

## **II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

### **2.1 Teori Belajar**

#### **2.1.1 Teori Belajar Behavioristik**

Sebagian orang beranggapan bahwa belajar adalah sekedar menghafal fakta yang tersaji dalam materi pelajaran. Bahkan sebagai orang juga berpendapat bahwa belajar merupakan pelatihan saja seperti dalam pelatihan membaca dan menulis. Mereka yang berpersepsi demikian akan merasa puas bila anak-anak mereka mampu memperlihatkan keterampilan jasmaniah tertentu walaupun tanpa memahami maksud dan tujuan dari keterampilan tersebut.

Sesungguhnya belajar tidak sekedar menghafal atau pelatihan semata, belajar adalah proses memahami berbagai pengetahuan yang akan mendasari tingkah laku seseorang. Penganut behaviorisme mendefinisikan belajar sebagai perubahan tingkah laku akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon (Uno, 2008; 5). Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada siswa, sedangkan respon adalah reaksi atau tanggapan siswa terhadap stimulus. Contohnya, ketika seorang guru mengajarkan siswanya membaca, dalam proses pembelajaran guru dan siswa benar-benar dalam situasi belajar yang diinginkan, walaupun pada akhirnya hasil yang dicapai belum maksimal. Namun, jika terjadi perubahan terhadap siswa yang

awalnya tidak bisa membaca menjadi membaca tetapi masih terbata-bata, maka perubahan inilah yang dimaksud dengan belajar.

Satu faktor lain yang dianggap penting oleh aliran ini mengenai belajar adalah penguatan (*reinforcement*), yaitu apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respon. Jadi penguatan merupakan suatu bentuk stimulus yang penting diberikan atau dikurangi untuk memungkinkan terjadinya respon (Zalyana, 2010:104). Contohnya, ketika peserta didik diberi tugas oleh guru, ketika tugasnya ditambahkan maka ia akan semakin giat belajar. Maka penambahan tugas tersebut merupakan penguat positif (*positive reinforcement*) dalam belajar. Bila tugas-tugas dikurangi dan pengurangan itu justru meningkatkan aktifitas belajarnya, maka pengurangan tugas merupakan penguatan negatif (*negative reinforcement*) dalam belajar.

Skinner memberikan penjabaran mengenai stimulus dan respon yang sedikit berbeda dari tokoh lain. Pada dasarnya stimulus yang diberikan kepada seseorang akan saling berinteraksi, dan interaksi antara stimulus tersebut akan mempengaruhi bentuk respon yang diberikan. Respon yang timbul akan mempunyai konsekuensi yang mempengaruhi perilaku (Budiningsih, 2005: 24). Dengan demikian bagi aliran behaviorisme, untuk memahami tingkah laku seseorang secara benar, perlu terlebih dahulu memahami hubungan antara stimulus satu dengan dengan lainnya, serta memahami respon yang mungkin dimunculkan dan berbagai konsekuensi yang mungkin akan timbul sebagai akibat dari respon tersebut.

Pembelajaran dengan pendekatan behavioristik menekankan pada penambahan pengetahuan, sedangkan belajar sebagai aktivitas meniru. Siswa dituntut untuk

mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari dalam bentuk laporan, kuis atau tes. Pembelajaran ini tidak dapat menjelaskan perilaku yang berbeda yang muncul dari 2 orang siswa dengan pengalaman dan kemampuan yang sama dan mendapat penguatan yang sama. Pendekatan dengan teori ini cenderung mengarahkan siswa untuk berpikiri linier, konvergen, tidak kreatif, dan tidak produktif. Belajar merupakan suatu proses pembentukan perilaku untuk tujuan tertentu sehingga siswa tidak bebas berkreasi dan berimajinasi.

Pembelajaran dengan pendekatan behavioristik lebih menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Respon atau perilaku tertentu dapat dibentuk karena kondisi tertentu dengan menggunakan metode drill atau pembiasaan. Hal ini sangat cocok dalam pembelajaran yang memerlukan pengulangan-pengulangan seperti dalam pembelajaran bahasa asing. Untuk dapat mengucapkan kata dalam bahasa asing diperlukan kondisi tertentu dan pengulangan-pengulangan agar siswa dapat melafalkan tiap kata dalam bahasa tersebut dengan benar.

Aliran ini memandang bahwa proses belajar bahasa terjadi melalui pembentukan kebiasaan (*habit formation*). Perilaku belajar ini terjadi melalui unsur berikut: (a) stimulus berperan sebagai pemicu perilaku berbahasa, yakni respon yang muncul karena adanya stimulus; dan (b) penguat (*reinforcement*) yang menandai apakah suatu respon tepat atau tidak tepat dan dapat mendorong pengulangan (atau peniadaan ) respon tersebut di kemudian hari (Brown, 2000: 34).

Penguat merupakan unsur terpenting dalam proses belajar bahasa karena memberi peluang munculnya perilaku berbahasa, respon secara berulang yang pada

gilirannya menjadi kebiasaan. Pandangan ini dalam konteks belajar bahasa Inggris dapat digambarkan sebagai berikut: Guru memberi stimulus dalam bentuk berbagai contoh penggunaan bahasa sasaran (Bahasa Inggris). Kemudian siswa merespon terhadap stimulus tersebut dalam bentuk mengulang contoh yang diberikan. Bila respon tersebut sesuai dengan contoh, maka guru akan memberikan penguatan positif dalam bentuk pujian dan *rewards* lainnya. Sebaliknya bila respon tersebut tidak sesuai, maka guru memberikan penguatan negatif, misalnya memberikan balikan dalam bentuk koreksi terhadap kesalahan yang dibuat oleh siswa.

Lightbown dan Spada (2008:26) mengemukakan bahwa kesalahan menurut pandangan behaviorisme dianggap sebagai kebiasaan pada bahasa pertama yang mempengaruhi kebiasaan pemerolehan bahasa kedua. Jika pada bahasa pertama dan bahasa kedua terdapat banyak kesamaan maka siswa akan memperoleh bahasa kedua dengan mudah, namun jika terdapat perbedaan maka pemerolehan bahasa kedua akan mengalami kesulitan.

Secara umum tujuan pembelajaran bahasa Inggris menurut kaum behavioristik adalah membentuk pembelajar yang memiliki perilaku berbahasa Inggris yang tertib yang dibentuk dan dikendalikan sepenuhnya oleh guru. Guru tidak boleh mentolerir perilaku menyimpang dalam berbahasa Inggris, karena perilaku ini akan mengarah kepada kebiasaan berbahasa yang tidak baik. Dalam praktek pembelajaran bahasa Inggris guru berperan sebagai pengendali dan pembelajaran sebagai pengikut (*followers*).

### **2.1.2 Teori Belajar Konstruktivistik**

Teori belajar konstruktivistik merupakan suatu teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar itu sendiri. Uno (2008:10) berpendapat bahwa belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon namun lebih melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Belajar adalah suatu aktivitas yang berlangsung secara interaktif antara faktor intern pada diri pembelajar dengan faktor ekstern atau lingkungan, sehingga melahirkan perubahan tingkah laku.

Menurut pandangan teori belajar konstruktivistik (Suriyanto, 2009: 4) belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan oleh si pembelajar. Ia harus aktif melakukan kegiatan, berfikir, menyusun konsep, dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari dan guru hanya membantu proses pembentukan pengetahuan oleh siswa agar berjalan lancar. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari pikiran guru ke pikiran siswa. Artinya, bahwa siswa harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitif yang dimilikinya. Dengan kata lain, siswa tidak diharapkan sebagai botol-botol kecil yang siap diisi dengan berbagai ilmu pengetahuan sesuai dengan kehendak guru.

Pandangan tentang anak dari kalangan konstruktivistik yang lebih mutakhir yang dikembangkan dari teori belajar kognitif Piaget menyatakan bahwa ilmu pengetahuan dibangun dalam pikiran seorang anak dengan kegiatan asimilasi dan akomodasi sesuai dengan skemata yang dimilikinya (Suriyanto, 2009: 5). Asimilasi

adalah penyerapan informasi baru dalam pikiran. Sedangkan, akomodasi adalah menyusun kembali struktur pikiran karena adanya informasi baru, sehingga informasi tersebut mempunyai tempat.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang mengacu kepada teori belajar konstruktivisme lebih menfokuskan pada kesuksesan siswa dalam mengorganisasikan pengalaman mereka. Bukan kepatuhan siswa dalam merefleksikan apa yang telah diperintahkan dan dilakukan oleh guru. Dengan kata lain, siswa lebih diutamakan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan mereka melalui asimilasi dan akomodasi.

Prinsip-prinsip dari pendekatan konstruktivistik menurut Jacqueline Grennon Brooks dan Martin G. Brooks (Supardan, 2007:5) adalah sebagai berikut: (1) pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri, (2) pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru ke murid, kecuali hanya dengan keaktifan murid sendiri untuk menalar, (3) murid aktif mengkonstruksi secara terus menerus, sehingga selalu terjadi perubahan konsep ilmiah, (4) guru sekedar membantu menyediakan saran dan situasi agar proses kontruksi berjalan lancar, (5) menghadapi masalah yang relevan dengan siswa, (6) struktur pembelajaran seputar konsep utama pentingnya sebuah pertanyaan, (7) mencari dan menilai pendapat siswa, (8) menyesuaikan kurikulum untuk menanggapi anggapan siswa.

Penerapan konstruktivisme dalam proses belajar-mengajar menghasilkan metode pengajaran yang menekankan aktivitas utama pada siswa (Fosnot, 2006:35).

Siswa adalah subjek utama dalam kegiatan penemuan pengetahuan. Mereka

menyusun dan membangun pengetahuan melalui berbagai pengalaman yang memungkinkan terbentuknya pengetahuan. Mereka harus menjalani sendiri berbagai pengalaman yang pada akhirnya memberikan percikan pemikiran (*insight*) tentang pengetahuan-pengetahuan tertentu. Oleh karena itu, siswa perlu menguasai bagaimana caranya belajar karena mereka bisa menjadi pembelajar mandiri dan menemukan sendiri pengetahuan-pengetahuan yang dibutuhkan dalam kehidupan.

Pendekatan konstruktivisme merupakan salah satu alternatif pendekatan dalam pembelajaran bahasa. Pendekatan ini menekankan peranan pembelajar secara aktif dan kreatif. Melalui proses aktif dan kreatif inilah diharapkan pembelajar memperoleh prestasi hasil belajar yang baik sesuai dengan harapan yang telah ditetapkan. Sejalan dengan tujuan pembelajaran kurikulum dalam pembelajaran membaca agar siswa memiliki kegemaran dan keterampilan membaca serta meningkatkan pengetahuan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

## **2.2 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar**

Perkembangan tingkah laku siswa sekolah dasar dipengaruhi oleh aspek dari dalam dirinya dan aspek dilingkungan sekitarnya. Proses belajar terjadi dari dalam konteks interaksi diri siswa dengan lingkungannya. Menurut Piaget (Rusman, 2008: 185) setiap anak memiliki struktur kognitif yang disebut *schemata*, yaitu system konsep yang ada dalam pikiran sebagai hasil pemahaman terhadap objek yang ada dalam lingkungannya. Pemahaman tentang objek tersebut berlangsung melalui proses menghubungkan objek dengan konsep dalam pikirannya untuk

menafsirkan objek yang dilihatnya. Piaget menyatakan bahwa setiap individu mengalami tingkat-tingkat perkembangan intelektual yang meliputi: periode sensorimotor (0-2 tahun); periode pre-operasional (2-7 tahun); periode operasional konkret (7-11 tahun); dan periode operasional formal (11 tahun keatas).

Anak usia sekolah dasar yaitu 7 – 11 tahun, berada pada tahap operasional konkret. Tingkah laku anak pada rentang usia ini menurut Rusman (2008:185) adalah sebagai berikut:

1. Anak mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur secara serentak.
2. Anak mulai berpikir secara operasional.
3. Anak mampu mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda.
4. Anak dapat membentuk dan menggunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan mempergunakan hubungan sebab akibat.
5. Anak dapat memahami konsep substansi, panjang, lebar, luas, tinggi, rendah, ringan, dan berat.

Anak-anak adalah pelajar muda yang mempunyai dunia mereka sendiri. Cara belajar mereka benar-benar berbeda dengan orang dewasa. Contohnya dalam mempelajari sebuah bahasa, anak-anak cenderung lebih mudah, lebih cepat, dan lebih efisien daripada orang dewasa. Hal ini sejalan dengan teori evolusi biologi yang merupakan salah satu landasan perkembangan bahasa. Teori ini meyakini

bahwa evolusi biologi membentuk manusia menjadi manusia linguistik. Manusia terikat secara biologis untuk mempelajari bahasa pada waktu tertentu dan dengan cara tertentu (Maulina, 2008). Mereka juga meyakini bahwa setiap anak memiliki *language acquisition device* (LAD), yaitu kemampuan alamiah anak untuk berbahasa.

