan dan deskripsi hasil penelitian, kemudian dianalisis untuk mendapatkan hasil temuan yang akurat dan akuntabel.

Analisis data yang diperoleh dari hasil uji lapangan yaitu tes berbicara Bahasa Inggris dianalisis menggunakan metode statistik kuantitatif dengan metode analisis statistik *independent sample t-test*. Analisis ini digunakan untuk membandingkan hasil tes berbicara siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil pre-tes dan post-tes. Hipotesis diuji pada level signifikansi 0.05. Hipotesis diterima jika $\text{Sig.} < \alpha$. Tes berbicara Bahasa Inggris diuji validitas isinya yaitu dengan membandingkan isi instrumen tes dengan kompetensi yang

dikembangkan dan materi pelajaran yang telah dipelajari menggunakan *media gambar seri*. Reliabilitas tes diperoleh dengan membandingkan skor tes yang dinilai oleh penguji.

Analisis pemanfaatan bahan ajar dilakukan dengan menggunakan angket/kuesioner yang ditujukan kepada guru dan siswa terkait tentang isi dan fungsi bahan ajar. Penilaian menggunakan skala likert dengan 4 pilihan jawaban. Skor penilaian ini dapat dilihat dalam Tabel 3.10.

Tabel 3.10 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban Skala Likert

No.	Pilihan Jawaban	Skor
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Kurang Baik	2
4.	Tidak Baik	1

Kisi-kisi penilaian meliputi:

- 1) Kesesuaian media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku
- 2) Kesesuaian media pembelajaran dengan materi yang dipelajari
- 3) Kemampuan media pembelajaran membangun konsep materi
- 4) Kemenarikan media pembelajaran yang mampu memotivasi siswa

3.6.2.2 Uji Efektifitas

Data mengenai efektivitas diperoleh dari tes kinerja yaitu berupa tes praktek berbicara yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol menggunakan soal tes yang sama. Sedangkan

data mengenai daya tarik diperoleh dengan teknik angket. Instrumen daya tarik ini dibagikan kepada siswa setelah mempelajari dan menggunakan media gambar seri pada pembelajaran berbicara bahasa Inggris teks monolog *narrative* pada kelas eksperimen. Data mengenai efektivitas yang diperoleh dengan instrumen tes kinerja berupa rubrik. Dalam menilai efektivitas pengukuran dilakukan pada aspek kognitif, psikomotor siswa, data diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil tes tersebut kemudian dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media gambar seri materi teks monolog *narrative*.

Sebelum dilakukannya analisis tingkat efektivitas, sebelumnya akan dilakukan uji normalitas uji -t sampel berpasangan (*paired sample t-test*). Uji normalitas dilakukan untuk melihat bahwa kondisi kelas berada pada kurva normal dan layak untuk menjadi objek uji coba, sedangkan uji-t sampel berpasangan digunakan untuk mengetahui perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* sebelum dan setelah penggunaan media gambar seri materi teks monolog *narrative*. Pada penilaian praktik dilakukan dengan menggunakan penilaian unjuk kerja berbicara bahasa Inggris teks monolog *narrative*. Skor nilai siswa didapatkan dari portofolio hasil diskusi dan praktek serta produk hasil praktek. Penilaian efektivitas dilakukan dengan penghitungan menggunakan statistik SPSS.

3.6.2.3 Uji Efisiensi

Data yang diperoleh dari pengujian efisiensi berupa rasio perbandingan dari perbandingan waktu yang disediakan(waktu yang diperlukan berdasarkan

perencanaan pembelajaran) dengan waktu yang digunakan oleh siswa. Jika rasio waktu yang dipergunakan lebih dari 1, maka pembelajaran dikatakan efisiensinya tinggi, begitu juga sebaliknya. Adapun persamaan untuk menghitung efisiensi adalah seperti persamaan 5 berikut ini.

$$Efisiensi = \frac{Waktu\ yang\ diperlukan}{Waktu\ yang\ digunakan}$$

3.6.2.4 Uji Kemenarikan

Data kemenarikan pembelajaran menggunakan media gambar seri materi teks monolog *narrative* diperoleh dari uji lapangan kepada siswa sebagai pengguna. Angket respon terhadap penggunaan produk dinilai menggunakan skala likert yang memiliki 4 pilihan jawaban. Skor penilaian ini dapat dilihat dalam Tabel 3.11

Tabel 3.11 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban

No.	Pilihan Jawaban	Skor
1.	Sangat menarik	4
2.	Menarik	3
3.	Kurang menarik	2
4.	Tidak menarik	1

Penilaian instrumen total dilakukan dengan cara jumlah skor yang diperoleh kemudian dibagi dengan jumlah skor total dan hasilnya dikalikan dengan banyaknya pilihan jawaban. Skor penilaian tersebut dapat dicari dengan menggunakan Persamaan 1.

