

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah mengumpulkan sejumlah pengetahuan. Belajar merupakan suatu proses yang berlangsung seumur hidup, dalam belajar terjadi perubahan baik tingkah laku, sikap dan cara berpikir. Pendapat Hamalik (2002) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku berkat pengetahuan dan latihan. Disini guru harus mengantarkan siswanya untuk memperoleh dan menghasilkan perubahan tingkah laku tersebut. Good dan Brophy dalam Uno (2008: 15) menyatakan bahwa “belajar merupakan suatu proses atau interaksi yang dilakukan seseorang dalam memperoleh sesuatu yang baru dalam bentuk perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman itu sendiri.

Slameto (2003: 2) berpendapat bahwa” belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya”.

Pendapat senada dikemukakan Uno (2008) bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar adalah suatu proses yang terjadi pada manusia dengan berpikir, merasa dan bergerak untuk memahami setiap kenyataan yang diinginkannya untuk menghasilkan sebuah perilaku, pengetahuan, teknologi atau

apapun yang berupa karya dan karsa manusia tersebut. Belajar berarti sebuah pembaharuan menuju pengembangan diri individu agar kehidupannya bisa lebih baik dari sebelumnya. Belajar juga dapat diartikan sebagai adaptasi terhadap lingkungan dan interaksi seorang manusia dengan lingkungan tersebut. Definisi belajar oleh Gagne hampir sama dengan definisi belajar yang dikatakan Crow dalam (Sagala, 2005: 13) belajar adalah upaya memperoleh kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, dan sikap-sikap. Belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktek atau pengalaman tertentu. Belajar menghasilkan perubahan perilaku yang secara relatif tetap dalam berfikir, merasa dan melakukan. Perubahan tersebut terjadi sebagai hasil latihan, pengalaman, dan pengembangan. Jadi belajar menghasilkan perubahan perilaku dalam diri peserta didik. Perubahan tingkah laku inilah sebagai pencerminan dari hasil belajar. Belajar dikatakan berhasil manakala seseorang mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajari, belajar seperti ini disebut "*rote learning*". Kemudian jika yang telah dipelajari itu mampu disampaikan dan diekspresikan bahasa sendiri maka disebut "*over learning*".

Sedangkan pengertian belajar menurut John Dewey dalam (Sujana, 2000: 19) adalah interaksi antara stimulus dengan respon, merupakan hubungan dua arah antara belajar dan lingkungannya. Hal ini berarti bahwa dalam belajar siswa akan menerima stimulus dari lingkungan berupa masalah dan lingkungan pun akan member bantuan-bantuan yang kemudian ditafsirkan oleh system syaraf otak secara efektif sehingga masalah yang dihadapi dapat diselidiki, dinilai, dianalisis serta dicari pemecahannya. Inti dari belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku secara sadar yang menyangkut aspek-aspek pengetahuan, pengertian, sikap, keterampilan, kebiasaan dan sebagainya yang dapat dilakukan dengan memberi

stimulus-stimulus maupun pengalaman-pengalaman selama proses belajar berlangsung.

Secara fundamental Dollard dan Miller dalam (Rusyan, 2000: 164) menegaskan bahwa keefektifan perilaku belajar itu dipengaruhi oleh empat hal yaitu:

- a. adanya motivasi, dimana siswa harus menghendaki sesuatu (*the learner must want something*)
- b. adanya perhatian dan mengetahui sasaran, dimana siswa harus memperhatikan sesuatu (*the learner must notice something*)
- c. adanya usaha, dimana siswa harus melakukan sesuatu (*the learner must do something*)
- d. adanya evaluasi dan pemantapan hasil, dimana siswa harus memperoleh sesuatu (*the learner must get something*)

Proses belajar adalah suatu hal yang kompleks, tetapi dapat juga dianalisa dan diperinci dalam bentuk prinsip-prinsip atau asas-asas belajar (Aqib 2002: 44-45).

Hal ini perlu kita ketahui agar kita memiliki pedoman dan tehnik belajar yang baik. Prinsip-prinsip itu adalah :

- a. belajar harus bertujuan dan terarah. Tujuan akan menuntutnya dalam belajar untuk mencapai harapan-harapan.
- b. belajar memerlukan bimbingan, baik dari bimbingan guru maupun buku pelajaran itu sendiri.
- c. belajar memerlukan pemahaman atas hal-hal yang dipelajari sehingga diperoleh pengertian-pengertian.
- d. belajar memerlukan latihan dan ulangan agar apa-apa yang telah dipelajari dapat dikuasainya.

- e. belajar adalah suatu proses aktif dimana terjadi saling pengaruh secara dinamis antara siswa dengan lingkungannya.
- f. belajar harus disertai keinginan dan kemauan yang kuat untuk mencapai tujuan.
- g. belajar dikatakan berhasil apabila telah sanggup menerapkan kedalam bidang praktek sehari-hari.

Belajar diperlukan aktivitas, karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat (*learning by doing*), berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas, oleh karena itu, aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi pembelajaran. Aktivitas belajar memiliki beberapa prinsip yang berorientasi pada pandangan ilmu jiwa, yakni menurut pandangan jiwa lama dan pandangan ilmu jiwa modern. Menurut pandangan ilmu jiwa lama aktivitas didominasi oleh siswa. Pada pandangan ilmu jiwa modern menerjemahkan jiwa manusia itu sebagai sesuatu yang dinamis, memiliki potensi, dan energy sendiri. Oleh karena itu dalam belajar siswa harus aktif agar potensinya berkembang. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Sardiman (2003: 99)”. Bahwa belajar adalah berbuat dan sekaligus merupakan proses yang membuat anak didik harus aktif”. Dalam kegiatan belajar terdapat dua aktivitas yaitu aktivitas fisik dan aktivitas mental. Kedua aktivitas ini harus selalu berkait, artinya harus terjadi keserasian antara kedua aktivitas tersebut agar hasil belajar yang dihasilkan optimal. Hal ini seperti yang dikemukakan Sardiman (2003: 100).

Pembelajaran sebagai suatu sistem yang melibatkan komponen-komponen pembelajaran yang meliputi tujuan, subyek belajar, materi pelajaran, strategi

pembelajaran, media pembelajaran, dan penunjang merupakan suatu kesatuan yang mempunyai hubungan fungsional dan berinteraksi secara dinamis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehubungan dengan pembelajaran maka akan terjadi proses belajar, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan sekitar dan akan diaktualisasikan dengan perilaku sehari-hari. Pembelajaran merupakan salah satu wujud kegiatan pendidikan di sekolah. Kegiatan pendidikan di sekolah berfungsi membantu pertumbuhan dan perkembangan siswa agar tumbuh ke arah positif. Maka cara belajar di sekolah harus terarah pada pencapaian ketuntasan. Melalui system pembelajaran di sekolah, siswa melakukan kegiatan belajar dengan tujuan akan terjadi perubahan kognitif, afektif dan psikomotorik.

Tujuan dalam pembelajaran berfungsi sebagai indikator keberhasilan pengajaran. Isi tujuan pengajaran pada hakekatnya adalah hasil belajar yang diharapkan. Bahan pelajaran merupakan isi kegiatan pembelajaran yang mewarnai tujuan dan mendukung tercapainya tingkah laku yang diharapkan untuk dimiliki oleh siswa. Metode dan alat berfungsi sebagai metode transformasi pelajaran terhadap tujuan yang akan dicapai metode dan alat yang digunakan harus betul-betul efektif dan efisien agar diperoleh hasil belajar yang optimal.

Dalam kegiatan pembelajaran, siswa adalah sebagai subyek sekaligus sebagai obyek dari kegiatan pembelajaran. Inti proses pembelajaran tidak lain adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan tercapai jika siswa belajar secara aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil pembelajaran yang optimal tergantung pada kemampuan siswa dan guru. Harapan siswa adalah memperoleh nilai yang baik sebagai acuan dalam proses kenaikan kelas, sedangkan harapan guru adalah tercapainya proses pembelajaran menuju perubahan tingkah laku yang meliputi kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Dengan diperolehnya hasil belajar siswa yang optimal maka tujuan pembangunan di bidang pendidikan akan lebih mudah tercapai.

Hubungan antara guru dan siswa serta hubungan antara berbagai komponen yang mendukung dalam pembelajaran, perlu dijalin dalam tata hubungan yang serasi, saling mempengaruhi serta saling tergantung dan berinteraksi sehingga berdampak positif bagi pembentukan diri siswa. Jadi semua unsur tersebut harus saling kait-mengkait untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan pengajaran ditetapkan oleh guru berdasarkan kurikulum, berupa tujuan pembelajaran khusus yang menjabarkan tujuan pengajaran beserta bahan pengajarannya. Siswa harus giat belajar untuk mencapai tujuan pengajaran melalui interaksi belajar mengajar bersama guru. Pemilihan metode mengajar yang tepat sangat mendukung keberhasilan dan proses pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran sebagai suatu sistem ditinjau dari pendekatan sistem, maka dalam proses pembelajaran akan melibatkan berbagai komponen yang saling berinteraksi satu sama lain membentuk satu system yang utuh untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sugandi (2004: 28-30), komponen-komponen pembelajaran tersebut sebagai berikut.

1. Tujuan, secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran, berupa pengetahuan, dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit dalam PTK.

2. Subyek belajar, merupakan komponen utama karena berperan sebagai subyek sekaligus obyek. Sebagai subyek karena siswa adalah individu yang melakukan proses belajar-mengajar. Sebagai obyek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subyek belajar.
3. Materi pelajaran, merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, karena materi pembelajaran akan memberi warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran.
4. Strategi pembelajaran, merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.
5. Media pembelajaran, adalah alat atau wahana yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran.
6. Penunjang, berfungsi memperlancar, melengkapi dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka belajar adalah suatu proses yang mengubah tingkah laku melalui pengalaman-pengalaman yang terjadi pada lingkungan sekitarnya sehingga menghasilkan sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.