Tahun-tahun awal masa anak-anak merupakan periode yang penting untuk belajar bahasa. Jika pengenalan bahasa tidak terjadi sebelum masa remaja maka ketidakmampuan dalam menggunakan bahasa yang baik akan dialami seumur hidup. Hal ini disebabkan oleh karakteristik unik anak yang memiliki kelenturan intelijen sehingga membuat mereka mampu memperoleh dan mengadopsi bahasa tanpa banyak usaha.

Menurut Brown (2000:11), anak-anak cenderung untuk fokus pada satu arah, memiliki perhatian yang pendek dan konsentrasi yang terbatas, memerlukan lebih banyak kegiatan fisik serta belajar melalui pembelajaran yang bermakna dan holistik. Anak-anak cenderung memusatkan perhatiannya pada kegunaan sebuah bahasa karena saat itu mereka berada dalam periode operasional konkrit. Mereka lebih memilih untuk berpikir konkret serta melakukan dan melihat hal-hal konkret. Penjelasan abstrak seperti penjelasan dengan berbicara atau ceramah sangat tidak cocok bagi mereka. Penjelasan harus disajikan pada bentuk nyata yang dapat mereka sentuh, rasakan, dan mainkan.

Anak-anak cenderung memiliki rentang perhatian yang pendek jika berurusan dengan sesuatu yang membosankan, tidak berguna, atau terlalu sulit bagi mereka.

Sebaliknya, mereka akan memiliki rentang konsentrasi yang baik jika menghadapi sesuatu yang menarik dan relevan bagi mereka. Senada dengan pengamatan Montessori (Inne, 2009:11) yang menyimpulkan bahwa anak-anak mampu berkonsentrasi penuh ketika mereka dikelilingi oleh banyak hal yang menarik. Oleh karena itu mereka harus disediakan berbagai kegiatan yang menarik yang bertujuan untuk menarik perhatian dan membuat mereka berkonsentrasi penuh.

Piaget menyatakan bahwa anak-anak adalah pembelajar aktif (Inne, 2009:12). Mereka memerlukan pembelajaran dengan kegiatan fisik yang lebih banyak serta penggunaan alat bantu seperti gambar atau musik. Ia juga menyatakan bahwa anak-anak membangun pengetahuan mereka sendiri dengan memberikan makna terhadap orang, tempat, dan berbagai hal di dunia mereka. Mereka hanya mempelajari hal-hal yang relevan dan penting yang berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, anak-anak cenderung untuk belajar bahasa secara keseluruhan tanpa memperhatikan sistem teoritis bahasa tersebut.

## **2.3 Media Pembelajaran**

### **2.3.1 Pengertian Media**

Media oleh Romiszowski (1981:339) didefinisikan sebagai *“the carriers of messages, from some transmitting source (which may be a human being or an inanimate object), to the receiver of the message (which in our case is the learner)”*. Berarti media adalah pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Pengantar ini bisa berupa manusia ataupun benda.

Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Sanjaya (2009:161) menambahkan bahwa “*A medium, conceived is any person, materials or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude.*” Menurut Gerlach, media secara umum meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, dapat dikatakan bahwa media bukan sekedar alat perantara seperti TV, radio, *slide*, dan bahan cetakan, tetapi meliputi manusia sebagai sumber belajar atau berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karya wisata dan simulasi yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, atau untuk menambah keterampilan.

Sejalan dengan pendapat di atas, Sadiman, dkk (2007:7) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Rossi and Breidle yang dikutip dalam Sanjaya (2009:161) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah alat dan bahan dapat berupa benda seperti: TV, radio, buku, rekaman, video, dan *slide*, ataupun manusia yang digunakan untuk mengkomunikasikan materi pelajaran kepada siswa agar mereka dapat mencapai tujuan dari proses belajar

mengajar. Dengan menggunakan media yang tepat dalam proses pembelajaran, pesan (materi pelajaran) yang dirasa sulit disampaikan oleh guru dapat diterima siswa dengan baik dan lebih menarik. Penggunaan media dalam pembelajaran juga dapat mengatasi rasa jenuh siswa saat memahami pelajaran yang sulit. Semangat belajar mereka juga mulai muncul sehingga materi pelajaran yang dirasa sulit dipahami menjadi lebih mudah dimengerti.

Saat siswa mempelajari metamorfosis kupu-kupu, guru dapat memanfaatkan rekaman audio ataupun video untuk menjelaskan peristiwa tersebut. Begitu juga dalam mempelajari pelafalan Bahasa Inggris dalam pembelajaran membaca nyaring, guru dan siswa dapat memanfaatkan media audio atau audio visual untuk mengetahui pelafalan yang benar dari penutur asli. Selain itu, mereka juga dapat memutar ulang pembelajaran tersebut saat diperlukan.

Ciri umum media pembelajaran menurut Arsyad (2002:6) yaitu:

1. Secara fisik, media pembelajaran merupakan suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
2. Non-fisik, media merupakan kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
3. Lebih ditekankan pada visual dan audio.
4. Alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
5. Digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
6. Digunakan secara massa (misalnya: radio, televisi) kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/ kaset, rekaman video).
7. Sikap, perbuatan, organisasi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Berdasarkan ciri umum media pembelajaran di atas, media merupakan alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat. Keefektifan daya

didik terhadap bahan pelajaran yang sulit dan rumit dapat diatasi dengan bantuan media. Kesulitan anak didik memahami konsep materi tertentu dapat diatasi dengan bantuan alat bantu. Berarti, media yang akan digunakan dalam pembelajaran harus bersifat multi sensor. Media juga harus dapat menyampaikan pesan yang dapat dilihat, didengar, dan diraba oleh individu maupun kelompok yang lebih besar.

Media pembelajaran memainkan peran yang cukup penting untuk mewujudkan kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran dikaitkan dengan berbagai hal yang dapat dilakukan oleh media, yang mungkin tidak mampu dilakukan oleh guru (atau guru kurang melakukannya dengan efisien). Kehadiran media pembelajaran membuat posisi guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi sebagai fasilitator. Bahkan pada saat ini media telah diyakini memiliki posisi sebagai sumber belajar yang menyangkut keseluruhan lingkungan disekitar peserta didik.

### **2.3.2 Fungsi dan Manfaat Media**

Penggunaan media dalam pendidikan dapat membantu segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan. Secara metodologis media pendidikan menurut Rasyad (2003: 120) bertujuan untuk:

1. Membantu memperjelas pokok bahasan yang disampaikan.
2. Membantu guru memimpin diskusi.
3. Membantu meringankan perasan guru.
4. Membantu merangsang peserta didik berdialog dengan dirinya sendiri (*interna dialogue*).
5. Membantu mendorong peserta didik aktif belajar.
6. Memudahkan guru mengatasi masalah ruang, tempat, dan waktu.
7. Memberi pengalaman nyata kepada peserta didik.

8. Memberikan perangsang dan pengalaman yang sama kepada seluruh peserta didik.

Dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran, pekerjaan seorang guru dalam menyampaikan materi dan mentransfer ilmu kepada anak didiknya akan lebih bervariasi. Guru tidak sekedar menjelaskan dengan ceramah tetapi juga mengajak siswa untuk terjun langsung dalam memahami materi yang sedang dibahas.

Seperti pelajaran membaca nyaring dalam Bahasa Inggris, siswa tidak hanya belajar cara membaca dengan benar namun siswa juga belajar menyimak bacaan yang disampaikan melalui rekaman suara dan cara memperbaiki lafal dari bacaan yang sedang dibaca.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Ditegaskan oleh Danim (2006:3) bahwa hasil penelitian telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar-mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi siswa. Pike dalam Silberman (2006: 25) menambahkan bahwa pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan ingatan siswa dari 14 hingga 38 persen. Penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan hingga 200 persen ketika digunakan media visual dalam mengajarkan kosa kata. Selain itu, waktu yang diperlukan untuk menyajikan sebuah konsep berkurang 40 persen ketika menggunakan media visual untuk mendukung presentasi lisan.

Menurut Sadiman, dkk (2007: 17), secara umum media pembelajaran memiliki kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
3. Mengatasi sikap pasif anak didik, seperti
  - a. Menimbulkan gairah belajar
  - b. Memungkinkan interaksi lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
  - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Memberikan perangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama pada tiap siswa yang memiliki sifat, lingkungan, dan pengalaman yang berbeda.

Selain pendapat di atas, Asyhar (2011:42) menambahkan beberapa fungsi media pembelajaran diantaranya: (1) menyalurkan, menyampaikan, menghubungkan pesan/pengetahuan dari pengajar kepada pembelajar; (2) menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian sehingga dapat digunakan kembali sesuai keperluan; (3) menampilkan kembali suatu objek atau peristiwa dengan berbagai cara, teknik, dan bentuk; dan (4) menjangkau pengamat yang sangat besar dalam kawasan yang sangat luas dalam sekali penayangan suatu objek.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dikatakan bahwa media dalam proses pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan berbagai informasi sesuai dengan materi ajar. Penggunaan media juga membantu guru dalam proses pembelajaran yang tidak dapat dijabarkan dengan cerita seperti peristiwa gunung meletus atau terjadinya tsunami di Aceh. Guru dapat memanfaatkan rekaman video untuk menjelaskan kejadian-kejadian tersebut. Guru juga dapat memanfaatkan rekaman audio untuk memperdengarkan sebuah cerita atau puisi kepada siswa dalam pembelajaran bahasa. Guru dan murid juga dapat mengulang materi yang tersimpan dalam video atau rekaman audio tersebut sesuai kebutuhan.

Media pembelajaran berfungsi untuk melancarkan proses pembelajaran yang membutuhkan banyak waktu dalam penyampaiannya dan meningkatkan keterampilan siswa untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga hasil belajar yang didapat menjadi lebih baik. Walaupun begitu, penggunaan media sebagai alat bantu tidak bisa sembarangan menurut sekehendak hati guru. Guru juga harus memperhatikan dan mempertimbangkan tujuan penggunaan media. Media yang dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran tentu lebih diperhatikan. Sebaliknya, media yang tidak menunjang tentu saja harus disingkirkan jauh-jauh untuk sementara.

Manfaat menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menurut Asyhar (2011:42) adalah:

1. Memperluas cakrawala sajian materi sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas seperti buku, foto, dan nara sumber.
2. Memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran.
3. Memberikan pengalaman belajar yang konkrit dan langsung kepada peserta didik.
4. Menyajikan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi, atau dilihat kepada peserta didik.
5. Memberikan informasi yang akurat dan terbaru.
6. Menambah kemenarikan tampilan materi untuk meningkatkan motivasi, minat dan efektivitas belajar hingga peserta didik menjadi lebih fokus mengikuti materi yang disajikan.
7. Merangsang peserta didik untuk berfikir kritis dan imajinatif untuk melahirkan kreativitas dan karya-karya inovatif.
8. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran yang menjangkau peserta didik pada tempat berbeda dan dalam ruang lingkup yang tak terbatas pada waktu tertentu.
9. Memecahkan masalah pendidik dalam lingkup mikro maupun makro.

Senada dengan pendapat Sulaiman (2000:12) yang mengungkapkan bahwa pada masa perang dunia kedua, Amerika membuktikan manfaat penggunaan media audiovisul, yaitu film 16 mm untuk melatih anggota-anggota angkatan perang

Amerika Serikat. Alat tersebut mampu meningkatkan efisiensi pengajaran antara 25% sampai 50%. Dalam dunia pendidikan, penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran dapat merangsang gairah siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan penuh semangat. Proses pemahaman sebuah cerita akan sulit dan membosankan bila hanya diceritakan secara lisan oleh guru atau salah seorang siswa. Gambar, rekaman kaset, atau film dapat membantu menyampaikan pesan dalam cerita dengan lebih mudah. Siswa mendapat informasi yang sama dan dapat mempersingkat waktu untuk memahami pesan yang disampaikan dalam cerita tersebut.

### **2.3.3 Jenis-Jenis Media**

Berbagai jenis media dapat digunakan dalam pembelajaran seperti radio, televisi, buku, internet, rekaman CD, dan film. Jenis media yang akan digunakan harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Karakteristik dari media juga perlu diperhatikan sehingga media tersebut bermanfaat dan materi yang disampaikan tepat sasaran.