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek uji coba dan dikonversikan dalam bentuk pernyataan penilaian untuk menentukan

kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Kemudian dilakukan klasifikasi dengan menggunakan persamaan 2. Jika skor tertinggi yang menurut pilihan jawaban adalah 4, skor terendahnya adalah 1, dan jumlah pilihan jawaban adalah 4, maka didapatkan nilai intervalnya adalah sebagai berikut.

$$\text{Nilai Interval} = \frac{4 - 1}{4} = 0,75$$

Sehingga, klasifikasi kemenarikan, kemudahan dan kemanfaatan media didapatkan seperti pada tabel 3.8. Klasifikasi dilakukan dengan cara menghitung rata-rata skor penilaian angket daya tarik, dan kemudian dilakukan generalisasi. Pengelompokkan berdasarkan rerata skor ini juga berlaku pada komponen kemudahan dan kemanfaatan.

Tabel 3.12 Klasifikasi Daya Tarik

Rerata Skor	Klasifikasi
3,26 - 4,00	Sangat Menarik
2,51 - 3,25	Menarik
1,76 - 2,50	Kurang Menarik
1,01 - 1,75	Tidak Menarik

3.7 Analisis Instrumen

Sebelum instrumen digunakan sebagai alat ukur untuk menguji kelayakan bahan ajar terlebih dahulu diuji coba validitasnya kepada ahli diluar ahli uji coba. Widoyoko (2012 : 141-142), menjelaskan bahwa instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur. Dengan kata lain

validitas berkaitan dengan “ketepatan” dengan alat ukur. Dengan instrumen yang valid akan menghasilkan data yang valid pula.

Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi. Menurut ley (2007) dalam Azwar (2012 : 111) menyatakan bahwa validitas isi adalah sejauhmana kelayakan suatu tes sebagai sampel dari domain aitem yang hendak diukur. Dalam pengujian validitas isi yang digunakan adalah validitas logis (*logical validity*).

Melalui penilaian terhadap kelayakan tampilan item-item, kemudian analisis yang lebih dalam dilakukan dengan maksud untuk menilai kelayakan isi item sebagai jabaran dari indikator berperilaku atribut yang diukur. Penilaian ini bersifat kualitatif dan *judgemental* dan dilaksanakan oleh suatu panel *expert*, bukan oleh penulis item atau perancang tes itu sendiri. Inilah prosedur yang menghasilkan validitas logis (*logical validity*). Seberapa tinggi kesepakatan antara *experts* yang melakukan penilaian kelayakan suatu ide akan dapat diestimasi dan dikuantifikasikan, kemudian statistiknya dijadikan indikator validitas isi item dan validitas isi tes.

Uji validitas isi tidak ada formula matematis untuk menghitung dan tidak ada cara untuk menunjukkan secara pasti. Tetapi untuk memberikan gambaran bagaimana suatu tes divalidasi dengan menggunakan validitas isi, pertimbangan ahli tersebut dilakukan dengan cara sebagai berikut : para ahli, pertama diminta untuk mengamati secara cermat semua item dalam tes yang hendak divalidasi, kemudian diminta untuk mengoreksi semua item-item yang telah dibuat. Dan pada akhir perbaikan, ahli diminta untuk memberikan pertimbangan tentang bagaimana tes tersebut menggambarkan cakupan isi yang hendak diukur. Pertimbangan ahli

tersebut juga menyangkut, apakah semua aspek yang hendak diukur telah dicakup melalui item pertanyaan dalam tes.