2.2 Teori Belajar dan Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan tahapan-tahapan yang dilalui dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik seseorang, dalam hal ini adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa. Salah satu peran yang dimiliki oleh seorang guru untuk melalui tahapan-tahapan ini adalah sebagai fasilitator.

Untuk menjadi fasilitator yang baik guru harus berupaya dengan optimal mempersiapkan rancangan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak didik, demi mencapai tujuan pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Mulyasa (2007), bahwa tugas guru tidak hanya menyampaikan informasi kepada siswa, tetapi harus menjadi fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan belajar (*facilitate of learning*) kepada seluruh siswa. Untuk mampu melakukan proses pembelajaran ini sang guru harus mampu menyiapkan proses pembelajarannya.

Proses pembelajaran yang akan disiapkan oleh guru hendaknya terlebih dahulu harus memperhatikan teori-teori yang melandasinya, dan bagaimana implikasinya dalam proses pembelajaran. Teori belajar dan pembelajaran yang sesuai dengan kosa kata adalah konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan kita merupakan hasil konstruksi (bentukan) kita sendiri.

Proses pembentukan ini berjalan terus menerus dan setiap kali terjadi reorganisasi atau rekonstruksi karena adanya suatu pemahaman yang baru (Piaget, 1971) dalam Panen (2001:3). Pandangan Piaget tentang bagaimana sebenarnya pengetahuan itu terbentuk dalam struktur kognitif anak, sangat berpengaruh terhadap beberapa strategi belajar diantaranya pembelajaran kontekstual.

Menurut pembelajaran kontekstual pengetahuan itu akan bermakna manakala ditemukan dan dibangun sendiri oleh siswa dipandang dari sudut psikologis, kontekstual berpijak pada aliran kognitif, dimana belajar melibatkan proses mental yang tidak tampak seperti emosi, minat, motivasi dan kemampuan atau pengalaman.

Pada dasarnya yang terwujud adanya dorongan yang berkembang dari diri seseorang. Untuk memahami pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999:297) adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. UU No.20 tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses pembelajaran dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir untuk meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi siswa. Komponen belajar menurut Gagne dalam Gredler ada lima golongan ragam belajar yaitu informasi verbal, keterampilan intelek, keterampilan motorik, sikap dan siasat kognitif. Kelima macam siasat belajar tersebut masing-masing memerlukan keterampilan prasyarat yang berbeda dan perangkat serta langkah yang berbeda.

Winkel (1996:56) mengatakan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap yang dimiliki oleh suatu individu. Selanjutnya Sardiman (2004:20) mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku

atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Belajar adalah terminologi yang akan digunakan untuk menggambarkan proses meliputi perubahan melalui pengalaman. Proses perubahan tersebut secara relatif untuk memperoleh perubahan permanen dalam pemahaman, sikap, pengetahuan, informasi, kemampuan dan keterampilan melalui pengalaman.

Selanjutnya Hilgard dalam Nasution (1982:45) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses. Melalui proses tersebut seseorang mengubah tingkah lakunya dengan cara latihan, baik latihan yang dipersiapkan secara khusus di laboratorium maupun latihan yang terjadi secara alamiah dimana individu berinteraksi dengan lingkungannya.

Kaitanya dengan belajar tersebut beberapa ahli mengemukakan prinsip yang berkaitan dengan belajar, yaitu:

- a. belajar pada hakekatnya potensi manusia dan perilakunya
- b. belajar memerlukan proses dan penahanan serta kematangan diri pada siswa
- c. belajar akan lebih mantap dan efektif apabila didorong dengan motivasi
- d. perkembangan pengalaman siswa akan banyak mempengaruhi pengalaman belajarnya.

Prinsip-prinsip tersebut perlu dipahami untuk dapat memberikan penjelasan tentang usaha pencapaian tujuan belajar itu sendiri melalui kondisi belajar yang kondusif. Tujuan belajar yang dimaksud adalah mendapatkan pengetahuan, pemahaman konsep dan keterampilan dan pembentukan sikap (Sardiman, 2004:26).

Definisi-definisi tersebut di atas menunjukkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku atau kecakapan manusia. Perubahan tingkah laku ini bukan disebabkan oleh pertumbuhan fisiologis atau perubahan kematangan. Perubahan yang terjadi karena belajar dapat berupa perubahan-perubahan pengetahuan (*knowledge*), kebiasaan (*habit*) kecakapan (*skill*) atau yang terkenal dengan istilah aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik.

Adapun batasan hasil belajar terdapat berbagai pendapat sesuai dengan sudut pandang masing-masing ahli. Hasil belajar diartikan sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan program pendidikan yang telah ditetapkan (Sudijarto, 1994:49). Hal ini sesuai dengan pendapat Djamarah (1994:24) yang mengatakan bahwa hasil belajar adalah penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa dalam segala hal yang dipelajari di sekolah yang menyangkut pengetahuan atau kecakapan/keterampilan yang dinyatakan sesudah penilaian.

Sudjana (2001:22) mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar sering diwujudkan dalam bentuk perubahan perilaku dan perubahan pribadi seseorang setelah proses pembelajaran berlangsung.

Hasil belajar dibedakan menjadi tiga macam yaitu: (1) keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengertian, dan (3) sikap dan cita-cita.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas perolehan belajar atau hasil belajar merupakan kapasitas terukur dari perubahan individu yang diinginkan berdasarkan ciri-ciri atau variabel-variabel bawaanya melalui perlakuan

pembelajaran tertentu. Hasil belajar merupakan hasil kegiatan dari belajar dalam bentuk pengetahuan sebagai akibat dari perlakuan atau pembelajaran yang dilakukan siswa. Dengan kata lain, hasil belajar merupakan apa yang diperoleh siswa dari proses belajar.

Di lain pihak menurut Hamalik (2004:27) belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as modification or strengthening of behavior through experincing*) artinya belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan. Ada pula tafsiran lain yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan, di dalam interaksi inilah terjadi serangkaian pengalaman-pengalaman belajar.

Pendapat Haryati (2007:21) secara umum hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Secara eksplisit ketiga ranah ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Setiap mata pelajaran selalu mengandung ketiga ranah tersebut, namun penekanannya berbeda. Untuk praktek menekankan pada ranah psikomotor, sedangkan untuk pemahaman konsep lebih menekankan pada ranah kognitif tetapi kedua ranah tersebut harus mengandung ranah afektif.

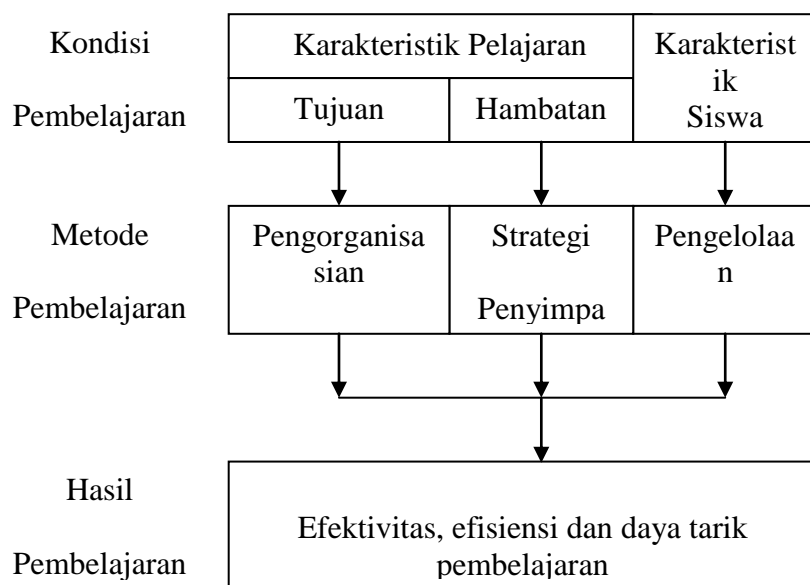
Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek seperti: (1) pengetahuan, (2) pengertian, (3) kebiasaan, (4) keterampilan, (5) apresiasi, (6) emosional, (7) hubungan sosial, (8) jasmani, (9) etis atau budi pekerti, (10) sikap.

Kalau seseorang telah melakukan perbuatan belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tingkah laku tersebut (Hamalik, 2004:30).

Pembelajaran adalah proses yang sistematis dimana semua komponen antara lain guru, siswa, material dan lingkungan belajar merupakan komponen penting untuk keberhasilan belajar. Pembelajaran sebagai sebuah sistem menggunakan pendekatan sistem dalam desain pembelajaran. Sistem yang dimaksud adalah bahwa semua komponen yang terlibat dalam pembelajaran saling berinteraksi satu dengan lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Reigeluth dan Meril dalam Miarso (2004:529) pembelajaran sebaiknya didasarkan pada teori pembelajaran preskriptif, yaitu teori yang memberi resep untuk mengatasi masalah belajar.

Teori pembelajaran preskriptif tersebut memperhatikan tiga variabel yaitu kondisi, metode dan hasil, dimana kerangka teorinya dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1 kerangka Teori Pembelajaran

(Diadopsi dari Miarso, 2004:539)

Berdasarkan kerangka teori di atas, metode pembelajaran harus mengandung rumusan pengorganisasian bahan pelajaran, strategi penyampaian dan pengelolaan kegiatan dengan memperhatikan faktor tujuan belajar, hambatan belajar, karakteristik siswa agar dapat diperoleh efektivitas, efisien dan daya tarik pembelajaran.