Oemar Hamalik, (2001: 202) menyatakan bahwa ada 2 pendekatan yang dapat dilakukan dalam usaha memilih media pembelajaran, yakni: (1) memilih media yang telah tersedia di pasaran yang dapat dibeli guru dan langsung dapat digunakan dalam proses pengajaran; (2) Memilih berdasarkan kebutuhan nyata yang telah direncanakan, khususnya yang berkenaan dengan tujuan yang telah dirumuskan secara khusus dan bahan pelajaran yang hendak disampaikan.

Pendekatan pertama sudah tentu membutuhkan banyak biaya untuk membelinya,

lagi pula belum tentu media itu cocok buat penyampaian bahan pelajaran dan dengan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa. Sedangkan untuk pendekatan kedua membutuhkan keterampilan khusus untuk dapat membuat media yang diperlukan.

Angkowo, dkk (2007: 12) memaparkan tiga hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan dan memilih media, yaitu:

1. Kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media.
2. Sifat dan ciri-ciri media yang akan di pilih.
3. Adanya sejumlah media yang dapat dibandingkan karena pemilihan media pada dasarnya adalah proses pengambilan keputusan akan adanya alternatif-alternatif pemecahan yang dituntut oleh tujuan.

Dengan demikian, seorang guru yang akan memanfaatkan media harus mengetahui benar apakah ia memerlukan media dalam pembelajaran tersebut atau tidak. Kemudian media apa yang diperlukan dalam pelajaran tersebut sehingga pemanfaatannya lebih tepat sasaran. Misalnya dalam pembelajaran *listening* pada Bahasa Inggris, seorang guru memerlukan media *tape recorder* atau komputer untuk membantu memperdengarkan dialog atau cerita kepada siswa.

#### **2.3.4 Media Audio**

Media audio menurut Asyhar (2011:45) adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sadiman (2005:49) menyampaikan bahwa media audio adalah media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang – lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal. Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2003

:129) media audio untuk pengajaran adalah bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar-mengajar.

Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran audio adalah media pembelajaran yang memanipulasi kemampuan suara semata. Media pembelajaran ini digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau rangkaian pesan materi pembelajaran melalui suara-suara ataupun bunyi yang direkam menggunakan alat perekam suara, kemudian diperdengarkan kembali kepada peserta didik dengan menggunakan sebuah alat pemutarnya. Pesan dan informasi yang diterimanya berupa pesan verbal seperti bahasa lisan dan kata-kata. Sedangkan pesan nonverbal disampaikan dalam bentuk bunyi-bunyian, musik, bunyi tiruan dan sebagainya. Jenis media yang dikelompokkan dalam media audio diantaranya radio, kepingan CD, dan pita audio (kaset)

Bunyi merupakan suatu faktor penting dalam peningkatan cara pemakaian kata-kata pada anak (Tarigan, 2008:2). Oleh karena itu, anak didik akan tertolong jika mereka mendengarkan ujaran yang baik dari guru, rekaman yang bermutu, dan cerita yang bernilai tinggi. Anak didik juga dapat mengulang materi pelajaran yang terdapat dalam kaset untuk memahami materi yang telah disampaikan dan hal ini membantu mereka untuk belajar mandiri.

Media pembelajaran audio dapat digunakan untuk melatih segala kegiatan pengembangan keterampilan terutama yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan pendengaran (Arsyad, 2002:44) yang meliputi:

1. Pemusatan perhatian dan mempertahankan perhatian. Siswa mengidentifikasi kejadian tertentu dari rekaman yang didengarnya.
2. Mengikuti pengajaran. Siswa menandai salah satu pernyataan yang mengandung arti sama sambil mendengarkan pernyataan atau kalimat singkat.
3. Melatih daya analisis. Siswa menentukan urutan kejadian atau peristiwa, atau menentukan ungkapan sebab – akibat dari pernyataan atau kalimat dari rekaman yang didengarnya.
4. Menentukan arti dari konteks. Siswa mendengarkan pernyataan yang belum lengkap sambil berusaha menyempurnakannya dengan memilih kata yang disiapkan.
5. Memilah informasi atau gagasan yang relevan dan informasi yang tidak relevan. Siswa mengelompokkan informasi ke dalam dua kelompok sesuai dengan rekaman yang diperdengarkan.
6. Merangkum, mengemukakan kembali, atau mengingat kembali informasi. Siswa diminta untuk mengungkapkan kembali dengan kalimat mereka sendiri setelah mendengarkan rekaman suatu peristiwa atau cerita.

Romiszowski (1981:358) mengemukakan beberapa kelebihan media audio, antara lain: mudah disiapkan dengan menggunakan tape, mampu digunakan hampir di semua mata pelajaran, dapat digunakan oleh individu maupun kelompok besar sesuai dengan materi ajar, dapat digandakan dan murah. Sejalan dengan pendapat Romiszowski tersebut, Sadiman (2005 : 50) memaparkan beberapa keuntungan media audio, yaitu:

1. Harga murah dan variasi program lebih banyak dari pada TV.
2. Dapat digunakan bersama – sama dengan alat perekam radio, sehingga dapat diulang atau diputar kembali.
3. Dapat merangsang partisipasi aktif pendengaran siswa, serta dapat mengembangkan daya imajinasi seperti menulis, menggambar dan sebagainya.
4. Siswa diberi kesempatan untuk belajar mandiri guna membantu meningkatkan keterampilan mengucapkan, membaca, mengaji, atau berpidato.
5. Dapat memusatkan perhatian siswa seperti membaca puisi, sastra, menggambar musik dan bahasa.

6. Dapat menggantikan Guru dengan lebih baik, misalnya menghadirkan ahli dibidang – bidang tertentu, sehingga kelemahan guru dalam mengajar tergantikan.
7. Pelajaran lewat radio bisa lebih bermutu baik dari segi ilmiah maupun metodis. Ini mengingat Guru kita terkadang jarang mempunyai waktu yang luang dan sumber untuk mengadakan penelitian.
8. Dapat menyajikan laporan seketika, karena biasanya siaran – siaran yang aktual itu dapat memberikan kesegaran pada sebagian besar topik.
9. Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu

Menurut Arsyad (2002:46) media audio memiliki keterbatasan, yaitu sulit menentukan lokasi suatu informasi atau pesan yang sudah direkam dan sulit memainkan kembali rekaman yang sudah direkam karena kecepatan merekam dan pengaturan trek yang bermacam-macam. Selain itu, Romiszowski (1981:358) menambahkan bahwa kekurangan media audio adalah sulit menentukan alur informasi dan cenderung digunakan dalam pembelajaran membaca nyaring. Tingkat pengertian pembelajaran menggunakan media audio hanya bisa dikontrol melalui tingkatan penguasaan pembendaharaan kata-kata atau bahasa, serta susunan kalimat, sehingga media ini hanya mampu melayani secara baik bagi mereka yang sudah mempunyai kemampuan berfikir secara abstrak (Sudjana dan Rivai, 2003:131).

Berdasarkan pendapat diatas dapat dikatakan bahwa penggunaan media audio merupakan cara yang efektif untuk menyampaikan materi yang sama secara

berulang-ulang. Penggunaan media ini juga mampu membuat siswa untuk lebih konsentrasi pada materi pelajaran yang mereka dengarkan. Media pembelajaran audio sangat membantu dalam proses pembelajaran bahasa seperti membaca nyaring. Siswa dapat mendengarkan suatu cerita atau informasi melalui rekaman audio secara individu maupun dalam kelompok besar. Dalam pembelajaran bahasa asing, siswa dapat mendengar ulang suatu bacaan sehingga mereka dapat melafalkan kembali dan mengoreksi sendiri kesalahan lafal yang diperbuat sampai mereka mampu melafalkannya dengan baik.

Media audio adalah media yang mampu memproduksi suara dan hanya melibatkan indra pendengaran saja. Semua materi pembelajaran dirangkum dalam kemasan suara. Hal ini menjadi salah satu kelemahan dari media audio seperti yang diutarakan oleh Munadi (2008:65), kekurangan media audio yang mencolok adalah sifat komunikasinya hanya satu arah serta penyajian dengan suara, yang hanya mengandalkan salah satu dari kelima indra. Sudjana dan Rivai (2003: 130) menambahkan kekurangan penggunaan media audio dalam pembelajaran antara lain:

1. Memerlukan suatu pemusatan pada sebuah pengalaman yang tetap dan tertentu sehingga pengertiannya harus didapat dengan cara belajar yang khusus.
2. Media audio menampilkan simbol digit dan analog dalam bentuk auditif adalah abstrak, sehingga dalam pengalaman tertentu memerlukan bantuan visual.
3. Tingkat pengertiannya hanya bisa dikontrol melalui tingkatan penguasaan kata-kata atau bahasa serta susunan kalimat.
4. Media ini hanya akan mampu melayani secara baik bagi mereka yang sudah mempunyai kemampuan dalam berpikir abstrak.
5. Penampilan melalui ungkapan perasaan atau simbol analog lainnya dalam bentuk suara harus disertai dengan pengalaman analog tersebut pada si penerima. Bila tidak bisa terjadi ketidapengertian bahkan kesalahpahaman.

Namun demikian, guru harus memperhatikan materi yang digunakan melalui program audio. Materi tersebut harus memotivasi siswa untuk tertarik mendengarkan sampai selesai. Sehingga perlu adanya unsur menghibur dalam penyampaian. Jadwal pertemuan atau tatap muka juga harus diperhatikan agar ada pergantian waktu untuk mendiskusikan kesulitan yang ditemui dalam mempelajari materi pembelajaran yang dikemas dalam media audio.

### **2.3.5 Media Slide Bersuara**

Slide bersuara merupakan salah satu contoh dari media pembelajaran yaitu media audiovisual. Media audio-visual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar (Djamarah, 2002:212). Jadi, penggunaan media ini dalam pembelajaran melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal.

Djamarah (2002:47) menyatakan bahwa sebagai alat bantu (media pembelajaran) dalam pendidikan dan pengajaran, media audiovisual mempunyai sifat sebagai berikut:

1. Kemampuan untuk meningkatkan persepsi
2. Kemampuan untuk meningkatkan pengertian
3. Kemampuan untuk meningkatkan transfer (pengalihan) belajar.
4. Kemampuan untuk memberikan penguatan (*reinforcement*) atau pengetahuan hasil yang dicapai
5. Kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan)

Secara lebih spesifik, slide bersuara termasuk ke dalam media audiovisual diam. Media audiovisual diam adalah media yang penyampaian pesannya dapat

diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak. Jenis media ini antara lain media sound slide (slide suara), film strip bersuara, dan halaman bersuara. Slide bersuara dapat dibuat dengan menggunakan gabungan dari berbagai aplikasi komputer seperti: power point, camtasia, dan windows movie maker.

Sebagai salah satu media yang kompleks, media slide bersuara memiliki beberapa kelebihan seperti yang diutarakan oleh Rohani (2001:85) sebagai berikut:

1. Gambar yang diproyeksikan secara jelas akan lebih menarik perhatian.
2. Dapat digunakan secara klasikal maupun individu.
3. Isi gambar berurutan, dapat dilihat berulang-ulang serta dapat diputar kembali, sesuai dengan gambar yang diinginkan.
4. Pemakaian tidak terikat oleh waktu.
5. Gambar dapat didiskusikan tanpa terikat waktu serta dapat dibandingkan satu dengan yang lain tanpa melepas film dari proyektor.
6. Dapat dipergunakan bagi orang yang memerlukan sesuai dengan isi dan tujuan pemakai.
7. Sangat praktis dan menyenangkan.
8. Relatif tidak mahal, karena dapat dipakai berulang kali.
9. Pertunjukan gambar dapat dipercepat atau diperlambat.

Kelebihan dan kemampuan media audiovisual sebagai alat untuk mendidik rakyat juga pernah diucapkan oleh Hitler dan Kepala Staf Angkatan Perangnya yang

bernama Wilhelm Keitel pada tahun 1939 (Sulaiman, 2000:193). Ketika orang bertanya kepada Hitler apa senjatanya yang paling ampuh, sehingga dapat menaklukkan beberapa negara dalam waktu singkat, ia menjawab: “Enam puluh ribu proyektor yang kami miliki”. Namun setelah kalah perang pada tahun 1945, Wilhelm Keitel berkata: “Semua telah kami perhitungkan dengan sebaik-baiknya, kecuali kesanggupan Amerika Serikat melatih rakyatnya dengan cepat untuk perang. Kesalahan kami yang terutama adalah menganggap enteng kecepatan kemahiran mereka memanfaatkan film untuk pendidikan”.

Slide bersuara merupakan suatu inovasi dalam pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan efektif membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit (mengkonkritkan suatu yang bersifat abstrak). Dengan menggunakan slide bersuara sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menyebabkan semakin banyak indra siswa yang terlibat.

