

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. LKS *Word Square*

Lembar Kerja Siswa (LKS) merupakan salah satu media pembelajaran.

Menurut Majid (2007:176) LKS adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik, lembar kegiatan biasanya juga dilengkapi dengan petunjuk atau langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas.

Tugas yang diperintahkan dalam lembar kegiatan harus jelas kompetensi dasar yang akan dicapainya. Keuntungan adanya lembar kegiatan adalah memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, siswa akan belajar secara mandiri dan belajar memahami serta menjalankan suatu tugas tertulis.

Pengertian lain diungkapkan oleh Trianto (2010:111) yang menyatakan bahwa:

Lembar kegiatan siswa adalah panduan siswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah. Lembar kegiatan ini dapat berupa panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan eksperimen atau demonstrasi.

Safarini (2010:22) mengatakan bahwa LKS *word square* sebagai alat bantu pembelajaran mempunyai peranan sebagai berikut:

- a. Merupakan variasi pembelajaran.
- b. Memudahkan mengajar karena LKS *word square* disusun sesuai urutan pengertian penting.

- c. Meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar karena model ini selalu diikuti diskusi atau penjelasan guru, sehingga jawaban pertanyaan merupakan pengertian yang utuh dan berkaitan.
- d. Konsep yang disampaikan oleh guru menjadi nyata dan jelas, mudah dipahami dan diingat.
- e. Memotivasi belajar siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.

Menurut Urdang (Wurianingrum, 2007:16) *word square is a set of words such that when arranged one beneath another in the form of a square the read a like horizontally*, artinya *word square* adalah sejumlah kata yang disusun satu di bawah yang lain dalam bentuk bujur sangkar dan dibaca secara mendatar dan menurun. Kelebihan *word square* yaitu dapat melatih sikap teliti dan kritis, merangsang siswa berfikir efektif dan melatih disiplin sedangkan beberapa kekurangan yaitu mematikan kreatifitas, siswa tinggal menerima bahan mentah, dan siswa tidak dapat mengembangkan materi yang ada dengan kemampuan dan kompetensi yang dimilikinya

Menurut Hornby (Wurianingrum, 2007:16) *word square* adalah sejumlah kata yang disusun sehingga kata-kata tersebut dapat dibaca ke depan dan ke belakang. Jadi *word square* adalah kata-kata yang disusun dalam bentuk persegi yang bisa dibaca secara vertikal dan horizontal. Dalam *word square* ini, huruf-huruf disusun secara acak sehingga dapat dibaca secara vertikal ataupun horizontal namun ditambah huruf-huruf yang lain sebagai pengecoh.

Menurut Saptono (Wurianingrum, 2007:18) langkah-langkah pembelajaran *word square* adalah:

- a. Siswa diarahkan untuk mempelajari topik tertentu yang akan disampaikan.
- b. Siswa disuruh menemukan istilah dalam *word square* yang relevan dengan topik yang telah dipelajari.
- c. Siswa memberikan penjelasan tentang kata yang ditemukan. Informasi dari siswa tentang kata tersebut sebanyak-banyaknya digali oleh guru.
- d. Penjelasan siswa divariasikan dengan pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan kepada seluruh siswa.

## **B. Media Video**

Pengertian media seringkali disalahtafsirkan dengan sarana peralatan pendukungnya. Kata media, berasal dari bahasa latin "*medius*" dan merupakan bentuk jamak dari *medium* yang bermakna perantara atau mengantar. Dalam bahasa Arab, media sering disebut dengan "*wasail*" yang merupakan bentuk jamak dari "*wasilah*" yang juga bersinonim dengan "*Al wash*" yang artinya "tengah" . Kata "tengah" bermakna berada di antara dua sisi, maka bisa juga disebut dengan „perantara“ (*wasilah*) atau yang mengantarai kedua sisi tersebut. Karena posisinya berada di tengah, maka ia juga bisa disebut sebagai pengantar atau penghubung, yakni sesuatu yang menghubungkan, mengantarkan atau menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi yang lainnya (Munadi: 2013:6).