Menurut Djahiri (2002) dalam Kusnandar (2007) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran prinsip utamanya adalah adanya proses keterlibatan sekolah atau sebagian besar potensi diri siswa dan kebermaknaan bagi diri dan kehidupannya saat ini dan di masa yang akan datang.

Bisa disimpulkan dari beberapa pendapat diatas, karena belajar merupakan proses, dibutuhkan cukup waktu untuk mendapatkannya. Tujuan mendasar dari belajar adalah untuk memepertahankan perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku siswa sangat erat kaitanya dengan kondisi eksternal. Belajar juga merupakan perubahan manusia yang tidak sekedar berkaitan dengan perkembangan alamiyah, namun juga berkaiatan dengan pengalaman atau latihan.

2.3 Teori Belajar Behaviorisme

Ada beberapa ciri dari teori ini yaitu : mengutamakan unsur-unsur atau bagian-bagian kecil, bersifat mekanisme, menekankan peranan lingkungan, mementingkan pembentukan reaksi atau respon, dan menekankan kepentingan latihan. Tokoh yang mengembangkan teori ini adalah Thorndike yang mengemukakan tiga prinsip atau hukum belajar yaitu : belajar akan berhasil apabila individu memiliki kesiapan untuk melakukan perbuatan tersebut, belajar

akan berhasil apabila banyak latihan dan ulangan, dan belajar akan bersemangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik.

Prinsip belajar teori *behaviorisme* yang dikemukakan oleh Harley dan Davis yang banyak dipakai adalah : proses belajar dapat terjadi dengan baik apabila siswa ikut terlibat secara aktif di dalamnya, materi pelajaran diberikan dalam bentuk unit-unit kecil dan diatur sedemikian rupa sehingga hanya perlu memberikan suatu proses tertentu saja, tiap-tiap respon perlu diberi umpan balik secara langsung sehingga siswa dapat dengan segera mengetahui apakah respon yang diberikan betul atau tidak, dan perlu diberikan penguatan setiap kali siswa memberikan respon apakah bersifat positif atau negatif.

Penggunaan media pembelajaran pada dasarnya adalah memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah dan dijadikan sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media gambar dalam pembelajaran mengandung dua makna penting yaitu metode belajar dan media pembelajaran. Pemilihan salah satu metode pembelajaran tentu mempengaruhi media pembelajaran yang akan digunakan. Penggunaan media pembelajaran hendaknya harus memperhatikan beberapa unsur seperti tujuan pembelajaran, respon siswa, maupun karakteristik siswa itu sendiri.

Penggunaan media belajar dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa sehingga berpengaruh baik terhadap perilaku maupun psikologi anak. Penggunaan media gambar dalam hal ini berkaitan dengan teori belajar behavioristik yang menjelaskan bahwa belajar itu adalah perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkrit. Perubahan terjadi melalui

rangsangan yang menimbulkan respon. Rangsangan yang dimaksud adalah lingkungan belajar anak, baik yang internal maupun yang eksternal yang menjadi penyebab belajar. Sedangkan respon adalah akibat atau dampak, berupa reaksi fisik terhadap rangsangan. Belajar berarti penguatan ikatan, asosiasi, sifat dan kecenderungan perilaku.

Gagne disebut sebagai Modern Neobehaviouris mendorong guru untuk merencanakan instruksional pembelajaran agar suasana dan gaya belajar dapat dimodifikasi (<http://Trimanjuniarso.wordpress.com>). Keterampilan paling rendah menjadi dasar bagi pembentukan kemampuan yang lebih tinggi dalam hirarki keterampilan intelektual. Guru harus mengetahui kemampuan dasar yang harus dipersiapkan. Belajar dimulai dari hal yang paling sederhana dilanjutkan pada yang lebih kompleks sampai pada tipe belajar yang lebih tinggi. Bahan pelajaran disusun secara hierarki dari yang sederhana sampai pada yang kompleks. Tujuan pembelajaran dibagi dalam bagian kecil yang ditandai dengan pencapaian suatu keterampilan tertentu. Pembelajaran berorientasi pada hasil yang dapat diukur dan diamati. Pengulangan dan latihan digunakan supaya perilaku yang diinginkan dapat menjadi kebiasaan. Hasil yang diharapkan dari penerapan teori behavioristik ini adalah terbentuknya suatu perilaku yang diinginkan. Perilaku yang diinginkan mendapat penguatan positif dan perilaku yang kurang sesuai mendapat penghargaan negatif. Evaluasi atau penilaian didasari atas perilaku yang tampak.

Aliran psikologi belajar yang sangat besar mempengaruhi arah pengembangan teori dan praktek pendidikan dan pembelajaran hingga kini adalah aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada pengaruh kebudayaan terhadap tingkah laku. Teori ini mengatakan bahwa pembelajaran akan berjalan baik dan kreatif

jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ada dikehidupannya. Sesuai dengan pendapat Brunner yang melihat perkembangan seseorang melalui tiga tahapan yaitu :

1. Tahap anaktif, seseorang melakukan aktivitas dalam upaya memahami lingkungan sekitar
2. Tahap ikonik, seseorang memahami objek melalui gambar dan visualisasi verbal
3. Tahap simbolik, seseorang telah memiliki ide atau gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuan berbahasa dan logika

Aplikasi teori behavioristik dalam kegiatan pembelajaran tergantung dari beberapa hal seperti tujuan pembelajaran, sifat materi pelajaran, karakteristik siswa, media dan fasilitas pembelajaran yang tersedia (Asri, 2005: 27). Pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan berpijak pada teori behavioristik memandang bahwa pengetahuan adalah objek, pasti, tetap, dan tidak berubah. Fungsi pikiran adalah untuk menjiplak struktur pengetahuan yang sudah ada melalui proses berpikir yang dapat dianalisa dan dipilah sehingga makna yang dihasilkan dari proses berpikir ditentukan oleh karakteristik struktur pengetahuan tersebut. Karena teori behavioristik memandang bahwa sebagai sesuatu yang ada di dunia nyata telah terstruktur rapi dan teratur, maka siswa harus dihadapkan pada aturan-aturan yang jelas dan ditetapkan dulu secara ketat.

Teori behavioristik ini sangat cocok untuk perolehan kemampuan yang membutuhkan praktek dan pembiasaan yang mengandung unsur-unsur seperti kecepatan, spontanitas, kelenturan, reflek, daya tahan dan sebagainya, contohnya: percakapan bahasa asing, menyetik, menari, menggunakan komputer, berenang, olahraga dan sebagainya. Teori ini juga cocok diterapkan untuk melatih anak-anak yang masih membutuhkan dominasi peran orang dewasa, suka mengulangi dan harus dibiasakan, suka meniru dan senang dengan bentuk-bentuk penghargaan langsung seperti diberi pujian. Tujuan pembelajaran menurut teori behavioristik ditekankan pada penambahan pengetahuan, sedangkan belajar sebagai aktivitas yang menuntut siswa untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang telah dipelajari dalam bentuk laporan, kuis, atau tes (Asri, 2005: 25).

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam menerapkan teori-teori behavioristik adalah ciri-ciri kuat mendasarinya yaitu mementingkan pengaruh lingkungan, mementingkan bagian-bagian (elementalistik), mementingkan peranan reaksi, mengutamakan mekanisme terbentuknya hasil belajar melalui prosedur stimulus respon, mementingkan peranan kemampuan yang sudah terbentuknya sebelumnya, mementingkan pembentukan kebiasaan melalui latihan atau pengulangan, dan hasil belajar yang dicapai adalah munculnya perilaku yang diinginkan.

2.4 Media Gambar

Dalam pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing media mempunyai peran penting karena beberapa alasan. Media pembelajaran membantu guru dalam mengatur proses pembelajarannya serta penggunaan waktu di kelas dengan bijak. Media pembelajaran yang biasa digunakan meliputi CD, VCD, tape, gambar dan

sebagainya. Ketersediaan media di kelas akan mempengaruhi pembelajaran siswa dimana penempatan media yang sesuai akan mendukung proses pencapaian pembelajaran itu sendiri.

Dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media gambar siswa tidak hanya menghafal, siswa harus mengkonstruksikan pengetahuan di benak mereka sendiri. Anak belajar dari dunia nyata dan dari mengalami, anak mencatat sendiri pola-pola yang bermakna dari pengetahuan baru yang mereka dapatkan, bukan hanya pengetahuan yang diberikan gurunya. Suatu pengetahuan tidak dapat dipisah-pisahkan menjadi fakta-fakta atau proposisi yang terpisah semua itu merupakan satu kesatuan dan harus mencerminkan keterampilan yang dapat diterapkan.

Dengan pembelajaran media gambar siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah dengan menggunakan ide-ide yang mereka temukan sendiri. Paling tidak ada 5 (lima) cara dalam mengklasifikasi media untuk mempreskripsikan strategi penyampaian yaitu:

1. tingkat kecermatannya dalam menggambarkan sesuatu.
2. tingkat interaksi yang mampu ditimbulkannya.
3. tingkat kemampuan khusus yang dimilikinya.
4. tingkat motivasi yang dapat ditimbulkannya.
5. tingkat biaya yang diperlukan.

Mengingat bervariasinya tingkat kemampuan siswa dalam proses pembelajaran, maka hadirnya media diharapkan dapat membantu proses komunikasi, sehingga pesan atau informasi dapat diserap dan dihayati oleh siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi suatu bidang yang seyogyanya dikuasai oleh guru yang

profesional. Penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki tujuan utama, yaitu agar pesan yang disampaikan dapat diserap semaksimal mungkin oleh siswa.