Dengan semakin banyaknya indra yang terlibat maka siswa lebih mudah memahami suatu konsep (pemahaman konsep semakin baik). Hal ini senada dengan pendapat Silberman (2006:25) yang mengatakan bahwa ketika pengajaran memiliki dimensi auditori dan visual, pesan yang diberikan akan menjadi lebih kuat berkat kedua system penyampaian itu. Dengan menggunakan keduanya, kita memiliki peluang yang lebih besar untuk memenuhi kebutuhan dari beberapa tipe siswa.

Namun perlu diingat bahwa belajar tidaklah cukup hanya dengan melihat atau mendengarkan sesuatu saja. Peserta didik harus dapat mengkombinasi pengetahuan yang sudah diketahuinya dalam kehidupan mereka seperti kebiasaan membuang sampah pada tempatnya untuk menghindari terjadinya banjir. Sebelum mereka dapat melakukan kebiasaan tersebut, siswa diperlihatkan rekaman video tentang hidup bersih. Selain itu siswa juga diperdengarkan rekaman audio tentang bahaya banjir dan cara penanganannya.

## **2.4 Keterampilan Membaca Nyaring**

### **2.4.1 Pengertian Membaca**

Membaca menurut Tarigan (2008:7) adalah suatu keterampilan yang kompleks, rumit, mencakup serangkaian keterampilan yang lebih kecil, yaitu: pengenalan terhadap aksara serta tanda baca, korelasi aksara beserta tanda baca dengan unsur-unsur linguistik yang formal, dan hubungan lebih lanjut antara pengenalan aksara, tanda baca, dan unsur linguistik dengan makna atau *meaning*.

Sedangkan Joyce (2009:14) mengemukakan bahwa membaca merupakan proses berpikir multi dimensi. Tujuan membaca menurut Joyce adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan memahami bacaan. Artinya, siswa tidak hanya mampu mengerti arti tetapi ia juga akan memahami maksud yang terkandung dalam teks tersebut.

Beberapa ahli menjabarkan definisi tentang membaca (Syamliraode, 2010), yaitu:

1. Menurut Anderson, membaca adalah melafalkan lambang-lambang bahasa tulis.
2. Menurut Broto, membaca adalah mengucapkan lambang bunyi.
3. Menurut Tarigan, membaca adalah proses pemerolehan pesan yang disampaikan oleh seorang penulis melalui tulisan.
4. Menurut Poerwodarminto, membaca adalah melihat sambil melisankan suatu tulisan dengan tujuan ingin mengetahui isinya.

Pang, dkk (2003: 6) menyatakan bahwa membaca merupakan sebuah kegiatan kompleks yang melibatkan persepsi dan pemikiran. Membaca terdiri dari dua proses yang saling berhubungan, yaitu pengenalan dan pemahaman kata.

Pengenalan kata mengacu pada pemahaman tentang bagaimana simbol-simbol tertulis berhubungan dengan sebuah pengucapan bahasa. Sedangkan pemahaman merupakan proses membuat arti kata, kalimat dan teks yang berhubungan.

Menurut *National Reading Panel* (2000), membaca adalah sekumpulan keterampilan yang memungkinkan pembaca untuk membaca symbol tulisan dengan cepat sambil mempertahankan pemahaman yang tinggi. Dalam hubungannya dengan membaca, *National Reading Panel* dan *Reading First law*, mendefinisikan membaca sebagai sebuah system kompleks dalam memperoleh arti dari tulisan yang membutuhkan semua hal-hal berikut:

1. Keterampilan dan pengetahuan untuk memahami bagaimana fonem, atau bunyi bacaan, dihubungkan pada tulisan tercetak.
2. Keterampilan untuk membaca symbol kata-kata yang tidak dikenal.
3. Keterampilan untuk membaca dengan lancar
4. Latar belakang informasi dan kosa kata yang cukup untuk membantu perkembangan pemahaman membaca
5. Mengembangkan strategi aktif yang tepat untuk membangun arti dari tulisan
6. Mengembangkan dan mempertahankan motivasi membaca.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dinyatakan bahwa membaca adalah proses pelafalan bahasa tulis dan mendapatkan isi dari tulisan tersebut. Membaca

merupakan keterampilan berbahasa yang berkaitan dengan keterampilan berbahasa lainnya yaitu menyimak dan berbicara (melafalkan). Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa, proses aktif, bertujuan, serta memerlukan strategi tertentu sesuai dengan tujuan dan jenis membaca. Membaca pada hakikatnya adalah suatu proses yang bersifat fisik dan psikologis. Proses yang berupa fisik berupa kegiatan mengamati tulisan secara visual dan merupakan proses mekanis dalam membaca. Proses psikologis berupa kegiatan berpikir dalam mengolah informasi. Proses psikologis itu dimulai ketika indera visual mengirimkan hasil pengamatan terhadap tulisan ke pusat kesadaran melalui sistem syaraf.

Melalui proses *decoding* gambar-gambar bunyi dan kombinasinya kemudian diidentifikasi, diuraikan, dan diberi makna. Proses *decoding* berlangsung dengan melibatkan *knowledge of the world* dalam skemata yang berupa kategorisasi sejumlah pengetahuan dan pengalaman yang tersimpan dalam gudang ingatan.

Menurut penelitian para pakar (Sugono, 2003:143), kecepatan membaca pada setiap orang berbeda, bergantung pada jenjang usianya.

Orang dewasa mampu membaca antara 900 – 1000 kata per menit, sedangkan bagi siswa sekolah dasar bervariasi. Siswa kelas 1 mampu membaca antara 60 – 80 kata; kelas 2 antara 90 – 110 kata; kelas 3 antara 120 – 140 kata; kelas 4 antara 150 – 160 kata; kelas 5 antara 170 – 180 kata; dan kelas 6 antara 190 – 250 kata per menit.

Kecepatan membaca ini erat kaitannya dengan tujuan membaca. Oleh karena itu, para pembaca harus menguasai teknik membaca dengan baik agar sesuai dengan tujuannya membaca. Pembaca yang menguasai teknik membaca dengan baik

mampu mengefisienkan waktu membaca untuk memahami isi bacaan dan menghindari adanya kesalahpahaman maksud suatu bacaan.

Membaca menurut Tarigan (2008:23) terbagi dalam dua jenis, yaitu membaca nyaring dan membaca dalam hati. Membaca nyaring lebih kepada tehnik membaca atau melafalkan suatu bacaan sedangkan membaca dalam hati lebih pada memahami isi suatu bacaan. Seperti yang telah diutarakan sebelumnya bahwa sebelum siswa memahami isi bacaan, mereka harus mampu melafalkan bacaan dengan baik. Sehingga nantinya ketika mereka mengucapkan sebuah kata dalam bahasa asing tidak menimbulkan pemahaman yang salah. Seperti mengucapkan kata *sea* /si/ yang berarti 'laut' dengan *see* /si:/ yang berarti 'lihat'.

#### **2.4.2 Pengertian Membaca Nyaring**

Membaca nyaring (membaca bersuara) menurut Tarigan (2008:23) adalah suatu kegiatan yang merupakan alat bagi guru, murid, ataupun pembaca bersama-sama dengan orang lain atau pendengar untuk menangkap serta memahami informasi, pikiran, dan perasaan seorang pengarang. Zainuddin (2002:124) berpendapat bahwa membaca nyaring adalah kegiatan membaca dengan menyuarakan tulisan yang dibacanya dengan ucapan dan intonasi yang tepat agar pendengar dan pembaca dapat menangkap informasi yang disampaikan oleh penulis, baik yang berupa pikiran, perasaan, sikap, ataupun pengalaman penulis. Gruber (dalam Rahim, 2007:24) mengutarakan bahwa membaca nyaring adalah kegiatan membaca dengan bersuara dengan memperhatikan struktur kata (kata, kata majemuk, dan frasa) dan kalimat, lafal, intonasi dan jeda. Menurut Ellis, dkk

(dalam Rahim, 2007:23) membaca yaring adalah aktivitas atau kegiatan membaca bersuara dengan memperhatikan lafal, intonasi serta ekspresi dengan tujuan menghasilkan siswa yang lancar membaca.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa membaca nyaring pada hakikatnya adalah proses melisankan sebuah bacaan dengan memperhatikan pelafalan vokal maupun konsonan, intonasi, dan jeda secara tepat, yang diikuti oleh pemahaman makna bacaan oleh pembaca. Membaca nyaring merupakan kegiatan membaca yang dilakukan dengan cara melafalkan setiap kata, kelompok kata, dan kalimat dari bacaan yang kita hadapi. Membaca nyaring lebih tepat diaplikasikan dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya pelafalan (*pronunciation*).

Menurut Harris dan Sipay (2004:9), membaca nyaring berkontribusi seluruh perkembangan anak melalui cara yang berbeda, di antaranya:

1. memberikan guru suatu cara yang cepat dan valid untuk mengevaluasi kemajuan kemampuan keterampilan membaca yang utama, khususnya penggalan kata dan kelompok kata,
2. membaca nyaring memberikan kesempatan berkomunikasi lisan bagi pembaca dan menyimak untuk meningkatkan keterampilan menyimak,
3. membaca nyaring bisa melatih siswa mendramatisasikan cerita dan memerankan pelaku yang terdapat dalam cerita,
4. membaca nyaring menyediakan suatu media, dengan bimbingan yang bijaksana dari guru, bisa meningkatkan kemampuan penyesuaian diri dengan orang lain.

Membaca nyaring untuk anak-anak merupakan kegiatan berharga yang dapat meningkatkan ketetampilan menulis dan membantu perkembangan anak mencintai buku. membaca nyaring yang dilakukan guru setiap hari merupakan sesuatu yang penting untuk mengajar mereka menyimak, berbicara dan menulis. Untuk

menguasai membaca nyaring, pembaca harus memperhatikan aspek-aspek keterampilan mekanis dalam membaca yang meliputi pengenalan huruf, unsur linguistik dan intonasi. Maka, tiap kata atau kalimat yang dilafalkan akan terdengar lebih jelas dan tepat. Sehingga tujuan akhir membaca yaitu memahami isi bacaan akan lebih mudah dipahami.

### **2.4.3 Aspek-Aspek Membaca Nyaring**

Sebelum siswa memahami isi bacaan, mereka harus mampu melafalkan bacaan dengan baik. Pelafalan yang baik dan lancar dapat mempermudah mereka untuk memahami isi bacaan. Untuk dapat menguasai keterampilan membaca dengan baik seseorang perlu mengetahui aspek-aspek dalam membaca. Menurut Tarigan (2008:12), aspek dalam membaca terbagi dalam dua hal penting, yaitu keterampilan mekanis dan keterampilan pemahaman.

Keterampilan pemahaman lebih ditujukan untuk memahami isi bacaan dengan baik dan mengacu pada membaca dalam hati. Sedangkan keterampilan mekanis lebih ditujukan untuk membaca nyaring. Aspek-aspek dalam keterampilan mekanis (Tarigan, 2008:12) mencakup beberapa hal berikut:

1. Pengenalan bentuk huruf
2. Pengenalan unsur-unsur linguistik (fonem/grafem, kata, frase, pola klausa, kalimat, dan lain-lain)
3. Pengenalan hubungan/korespondensi pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis atau *"to bark at print"*)
4. Kecepatan membaca ke taraf lambat.

Tarigan (2008:23) mengutarakan bahwa seorang pembaca dalam membaca nyaring memerlukan keterampilan lainnya seperti: (1) Penggunaan ucapan yang

tepat; (2) Penggunaan intonasi, nada, dan tekanan yang tepat; (3) Penguasaan tanda baca dengan baik; (4) Penggunaan suara yang jelas; dan (5) Pemahaman bacaan.

#### 2.4.4 Pelafalan (*Pronunciation*)

Lafal (*pronunciation*) merupakan suatu aspek kebahasaan yang erat kaitannya dengan membaca nyaring. Bunyi vokal dan konsonan dari sebuah teks akan dinilai benar tidaknya. Pengucapan atau *Pronunciation* dalam kamus *Longman Dictionary of Applied Linguistic* (1985:232) adalah cara mengeluarkan suara tertentu yang menekankan pada suara yang terdengar oleh pendengarnya.

Biasanya pengucapan dalam Bahasa Inggris dituliskan dengan simbol-simbol dalam tanda garis miring (*slash*) contoh: “pengetahuan” dalam bahasa Inggris dieja “*knowledge*” dan dilafalkan sebagai /'nɒlɪdʒ/. Kata dapat diucapkan dalam berbagai cara yang berbeda, tergantung pada beberapa faktor, seperti tempat tumbuh, tempat tinggal, etnis, kelas sosial, dan pendidikan.