3.7.1 Validitas Instrumen Analisis Kebutuhan

Skala penilaian pada instrumen dianggap telah sesuai dengan teori dan mampu mengukur apa yang hendak diukur. Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli, perbaikan yang perlu dilakukan adalah :

1. Pernyataan diurutkan sesuai tujuan
2. Pernyataan dikelompokkan sesuai kondisi yang ada sampai kondisi yang diharapkan
3. Akhir dari instrumen harus mencerminkan bahwa produk media gambar seri memang dibutuhkan dalam pembelajaran
4. Pilihan jawaban dirubah dari Ya dan Tidak (mencerminkan instrumen tindakan) menjadi 4 skala sesuai skala Likert

3.7.2 Validitas Instrumen Ahli Media

Skala penilaian pada instrumen dianggap telah sesuai dengan teori dan mampu mengukur apa yang hendak diukur. Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli, perbaikan yang perlu dilakukan adalah :

1. Pernyataan dikelompokkan sesuai kebutuhan penilaian
2. Akhir dari instrumen harus mencerminkan bahwa produk modul e-book layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Semua item pada kisi-kisi berupa pertanyaan diubah menjadi pernyataan, baik itu berupa pernyataan positif maupun pernyataan negatif.

3.7.3 Validitas Instrumen Ahli Materi

Skala penilaian pada instrumen dianggap telah sesuai dengan teori dan mampu mengukur apa yang hendak diukur. Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli, perbaikan yang perlu dilakukan adalah

1. Pernyataan dikelompokkan sesuai kebutuhan penilaian
2. Akhir dari instrumen harus mencerminkan bahwa produk media gambar seri layak untuk digunakan dan isi materi sesuai dengan Kurikulum.
3. Semua item pada kisi-kisi berupa pertanyaan diubah menjadi pernyataan, baik itu berupa pernyataan positif maupun pernyataan negatif.

3.7.4 Validitas Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

Skala penilaian pada instrumen dianggap telah sesuai dengan teori dan mampu mengukur apa yang hendak diukur. Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli, perbaikan yang perlu dilakukan adalah :

1. Pernyataan dikelompokkan sesuai kebutuhan penilaian
2. Akhir dari instrumen harus mencerminkan bahwa desain pembelajaran sesuai untuk pembelajaran bahasa Inggris teks monolog *narrative* dan mencakup aspek keterampilan berbicara..
3. Semua item pada kisi-kisi berupa pertanyaan diubah menjadi pernyataan, baik itu berupa pernyataan positif maupun pernyataan negatif.

3.7.5 Validitas dan Reliabilitas Instrumen Soal

A. Validitas Soal

Kriteria :

Jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$, maka item soal valid

Jika $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$, maka item soal tidak valid

Berikut rangkuman hasil uji validitas item soal, hasil selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 3.13 Rangkuman Hasil Uji Validitas Item Soal

No	Validitas butir= 0,05, r tabel = 0,3783		Keputusan	No	Validitas butir= 0,05, r tabel = 0,3783		Keputusan
	Hasil	Kriteria			Hasil	Kriteria	
1	0,504	Valid	Dipakai	13	0,250	Tidak valid	Tidak dipakai
2	0,402	Valid	Dipakai	14	0,580	Valid	Dipakai
3	0,291	Tidak valid	Tidak dipakai	15	0,377	Tidak valid	Tidak dipakai
4	0,463	Valid	Dipakai	16	-0,147	Tidak valid	Tidak dipakai
5	0,454	Valid	Dipakai	17	0,479	Valid	Dipakai
6	0,275	Tidak valid	Tidak dipakai	18	0,026	Tidak valid	Tidak dipakai
7	0,628	Valid	Dipakai	19	0,385	Valid	Dipakai
8	0,589	Valid	Dipakai	20	0,720	Valid	Dipakai
9	0,402	Valid	Dipakai	21	-0,035	Tidak valid	Tidak dipakai
10	0,431	Valid	Dipakai	22	0,405	Valid	Dipakai
11	0,531	Valid	Dipakai	23	0,072	Tidak valid	Tidak dipakai
12	0,435	Valid	Dipakai	24	0,245	Tidak valid	Tidak dipakai
				25	0,299	Tidak valid	Tidak dipakai

Keterangan :

$r\text{-tabel} = N-2 = 20-2 = 18$, maka nilai dari $r\text{-tabel} = 0,3783$

Jika $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$, maka butir soal tes berbicara tersebut valid

Jika $r\text{-hitung} < r\text{-tabel}$, maka butir soal tes berbicara tersebut tidak valid

Berdasarkan hasil uji validitas tes berbicara kelas Kelas Uji Coba, maka butir soal yang tidak valid adalah soal nomor 3, 6, 13, 15, 16, 18, 21, 23, 24, 25.