Media adalah bagian yang sangat penting dan tidak terpisahkan dari proses pembelajaran, terutama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hamidjojo ( Arsyad 2000: 4) menyatakan bahwa memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang di gunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang di kemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa video itu berkenaan dengan apa yang dapat dilihat, utamanya adalah gambar hidup (bergerak; *motion*), proses perekamannya, dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi.

Menurut (Munadi:2013:116) karakteristik dari media video dalam meningkatkan efektifitas atau efisiensi proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Mengatasi jarak dan waktu.
- b) Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu singkat.
- c) Dapat membawa siswa berpetualang dari negara satu ke negara lainnya, dan dari masa yang satu ke masa yang lain.
- d) Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan.
- e) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- f) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
- g) Mengembangkan imajinasi.
- h) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik.

i) Sangat kuat memengaruhi emosi seseorang

Secara umum, menurut Davies (1991:152) video mempunyai 5 sifat, yaitu:

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

Menurut Anderson (1994:103-105) bahwa dalam media video terdapat kelebihan dan kekurangan antara lain:

- Kelebihan media video :
  1. Dapat digunakan untuk klasikal atau individual
  2. Dapat digunakan seketika.
  3. Digunakan secara berulang.
  4. Dapat menyajikan objek yang bersifat bahaya.
  5. Dapat menyajikan objek secara detail.
  6. Dapat diperlambat dan dipercepat.
  7. Menyajikan gambar dan suara.
- Kelemahan media video:
  1. Sukar untuk dapat direvisi.
  2. Relatif mahal.
  3. Memerlukan keahlian khusus.

### C. Hasil Belajar

Gagne (1992:58 ) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan (performance) yang dapat teramati dalam diri seseorang dan disebut sebagai kapabilitas.

Menurut Gagne ada lima katagori kapabilitas manusia yaitu :

1. Keterampilan intelektual

2. Strategi kognitif
3. Informasi verbal
4. Keterampilan motorik
5. Sikap

Tes hasil belajar merupakan butir tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Tes hasil belajar meliputi tes hasil belajar produk, tes hasil belajar proses, dan tes hasil belajar psikomotorik. Tes hasil belajar dikembangkan sesuai dengan jenjang kemampuan kognitif. Untuk penskoran hasil tes, menggunakan panduan evaluasi yang memuat kunci dan pedoman penskoran setiap butir soal (Trianto, 2010:114).

Hasil belajar kognitif menjadi cerminan tingkat keberhasilan siswa, seperti yang dikatakan oleh Eggen dan Kauchak (1997:441) bahwa sebagian besar tujuan dan hasil belajar yang muncul dalam panduan kurikulum sekolah di beberapa negara bagian adalah dalam ranah kognitif, yang fokus pada pengetahuan dan pemahaman pada suatu fakta, konsep, prinsip, aturan, keterampilan, dan pemecahan masalah. Hal ini juga senada dengan pernyataan Anderson dan Krathwohl (Prawiradilaga, 2009:94) yaitu bila seseorang sedang belajar, maka akan terjadi peningkatan kognitif dalam dirinya. Setiap potensi terkait motorik atau sikap berawal dari proses kognitif. Dengan kata lain, berpikir kognitiflah yang menjadi dasar dari segala penguasaan ilmu dan peningkatan kemampuan. Anderson dan Krathwohl merumuskan jenjang berpikir kognitif yang merupakan revisi dari taksonomi Bloom, seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Proses Berfikir Kognitif

<b>Ranah kognitif</b>	<b>Berpikir</b>	<b>Uraian</b>	<b>Rincian</b>
<b>C1</b>	Mengingat	Memunculkan pengetahuan dari jangka panjang,	Mengenali
			Mengingat
<b>C2</b>	Mengerti	Membetuk arti dari pesan pembelajaran (isi) : lisan, tulisan, grafis atau gambar.	Memahami
			Membuat contoh
			Mengelompokkan
			Meringkas
			Meramalkan
			Membandingkan
<b>C3</b>	Menerapkan	Melaksanakan atau menggunakan prosedur dalam situasi tertentu	Melaksanakan
			Mengembangkan
<b>C4</b>	Menganalisis	Menjabarkan komponen atau struktur dengan membedakan dari bentuk dan fungsi, tujuan dan seterusnya	Membedakan
			Menyusun kembali
			Menandai
<b>C5</b>	Mengevaluasi	Menyusun pertimbangan berdasarkan kriteria persyaratan khusus	Mengecek
			Mengkritik
<b>C6</b>	Berkreasi	Menyusun, sesuatu hal baru, memodifikasi suatu model lama, menjadi suatu yang berbeda.	Menghasilkan
			Merencanakan
			Membentuk