Sebuah kata di suatu daerah akan diucapkan berbeda dengan ucapan di daerah lain. Seperti kata *apa*, orang Lampung mengucapkannya dengan kata *api*, orang Palembang mengucapkannya dengan kata *apo*, sedang orang Jawa *opo*. Meski dengan maksud sama, mereka mengucapkannya dengan cara yang berbeda. Orang Medan melafalkan kata *mengapa* dengan /mɛngapa/, sedangkan orang Jawa cenderung menambahkan huruf /m/ pada kata yang berawalan huruf /b/ seperti kata *bali* orang Jawa melafalkannya dengan /mbali/. Oleh karena itu, seseorang yang ingin mempelajari bahasa lain sebaiknya mengenal pelafalan bahasa tersebut dengan baik, sehingga tidak terjadi kesalahpahaman makna kata yang diucapkan.

Menurut Zubaidi (2006:154) bunyi dan lambang bunyi Bahasa Inggris adalah salah satu dari kelompok bahasa yang tidak sempurna karena system pengucapan lambang bunyinya tidak konsisten. Dalam bahasa tersebut, satu bunyi yang dilambangkan dengan satu huruf, misalnya /a/ atau /g/, dapat diucapkan dengan berbagai wujud bunyi tergantung pada bunyi yang ada di sekitarnya. Seperti pada kata *energy* dalam Bahasa Inggris dibaca /enerji/, huruf /g/ dibaca /j/. Sedangkan pada kata *gold* dalam Bahasa Inggris dibaca /gold/, huruf /g/ pada kata tersebut tetap dibaca /g/.

Contoh lain mengenai ketidakkonsistenan bunyi dan lambang bunyi Bahasa Inggris terdapat pada cuplikan puisi *The little doll* berikut, “*But I lost my poor little doll, dears*”. Dalam kalimat tersebut kata *but*, *I*, *poor*, dan *dears* dalam Bahasa Indonesia dilafalkan /but/, /i/, /por/, dan /dears/. Dalam Bahasa Inggris kata-kata tersebut dilafalkan /bʌt/, /ai/, /puə/, dan /diəz/. Bunyi huruf /u/, /i/, /oo/, dan /ea/ sangat berbeda pelafalannya dalam Bahasa Inggris.

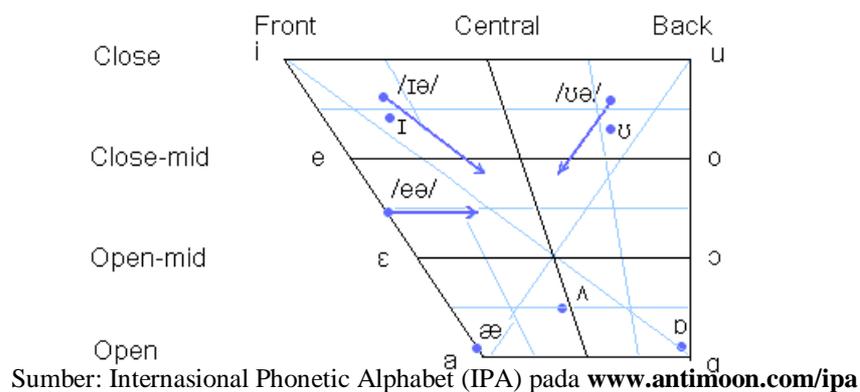
Berdasarkan pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa pelafalan adalah salah satu aspek yang harus dikuasai seseorang ketika belajar Bahasa Inggris. Sistem pengucapan kata Bahasa Inggris yang unik menjadi alasan banyak orang berkata bahwa pengucapan Bahasa Inggris itu sulit dan menjadi hambatan yang cukup besar khususnya bagi para pemula. Cara kita mengucapkan Bahasa Inggris tergantung pada bagaimana kata tersebut didengar di telinga kita. Oleh karena itu, penting untuk mendengar pengucapan Bahasa Inggris yang tepat.

Kenworthy (2000:9) mengemukakan beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam mempelajari pengucapan, diantaranya adalah suara, tekanan dan intonasi. Suara dibagi menjadi dua jenis yaitu vokal dan konsonan. Seperti yang disampaikan oleh Suwartono (2006:45) bunyi vokal Bahasa Inggris terdiri dari vokal murni dan vokal geser (*glide*) atau vokal rangkap (*diphthong*). Vokal murni sendiri sebagian ada yang dilafalkan lebih panjang. Menurut Zubaidi (2006:155) terdapat 20 bunyi vokal yang berbeda dalam Bahasa Inggris dan dilambangkan dalam satu atau dua lambang .

Berikut grafik dan tabel simbol bunyi vokal dan lambang bunyi vokal dan konsonan

Tabel 2.1 Daftar Bunyi dan Lambang Bunyi Vokal dan Konsonan dalam Bahasa Inggris

vowels			consonants		
IPA	ASCII	examples	IPA	ASCII	examples
ʌ	^	cup, luck	b	b	bad, lab
ɑ:	a:	arm, father	d	d	did, lady
æ	@	cat, black	f	f	find, if
ə	...	away, cinema	g	g	give, flag
e	e	met, bed	h	h	how, hello
ɜ: <sup>r</sup>	e:(r)	turn, learn	j	j	yes, yellow
ɪ	i	hit, sitting	k	k	cat, back
i:	i:	see, heat	l	l	leg, little
ɒ	o	hot, rock	m	m	man, lemon
ɔ:	o:	call, four	n	n	no, ten
ʊ	u	put, could	ŋ	N	sing, finger
u:	u:	blue, food	p	p	pet, map
aɪ	ai	five, eye	r	r	red, try
aʊ	au	now, out	s	s	sun, miss
oʊ/əʊ	Ou	go, home	ʃ	S	she, crash
eə <sup>r</sup>	e..(r)	where, air	t	t	tea, getting
eɪ	ei	say, eight	tʃ	tS	check, church
ɪə <sup>r</sup>	i..(r)	near, here	θ	th	think, both
ɔɪ	oi	boy, join	ð	TH	this, mother
ʊə <sup>r</sup>	u..(r)	pure, tourist	v	v	voice, five
			w	w	wet, window
			z	z	zoo, lazy
			ʒ	Z	pleasure, vision
			dʒ	dZ	just, large



Tekanan atau *stress* berhubungan dengan suku kata. Bunyi vokal dan konsonan dalam Bahasa Inggris memiliki suku kata yang berbeda. Setiap suku kata memiliki sebuah bunyi vokal yang berada diantara bunyi konsonan seperti pada kata *salt* dan *tab*. Bunyi konsonan dalam setiap suku kata umumnya berada diantara bunyi vokal baik di tengah ataupun di belakang seperti pada kata *any* (*a-ny*).

Intonasi menurut Kenworthy (2000:11) adalah melodi dalam berbicara. Tidak hanya lagu yang memiliki melodi namun berbicarapun memiliki melodi agar apa yang disampaikan penutur dapat diterima dengan baik oleh pendengar. Ada dua dasar melodi yaitu naik dan turun. Penggunaan melodi dalam sebuah kata atau kalimat dapat digabungkan menjadi naik-turun-naik atau turun-naik-turun. Seperti pada kalimat *you want me to close the window*. Kalimat tersebut bisa berarti sebuah informasi, pertanyaan, atau penegasan jika diucapkan dengan nada tinggi (marah).

Menurut Roring (2011) ada beberapa cara efektif yang dapat kita lakukan untuk menguasai pengucapan Bahasa Inggris dengan benar, yaitu:

1. Menonton siaran TV berbahasa Inggris

2. Menonton film berbahasa Inggris
3. Mendengarkan pengucapan Bahasa Inggris melalui radio atau rekaman audio
4. Bergabung dalam suatu forum diskusi dengan orang-orang yang menggunakan Bahasa Inggris
5. Menggunakan *software* pembelajaran Bahasa Inggris dengan bantuan komputer.

Cara-cara tersebut digunakan untuk membantu pembelajar Bahasa Inggris dalam menyempurnakan keterampilan pelafalan Bahasa Inggris. Teknologi yang berkembang sekarang pun mempermudah siapapun yang ingin mempelajari Bahasa Inggris dengan cara di atas. Hal yang perlu diingat adalah semakin banyak siswa berlatih mengucapkan kata dalam Bahasa Inggris, semakin baik kemampuan mereka dalam Bahasa Inggris baik dalam percakapan maupun membaca (*reading aloud*).

#### **2.4.5 Model Pembelajaran Membaca Nyaring**

Pembelajaran membaca nyaring merupakan pembelajaran yang melatih keterampilan berbahasa yaitu membaca dengan bersuara. Agar keterampilan tersebut dapat diterapkan dengan tepat kepada siswa perlu adanya model pembelajaran yang tepat dalam penerapannya. Model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran membaca nyaring. Siswa dapat mendengar langsung informasi yang diperlukan dengan bantuan alat yang didemonstrasikan oleh guru.

Arends (Trianto, 2010:41) mengatakan bahwa model pembelajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan

pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah. Menurut Gagne (dalam Kardi dan Nur 2000:4) dalam model pembelajaran langsung terdapat dua macam pengetahuan, yakni pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural.

Pengetahuan deklaratif adalah pengetahuan tentang sesuatu, sedangkan pengetahuan prosedural adalah pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu. Namun, kedua pengetahuan tersebut tidak terlepas antara satu sama lain, sering kali penggunaan prosedural memerlukan pengetahuan deklaratif yang merupakan pengetahuan prasyarat. Model *Direct Instruction* dirancang untuk mengembangkan cara belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah.

Pembelajaran langsung adalah suatu model pembelajaran yang bersifat *teacher center* (berpusat pada guru). Saat melaksanakan model pembelajaran ini, guru harus mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan yang akan dilatihkan kepada siswa, selangkah demi selangkah. Guru sebagai pusat perhatian memiliki peran yang sangat dominan. Karena itu, pada pembelajaran langsung, guru harus bisa menjadi model yang menarik bagi siswa. Model pembelajaran langsung atau *direct instruction* menuntut siswa untuk mempelajari suatu keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah.

Model pembelajaran ini menekankan pada penguasaan konsep dan perubahan tingkah laku dengan mengutamakan pendekatan deduktif. Dalam model ini guru berperan sebagai penyampaian informasi, dan guru juga seyogyanya

menggunakan media yang sesuai, misalnya film, tape recorder, gambar, peragaan, dan sebagainya.

Metode yang digunakan dalam pembelajaran langsung dapat berupa ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktek, dan kerja kelompok. Pelajaran yang akan disampaikan ditransformasi langsung oleh guru kepada siswa, sehingga waktu yang diperlukan disusun dengan tepat dan seefisien mungkin. Dalam model pembelajaran langsung, terdapat 5 fase yang harus diperhatikan. Adapun kelima fase tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.2 Fase dan Peran Guru dalam Model Pembelajaran Langsung

No	Fase	Peran Guru
1	<b>Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa</b>	Guru menjelaskan TPK, informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, mempersiapkan siswa untuk belajar
2	<b>Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan</b>	Guru mendemonstrasikan keterampilan dengan benar atau menyajikan informasi tahap demi tahap
3	<b>Membimbing pelatihan</b>	Guru merencanakan dan memberi bimbingan pelatihan awal
4	<b>Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik</b>	Mengecek kemampuan siswa dan memberikan umpan balik
5	<b>Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan konsep</b>	Guru mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan dengan perhatian khusus pada penerapan kepada situasi lebih kompleks dan kehidupan sehari-hari

Sumber :Kardi & Nur (2000:8)

Berikut adalah penjelasan dari kelima fase pembelajaran langsung:

### **1. Menyampaikan Tujuan dan Mempersiapkan Siswa**

#### **a. Menyampaikan tujuan**

Para siswa perlu mengetahui dengan jelas, mengapa mereka berpartisipasi dalam suatu pelajaran tertentu, dan mereka perlu mengetahui apa yang harus mereka lakukan setelah selesai berperan serta dalam pelajaran itu.

#### **b. Menyiapkan siswa**

Kegiatan ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa, memusatkan perhatian siswa pada pokok pembicaraan, dan mengingatkan kembali pada hasil belajar yang telah dimilikinya, yang relevan dengan pokok pembicaraan yang akan dipelajari, tujuan ini dapat dicapai dengan jalan mengulang pokok-pokok pembicaraan pelajaran yang lalu, atau memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Menyiapkan siswa yaitu memusatkan perhatian siswa pada materi yang akan kita ajarkan, membantu siswa melihat relevansi pelajaran, serta memotivasi siswa berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

### **2. Mendemonstrasikan Pengetahuan dan Keterampilan**

mempresentasikan informasi se jelas mungkin dan mengikuti langkah-langkah demonstrasi yang efektif sebagai berikut:

#### **a. Mencapai Kejelasan**

Kemampuan guru untuk memberikan informasi yang jelas dan spesifik kepada siswa, mempunyai dampak yang positif terhadap proses belajar siswa.