Ada beberapa fungsi media pembelajaran, diantaranya adalah:

- a. menarik perhatian siswa;
- b. membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran;
- c. memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalitas;
- d. mengatasi keterbatasan ruang;
- e. membelajarkan lebih komunikatif dan produktif;
- f. waktu belajar bisa dikondisikan;
- g. menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar;
- h. melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam;
- i. meningkatkan kadar keaktifan atau keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran;
- j. meningkatkan motivasi siswa.

Untuk itu pembelajaran dengan menggunakan media, khususnya media gambar dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk hal tersebut. Dilihat dari jenisnya, media dibagi ke dalam media audio, visual dan media audio visual. Media audio adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, piringan hitam. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film strif (film rangkai), foto, gambar atau lukisan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun. Sedangkan media audio

visual merupakan media yang mempunyai unsur utama suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan yang kedua.

Dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan strategi pembelajaran yang sangat baik dan cocok untuk situasi dan kondisi siswa. Strategi yang sangat cocok dan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Upaya meningkatkan kemampuan vocabulary siswa dengan menggunakan media gambar sangat cocok dan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, Levin dan Lesgold menyarankan belajar dengan gambar harus disertai lima hal, yakni (1) dalam proses mengajar, penjelasan harus disertai dengan gambar, (2) materi ajar harus sesuai dengan perkembangan berfikir siswa, (3) cerita fiktif yang bersifat naratif, (4) gambar yang ditampilkan sesuai dengan isi cerita, dan (5) pembelajaran yang bersifat demonstratif.

Media gambar diuraikan bahwa pesan yang ditampilkan melalui gambar dapat mendorong kemauan belajar siswa. Berbagai riset dilakukan seperti (Knolton, 1966; Levie & Dickie, 1973; Winn, 1987; dan Reiber, 1994) telah membuktikan bahwa paling sedikit ada empat riset mengenai ilustrasi yang meliputi: (1) persepsi gambar, (2) memori atau gambar, (3) pembelajaran dan kognisi, dan (4) respon yang efektif terhadap gambar.

Para ahli mencoba mengadakan klasifikasi, antara lain Paul D. Dierich membagi kegiatan belajar menjadi 8 (delapan) kelompok, sebagai berikut:

- a. kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja, atau bermain.

- b. kegiatan-kegiatan lisan (oral): mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi.
- c. kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrumen musik, mendengarkan siaran radio.
- d. kegiatan-kegiatan menulis: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat sketsa, atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.
- e. kegiatan-kegiatan menggambar: menggambar, membuat grafik, diagram, peta, dan pola.
- f. kegiatan-kegiatan metrik: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan (simulasi), menari, berkebun.
- g. kegiatan-kegiatan mental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, membuat keputusan.
- h. kegiatan-kegiatan emosional: minat, membedakan, berani, tenang, dan sebagainya. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat pada semua kegiatan tersebut diatas, dan bersifat tumpang tindih (Burton, 1952, h.436).

Media berperan membantu proses pembelajaran untuk memahami dengan cepat, mudah dan benar konsep pembelajaran yang sifatnya abstrak, rumit dan kompleks.

Manfaat positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas adalah sebagai berikut.

- 1) Penyampaian siswa menjadi lebih baik. Setiap siswa yang melihat atau mendengar penyajian menjadi lebih baik. Setiap siswa yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama.
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi siswa dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap siswa.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan saja dan dimana saja diinginkan.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka siswai dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, dalam proses pembelajaran. Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*), misalnya siswa yang memiliki ketertarikan terhadap warna maka dapat diberikan media dengan warna yang menarik. Begitu juga dengan siswa yang senang berkreasi selalu ingin menciptakan bentuk atau obyek yang diinginkanya, siswa tersebut dapat diberikan media gambar lengkap dengan catnya. Menurut EACT yang dikutip oleh Rohani (1997:2) ”media adalah segala bentuk yang

dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”. Sedangkan pengertian media menurut Djamarah (1995:136) adalah ”media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran”. Selanjutnya ditegaskan oleh Purnamawati dan Eldarni (2001:4) yaitu: ”media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar”. Banyak sekali jenis media yang sudah dikenal dan digunakan dalam penyampaian informasi dan pesan-pesan pembelajaran. Setiap jenis atau bagian dapat pula dikelompokkan sesuai dengan karakteristik dan sifat-sifat media tersebut.

Media merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran yang memegang peran penting di dalamnya. Media berperan membantu proses pembelajaran untuk memahami dengan cepat, mudah dan benar konsep pembelajaran yang sifatnya abstrak, rumit dan kompleks.

Manfaat positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas adalah sebagai berikut.

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap siswa yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama.
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.

- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi siswa dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap siswa.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan saja dan di mana saja diinginkan.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, dalam proses pembelajaran.

Media juga merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*), misalnya siswa yang memiliki ketertarikan terhadap warna maka dapat diberikan media dengan warna yang menarik. Begitu juga dengan siswa yang senang berkreasi selalu ingin menciptakan bentuk atau objek yang diinginkannya.

Siswa tersebut dapat diberikan media yang sesuai seperti media balok, bangun ruang, atau diberikan media gambar lengkap dengan catnya. Menurut EACT yang dukatif oleh Rohani (1997:2) “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”. Sedangkan pengertian media menurut Djamarah (1995:136) adalah “media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran”. Selanjutnya ditegaskan oleh Purnamawati dan Eldarni (2001:4) yaitu: “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar” Banyak sekali jenis

media yang sudah dikenal dan digunakan dalam penyampaian informasi dan pesan-pesan pembelajaran. Setiap jenis atau bagian dapat pula dikelompokkan sesuai dengan karakteristik dan sifat-sifat media tersebut. Sampai saat ini belum ada kesepakatan yang baku dalam mengelompokkan media. Jadi banyak ahli mengelompokkan atau membuat klasifikasi media akan tergantung dari sudut mana mereka memandang dan menilai media tersebut.

2.4.1 Teori Pengembangan Media

Sebelum uraian ini sampai pada penggunaan media oleh guru dalam proses belajar mengajar, ada baiknya dipahami apa yang dimaksud dengan *media* itu sebenarnya. Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, secara harfiah berarti “perantara/pengantar”. Dengan demikian, media merupakan *wahana penyalur informasi* belajar atau penyalur pesan. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan ke abstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan dari pada tanpa bantuan media.

Jerold Kemp (1986) dalam Pribadi (2004:1.4) mengemukakan beberapa faktor yang merupakan karakteristik dari media, antara lain:

1. kemampuan dalam menyajikan gambar (*presentation*);
2. faktor ukuran (*size*); besar atau kecil;
3. faktor warna (*color*) : hitam putih atau berwarna;
4. faktor gerak : diam atau bergerak;
5. faktor bahasa : tertulis atau lisan;
6. faktor keterkaitan antara gambar dan suara: gambar saja, suara saja, atau gabungan antara gambar dan suara.

Diantara media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar dari pada tulisan, apalagi jika gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Beberapa pengertian media gambar, diantaranya adalah:

- a. media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk 2 dimensi sebagai curahan atau pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, opaque proyektor (Hamalik, 1994:95).
- b. media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana saja (Sadiman, 1996:29).

Fungsi Media Gambar adalah:

- a. fungsi edukatif, artinya mendidik dan memberikan pengaruh positif pada pendidikan.
- b. fungsi sosial, artinya memberikan informasi yang autentik dan pengalaman berbagai bidang kehidupan dan memberikan konsep yang sama kepada setiap orang.
- c. fungsi ekonomis, artinya memberikan produksi melalui pembinaan prestasi kerja secara maksimal.
- d. fungsi politis, berpengaruh pada politik pembangunan.
- e. fungsi seni budaya dan telekomunikasi, yang mendorong dan menimbulkan ciptaan baru, termasuk pola usaha penciptaan teknologi kemediaman yang modern (Hamalik, 1994 : 12).

Selain itu, Jerold Kemp dan Diane K. Dayton (2004:1.5) mengemukakan klasifikasi jenis media sebagai berikut:

- a. media cetak;
- b. media yang dipamerkan (*displyed media*);
- c. overhead transparency;
- d. rekaman suara;
- e. *slide* suara dan *film stripe*;
- f. presentasi multi gambar;
- g. video dan film;
- h. pembelajaran berbasis computer (*computer based learning*).

Istilah media disini dilihat dari segi penggunaan, serta faedah dan fungsi khusus dalam kegiatan/proses belajar mengajar, maka yang digunakan adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang

digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik ataupun warga belajar).

Pesan (informasi) yang disampaikan melalui media, dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan (anak didik), dengan menggunakan salah satu atau gabungan beberapa alat indera mereka.

Pada umumnya keberadaan media muncul karena keterbatasan kata-kata, waktu, ruang dan ukuran. Ditambahkan juga bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang mampu menyampaikan pesan sekaligus mempermudah penerima pesan dalam memahami isi pesan.

Dari beberapa penjelasan media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat, bahan ataupun berbagai macam komponen yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan untuk memudahkan penerima pesan menerima suatu konsep.

Berkembangnya komunikasi elektronik, membawa perubahan-perubahan besar dalam dunia pendidikan. Satu hal yang harus dihindari yaitu anggapan bahwa kedudukan guru akan digantikan oleh alat elektronik. Dengan keberadaan komunikasi elektronik, menambah pentingnya kehadiran guru. Berubahnya fungsi guru dan peranan guru dikaitkan dengan upaya untuk memecahkan salah satu masalah pendidikan yaitu; (1) dengan membebaskan guru kelas dari kegiatan rutin yang banyak, (2) melengkapi guru dengan teknik-teknik keterampilan kualitas

yang paling tinggi, (3) pengembangan penyajian kelas dengan tekanan pada pelayanan perorangan semaksimal mungkin dalam setiap mata pelajaran, (4) mengembangkan pengajaran yang terpilih didasarkan pada kemampuan individual siswa.