Sumber : Sani (:2013:57)

Hasil belajar dari aspek kognitif mempunyai hirarki atau tingkatan dalam pencapaiannya. Adapun tingkat-tingkat yang dimaksud adalah: (1) informasi non verbal, (2) informasi fakta dan pengetahuan verbal, (3) konsep dan prinsip, dan (4) pemecahan masalah dan kreatifitas. Informasi non verbal dikenal atau dipelajari dengan cara penginderaan terhadap objek-objek dan peristiwa-peristiwa secara langsung. Informasi fakta dan pengetahuan verbal dikenal atau dipelajari dengan cara mendengarkan orang lain dan dengan

jalan membaca. Semuanya itu penting untuk memperoleh konsep-konsep. Selanjutnya, konsep-konsep itu penting untuk membentuk prinsip-prinsip. Kemudian prinsip-prinsip itu penting di dalam pemecahan masalah atau di dalam kreativitas (Slameto,1991: 131).

#### **D. Aktivitas Belajar Siswa**

Pada prinsipnya belajar adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku. Dalam proses pembelajaran dilakukan suatu kegiatan, tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar (Sardiman, 2008:95). Hal ini sependapat dengan Hamalik (2009:171) bahwa pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri.

Hamalik (2009:11:75) mengatakan penggunaan asas aktivitas besar nilainya bagi pengajaran para siswa, oleh karena:

1. Para siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
2. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral.
3. Memupuk kerja sama yang harmonis di kalangan siswa.
4. Para siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri.
5. Memupuk disiplin kelas dan suasana belajar menjadi demokratis.
6. Mempererat hubungan sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara orang tua dengan guru.

7. Pengajaran diselenggarakan secara realistis dan konkret sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan verbalistis.
8. Pengajaran di sekolah menjadi hidup sebagaimana aktivitas dalam kehidupan di masyarakat.

Aktivitas siswa menurut Diedrich (Sardiman,2007:101) digolongkan ke dalam delapan jenis kegiatan, yaitu:

1. Kegiatan-kegiatan visual, meliputi kegiatan; membaca, melihat gambar, mengamati, eksperimen, pameran, dan mengamati orang lain atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan, meliputi kegiatan; menyatakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberikan saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan, meliputi kegiatan; mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, dan mendengarkan suatu permainan.
4. Kegiatan-kegiatan menulis, meliputi kegiatan; menulis laporan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, mengerjakan lembar kerja, menulis cerita, dan mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar, meliputi kegiatan; menggambar, membuat grafik, diagram peta dan pola.

6. Kegiatan-kegiatan matrik, meliputi kegiatan; melakukan percobaan, melaksanakan pameran, menyelenggarakan permainan, dan membuat model.
7. Kegiatan-kegiatan mental, meliputi kegiatan; mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, dan membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional, meliputi kegiatan; minat, membedakan, berani, tenang.

Klasifikasi aktivitas seperti yang telah diuraikan di atas, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks. Jika berbagai macam kegiatan tersebut dapat di ciptakan disekolah, makas sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar.

Kreativitas guru sangat diperlukan agar dapat merencanakan kegiatan siswa yang sangat bervariasi.

Diedrich (Sardiman, 2007:101) membuat suatu daftar yang berisi 177

macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

- a. *Visual activities*, yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- b. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- c. *Listening activities*, sebagai contoh, mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- d. *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin, membuat rangkuman.
- e. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram, charta, poster.
- f. *Motor activities*, yang masuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat kontruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
- g. *Mental activities*, sebagai contoh, misalnya: mencari informasi, menganggap, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.

- h. *Emosional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, semangat, bergairah, berani, tegang, gugup.