Sementara itu, pada guru pemula dan belum berpengalaman ditemukan banyak penjelasan yang kabur dan membingungkan. Hal ini pada umumnya terjadi pada saat guru tidak menguasai sepenuhnya isi pokok bahasan yang diajarkannya, dan tidak menguasai teknik komunikasi yang baik.

b. Melakukan demonstrasi

Agar dapat mendemonstrasikan suatu konsep atau keterampilan dengan berhasil, guru perlu sepenuhnya menguasai konsep atau keterampilan yang akan di demonstrasikan, dan berlatih melakukan demonstrasi untuk menguasai komponen-komponennya.

### **3. Membimbing pelatihan**

Prinsip-prinsip yang dapat digunakan sebagai acuan bagi guru dalam menerapkan dan melakukan pelatihan diantaranya:

- a. Tugas siswa melakukan latihan singkat dan bermakna
- b. Berikan pelatihan sampai benar-benar menguasai konsep atau keterampilan yang dipelajari.
- c. Hati-hati terhadap kelebihan dan kelemahan latihan berkelanjutan dan latihan terdistribusi.
- d. Perhatikan tahap-tahap awal pelatihan.

### **4. Mengecek Pemahaman dan Memberikan Umpan Balik**

Kegiatan ini merupakan aspek penting dalam pembelajaran langsung. Tanpa mengetahui hasilnya, latihan tidak banyak memberi manfaat bagi siswa. Pada kenyataannya, tugas paling penting bagi guru dalam menggunakan model

pembelajaran langsung adalah memberi siswa umpan balik bermakna dan pengetahuan tentang hasil latihannya.

Fase ini ditandai dengan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru kepada siswa dan siswa memberikan tanggapan berupa jawaban yang menurut mereka benar. Selanjutnya, guru merespon jawaban yang diberikan siswa tersebut. Guru dapat menggunakan berbagai cara untuk memberikan umpan balik kepada siswa, misalnya umpan balik secara lisan, tes, dan komentar tertulis. Umpan balik sebaiknya diberikan sesuai pelatihan dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, sehingga siswa dapat mengetahui dan memperbaiki kesalahannya dalam menjawab latihan.

##### **5. Memberikan Kesempatan untuk Pelatihan Lanjutan dan Penerapan**

Kebanyakan latihan mandiri yang diberikan kepada siswa sebagai fase akhir pelajaran pembelajaran langsung adalah pekerjaan rumah, ada tiga panduan umum untuk latihan-latihan mandiri yang diberikan sebagai Pekerjaan Rumah (PR) diantaranya:

- a. Tugas rumah yang diberikan bukan merupakan kelanjutan dari proses pembelajaran, tetapi merupakan kelanjutan pelatihan untuk pembelajaran berikutnya.
- b. Guru semestinya menginformasikan kepada orang tua siswa tentang tingkat keterlibatan mereka yang diharapkan.
- c. Guru seharusnya memberikan umpan balik tentang Pekerjaan Rumah (PR) tersebut.

Model pembelajaran langsung ditujukan untuk membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah dan penguasaan konsep dan perubahan perilaku. Pada pelaksanaan model pembelajaran langsung biasanya lebih terpusat pada guru. Hal ini mengakibatkan rasa bosan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran langsung dapat menimbulkan daya tarik siswa sehingga pembelajaran yang berpusat pada guru tidak membosankan.

Tabel 2.3 Sintaks Model Pembelajaran Langsung dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran (Audio dan Slide Bersuara)

FASE-FASE	PERAN GURU
<p><b>Fase 1</b> Menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran serta mempersiapkan siswa</p>	<p>Guru menjelaskan menjelaskan kompetensi dan tujuan pembelajaran, informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, mempersiapkan siswa untuk belajar.</p>
<p><b>Fase 2</b> Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan dengan menggunakan media pembelajaran</p>	<p>Guru mendemonstrasikan pengetahuan/ keterampilan yang benar atau menyajikan informasi tahap demi tahap dengan menggunakan media audio/slide bersuara.</p>
<p><b>Fase 3</b> Membimbing pelatihan dengan menggunakan media pembelajaran</p>	<p>Guru merencanakan dan memberikan bimbingan pelatihan awal dengan menggunakan media audio/slide bersuara.</p>
<p><b>Fase 4</b> Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik</p>	<p>Mencek apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik, memberi umpan balik.</p>
<p><b>Fase 5</b> Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan</p>	<p>Guru mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus pada penerapan kepada situasi lebih kompleks dan kehidupan sehari-hari.</p>

Adapun pada sintaks pembelajaran langsung, media pembelajaran diletakkan pada fase kedua, yaitu mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan. Hal ini berfungsi agar penyampaian demonstrasi dapat dilaksanakan secara berurutan dan teratur serta memiliki daya tarik dari media pembelajaran yang digunakan.

Kemudian media pembelajaran juga dimanfaatkan pada fase ketiga, yaitu memberikan latihan dan bimbingan pada siswa. Hal ini juga berfungsi agar siswa dapat dengan mudah memahami langkah-langkah penyelesaian latihan.

Kelebihan pembelajaran langsung menurut Widaningsih (2010:153) adalah relatif banyak materi yang tersampaikan dan untuk hal-hal yang sifatnya prosedural, model ini akan relatif mudah diikuti. Sedangkan Kelemahan model pembelajaran langsung adalah jika terlalu dominan pada ceramah maka siswa merasa cepat bosan. Pembelajaran langsung akan terlaksana dengan baik apabila guru mempersiapkan materi yang akan disampaikan dengan baik pula dan sistematis, sehingga tidak membuat peserta didik cepat bosan dengan materi yang dipelajari.

## **2.5 Desain Media Pembelajaran**

Istilah desain menurut Gagne dan Colly (Pribadi, 2009:54) adalah keseluruhan, struktur atau outline dan urutan sistematika kegiatan. Desain juga diartikan sebagai proses perencanaan sistematik yang dilakukan sebelum melakukan tindakan pengembangan atau melaksanakan sebuah kegiatan. Sedangkan desain pembelajaran diartikan sebagai proses yang sistematik untuk memecahkan persoalan pembelajaran melalui proses perencanaan bahan-bahan pembelajaran beserta aktivitas yang harus dilakukan, perencanaan sumber-sumber

pembelajaran yang digunakan serta perencanaan evaluasi keberhasilan (Sanjaya, 2009:66). Dapat dikatakan bahwa desain pembelajaran merupakan proses merencanakan suatu kegiatan pembelajaran yang sistematis untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

Dalam mendesain sebuah proses pembelajaran setidaknya memenuhi tiga kriteria yang disampaikan oleh Sanjaya (2009:68) sebagai berikut:

1. Berorientasi pada siswa, artinya dapat membantu siswa dalam mempelajari bahan pelajaran yang akan ditampilkan dalam sebuah proses pembelajaran.
2. Berpijak pada pendekatan sistem, artinya merupakan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan yang akan memudahkan usaha dalam mencapai tujuan pembelajaran. Komponen-komponen yang terlibat meliputi instruktur, siswa, materi, kegiatan pembelajaran, sistem penyajian materi, dan kinerja lingkungan belajar.
3. Teruji secara empiris, artinya desain yang akan digunakan telah teruji secara empiris, sehingga kendala yang muncul dikemudian dapat diantisipasi dalam proses pembelajaran selanjutnya.

Terdapat beberapa desain pembelajaran yang melandasi penggunaan teknologi media pembelajaran, salah satunya yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ASSURE. Model ASSURE merupakan model desain pembelajaran yang bersifat praktis dan mudah diimplementasikan untuk mendesain aktivitas pembelajaran, baik yang bersifat individu maupun klasikal (Smaldino, 2007:86).

Model pembelajaran ini dapat digunakan untuk menetapkan pengalaman belajar yang dapat membantu siswa dalam mencapai kompetensi yang diinginkan.

Model ASSURE lebih fokus pada perencanaan pembelajaran yang berorientasi kelas secara aktual untuk memenuhi kebutuhan para guru dan siswa yang perlu memperoleh aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien dengan waktu belajar yang telah ditetapkan sebelumnya. Model ASSURE dikembangkan oleh Henric sejak 1980 dan terus dikembangkan oleh Smaldino hingga sekarang (Prawiradilaga, 2008:47). Strategi pembelajaran dikembangkan melalui pemilihan dan pemanfaatan metode, media, bahan ajar, serta peran serta peserta didik di kelas.

Ada enam langkah untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan desain pembelajaran model ASSURE (Smaldino, 2007:110), yaitu: *Analyze learner; State objectives; Select instructional methodes, media, and materials; Utilize media and materials; Require learner participation; Evaluate and revise*. Berikut adalah penjabaran dari masing-masing langkah desain pembelajaran ASSURE.

1. *Analyze learner* (Menganalisa pembelajar/siswa)

Tahap awal ini dilakukan untuk mengetahui siapa yang akan belajar, pengetahuan apa yang sudah diketahui sehubungan dengan pengetahuan yang akan diajarkan, dan cara individu merespon pengetahuan yang dipelajari.

Aspek-aspek yang perlu diketahui dalam menganalisis siswa adalah (1) karakteristik umum, meliputi usia, gender, kelas dan sosial ekonomi; (2) kompetensi spesifik yang telah dimiliki sebelumnya; dan (3) gaya

belajar/*learning style*. Informasi yang diperoleh dari setiap aspek akan menentukan metode dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.

2. *State objectives* (Menentukan tujuan pembelajaran)

Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari silabus atau kurikulum, informasi yang tercatat dalam buku teks, atau dirumuskan sendiri oleh perancang.

Tujuan pembelajaran merupakan rumusan atau pernyataan yang mendeskripsikan tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperoleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Selain itu juga untuk mendeskripsikan kondisi yang diperlukan oleh siswa untuk menunjukkan hasil belajar yang telah dicapai dan tingkat penguasaan siswa terhadap pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari.

3. *Select instructional methods, media, and materials*

Menentukan metode, media, dan bahan ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran merupakan langkah yang sangat penting untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Terdapat beberapa cara dalam memilih metode, media, dan bahan ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran, yaitu: memilih media dan bahan ajar yang telah ada, memodifikasi bahan ajar, atau membuat bahan ajar baru.

4. *Utilize media and materials*

Sebelum digunakan pada kondisi yang sesungguhnya, metode, media dan bahan ajar yang telah ditentukan pada langkah sebelumnya perlu di uji coba untuk mengetahui efektivitasnya dalam pembelajaran. Pengujian efektivitas

media dan bahan ajar dapat dilakukan melalui proses 5p, yaitu *preview methode, media, and material* (mengulas metode, media, dan bahan ajar); *prepare methode, media, and material* (menyiapkan metode, media, dan bahan ajar); *prepare condition* (menyiapkan lingkungan); *prepare learner* (menyiapkan pembelajar); dan *provide learning experience* (memberikan pengalaman belajar).

#### 5. *Require learner participation*

Peran siswa sebagai pembelajar merupakan hal terpenting dalam pembelajaran Efektiv atau tidaknya media dan metode pembelajaran yang digunakan bergantung pada keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian seorang perancang pembelajaran harus mencari cara agar pembelajar melakukan sesuatu.

#### 6. *Evaluate and revise*

Evaluasi digunakan untuk menilai efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Evaluasi juga digunakan untuk memperoleh gambaran yang lengkap tentang kualitas sebuah program pembelajaran. Sedangkan revisi diperlukan apabila hasil evaluasi terhadap program pembelajaran menunjukkan hasil yang kurang memuaskan.

### **2.6 Kemampuan Awal Siswa**

Kemampuan awal siswa adalah kemampuan yang telah dimiliki siswa sebelum mengikuti pembelajaran yang akan diberikan. Kemampuan awal ini

menggambarkan kesiapan siswa dalam menerima pelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Seseorang dapat memiliki sesuatu kemampuan (hasil belajar) dengan baik, jika sebelumnya telah memiliki kemampuan yang lebih rendah daripadanya dalam bidang yang sama (Sumiati dan Asra, 2008:86).

Uno (2008:143) menambahkan bahwa kemampuan awal merupakan salah satu aspek dari karakteristik siswa dan untuk mengungkapnya dapat dilakukan dengan memberikan tes dari tingkat bawah atau tes yang berkaitan dengan materi ajar sesuai panduan kurikulum.