B. Reliabilitas Soal

Hasil Uji Coba Reabilitas Tes Soal Keterampilan Berbicara Kelas Uji Coba

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.834	15

Kriteria Reliabilitas :

0,91 – 1,00 = Sangat tinggi

0,71 – 0,90 = Tinggi

0,41 – 0,70 = Cukup

0,21 – 0,40 = Rendah

Negatif – 0,20 = Sangat rendah

Keterangan :

Hasil uji reliabilitas sebesar 0,834. Nilai tersebut menunjukkan bahwa tes keterampilan berbicara memiliki taraf kepercayaan yang tinggi (0,71-0,90).

C. Tingkat Kesukaran Soal

Klasifikasi tingkat kesukaran soal adalah :

- a. $0,00 - 0,30$ = Soal Sukar
- b. $0,31 - 0,70$ = Soal sedang
- c. $0,71 - 1,00$ = Soal mudah

Berikut rangkuman tingkat kesukaran item soal pada materi keterampilan berbicara teks monolog *narrative* hasil selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 3.14 Rangkuman Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat Kesukaran	Nomor Soal	Jumlah
Sukar	4	1
Sedang	1, 2, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 15	10
Mudah	3, 9, 13, 14	4
Jumlah		15

D. Daya Pembeda Soal

Klasifikasi daya pembeda soal adalah :

- a. $0,00 - 0,20$ = Kurang baik
- b. $0,20 - 0,40$ = Cukup baik
- c. $0,40 - 0,70$ = Baik
- d. $0,70 - 1,00$ = Sangat baik

Berikut rangkuman daya pembeda item soal pada materi keterampilan berbicara teks monolog *narrative* dan hasil selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 3.15 Rangkuman hasil uji daya pembeda soal

Daya pembeda	Nomor Soal	Jumlah
Kurang baik	-	0
Cukup baik	2, 7, 8, 9	4
Baik	1, 3, 4, 10, 12, 13, 15	7
Sangat baik	5, 6, 11, 14	4
Jumlah		15

3.8 Prosedur Uji Coba Rancangan Produk

3.8.1 Uji Coba Terbatas Satu-Satu

Prosedur uji coba terbatas satu-satu adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan kelas yang menjadi subjek penelitian;
- 2) Memilih 3 siswa dengan kriteria 1 siswa berkemampuan tinggi, 1 siswa berkemampuan sedang, dan 1 siswa berkemampuan rendah.
- 3) Memberikan angket uji coba desain;
- 4) Mengukur hasil angket uji coba desain;
- 5) Menginterpretasikan data hasil angket uji coba desain.

3.8.2 Uji Coba Terbatas Kelompok Kecil

Prosedur uji coba terbatas kelompok kecil adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan kelas yang menjadi subjek penelitian, yaitu kelas yang sama dengan kelas yang dijadikan subjek dalam uji coba satu-satu;
- 2) Memilih 6 siswa dengan kriteria 2 siswa berkemampuan tinggi, 2 siswa

berkemampuan sedang, dan 2 siswa berkemampuan rendah. Seluruh siswa yang menjadi subjek berbeda dari subjek pada uji coba terbatas satu-satu.

- 3) Memberikan angket uji coba desain;
- 4) Mengukur hasil angket uji coba desain;
- 5) Menginterpretasikan data hasil angket uji coba desain.

3.8.3 Uji Coba Terbatas Kelas

Prosedur uji coba terbatas kelas adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan kelas yang menjadi subjek penelitian;
- 2) Memilih 3 kelas dengan metode *purposive sampling* yang bertujuan untuk memilih subjek dengan karakteristik yang paling merepresentasikan populasi;
- 3) Memberikan angket uji coba desain;
- 4) Mengukur hasil angket uji coba desain;
- 5) Menginterpretasikan data hasil angket uji coba desain;
- 6) Merevisi produk.

3.8.4 Uji Coba Lapangan

Prosedur pengumpulan data dalam uji lapangan dilakukan melalui penelitian eksperimen dengan langkah-langkah berikut ini:

- 1) Penentuan desain penelitian eksperimen.
- 2) Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik *non probability sampling* secara *purposive sampling*.
- 3) Pemberian pre-tes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengumpulkan data keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa sebelum diberikan perlakuan,

- yaitu pembelajaran berbicara menggunakan media gambar seri melalui penerapan metode tanya jawab, diskusi, dan presentasi. Media pembelajaran lain tidak digunakan selama eksperimen untuk mengurangi pengaruh dari variabel eksternal;
- 4) Pelaksanaan eksperimen yaitu proses pemberian perlakuan di kelas eksperimen yaitu pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan *media gambar seri*. Sedangkan untuk pembelajaran pada kelas kontrol, dilakukan pembelajaran seperti biasanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.
 - 5) Post-tes yaitu dengan memberikan tes berbicara kembali setelah selesai proses eksperimen untuk mengukur pencapaian siswa. Post tes dilakukan di kelas kontrol dan kelas eksperimen sehingga hasil pencapaian keterampilan berbicara di kedua kelas dapat dibandingkan.
 - 6) Pengujian efisiensi pembelajaran dengan memberikan angket dan mengobservasi lama waktu pelaksanaan pembelajaran.
 - 7) Pengujian daya tarik pembelajaran juga melalui angket.