Pengembangan media pembelajaran didasarkan pada 3 model pengembangan yaitu model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Model prosedural merupakan model yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus di ikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual yaitu model yang bersifat analitis yang memberikan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan serta keterkaitan antar komponen. Sedangkan model teoritik adalah model yang menunjukkan hubungan perubahan antar peristiwa.

2.4.2 Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran

Kehadiran media pembelajaran sebagai media antara guru sebagai pengirim informasi dan penerima informasi harus komunikatif, khususnya untuk obyek secara visualisasi. Dalam pembelajaran pengetahuan alam, khususnya konsep yang berkaitan dengan alam semesta lebih banyak menonjol visualnya, sehingga apabila seseorang hanya mengetahui kata yang mewakili suatu obyek, tetapi tidak mengetahui obyeknya disebut verbalisme. Masing-masing media mempunyai keistimewaan menurut karakteristik siswa. Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa akan lebih membantu keberhasilan pangajar dalam pembelajaran. Secara rinci fungsi media memungkinkan siswa menyaksikan obyek yang ada tetapi sulit untuk dilihat dengan kasat mata melalui perantara gambar, potret, *slide*, dan sejenisnya mengakibatkan siswa memperoleh gambaran yang nyata (Degeng, 1999:19).

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2002:11) ciri media pendidikan yang layak digunakan dalam pembelajaran adalah:

1. Fiksatif (*fixative property*)

Media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek.

2. Manipulatif (*manipulatif property*)

Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar.

3. Distributif (*distributive property*)

Memungkinkan berbagai obyek di transportasikan melalui suatu tampilan yang terintegrasi dan secara bersamaan obyek dapat menggambarkan kondisi yang sama pada siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama tentang kejadian itu. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu media yang mampu menampilkan serangkaian peristiwa secara nyata terjadi dalam waktu singkat dan suatu peristiwa yang di gambarkan harus mampu mentransfer keadaan sebenarnya, sehingga tidak menimbulkan adanya verbalisme.

Proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik jika siswa berinteraksi dengan semua alat inderanya. Guru berupaya menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar pula kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam

ingatan. Siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

Keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting, karena seperti yang dikemukakan oleh Edger Dale (dalam Sadiman, dkk, 2003:7-8) dalam klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak, dimana partisipasi, observasi, dan pengalaman langsung memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pengalaman belajar yang diterima siswa. Penyampaian suatu konsep pada siswa akan tersampaikan dengan baik jika konsep tersebut mengharuskan siswa terlibat langsung di dalamnya bila dibandingkan dengan konsep yang hanya melibatkan siswa untuk mengamati saja.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dengan penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit kepada siswa, dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

2.4.3 Media Sebagai Alat Bantu

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat di pungkiri. Karena memang gurulah yang menghendaknya untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik. Guru sadar tanpa bantuan media, maka bahan pelajaran sukar untuk diterima dan dipahami oleh setiap anak didik, terutama bahan pelajaran yang rumit dan kompleks.

Setiap materi pelajaran tentu memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada bahan siswaan yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi di lain pihak

ada bahan siswaan yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pengajaran seperti globe, grafik, gambar dan sebagainya. Bahan siswaan dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar diproses oleh anak didik. Apalagi bagi anak didik yang kurang menyukai bahan siswaan yang disampaikan itu.

Anak didik cepat merasa bosan dan kelelahan tentu tidak dapat mereka hindari, disebabkan penjelasan guru yang sukar dicerna dan dipahami. Guru yang bijaksana tentu sadar bahwa kebosanan dan kelelahan anak didik adalah berpangkal dari penjelasan yang diberikan guru bersimpang siur, tidak ada fokus masalahnya.

Hal ini tentu saja harus dicarikan jalan keluarnya. Jika guru tidak memiliki kemampuan untuk menjelaskan suatu bahan dengan baik, apa salahnya jika menghadirkan media sebagai alat bantu pengajaran guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelum pelaksanaan pengajaran.

Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

Ada 5 (lima) cara dalam mengklasifikasi media untuk mempreskripsikan strategi penyampaian yaitu:

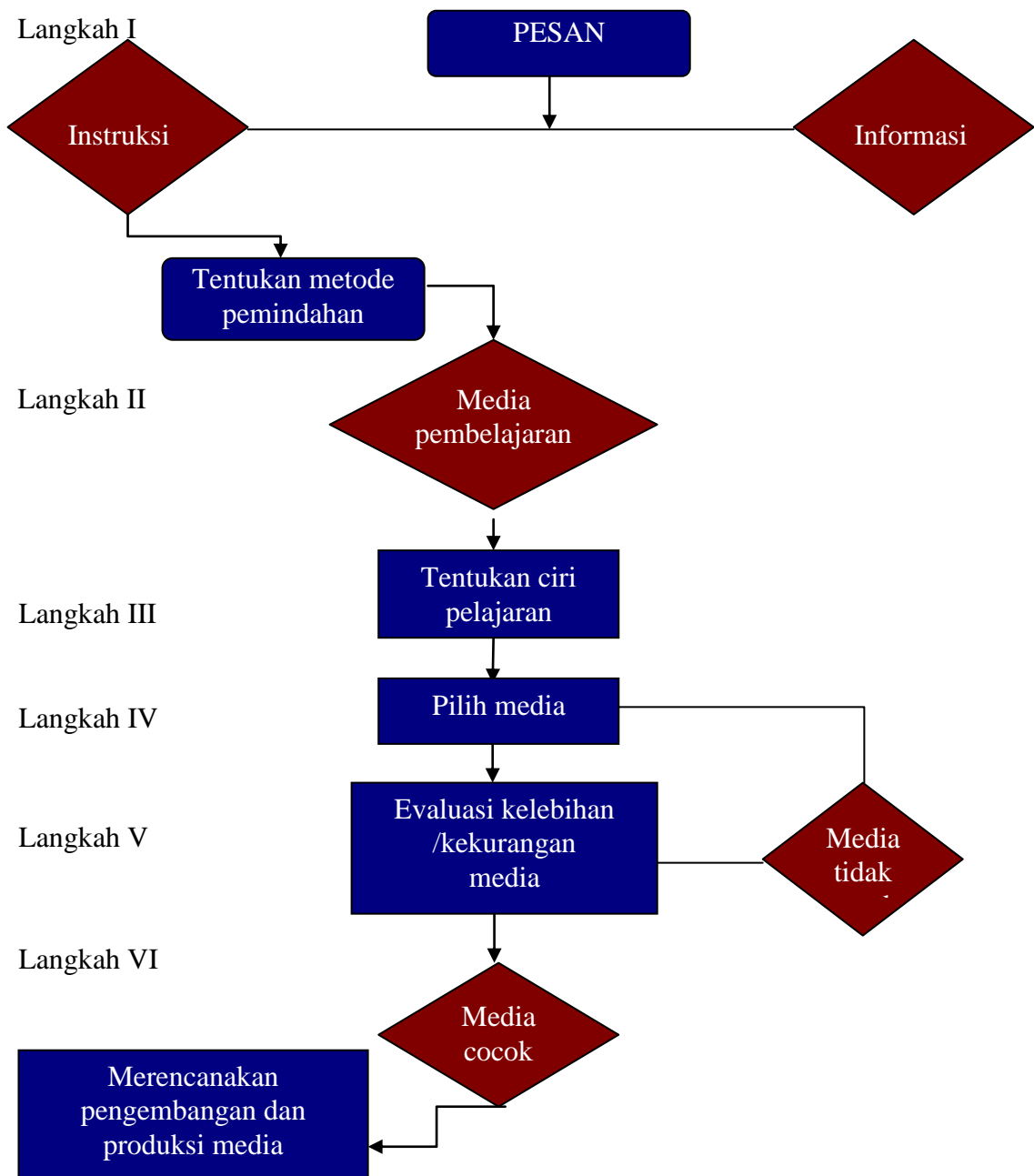
1. tingkat kecermatannya dalam menggambarkan sesuatu;
2. tingkat interaksi yang mampu ditimbulkannya;
3. tingkat kemampuan khusus yang dimilikinya;
4. tingkat motivasi yang dapat ditimbulkannya;
5. tingkat biaya yang diperlukan.

Menurut Sudjana (2001:12) tentang bagaimana siswa belajar melalui gambar-gambar adalah sebagai berikut. (1) Ilustrasi gambar merupakan perangkat tingkat abstrak yang dapat ditafsirkan berdasarkan pengalaman dimasa lalu, melalui penafsiran kata-kata, (2) Ilustrasi gambar merupakan perangkat pengajaran yang dapat menarik minat belajar siswa secara aktif, (3) Ilustrasi gambar membantu para siswa membaca buku siswaan terutama dalam penafsiran dan mengingat-ingat materi teks yang menyertainya, (4) Dalam booklet, pada umumnya anak-anak lebih menyukai setengah atau 1 halaman penuh bergambar disertai beberapa petunjuk yang jelas, (5) Ilustrasi gambar isinya harus dikaitkan dengan kehidupan nyata, agar minat para siswa menjadi efektif, (6) Ilustrasi gambar isinya hendaknya di tata sedemikian rupa sehingga tidak bertentangan dengan gerakan mata pengamat dan bagian-bagian yang paling penting dari ilustrasi itu harus dipusatkan pada bagian sebelah kiri atas gambar.