Dapat dikatakan bahwa kemampuan memiliki perasan yang amat penting untuk meningkatkan proses pembelajaran. Kemampuan awal siswa sebelum memulai mempelajari suatu materi pembelajaran banyak membawa pengaruh terhadap hasil yang dicapai. Dengan mengetahui kemampuan awal, guru dapat menetapkan dari mana harus memulai pelajaran. Sejalan dengan pendapat De cecco dan Crawford (2005:18) bahwa kemampuan awal atau tingkah laku masukan siswa digunakan dalam menyusun rancangan pembelajaran dan menempatkan siswa dalam kegiatan yang paling cocok dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran membaca nyaring, banyak sekali konsep dibangun secara bertahap, satu konsep mendasari konsep berikutnya. Konsep yang berikutnya lagi hanya dapat dipahami kalau dua konsep terdahulu, yaitu satu konsep yang mendasari konsep berikutnya sudah dipahami dengan baik. Siswa tidak akan mampu membaca sebuah kata jika ia belum mengenal huruf dan mengetahui bunyi huruf tersebut.

Dengan keadaan demikian, untuk mengetahui apakah konsep-konsep sebelumnya sudah dipahami atau belum perlu dilakukan tes sebelum mempelajari materi berikutnya. Tes ini disamping berguna bagi guru untuk menentukan langkah-langkah pembelajaran berikutnya juga berguna bagi siswa untuk segera mengetahui masalah atau kesalahan yang dibuatnya. Sehingga siswa dapat memperbaiki untuk hasil yang lebih baik.

## **2.7 Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar**

Kemampuan berbahasa Inggris adalah kemampuan dasar yang diperlukan seseorang di era globalisasi terkait pengenalan maupun penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kebutuhan akan penguasaan bahasa Inggris telah terfasilitasi melalui pengajaran bahasa Inggris sejak di tingkat SD. Pendidikan bahasa Inggris di SD/MI dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa yang digunakan untuk menyertai tindakan atau *language accompanying action*. Tujuan mata pelajaran Bahasa Inggris di SD menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP, 2006:404) bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan (*language accompanying action*) dalam konteks sekolah.
2. Memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global

Agar tujuan pembelajaran bahasa Inggris di SD dapat dicapai secara maksimal, guru Bahasa Inggris harus memperhatikan karakteristik siswa, metode dan media yang sesuai dengan perkembangan fisik dan mental anak. Siswa sekolah dasar

merupakan individu yang unik dan memiliki cara belajar yang berbeda-beda.

Salah satu karakteristik anak usia sekolah dasar yang paling menonjol

adalah anak-anak pada usia sekolah dasar ini masih menyenangi bermain.

Pembelajaran yang dilaksanakan akan lebih memberikan nilai tambah bagi anak apabila disampaikan dengan metode yang dapat membuat anak merasa nyaman, rileks, serta memupuk kepercayaan dirinya.

Metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris sesuai dengan karakteristik siswa SD diantaranya:

1. *Listen and Repeat*

Dalam teknik pembelajaran ini, pengajar mengucapkan sesuatu dan anak hanya mendengarkan. Kemudian pengajar mengucapkan lagi dan anak diminta mengulang apa yang diucapkan oleh guru.

2. *Listen and Do*

Dalam kegiatan ini pengajar mengucapkan suatu ungkapan atau perintah, anak mendengarkan baik-baik kemudian anak melakukan apa yang dikatakan pengajar.

3. *Question and Answer*

Kegiatan ini dapat dilakukan dengan anak mulai bertanya dan memberi contoh jawabannya. Kemudian siswa menirukan, setelah itu pengajar bertanya, dan meminta anak menjawab.

4. *Substitution*

Dalam teknik ini pengajar menghilangkan salah satu bagian kalimat dan meminta anak untuk mengganti dengan kata lain yang sejenis. Salah satu

teknik yang sangat luwes adalah menggunakan ungkapan "Let's....." yang merupakan ajakan kepada anak untuk melakukan sesuatu.

5. *Draw and Colour*

Pembelajaran bahasa Inggris dapat ditambah dengan kegiatan menggambar dan mewarnai setelah mereka mengenal beberapa kata, benda, atau warna.

6. *See differences*

Kegiatan ini melatih anak melakukan observasi untuk menemukan persamaan atau perbedaan dua benda atau gambar. Hal ini melatih ketelitian dan dapat menyenangkan anak.

7. Kegiatan berpasangan

Kegiatan yang dilakukan oleh siswa secara berpasangan atau berdua dapat melatih anak berinteraksi dan berkomunikasi. Kegiatan ini bisa juga berupa kegiatan *question-answer*.

8. Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*)

Anak dapat belajar dari temannya melalui cooperative learning. Kelompok dapat bekerja sama untuk membuat laporan atau tugas yang diberikan pengajar, seperti puzzle, teka-teki, dll.

9. Pemodelan dan demonstrasi

Pemodelan merupakan strategi untuk memberi contoh kepada anak bagaimana mereka melakukan, belajar, dan membuat sesuatu. Pemodelan di umumnya dapat berupa *pronunciation drill* (latihan pengucapan).

#### 10. *Concept Mapping*

*Concept mapping* biasanya digunakan untuk melatih anak mengaitkan suatu konsep atau sesuatu yang sudah diketahui dengan konsep lain atau hal-hal lain yang erat hubungannya.

Kegiatan anak SD dalam pembelajaran Bahasa Inggris diarahkan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan berbahasa meliputi: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Suyanto, 2008:23). Pengembangan keterampilan tersebut ditujukan agar lulusan mampu berkomunikasi dan berwacana dalam Bahasa Inggris pada tingkat literasi tertentu. Keempat keterampilan inilah yang digunakan untuk menanggapi atau menciptakan wacana dalam kehidupan bermasyarakat.

Tingkat literasi untuk siswa SD menurut BSNP mencakup *performative*, *functional*, *informational*, dan *epistemic*. Khusus untuk *reading aloud* (membaca nyaring) tingkat *performative* (kemampuan membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara dengan simbol-simbol yang digunakan), *informational* (kemampuan mengakses pengetahuan dengan kemampuan berbahasa) dan *epistemic* (kemampuan mengungkapkan pengetahuan ke dalam bahasa sasaran) lebih dominan.

Selain itu, menurut BSNP standar kompetensi membaca untuk kelas IV semester 1 dan 2 adalah siswa diharapkan dapat memahami tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks kelas dengan kompetensi dasar yaitu: (1) Membaca nyaring dengan melafalkan alfabet dan ucapan yang tepat yang melibatkan kata,

frasa, dan kalimat sangat sederhana; (2) Memahami kalimat dan pesan tertulis sangat sederhana.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris khususnya membaca nyaring sudah disesuaikan dengan standar pendidikan yang ada di Indonesia. Selain itu, membaca nyaring juga dapat memfasilitasi siswa untuk mencapai *life skill* baik akademik, personal, maupun sosial. Secara akademik siswa dapat mempunyai pengetahuan, berpikir secara terencana, dan berkomunikasi. Secara personal siswa diharapkan akan mendapatkan kepercayaan akan kemampuan diri sendiri, menghargai diri sendiri, dan juga keahlian untuk belajar sendiri. Sedangkan secara sosial, siswa dapat menunjukkan sikap tanggung jawab, potensi fisik dan juga sikap sportif.

Alwasilah (2000: 96) memberikan beberapa petunjuk praktis untuk mengajarkan bahasa untuk siswa SD/ MI:

1. Anak – anak memiliki kemampuan yang luar biasa untuk memperoleh bahasa melalui pemaparan (*exposure*), yakni dengan melihat, merasa, meraba, dan mendengarkan.
2. Memori anak – anak tidak memungkinkan mereka untuk dapat berkonsentrasi lama, karena itu kegiatan belajar harus bervariasi agar mereka tidak bosan.
3. Ciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanamkanlah pada mereka sikap positif terhadap Bahasa Inggris.
4. Hindarilah memberi contoh yang salah karena kesalahan itu akan ditiru siswa.
5. Betulkan kesalahan ucapan mereka, namun koreksi itu tidak boleh mengganggu komunikasi apalagi mematahkan semangat mereka.

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, seorang guru diharapkan memiliki semangat yang positif dalam pembelajaran untuk memberikan respon yang positif pada siswanya. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan suasana

baru dan menyenangkan bagi siswa khususnya dalam pembelajaran *listening*. Siswa dapat mendengarkan berbagai lagu, cerita, dan puisi lalu menirukannya dengan membaca dengan nyaring di depan kelas. Seperti yang diungkapkan Hepburn (2001: 38) mengenai beberapa keuntungan bagi guru dan siswa menggunakan *reading aloud* sebagai sebuah kegiatan belajar, yaitu:

1. Membuat siswa mengucapkan sesuatu (dalam bahasa Inggris) dalam kelas.
2. Menumbuhkan pengucapan yang benar.
3. Membuat siswa menikmati dan menyenangkan pelajaran (bahasa Inggris).
4. Membuat siswa dapat saling mengoreksi kesalahan pengucapan satu sama lain.

Namun, siswa tidak akan mendapatkan hasil yang maksimal dalam pengucapan jika tidak dibarengi dengan latihan. Siswa juga harus membiasakan untuk melatih otak dan mulut mereka untuk mengucapkan kata-kata bahasa Inggris. Banyak variasi latihan yang dapat diterapkan oleh guru terhadap siswanya untuk menjadikan mereka terbiasa mengucapkan kata-kata bahasa Inggris yang juga bertujuan untuk mencegah mereka bosan jika mereka hanya diminta untuk membaca nyaring tanpa variasi apapun.

## **2.8 Kerangka Pikir**

Terdapat ketidakkonsistenan antara tulisan dan ucapan dalam Bahasa Inggris. merupakan penyebab utama permasalahan penulisan dan pelafalan Bahasa Inggris bagi siswa kelas IV SD *Palm Kids* Bandar Lampung. Mereka yang kurang berlatih melafalkannya akan mengalami kesulitan dalam pelafalan. Seperti kata *once* dibaca /wʌns/ bukan /once/. Dalam penelitian ini pelafalan Bahasa Inggris dibatasi 6 bunyi vokal asli yaitu ʌ, I,i:, ə, ɔ, ɔ:, dan 5 bunyi vokal campuran yaitu

aI, eI, av, əv, Iə. Sedangkan untuk bunyi konsonan terdiri dari bunyi k, tʃ, ð, s, z, dan ʃ.

Membaca dengan lancar dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya adalah membaca berulang-ulang, membaca berpasangan, dan membaca dengan menggunakan rekaman. Kesemua cara tersebut mengacu pada keterampilan membaca mandiri dengan tepat dan cepat. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan adanya media pendukung seperti alat perekam atau video yang berdasarkan pada jenis bacaan yang akan digunakan.

Jenis bacaan yang akan digunakan dalam penelitian ini berbentuk puisi yang berjudul “The Little Doll” dan terdiri dari 130 kata. Siswa akan membaca teks puisi tersebut sambil direkam dengan bantuan program *cool edit pro* pada komputer untuk mengetahui keterampilan awal membaca nyaring masing-masing siswa. Hasil rekaman akan dianalisis untuk mengetahui lamanya siswa membaca 130 kata serta seberapa banyak bunyi vokal dan konsonan yang mampu diucapkan dengan benar oleh siswa.

Sampel yang digunakan akan dibagi ke dalam 2 kelas. Kelas pertama akan menggunakan media audio sedangkan kelas kedua akan menggunakan media audiovisual. Pembagian kelas dan penggunaan media pembelajaran yang akan diterapkan berdasarkan pada kemampuan awal siswa dan hasil evaluasi semester 1 (lihat tabel 1.1, 1.2 dan 1.3). Dari hasil evaluasi diketahui bahwa siswa kelas A memiliki kemampuan kognitif lebih baik dari kelas B. Hasil tes kemampuan awal juga menunjukkan bahwa kemampuan siswa kelas A lebih baik dari kelas B.

Kelas A akan menggunakan media audio, yang hanya menampilkan suara saja sehingga siswa memerlukan konsentrasi yang lebih baik dalam mendengarkan materi (Asyhar 2011:45). Sedangkan kelas B akan menggunakan media slide bersuara yang dapat menampilkan tidak hanya suara tetapi juga gambar (Sanjaya, 2009:170). Media audio yang digunakan pada penelitian ini berupa rekaman suara berdasarkan teks tertulis yang sudah tersedia pada buku paket Bahasa Inggris kelas IV. Pesan dan isi pelajaran tersebut terekam dalam bentuk *file* dan kepingan *compact disk* (CD) sehingga rekaman tersebut dapat diputar berulang kali dengan menggunakan komputer atau *CD player*.

Setelah diperdengarkan suara penutur asli yang membacakan puisi berjudul *The Little Doll*. Siswa akan mendengarkan beberapa kali hingga mereka mampu melafalkan tiap kata dengan lebih baik. Kemudian, siswa akan membaca teks yang didengar sambil direkam dengan bantuan program komputer berupa *audio recorder* atau *cool edit pro*. Hasil rekaman siswa dianalisis untuk mengetahui pengaruh media terhadap keterampilan membaca nyaring berdasarkan lamanya waktu dan banyaknya bunyi vokal dan konsonan yang dapat diucapkan dengan benar oleh siswa. Kemudian, hasil rekaman tersebut diperdengarkan kembali pada siswa. Hal ini dilakukan agar siswa dapat mengetahui sendiri kesalahan yang dibuat dan bagaimana cara pembenarannya.