3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis hipotesis statistik yang terdiri dari: a) uji normalitas dan b) uji beda data.

3.9.1 Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan pada 2 (dua) kelas yang menjadi subyek uji coba, dilakukan terhadap nilai *pretest* dan *posttest* nya. Pengolahan data menggunakan SPSS dengan uji non-parametrik Kolmogorov-Smirnov untuk melihat nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)*.

3.9.2 Uji Beda Data

Pengujian ini berfungsi untuk memastikan bahwa dua sampel uji merupakan data yang berbeda, dilakukan menggunakan uji-t sampel berpasangan (*paired sample t-test*) dengan program SPSS.

Tabel 3.16 Paired samples Statistics

Pengujian	mean	N	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
Postes	76.0000	20	5.36297	1.19920
Pretes	50.8340	20	5.28409	1.18156

Sumber : Hasil Analisis statistik SPSS

Tabel 3.17 Paired Samples Correlation

Pengujian	N	Correlation	Sig
Post tes dan Pretest	20	.392	.087

Sumber : Hasil Analisis statistik SPSS

Tabel 3.18 Paired Samples Test

Pengujian	Paired Differences					t	df	Sig (2-tailed)
	Mean	Std. Dev	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Post tes-Pretest	25.1660	5.87065	1.31272	22.41845	27.91355	19.171	19	.000

Sumber : Hasil Analisis statistik SPSS

Hipotesis yang diajukan

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan media gambar seri terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa

H_1 : Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media gambar seri terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa

Kriteria uji hipotesis data pengetahuan adalah sebagai berikut:

1. Jika Sig. (t) \leq 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima
2. Jika Sig. (t) $<$ 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

Hasil analisis diperoleh nilai t = 19,171 dengan sig. = 0,000, karena nilai sig $<$ 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan penggunaan media gambar seri terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa.

Peningkatan kemampuan siswa dapat terlihat dari perbedaan rata-rata nilai pretes keterampilan berbicara **71**, dengan rata-rata nilai post tes **78**. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar seri efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas eksperimen.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, maka perlu dikembangkan media gambar yang dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris di SMP Negeri 2 Kalianda.
2. Media gambar yang dihasilkan berupa serangkaian gambar seri yang dilengkapi dengan teks cerita lengkap yang dibuat terpisah yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara teks monolog *narrative*. Media gambar seri ini adalah pengembangan dari media gambar yang terdapat dalam buku teks yang selama ini digunakan siswa, terdiri dari halaman judul, isi dan penutup. Satu seri cerita terdiri dari sepuluh halaman gambar berukuran 22x16 cm. Media gambar seri merupakan komplemen bahan ajar yang digunakan pada kegiatan inti pembelajaran. Peran guru dalam implementasi media gambar seri ini adalah sebagai pembimbing dan fasilitator dalam pembelajaran keterampilan berbicara.
3. Media gambar seri dinilai efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan rata-rata nilai pretes siswa sebesar **71** dan nilai rata-rata post tes yang meningkat menjadi **78**.

4. Media gambar seri dinilai efisien dilihat dari aspek peningkatan prestasi belajar siswa dengan perbandingan penggunaan waktu antara pembelajaran menggunakan media gambar seri dengan pembelajaran tanpa menggunakan media gambar seri, yaitu **2:3**.
5. Media gambar seri juga telah berhasil membuat pembelajaran berbicara menjadi menarik. Siswa dapat berperan secara aktif dan komunikatif dalam mempraktikkan teks monolog *narrative* di kelas. Hal ini juga dapat menimbulkan rasa senang siswa dalam belajar.

Peran guru dalam implementasi media gambar seri ini adalah sebagai pembimbing dan fasilitator dalam pembelajaran keterampilan berbicara.