Dengan gambar, kita dapat melihat sesuatu yang menarik dan berhubungan dengan kondisi yang sebenarnya. Dengan menunjukkan gambar, guru membantu siswa untuk berkonsentrasi.

Ini berarti bahwa gambar dapat digunakan dalam pembelajaran untuk memberanikan siswa dalam belajar bahasa Inggris, karena siswa dapat melihat objek secara nyata. Selanjutnya gambar sangat penting untuk mempelajari bahasa Inggris karena gambar tersebut menjelaskan kata dimana siswa belum mengerti sebelumnya.

2.4.4 Model pemilihan media menurut Anderson



Gambar 2.2 Teknik Media Pembelajaran

Dengan demikian media gambar merupakan salah satu teknik media pembelajaran yang efektif karena mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat dan terpadu melalui pengungkapan kata-kata dan gambar.

Media yang telah dikenal dewasa ini tidak hanya terdiri dari dua jenis, tetapi sudah lebih banyak banyak dari itu. Klasifikasinya bisa dilihat dari jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan serta cara pembuatannya. Semua ini akan dijelaskan pada pembahasan di bawah ini.

Dilihat dari Jenisnya, Media dibagi ke dalam:

a. Media auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, **cassette recorder**, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelaianan dalam pendengaran.

b. Media visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), *slides* (film bingkai), foto, gambar atau lukisan, cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun.

c. Media audio visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi lagi dalam:

- a. Audio visual Diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, cetak suara.

- b. Audio visual Gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video-cassette*.

Sudirman (1991) mengemukakan beberapa prinsip pemilihan media pengajaran yang dibaginya kedalam tiga kategori, sebagai berikut:

1. tujuan pemilihan
2. karakteristik media pengajaran
3. alternatif pilihan

Dalam menggunakan media hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan media tersebut dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip itu menurut Nana Sudjana (1991:104) adalah:

- a. menentukan jenis media dengan tepat; artinya, sebaiknya guru memilih terlebih dahulu media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan siswaan yang akan diajarkan.
- b. menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat artinya, perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan /kemampuan anak didik.
- c. menyajikan media dengan tepat artinya, teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran haruslah di sesuaikan dengan tujuan, bahan metode, waktu, dan sarana yang ada.
- d. menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. Artinya kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan. Tentu tidak setiap saat atau selama proses belajar mengajar terus-menerus memperlihatkan atau menjelaskan sesuatu dengan media pengajaran.

Ke empat prinsip ini, hendaknya diperhatikan oleh guru pada waktu ia menggunakan media pengajaran. Terdapat beberapa prinsip yang perlu di perhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu:

- a. harus adanya kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan media pembelajaran. Apakah media itu untuk pembelajaran, untuk informasi yang bersifat umum, atau sekedar hiburan saja mengisi waktu kosong. Lebih khusus lagi apakah untuk pembelajaran kelompok atau individu, apakah sasarannya siswa TK, SD, SLTP, SMU, atau siswa pada Sekolah Dasar Luar Biasa, masyarakat pedesaan atau masyarakat perkotaan. Dapat pula tujuan tersebut akan menyangkut perbedaan warna, gerak atau suara.
- b. karakteristik media pembelajaran. Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari keunggulannya, cara pembuatan maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik media pembelajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitan dengan pemilihan media pembelajaran. Di samping itu memberikan kemungkinan pada guru untuk menggunakan berbagai media pembelajaran secara bervariasi.
- c. alternatif pilihan, yaitu adanya sejumlah media yang dapat dibandingkan atau dikompertisiskan. Dengan demikian guru menentukan pilihan media pembelajaran mana yang akan dipilih, jika terdapat beberapa media yang dapat dibandingkan. Prinsip pemilihan media pembelajaran menurut Harjanto (1997:238) yaitu Tujuan, Keterpaduan (validitas), Keadaan siswa, Ketersediaan, Mutu teknis, Biaya. Selanjutnya yang perlu kita ingat bersama bahwa tidak ada satu mediaupun yang sifatnya bisa menjelaskan semua permasalahan atau materi pembelajaran secara tuntas.

Ada beberapa keuntungan menggunakan gambar yaitu:

- a. menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi siswa
- b. pembelajaran lebih menyenangkan
- c. gambar yang dipilih dapat membantu siswa untuk mengerti dan mengingat informasi dengan baik.
- d. gambar harus murah, gambar tersebut dapat ditemukan dimana saja
- e. dengan menggunakan gambar, siswa dapat melihat objek yang sedang dibicarakan dan di diskusikan dengan benar.
- f. gambar dapat dihadirkan di dalam kelas. Contohnya, kita dapat membawa gambar sebuah burung atau situasi pertanian ke dalam kelas
- g. gambar dapat digunakan untuk siswa secara individu atau kelompok.

2.5 Kosakata

Ada tiga komponen dari bahasa, yaitu: fonologi (phonology), tata bahasa (grammar) dan kosakata (vocabulary). Kosakata adalah satu bagian terpenting dalam memsiswai sebuah bahasa, karena tanpa kosakata sangat sulit berkomunikasi dengan orang lain. Kosakata adalah bagian terpenting bagi murid untuk memsiswai sebuah bahasa. Mempelajari sebuah bahasa tidak bisa dipisahkan dari kosakata. Siswa yang tidak mempunyai sejumlah kosa kata akan gagal dalam menggunakan bahasa baik lisan juga tertulis.

Ini berarti bahwa murid tidak dapat berbicara bila mereka tidak menguasai kosakata, tetapi bila mereka tidak mengerti tata bahasa (grammar), mereka masih dapat berbicara meskipun mempunyai sedikit kosa kata. Kosa kata merupakan semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, kekayaan kata yang dimiliki oleh seseorang pembicara atau penulis.

Menurut Tarigan (1993 : 23), kosa kata selain untuk meningkatkan kuantitas dan kualitas kosa kata para siswa namun dapat bertujuan untuk: (a) meningkatkan taraf kehidupan siswa, (b) meningkatkan taraf kemampuan mental para siswa, (c) meningkatkan perkembangan konseptual para siswa, (d) mempertajam proses berfikir kritis para siswa, (e) memperluas cakrawala pandangan hidup para siswa.

Krashen (1983:155) dalam Tumaria (2000:11) describes the importance of vocabulary as follows: Vocabulary is basic to communication. If acquirers do not recognize the meaning of the key words used by the speakers who address to them, they will be unable to participate in the conversation. And if they wish to express some ideas or ask for information, they must be able to produce lexical items to convey their meaning. Since we have learnt that it is essential area of language and it plays an important role in a language. Without vocabulary nothing can be conveyed. In other words, it is impossible to understand what one says, and it will be difficult for us to communicate with the other if we have no good vocabulary mastery. Vocabulary plays an important role in a language, without vocabulary we cannot say anything.

Menurut Zainuddin (1992 : 28), kosakata digunakan untuk mewakili suatu nama, sifat, bentuk dan jenis benda, bisa menggunakan kesatuan bahasa yang bermakna, yang disebut kata atau kelompok kata.

Vocabulary is the content of the language. Rivers (1981:462) states that it would be impossible to learn language without vocabulary.

Kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kualitas dan kuantitas yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki semakin besar pula kemungkinan terampil berbahasa. Sehingga bisa dikatakan bahwa kuantitas dan kualitas, tingkatan kedalaman kosakata seseorang merupakan indeks pribadi terbaik bagi perkembangan mentalnya (Tarigan, 1993 : 2-3).

Hal ini selaras dengan pandangan Dale dalam Tarigan (1985 : 3) yang memberikan pandangan tentang pentingnya memahami kosakata sebagai berikut:

- a. kuantitas dan kualitas penguasaan kosakata seseorang merupakan indeks pribadi yang terbaik bagi perkembangan mentalnya.
- b. perkembangan kosakata merupakan perkembangan konseptual.
- c. semua pendidikan pada prinsipnya merupakan pengembangan kosakata.
- d. program yang sistematis bagi pengembangan kosakata dipengaruhi oleh usia, jenis kelamin, kemampuan dan status sosial.
- e. faktor geografis mempengaruhi perkembangan kosakata, dan
- f. penelaahan kosakata yang efektif hendaknya beranjak dari kata-kata yang sudah diketahui menuju kata-kata yang belum atau tidak diketahui

We can assume that without vocabulary, we will not be able to master the language well. By mastering a large number of vocabularies, a learner may be easier to learn a language. Fries (1945:38) says that vocabulary is the essential area of language learning. Students must learn the vocabulary of the language if they want to be able to use the language in communication.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan hal yang penting dalam mempelajari sebuah bahasa. Oleh karena itu guru-guru harus mempunyai strategi memberi informasi dan berkreasi menciptakan proses pembelajaran yang baik dalam kelas sehingga pembelajaran kosakata menyenangkan.

Pada siswa SMA kelas X, yang mereka pelajari adalah beberapa gambar yang berhubungan dengan kosakata yang diujikan, karakteristik dari gambar serta deskripsi dari gambar tersebut. Identifikasi berarti kita harus mengidentifikasi apa

yang akan diuraikan, misalnya gunung, rumah dan sebagainya. Setelah kita dapatkan apa yang akan diidentifikasi mulailah kita mendiskripsikan gambar atau benda tertentu. Dalam menilai hasil siswa, aspek yang dinilai adalah *vocabulary* (kosakata) yang siswa dapatkan dari gambar tersebut.

2.5.1 Konsep Pembelajaran Kosakata

Pembelajaran kosakata, guru harus memilih kata-kata yang mana dapat diajarkan dalam waktu yang terbatas misalnya seminggu sekali, kata-kata harus sesuai untuk diajarkan dan yang tidak harus diajarkan (Bismoko, 1976:64).