Cara tersebut dilakukan agar siswa mampu belajar mandiri dan mengkonstruksi pengetahuan baru dengan yang lama sehingga dapat diterima dan digunakan dengan baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Suriyanto (2009) yang menyatakan

bahwa belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan yang dilakukan oleh si pebelajar. Ia harus aktif melakukan kegiatan, berfikir, menyusun konsep, dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari dan guru hanya membantu proses pembentukan pengetahuan oleh siswa agar berjalan lancar.

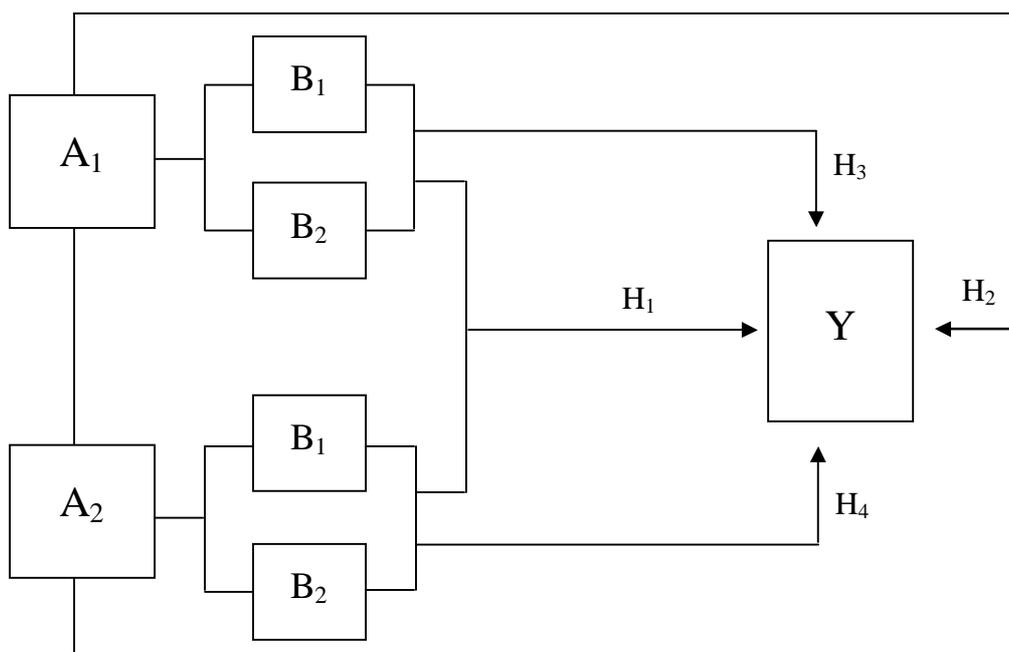
Media slide bersuara yang digunakan dalam penelitian ini berupa *slide* suara yang ditampilkan dengan bantuan proyektor dan komputer. Saat menggunakan media ini, siswa akan menyaksikan gambar, tulisan, dan suara sekaligus (Sanjaya, 2009:170). Mereka akan menyaksikan *slide* suara tersebut beberapa kali dengan bantuan proyektor dan komputer. Dengan menggunakan alasan yang sama pada penggunaan media audio, bahwa pengulangan dimaksudkan agar respon yang diharapkan dari stimulus yang diberikan lebih baik. Kemudian siswa akan membaca ulang teks yang telah mereka saksikan untuk direkam.

Hasil rekaman tersebut akan dianalisis kembali untuk mengetahui pengaruh media audiovisual terhadap keterampilan membaca nyaring siswa berdasarkan waktu dan banyaknya bunyi vokal dan konsonan yang dapat diucapkan dengan benar. Kemudian siswa juga akan diperdengarkan hasil membaca mereka. Hal ini dilakukan agar siswa dapat membuktikan sendiri perubahan keterampilan membaca mereka pada teks berbahasa Inggris. Selain itu siswa juga diharapkan mampu memproses dan mengolah pengetahuan yang didapat dengan baik.

Melalui penelitian ini, peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh pemanfaatan media audio dan slide bersuara dalam meningkatkan keterampilan membaca nyaring pada siswa kelas IV SD *Palm Kids* Bandar Lampung pada teks

bahasa Inggris. Peneliti juga menggunakan tes kemampuan awal untuk menentukan penggunaan media pada sampel yang ditentukan. Kemampuan awal dapat membantu untuk menentukan media mana yang tepat digunakan dan mengharapkan hasil yang lebih baik. Seperti yang diutarakan Sumiati dan Asra (2008:86) bahwa seseorang dapat memiliki sesuatu kemampuan (hasil belajar) dengan baik, jika sebelumnya telah memiliki kemampuan yang lebih rendah daripadanya dalam bidang yang sama.

Berdasarkan kemampuan awal tersebut, peneliti juga ingin menganalisis media mana yang lebih baik digunakan bagi siswa yang berkemampuan tinggi ataupun rendah. Sehingga akan diketahui bagaimana pengaruh antara ketiganya, yaitu media pembelajaran, kemampuan awal dan keterampilan membaca nyaring. Jika digambarkan, kerangka pikir dalam penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 2.1. berikut.



Gambar 2.1 Bagan kerangka pikir

Keterangan:	A <sub>1</sub>	: Media audio
	A <sub>2</sub>	: Media audiovisual
	B <sub>1</sub>	: Kemampuan awal tinggi
	B <sub>2</sub>	: Kemampuan awal rendah
	Y	: Kemampuan membaca nyaring
	H	: Hipótesis

## 2.9 Penelitian yang Relevan

Evira N Maulida melakukan penelitian yang berjudul "Membaca Nyaring Untuk Mengajarkan Pengucapan pada Siswa Sekolah Dasar". Ia melakukan penelitiannya terhadap siswa kelas IV SD. Ia memfokuskan teks penelitiannya pada *rhyme* dengan menggunakan *reading aloud*. Evira menyimpulkan bahwa siswa sekolah dasar kelas 4 yang dilatihkan membaca nyaring dengan *rhymes* sebagai teksnya mempunyai dampak yang positif terhadap perkembangan berbahasa Inggris, khususnya dalam mengucapkan kata-kata dalam Bahasa Inggris.

Siswa tersebut merasa terfasilitasi oleh membaca nyaring untuk lebih berekspresi mempelajari Bahasa Inggris karena mereka tidak lagi menganggap pengucapan bahasa Inggris itu sulit. Selain itu, siswa juga lebih banyak diberikan kesempatan untuk berlatih dan terlibat langsung untuk mengucapkan kata-kata berbahasa Inggris baik secara individual, kelompok, maupun bersama – sama satu kelas. Hasil lebih positif adalah siswa lebih percaya diri dan tidak ragu untuk belajar Bahasa Inggris khususnya dalam mengucapkan kata-kata Bahasa Inggris yang dahulu mereka anggap sulit.

Penelitian yang dilakukan oleh Winda Veronica Silalahi adalah penelitian yang menggunakan pemanfaatan media audio berbahan lagu. Penelitian yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Media Audio Berbahan Lagu dalam Meningkatkan Pengetahuan Berbahasa (*Language Knowledge*) Siswa Sekolah Dasar dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris” dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri Banjarsari 3 Kota Bandung. Peneliti ini menggunakan media audio berbahan lagu untuk meningkatkan pengetahuan berbahasa Inggris khususnya *pronunciation* (pelafalan) dan *vocabulary* (kosakata).

Hasil penelitian Winda menunjukkan bahwa media audio berbahan lagu terbukti mampu meningkatkan pengetahuan berbahasa siswa. Media ini juga dapat mempermudah siswa untuk menambah kosakata Bahasa Inggris. Namun, pemanfaatan media ini belum menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam meningkatkan *pronunciation* siswa. Sehingga perlu diakan penelitian lebih lanjut mengenai hal serupa.

Suwartono pernah melakukan penelitian untuk memperbaiki pelafalan dalam Bahasa Inggris dengan menggunakan teknik sulih suara. Penelitiannya berjudul “Pembelajaran Pelafalan Bahasa Inggris Melalui Teknik Sulih Suara”. Ia melakukan penelitian ini kepada mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang berjumlah 120 siswa. Kesimpulan dari penelitiannya menyatakan bahwa teknik sulih suara (*dubbing*) belum memberikan pengaruh yang memuaskan dan signifikan dalam penguasaan *pronunciation*. Ia masih

menemukan beberapa bunyi vokal yang masih sulit untuk diucapkan oleh mahasiswanya seperti bunyi [æ], [əu], [ei], and [ɛə].

S. Nottoli, seorang guru sekolah dasar di Hawaii, menggunakan program rekaman audio computer pada siswanya untuk meningkatkan kelancaran membaca. Siswa merekam sendiri bacaan pada sebuah teks. Setelah mereka mendengar rekaman mereka sendiri dan menandai kata yang dibaca dengan lancar atau tidak, mereka dapat menguraikan kesalahan membaca yang mereka lakukan. Kemudian, mereka melakukan perekaman untuk yang keduanya. Kali ini mereka lebih berhati-hati pada kesalahan membaca yang pernah dilakukan dan mencoba melakukan pembenaran sendiri. Cara seperti ini cukup efektif bagi siswa sekolah dasar dalam meningkatkan kelancaran membaca secara tepat dan cepat.

B. Chamber, seorang guru sekolah dasar di Amerika, pernah menggunakan hal yang hampir sama dengan Nottoli pada siswanya, yaitu menggunakan rekaman membaca. Namun ini ia menggunakan program membaca Kurzweil, dimana teks tersebut ditampilkan pada sebuah layar dan kata-kata yang dibaca akan diwarnai sesuai dengan yang diucapkan pada audio. Berdasarkan pengalaman tersebut, dapat dipastikan bahwa peran media sangatlah membantu dalam meningkatkan keterampilan membaca dengan lancar.

Berdasarkan penelitian yang telah disebutkan dapat dikatakan bahwa membaca nyaring erat kaitannya dengan pelafalan khususnya sistem bunyi. Seperti yang dilakukan oleh Ervina, ia menggunakan membaca nyaring untuk meningkatkan kemampuan pelafalan Bahasa Inggris. Membaca nyaring adalah melafalkan kata

yang dibaca hingga terdengar oleh pendengar dengan baik. Untuk dapat menghindari adanya pelafalan yang salah khususnya untuk bahasa asing (Bahasa Inggris) perlu adanya media untuk mempelajarinya tanpa harus mendatangkan penutur asli.

Penelitian yang dilakukan oleh Suwartono dan Winda Veronica dilakukan untuk meningkatkan pelafalan Bahasa Inggris dengan memanfaatkan media, yaitu media audio dan audiovisual. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh S. Notolli dan B. Chamber menggunakan media rekaman (audio) dan slide bersuara untuk meningkatkan kelancaran membaca. Penelitian-penelitian tersebut dapat mendukung penelitian ini yang menekankan pemanfaatan berbagai media yaitu media audio dan audiovisual untuk meningkatkan keterampilan membaca nyaring dan meningkatkan penguasaan *pronunciation* khususnya sistem bunyi bagi siswa kelas IV SDS *Palm Kids* Bandar Lampung.

## **2.10 Hipotesis**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada interaksi antara media pembelajaran (media audio dan media slide bersuara) dengan kemampuan awal siswa terhadap keterampilan membaca siswa nyaring siswa kelas IV SD *Palm Kids* Bandar Lampung.
2. Ada perbedaan nilai rata-rata keterampilan membaca nyaring siswa yang memanfaatkan media pembelajaran audio dan slide bersuara. Keterampilan membaca nyaring lebih tinggi dibelajarkan dengan media pembelajaran slide bersuara daripada media pembelajaran audio.

3. Ada perbedaan nilai rata-rata keterampilan membaca nyaring siswa berkemampuan awal tinggi yang memanfaatkan media pembelajaran audio dan slide bersuara. Keterampilan membaca nyaring pada anak berkemampuan awal tinggi lebih tinggi dibelajarkan dengan media pembelajaran audio daripada siswa berkemampuan awal rendah.
4. Ada perbedaan nilai rata-rata keterampilan membaca nyaring siswa berkemampuan awal rendah yang memanfaatkan media pembelajaran audio dan slide bersuara. Keterampilan membaca nyaring pada anak berkemampuan awal rendah lebih tinggi dibelajarkan dengan media pembelajaran slide bersuara daripada siswa berkemampuan awal tinggi.