5.2 Saran-saran

1. Untuk membuat siswa memiliki motivasi yang tinggi dan lebih aktif dalam proses pembelajaran, selayaknya guru membuat media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai lebih maksimal.
2. Lembaga / sekolah sebaiknya mendukung dan ikut serta memfasilitasi upaya guru dalam pengadaan media pembelajaran yang memiliki nilai kemenarikan sebagai penunjang kelancaran pembelajaran.
3. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut tentang pengadaan dan penggunaan media gambar seri dalam lingkup pembelajaran yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agtin, Riana. 2014. *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dengan Menggunakan Media Gambar*. Jurnal hasil penelitian para Dosen IAIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten Vol 6, No 02[online].
- Ampa, A. Basri, M. Adriani, A. 2013. *The Development of Contextual Learning Materials for the English Speaking Skills*. *International Journal of Education and Research*. Vol. 1 No. 9 September 2013. [online].
- Bashir, M. Azeem, M. Dogar, H. 2011. Factors effecting in students' English speaking skills. *British Journals of Art and Social Sciences*. Volume 2 no. 1. Hal. 34 – 50. [online].
- Daroah. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Metode Bercerita dengan Media Audio Visual di Kelompok B1 RA Perwanida 02 Slawi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Darsono. 2007. *Jurnal Pendidikan LPMP*. Bandar Lampung: LPMP.
- Dick, W. Carey, L. Carey, J. 2005. *The Systematic Design of Instruction* (6th ed.). Boston: Pearson.
- Dwi Kini Yanto. 2013. Hubungan Penguasaan Kosakata Dan Skemata Dengan Kemampuan Berbicara Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri II Gedong Tataan Tahun Pelajaran 2012/2013.
- Florez, M. 1999. Improving Adult English Language Learners' Speaking Skills. Online Resources. CAELA (Center for Adult English Language Acquisition). [online]
- Gall, D. Meredith. Borg, R. Gall, P. 1996. *Educational Research, an Introduction*. Sixth edition. New York: Longman.
- Hornby, AS. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. Great Britain: Oxford University Press.
- Kristianty, T. 2006. Pandangan-Pandangan Kaum Behavioris tentang Perolehan Bahasa Pertama. *Jurnal Pendidikan Penabur*. No. 06/Th. V/ Juni 2006. [online].
- Mahanani. 2012. *Efisiensi dan efektifitas pendidikan*. [online].
- Miarso, Yusufhadi. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Morrison, G.S . 2012. *Contemporary Curriculum K-8*. Washington DC: US Government Printing Office
- Nunan, D. 2003. *Practical English Language Teaching*. UK: Mc. Graw-Hill.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005. *Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta.
- Peraturan Pemerintah Nomor 68 Tahun 2013. *Kompetensi Dasar dan Struktur Kurikulum SMP/MTs*. Jakarta.
- Prawiradilaga, D. 2007. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: UNJ.
- Sanjaya, W. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Santi, Rita. 2012. *Penerapan Permainan Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A TK PGRI 4*. Kolursari-Bangil.
- Sardiman, A. M. 2009. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. 2000. *Cooperatif learning Theory, Research, and Practice*. Second Edition. Noedham height: A. Simon and scuster Company.
- Spector, J. M. 2012. *Foundations of Educational Technology*. New York and London: Routledge Taylor and Francis Group.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukardi.2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Bumi Aksara
- Sukmadinata, N. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suparman, M. A. 2001. *Desain Instruksional*. Jakarta: Pusat Antar Universitas untuk PPAI Dirjen Dikti Depdiknas.
- Suparman, M. A. 2010. *Desain Instruksional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarigan, Henry Guntur. 2009. *Pengajaran Kompetensi Bahasa*, Bandung: Angkasa.

- Trisnaningsih, Widiani.2015. *Pengembangan Bahan Ajar “Worksheets” Untuk Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa SMK. Tesis. Pascasarjana Teknologi Pendidikan.* Bandar Lampung : Universitas Lampung.
- Ubaidiyah, Liza . 2011. *Penerapan permainan berhitung dengan media kartu bilangan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Dharma Wanita Persatuan II Parasrejo.* Pasuruan.
- Wahab, R. 2009. *Pembelajaran yang Efektif, Efisien, dan Menarik Sesuai dengan Perkembangan Teknologi Modern.* Yogyakarta: AAU Yogyakarta.
- Yanti, Nofvi. 2015. *Peningkatan Perkembangan Bahasa Anak Melalui Pemanfaatan Media Gambar Di Raudhatul Athfal Al Hikmah Bandar Lampung. Tesis. Pascasarjana Teknologi Pendidikan.* Bandar Lampung : Universitas Lampung.