Pendapat ini menunjukkan bahwa guru harus hati-hati memilih kata-kata yang harus diajarkan, kata-kata yang berhubungan dengan kurikulum, tingkatan murid, usia serta kebutuhan siswa.

Menurut Nation (1974:18), ketika kita mengajarkan sebuah kata, ada tiga hal yang harus dipikirkan, yaitu: (1) kita harus mengajarkan bentuk dari kata tersebut, (2) kita harus mengajarkan arti dari kata tersebut, (3) kita harus mengajarkan bentuk dan arti kata tersebut bersama-sama.

Nation (1999:18) juga mengatakan bahwa mengajar kosa kata merupakan suatu keharusan bagi guru saat ini, arti dari kata harus diajarkan sesuai konteks. Berdasarkan pendapat diatas, guru bahasa Inggris tidak hanya mengajarkan bentuk kata akan tetapi juga arti dari kata tersebut, khususnya arti kata tersebut dalam konteks, karena apabila diajarkan tidak sesuai dengan kata, kata tersebut akan menyebabkan salah pengertian.

Nation memiliki beberapa langkah mudah dan praktis dalam menguasai *Vocabulary* yaitu: (1) *Matching the word* (menjodohkan kata), (2) *Fill in the*

blank (mengisi kotak kosong), (3) *Transearch* (menerjemahkan dan mencari jawaban), (4) *Crossword* (teka-teki silang).

2.5.2 Pengukuran Kosakata

Tujuan utama dari tes kosa kata adalah untuk mengukur pemahaman dan produksi kata dalam berbicara dan menulis (Madsen, 1983). Tes kosa kata biasanya dibagi menjadi dua, luas jenis dan kedalaman pengetahuan. Freebody (1981) dalam Read (1993) keluasan pengetahuan didefinisikan sebagai ukuran kosa kata siswa (berapa banyak kata yang diketahui), sedangkan kedalaman melibatkan pertimbangan kualitas siswa (bagaimana kosakata pengetahuan baik adalah kata-kata tertentu diketahui). Sebuah tes pada luasnya kosa kata melibatkan banyak kata-kata yang akan tercakup dalam tes dan membutuhkan respon yang singkat dalam hubungannya dengan setiap kata yang diuji (Read, 1993).

Jika berfokus pada kedalaman pengetahuan kosa kata, sangat sedikit kata-kata dapat dimasukkan karena biasanya berhubungan dengan pengujian kata-kata dalam konteks dan penggunaan kata dalam situasi yang berbeda. Karena penelitian ini bertujuan mengukur ukuran kosa kata siswa, uji fokus pada luasnya pengetahuan kosa kata yang harus mencakup banyak kata-kata.

Ada banyak cara untuk mengukur ukuran kosa kata. Nation (1990) menyebutkan dua cara yaitu, dengan menggunakan kamus dan menghitung frekuensi kata. Nation (1990) menjelaskan metode sampling dari kamus untuk membuat tes di atasnya. Dari kata-kata ini kita bisa membuat tes kosakata. Misalnya, tes pilihan ganda. Tujuannya supaya siswa dapat mengetahui arti dari kata-kata baik dalam bahasa Inggris atau bahasa asli. Cara lain untuk mengukur ukuran kosa kata siswa didasarkan pada jumlah frekuensi kata. Penghitungan frekuensi yang paling

umum adalah bahwa dari Thorndike dan Lorge (19.440) dan Umum Pelayanan Daftar bahasa Inggris Michael West (West, 1953) yang disebut GSL. Nation (1990) mengembangkan tes tingkat kosa kata (VLT) berdasarkan kata GSL dan Universitas daftar (UWL). VLT ini kemudian dikembangkan dan divalidasi oleh Beglar dan Hunt (1999).

VLT ini dibagi menjadi beberapa tingkatan. Sejumlah kata yang dipilih secara acak dari setiap level yaitu 1000 kata pertama, 1000 kata kedua dan 1000 kata ketiga, dan UWL sebagai sampel. Sebagai contoh 10 kata dari setiap tingkat yang diambil sebagai contoh untuk sebuah tes. Jika seorang siswa dapat menjawab dengan benar semua butir sampel di 1000 kata pertama, 10 dalam butir 1000 kata ke dua dan 5 dari 1000 kata ke tiga, dan tidak ada yang benar dalam UWL, maka diprediksikan jumlah kata yang dikuasai siswa adalah:

- a) 1000 kata dari 1000 kata pertama.
- b) 333 kata dari 1000 kata kedua
- c) 166 kata dari 1000 kata ketiga
- d) 0 kata dari UWL

2.5.3 Target dari Menguji

Tes ini disebut format definisi kata yang cocok (WDMF/Word Matching Definition Format). WDMF pengujian dipersiapkan untuk sekelompok siswa yang telah belajar bahasa Inggris untuk beberapa tahun (3-5). Menurut kurikulum, lulusan SMU diharapkan memiliki pengetahuan kosakata sekitar 4.000 kata. Dengan memiliki tingkat ini para siswa tidak akan memiliki kesulitan besar untuk menggunakan bahasa Inggris sebagai alat komunikasi, baik bahasa lisan maupun tulisan.

2.5.4 Pengembangan WDMF Tes

Uji tingkat kosakata termasuk tiga sampel dari tiga tingkat kosakata, yaitu 1000 kata pertama, 1000 kedua, dan 1000 kata ketiga sampel tambahan dari UWL. Setiap tingkat diwakili oleh 30 kata. Kata-kata yang dimasukkan dalam pengujian ini dipilih secara acak dengan mengambil setiap 30 kata dalam daftar setiap tingkat.

Setiap pengujian terdiri dari enam kata dalam bahasa Inggris. Bahasa Indonesia digunakan dalam definisi dari kata bahasa Inggris yang diuji. Untuk menjawab tes ini, para siswa diwajibkan untuk memilih kata dan untuk memahami makna masing-masing kata dengan mencocokkan kata tersebut dengan definisi mereka dalam Bahasa Indonesia.

Contoh kata yang diuji dapat dilihat di bawah ini:

- | | |
|------------|------------------------|
| a) private | |
| b) slow | |
| c) sorry | 1. melompat |
| d) jump | 2. pelan |
| e) apply | 3. Pribadi/swasta |
| f) blame | |

2.5.5 Penilaian Tes

Karena tujuan dari tes ini adalah untuk mengukur kosakata siswa, penilaian ini didasarkan pada jawaban yang benar, yaitu satu jawaban yang benar diberi skor 1(satu), jawaban yang salah mendapat nilai 0 (nol). Seperti telah dijelaskan, ukuran kosakata siswa diperoleh dengan menghitung jumlah jawaban yang benar yang akan dibagi dengan jumlah butir/contoh dalam setiap tes tingkat kosakata. Dari sini, kita bisa menemukan jawaban yang benar. Kemudian kita bisa

memperkirakan ukuran kosa kata siswa yaitu 1000 kata untuk setiap tingkat dengan tambahan 800 kata-kata dari UWL. Sebagai contoh, uji WDMF menggunakan 30 item untuk setiap tingkat. Jadi, jika seorang siswa mendapatkan 24 jawaban yang benar di uji tingkat 1000 kata pertama, dia diperkirakan memiliki 800 kata-kata. Kita dapat mengatakan bahwa siswa memiliki 800 kata dalam tingkat 1000 kata pertama dan seterusnya.

2.6 Definisi Aktivitas Belajar

Pada diri siswa terdapat kekuatan mental yang menjadi penggerak belajar, kekuatan mental itulah yang mendorong siswa untuk belajar. Kekuatan mental itu berupa keinginan, perhatian, kemauan atau cita-cita, ahli psikologi pendidikan menyebutkan mental yang mendorong terjadinya belajar tersebut sebagai aktivitas.

Menurut Sriyono (2011), aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani maupun rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar..

Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Aktivitas-aktivitas yang dimaksud dalam kegiatan pembelajaran adalah kegiatan aktivitas siswa yang mengarah pada proses belajar.

Aktivitas tersebut dibagi menjadi dua antara lain :

1. aktivitas *on task*, seperti bertanya pada guru, dapat menjawab pertanyaan guru, menjawab pertanyaan teman, memberi pendapat dalam diskusi, menyelesaikan tugas dari guru, dan ketepatan dalam mengumpulkan soal.

2. aktivitas *off task*, seperti ngobrol, mengganggu teman, keluar masuk kelas, melamun, main hand phone, dll.

Sriyono (2011) menyatakan, aktifnya siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku sebagai berikut :

1. Bertanya pada guru
2. Menjawab pertanyaan guru
3. Menjawab pertanyaan teman
4. Memberi pendapat dalam diskusi
5. Menyelesaikan tugas dari guru
6. Ketepatan mengumpulkan tugas

Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

Dierich (dalam Sardiman 2003: 101) membuat suatu daftar yang berisi macam macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain
2. *Oral activities*, seperti :menyatakan, merumuskan, mencatat, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interuksi
3. *Listening activities*, sebagai contoh, mendengarkan : uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato
4. *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin

5. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram
6. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain : melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan
8. *Emotional activities*, seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani tenang, gugup.

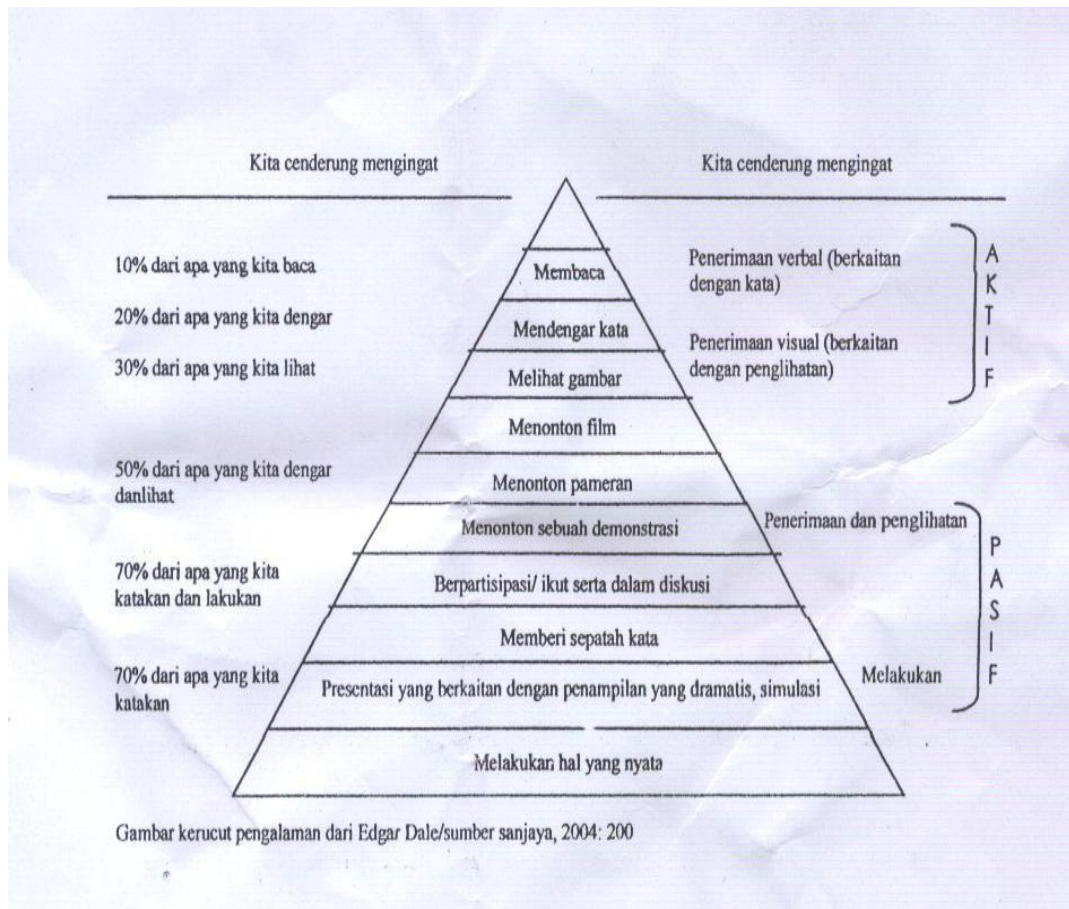
Menurut Sardiman (2003 : 100) dalam kegiatan belajar terdapat dua aktivitas yaitu aktivitas fisik dan aktivitas mental. Kedua aktivitas ini harus terkait, artinya harus terjadi keserasian antara kedua aktivitas tersebut agar hasil belajar yang dihasilkan optimal. Winkel (1994: 21) mendefinisikan aktivitas belajar adalah setiap macam kegiatan belajar yang menghasilkan suatu perubahan yang khas yang disebut belajar. Diharapkan dengan melakukan banyak aktivitas seperti diuraikan diatas, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Banyaknya aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peningkatan hasil belajar siswa.

1. Menurut Hamalik (2003 : 91) manfaat aktivitas siswa dalam pembelajaran yaitu : Siswa mencari pengalaman sendiri
2. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa
3. Mendorong kerjasama yang harmonis di kalangan para siswa
4. Mendorong disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan

5. Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri
6. Pembelajaran menjadi hidup dan penuh dinamika
7. Pembelajaran dilaksanakan secara realistik dan konkrit sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis

Trianadi (1994), menyatakan bahwa ” hal yang paling mendasar yang dituntut dalam proses pembelajaran adalah keaktifan siswa”. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

Dalam proses pembelajaran dapat dilakukan simulasi terlebih dahulu yang mirip dengan pesawat dan memiliki karakteristik yang sama. Alat yang dapat membantu proses belajar ini adalah media atau alat peraga pembelajaran. Untuk memahami peranana media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, (Sanjaya, Edgar Dale, 2008: 199), melukiskan dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan kerucut pengalaman (*cone of experience*) seperti pada gambar berikut .



Gambar 2.3 Kerucut Pengalaman

2.7 Defini Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil suatu penilaian dibidang pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai hasil belajar yang dinyatakan dalam bentuk nilai (Winkel 1989: 102). Hamalik (2001: 146) menyatakan *assessment* adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengukur prestasi belajar (*achievement*) siswa sebagai prestasi dari suatu program instruksional. Jadi untuk mengukur prestasi belajar dapat diberikan *assessment*. Sementara itu, Nurkencana (1996: 2) mengartikan evaluasi sebagai suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dalam dunia pendidikan. Pernyataan ini mengandung makna evaluasi digunakan untuk menentukan nilai atau prestasi belajar siswa. Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya

ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru. Prestasi belajar merupakan hasil dari adanya rencana dan pelaksanaan proses belajar, sehingga diperlukan informasi-informasi yang mendukung disertai dengan data yang objektif dan memadai (Rusyan 1994: 21). Oemar Hamalik (2001 : 45) dalam bukunya media pendidikan menyatakan bahwa : ”Presatasi belajar adalah perubahan tingkah laku yang diharapkan dimiliki siswa setelah dilaksanakannya kegiatan belajar pembelajaran”. Sedangkan Suratimah Tirtonegoro (1994 : 43) membuat batasan bahwa yang dimaksud prestasi belajar adalah, ”Hasil dari pengukuran serta penilaian hasil belajar”.

Prestasi belajar dalam bidang akademik diartikan prestasi pelajaran yang diperoleh dari kegiatan persekolahan yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian. Thorndike dalam Djaali (2001: 20) berdiskusi bahwa siswa akan belajar lebih giat apabila mereka mengetahui bahwa di akhir program yang sedang ditempuh akan ada tes untuk mengetahui nilai dan prestasi mereka. Suparman (2001: 20) menyatakan bahwa untuk mengukur prestasi belajar dapat dilaksanakan dengan evaluasi. Alat ukur dapat berbentuk tes karangan atau tes objektif untuk tujuan instruksional dalam kawasan kognitif. Nurkencana (1996:25) mengatakan tes adalah cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas yang harus dikerjakan oleh siswa atau sekelompok siswa sehingga memprestasikan suatu nilai tentang tingkah laku atau prestasi siswa sehingga memprestasikan suatu nilai tentang tingkah laku atau prestasi siswa tersebut. Prestasi belajar yang dikenal dengan istilah *achievement*, adalah keseluruhan kecakapan dan prestasi yang dicapai melalui pembelajaran di sekolah dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai berdasarkan tes pengukuran prestasi belajar. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tes digunakan

untuk mengetahui prestasi belajar karena tes merupakan alat ukur untuk mengetahui keberprestasian pembelajaran.

Ada banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar. WS. Winkel, (1994:24) menggolongkan menjadi empat kelompok, yaitu :

1. Faktor dari pihak siswa, terdiri dari faktor intelegensi, faktor prestasi belajar, dan faktor kondisi fisik
2. Faktor dari pihak guru, terdiri dari faktor pengetahuan guru dan faktor sikap guru
3. Faktor instuisi lain, terdiri dari faktor kurikulum, faktor jadwal pelajaran, faktor pembagian tugas, faktor pengelompokan siswa, dan faktor fasilitas siswa
4. Faktor situasional, yaitu faktor yang berhubungan dengan situasi belajar seperti; keadaan waktu belajar dan lokasi dimana kegiatan itu berlangsung

Berdasarkan uraian di atas, maka pengertian prestasi belajar dalam penelitian ini adalah prestasi belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar pada ranah kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian pengetahuan pemahaman, penerapan, analisis, dan sintesis dengan penekanan pada aspek pengetahuan, pemahaman dan aplikasi yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa

Subjek penelitian. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran akan terlihat dalam bentuk nilai yang diperoleh melalui tes (ulangan/ujian) yang berhubungan dengan materi pelajaran yang telah diperoleh atau yang dipelajarinya.

Menurut Djamarah, (2000: 97) keberhasilan proses pembelajaran dibagi atas beberapa tingkatan atau taraf sebagai berikut.

1. Istimewa/maksimal, apabila seluruh bahan pelajaran dapat dikuasai oleh anak didik
2. Baik sekali/optimal, apabila sebagian besar (76% sampai 99% bahan pelajaran dapat dikuasai oleh anak didik
3. Baik/minimal, apabila bahan pelajaran dikuasai oleh anak didik hanya 66% sampai dengan &5% saja
4. Kurang, apabila bahan pelajaran dikuasai oleh anak didik kurang dari 65%.

Hasil belajar yang dicapai siswa merupakan penilaian penguasaan, baik yang bersifat kognitif, afektif, psikomotor sehingga merupakan hasil dari adanya tingkahlaku siswa sebagai hasil belajar yang telah diikutinya melalui program pembelajaran sekolah.

2.8 Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Laila Maharani (2006). Meningkatkan kosa kata siswa dengan menggunakan media gambar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media gambar dapat meningkatkan kosa kata siswa.
2. Penelitian yang dilakaukan oleh Tris Septiana (2006). Hasil penelitian menunjukkan media gambar dapat meningkatkan kosakata siswa.
3. Penelitian yang dilakukan di SMA N Banjarn Klungkung, penelitian menunjukkan bahwa media gambar dapat meningkatkan kosa kata siswa.

4. Penelitian yang dilaksanakan di SLTP N 1 Soppeng Riaja Kabupaten Barru, penelitian menunjukkan bahwa media gambar berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa.