

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 . Teori Belajar dan Pembelajaran

Kajian tentang teori belajar dan pembelajaran erat kaitannya dengan teknologi pendidikan. Reigeluth (1999:31) mendefinisikan teori sebagai sekelompok prinsip yang secara sistematis diintegrasikan yang dimaksudkan untuk menjelaskan dan memprediksi fenomena pembelajaran. Dengan demikian, teori-teori belajar dan pembelajaran harus dimiliki oleh bidang Teknologi Pendidikan untuk mendukung praktik, khususnya yang berhubungan dengan penelitian ini, mulai dari teori dan praktik desain, pengembangan, pemanfaatan, manajemen, dan evaluasi proses dan sumber daya belajar.

Teori belajar adalah teori yang berhubungan dengan bagaimana siswa belajar untuk mencapai suatu tujuan belajar. Belajar merupakan pemerolehan ilmu atau keterampilan melalui belajar, pengalaman, atau pelatihan. Individu yang melakukan proses belajar akan menempuh suatu pengalaman belajar dan berusaha untuk mencari makna dari pengalaman tersebut. Proses belajar yang berkualitas dan relevan tidak dapat terjadi dengan sendirinya, melainkan perlu direncanakan. Belajar merupakan kegiatan aktif pembelajar dalam membangun makna atau pemahaman, sehingga diperlukan dorongan kepada pembelajar dalam membangun

gagasan (Depdiknas, 2002:2). Teori ini pun berlaku dalam belajar bahasa. Teori belajar bahasa adalah gagasan-gagasan tentang pemerolehan bahasa. Semua kegiatan belajar melibatkan ingatan. Oleh karena itu diperlukan penciptaan lingkungan yang mendorong prakarsa, motivasi, dan tanggung jawab pebelajar untuk belajar sepanjang hayat. Pembelajaran yang melibatkan seluruh indera akan lebih bermakna dibandingkan dengan satu indera saja, Dryden dan Jeannette (2002:195). Hal ini akan memunculkan kreativitas untuk menyelesaikan masalah dengan cara-cara baru dan tidak terpaku pada satu cara saja.

Dari sudut pandang pendidikan, belajar terjadi apabila terdapat perubahan dalam hal kesiapan (*readiness*) pada diri seseorang dalam berhubungan dengan lingkungannya. Setelah melakukan proses belajar biasanya seseorang akan menjadi lebih memiliki pemahaman yang lebih baik (*sensitive*) terhadap objek, makna, dan peristiwa yang dialami.

Seperti yang telah dikemukakan di atas, Proses belajar mengajar adalah fenomena yang kompleks, melibatkan setiap kata, pikiran, tindakan, dan juga asosiasi. Deporter, B, (2002:3) mengatakan bahwa sampai sejauh mana seorang guru mampu mengubah lingkungan, presentasi, dan rancangan pengajarannya, maka sejauh itu pula proses belajar mengajar itu berlangsung . Ini berarti, dalam pembelajaran diharapkan dapat mengarahkan perhatian pebelajar ke dalam nuansa proses belajar seumur hidup dan tak terlupakan.

Menurut UNESCO (*United Nations, Educational, Scientific, and Cultural Organization*) dalam Atika Aziz (2010: 1), ada empat pilar pendidikan, yaitu :

1. *Learn to know* yakni belajar untuk mengetahui dalam prosesnya tidak sekedar mengetahui apa yang bermakna tetapi juga sekaligus mengetahui apa yang tidak bermanfaat bagi kehidupan. Guru harus menjadi inspirator dalam pengembangan, perencanaan, dan pembinaan pendidikan dan pembelajaran. Hal ini juga secara eksplisit di cantumkan dalam Peraturan Pemerintah No 19 tahun 2005, yaitu guru sebagai agent pembelajaran harus menjadi fasilitator, pemacu, motivator, dan inspirator bagi peserta didik. Di samping itu guru dituntut untuk dapat berperan ganda sebagai kawan berdialog bagi siswanya dalam rangka mengembangkan penguasaan pengetahuan siswa.
2. *Learn to do* belajar untuk berbuat yakni belajar untuk mengaplikasi ilmu, bekerja sama dalam kelompok, belajar memecahkan masalah dalam berbagai situasi, belajar untuk berkarya atau mengaplikasikan ilmu yang didapat oleh siswa. Proses belajar menghasilkan perubahan dalam ranah kognitif, peningkatan kompetensi, serta pemilihan dan penerimaan secara sadar terhadap nilai, sikap, penghargaan, perasaan, serta kemauan untuk berbuat atau merespon suatu stimulus. Pendidikan membekali manusia tidak sekedar untuk mengetahui, tetapi lebih jauh untuk terampil berbuat atau mengerjakan sesuatu sehingga menghasilkan sesuatu yang bermakna bagi kehidupan.
3. *Learning to be* menjadi diri sendiri diartikan sebagai proses pemahaman terhadap kebutuhan dan jati diri. Belajar berperilaku sesuai dengan norma dan kaidah yang berlaku di masyarakat, belajar menjadi orang yang berhasil,

sesungguhnya merupakan proses pencapaian aktualisasi diri. Hal ini erat sekali kaitannya dengan bakat, minat, perkembangan fisik, kejiwaan, tipologi pribadi anak serta kondisi lingkungannya. Sebagai contoh siswa yang agresif, akan menemukan jati dirinya bila diberi kesempatan cukup luas untuk berkreasi. Dan sebaliknya bagi siswa yang pasif, peran guru sebagai kompas penunjuk arah sekaligus menjadi fasilitator sangat diperlukan untuk menumbuhkembangkan potensi diri siswa secara utuh dan maksimal.

4. *Learning to live together* belajar memahami dan menghargai orang lain.

Untuk itu diperlukan membangun ikatan emosional dengan pembelajar, yaitu dengan menciptakan kesenangan dalam belajar, menjalin hubungan, dan menyingkirkan ancaman. Hal ini merupakan faktor yang perlu diperhatikan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang baik. Studi-studi menunjukkan bahwa pembelajar lebih banyak belajar jika pelajarannya memuaskan, menantang, dan ramah. Dengan kondisi seperti itu, siswa lebih sering ikut serta dalam kegiatan sukarela yang berhubungan dengan bahan pelajaran, Walberg (1997) dalam Deporter, B., (2002:23). Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang lebih mendalam terhadap fenomena belajar dan pembelajaran, sehingga dalam implementasinya dapat lebih efektif dan efisien.

Seperti yang dikemukakan oleh Mayer dalam Smith dan Ragan (2002:14), belajar mencakup beberapa konsep penting yang meliputi: 1. Durasi perubahan perilaku bersifat relatif permanen, 2. Perubahan terjadi pada struktur dan isi pengetahuan

orang yang belajar, 3. Penyebab terjadinya perubahan pengetahuan dan perilaku adalah pengalaman yang dialami oleh siswa, bukan pertumbuhan atau perkembangan. Proses belajar dapat berlangsung baik dalam situasi formal maupun situasi informal.

Sehubungan dengan konsep belajar tersebut, teori belajar yang ada saat ini banyak manfaatnya dalam pengembangan pembelajaran bahasa. Dapat berpikir dan berbahasa merupakan ciri utama yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Karena memiliki keduanya, maka sering disebut manusia sebagai makhluk sosial. Dengan pikirannya, manusia menjelajah ke setiap fenomena yang nampak bahkan yang tidak nampak. Dengan bahasanya, manusia berkomunikasi untuk bersosialisasi dan menyampaikan hasil pemikirannya.

2.1.1. Teori Belajar Konstruktivistik

Teori belajar konstruktivistik disumbangkan oleh Jean Piaget, yang merupakan salah seorang tokoh yang disebut-sebut sebagai pelopor konstruktivisme. Jean Piaget, seorang psikolog kelahiran Swiss (1896-1980), percaya bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik, Piaget (1969) dalam Haminullah (2013:2). Peserta didik diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan objek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan tilikan dari guru. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada siswa agar mau berinteraksi

dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.

Lebih lanjut Piaget (1969) dalam Suyanto (2010:5), menyatakan bahwa peserta didik belajar dari lingkungan disekitar dengan cara mengembangkan apa yang sudah dimiliki dan akan berinteraksi dengan apa yang ditemui di sekitarnya. Berdasarkan pendapat ini, semua peserta didik adalah pembelajar aktif. Dalam berinteraksi, mereka akan melakukan suatu tindakan agar bisa memecahkan masalah dan di sinilah terjadi proses belajar.

Berdasarkan teori diatas bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan dari guru. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.

Teori Konstruktivistik didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang dipelajari. Beda dengan aliran behavioristik yang memahami hakikat belajar sebagai kegiatan yang bersifat mekanistik antara stimulus respon, konstruktivisme lebih memahami belajar sebagai kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan

dengan memberi makna pada pengetahuannya sesuai dengan pengalamannya. Konstruktivistik sebenarnya bukan merupakan gagasan yang baru, apa yang dilalui dalam kehidupan kita selama ini merupakan himpunan dan pembinaan pengalaman demi pengalaman. Ini menyebabkan seseorang mempunyai pengetahuan dan menjadi lebih dinamis.

Shymansky (1992) dalam Haminullah (2013:4) menyatakan bahwa ada sejumlah ciri-ciri proses pembelajaran yang sangat ditekankan oleh teori konstruktivistik, yaitu:

1. Menekankan pada proses belajar, bukan proses mengajar
2. Mendorong terjadinya kemandirian dan inisiatif belajar pada siswa
3. Memandang siswa sebagai pencipta kemauan dan tujuan yang ingin dicapai
4. Berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses, bukan menekan pada hasil
5. Mendorong siswa untuk melakukan penyelidikan
6. Mengharagai peranan pengalaman kritis dalam belajar
7. Mendorong berkembangnya rasa ingin tahu secara alami pada siswa
8. Penilaian belajar lebih menekankan pada kinerja dan pemahaman siswa
9. Berdasarkan proses belajarnya pada prinsip-prinsip teori kognitif.

Sehubungan dengan pembelajaran bahasa, ahli konstruktivisme menyatakan bahwa manusia membentuk versi mereka sendiri terhadap kenyataan, mereka menggandakan beragam cara untuk mengetahui dan menggambarkan sesuatu untuk mempelajari pemerolehan bahasa pertama dan kedua (Bahasa Inggris).

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan, bahwa makna belajar menurut konstruktivisme adalah aktivitas yang aktif, dimana peserta didik membina sendiri pengetahuannya, mencari arti dari apa yang mereka pelajari dan merupakan proses menyelesaikan konsep dan idea-idea baru dengan kerangka berfikir yang telah ada dan dimilikinya.

Dalam mengimplementasikan teori belajar ini, guru menggunakan strategi pendekatan diskusi dan praktik, sehingga memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan lingkungannya baik dengan peralatan yang ada ataupun dengan teman sebaya untuk menemukan pengetahuan baru. Dalam hal ini peran guru hanya mendorong agar mereka saling memberi pengalaman ataupun pengetahuan sehingga proses pembelajaran menjadi menarik bagi mereka. Waktu untuk mempresentasikan di akhir pelajaran merupakan usaha untuk melibatkan siswa di hadapan siswa yang lain sehingga diharapkan dapat memotivasi siswa lainnya untuk berusaha melakukan hal yang sama di lain kesempatan.

2.1.2. Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behaviorisme dikembangkan pada tahun 1920-an dan 1930-an oleh psikolog Skinner, Pavlov dan Thorndike. Hingga saat ini, teori ini masih memiliki pengaruh yang kuat pada praktik pendidikan, bahkan mungkin juga teori pendidikan. Masih banyak pengajar, baik di lingkungan formal maupun non formal yang menerapkan teori ini.

Teori belajar menurut Skinner dalam Slavin (2000:256), konsep-konsep yang dikemukakan Skinner tentang belajar lebih mengungguli konsep para tokoh sebelumnya. Ia mampu menjelaskan konsep belajar secara sederhana, namun lebih komprehensif. Menurut Skinner hubungan antara stimulus dan respon yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungannya, yang kemudian menimbulkan perubahan tingkah laku, tidaklah sesederhana yang dikemukakan oleh tokoh-tokoh sebelumnya. Menurutnya respon yang diterima seseorang tidak sesederhana itu, karena stimulus-stimulus yang diberikan akan saling berinteraksi dan interaksi antar stimulus itu akan memengaruhi respon yang dihasilkan. Respon yang diberikan ini memiliki konsekuensi-konsekuensi. Konsekuensi-konsekuensi inilah yang nantinya memengaruhi munculnya perilaku. Oleh karena itu dalam memahami tingkah laku seseorang secara benar harus memahami hubungan antara stimulus yang satu dengan lainnya, serta memahami konsep yang mungkin dimunculkan dan berbagai konsekuensi yang mungkin timbul akibat respon tersebut. Skinner juga mengemukakan bahwa dengan menggunakan perubahan-perubahan mental sebagai alat untuk menjelaskan tingkah laku hanya akan menambah rumitnya masalah. Sebab setiap alat yang digunakan perlu penjelasan lagi, demikian seterusnya.

Teori belajar yang dikembangkan oleh Pavlov dalam Kusumah (2010), dikenal dengan teori *Conditional Reflexes* atau reflek terkondisi. Teori didasarkan pada reaksi sistem tak terkondisi dalam diri seseorang, refleksi emosional yang dikontrol oleh sistem urat syaraf otonom serta gerak refleksi setelah menerima

stimulus dari luar. Lebih lanjut dijelaskan bahwa dari eksperimen yang dilakukan Pavlov menghasilkan hukum-hukum belajar, diantaranya: 1. *Law of Respondent Conditioning* yakni hukum pembiasaan yang dituntut, jika dua macam stimulus dihadirkan secara simultan (yang salah satunya berfungsi sebagai Reinforcer), maka refleks dan stimulus lainnya akan meningkat. 2. *Law of Respondent Extinction* yakni hukum pemusnahan yang dituntut. Jika refleks yang sudah diperkuat melalui Respondent Conditioning itu didatangkan kembali tanpa menghadirkan reinforcer, maka kekuatannya akan menurun. Respon terkondisi yang paling sederhana diperoleh melalui serangkaian penguatan, yaitu tindak lanjut/penguatan yang terus berkembang dari suatu stimulus terkondisi pada interval waktu tertentu. Pembentukan respon terkondisi pada umumnya bersifat bertahap atau gradual. Semakin banyak stimulus terkondisi yang diberikan bersama-sama stimulus tidak terkondisi, semakin kuatlah respon terkondisi yang terbentuk, sampai pada suatu ketika respon terkondisi yang terbentuk, sampai pada suatu ketika respon terkondisi akan muncul walaupun tanpa ada stimulus tak terkondisi.

Sementara itu, Thorndike (2000: 153) menyatakan bahwa belajar merupakan peristiwa terbentuknya asosiasi-asosiasi antara peristiwa yang disebut stimulus dan respon. Teori belajar ini disebut dengan teori *connectionism*. Eksperimen yang dilakukannya menghasilkan teori *trial* dan *error*. Ciri-ciri belajarnya adalah adanya aktivitas, dan respon terhadap berbagai situasi, ada eliminasi terhadap

berbagai respon yang salah, ada kemajuan reaksi-reaksi mencapai tujuan.

Kemudian Thorndike menyatakan beberapa hukum belajar yaitu :

a. Hukum Kesiapan (*Law of Readiness*)

Seseorang harus dalam keadaan siap dalam belajar. Dalam artian seseorang yang belajar harus dalam keadaan yang baik dan siap, jadi seseorang yang hendak belajar agar dalam belajarnya menuai keberhasilan maka seseorang dituntut untuk memiliki kesiapan, baik fisik dan psikis, Disamping seseorang harus siap fisik dan psikis seseorang juga harus siap dalam kematangan dalam penguasaan pengetahuan serta kecakapan-kecakapan yang mendasarinya.

b. Hukum Latihan (*Law of Exercise*)

Untuk menghasilkan tindakan yang cocok dan memuaskan untuk merespon suatu stimulus maka seseorang harus mengadakan percobaan dan latihan yang berulang-ulang.

c. Hukum Akibat (*Law of Effect*)

Setiap organisme memiliki respon sendiri-sendiri dalam menghadapi stimulus dan situasi yang baru, apabila suatu organisme telah menentukan respon atau tindakan yang melahirkan kepuasan dan kecocokan dengan situasi maka hal ini pasti akan dipegang dan dilakukan sewaktu-waktu ia dihadapkan dengan situasi yang sama. Sedangkan tingkah laku yang tidak melahirkan kepuasan dalam menghadapi situasi dan stimulus maka respon yang seperti ini akan ditinggalkan selama-lamanya oleh pelaku.

Terkait dengan penjelasan di atas, dalam pembelajaran bahasa, muncullah yang disebut dengan teori *drill and practice*. Teori *drill and practice* yang berkembang berdasarkan teori behaviorisme ini merupakan teori yang masih digunakan dalam pembelajaran bahasa. Hal ini didasari pemikiran bahwa *language is a habit*, bahasa adalah kebiasaan. Bahasa yang dipelajari lama-lama akan hilang apabila tidak pernah digunakan. Demikian juga, belajar bahasa tidak mungkin tidak menggunakan latihan yang berulang-ulang, apalagi belajar bahasa asing, yang tentu saja pasti tidak digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.3. Teori Belajar Bermakna

David Ausubel adalah seorang ahli psikologi pendidikan yang terkenal dengan teori belajar yang dibawanya yaitu teori belajar bermakna (*meaningful learning*).

Menurut Ausubel dalam Mulyana (2011:5) Pembelajaran bermakna merupakan suatu proses mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Struktur kognitif ialah fakta-fakta, konsep-konsep, dan generalisasi-generalisasi yang telah dipelajari dan diingat siswa. Pembelajaran bermakna adalah suatu proses pembelajaran di mana informasi baru dihubungkan dengan struktur pengertian yang sudah dimiliki seseorang yang sedang melalui pembelajaran.

Pembelajaran bermakna merupakan suatu proses mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Struktur

kognitif meliputi fakta-fakta, konsep-konsep, dan generalisasi-generalisasi yang telah dipelajari dan diingat siswa.

Faktor-faktor utama yang mempengaruhi belajar bermakna menurut Ausubel adalah struktur kognitif yang ada, stabilitas dan kejelasan pengetahuan dalam suatu bidang studi tertentu dan pada waktu tertentu. Pembelajaran bermakna terjadi apabila seseorang belajar dengan mengasosiasikan fenomena baru ke dalam struktur pengetahuan mereka. Dalam proses belajar seseorang mengkonstruksi apa yang telah ia pelajari dan mengasosiasikan pengalaman, fenomena, dan fakta-fakta baru ke dalam struktur pengetahuan mereka.

Pembelajaran bermakna terjadi apabila siswa boleh menghubungkan fenomena baru ke dalam struktur pengetahuan mereka. Artinya, bahan subjek itu mesti sesuai dengan keterampilan siswa dan mesti relevan dengan struktur kognitif yang dimiliki siswa. Oleh karena itu, subjek mesti dikaitkan dengan konsep-konsep yang sudah dimiliki para siswa, sehingga konsep-konsep baru tersebut benar-benar terserap olehnya. Dengan demikian, faktor intelektual-emosional siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Faktor-faktor utama yang mempengaruhi belajar bermakna menurut Ausubel adalah struktur kognitif yang ada, stabilitas, dan kejelasan pengetahuan dalam suatu bidang studi tertentu dan pada waktu tertentu. Sifat-sifat struktur kognitif menentukan validitas dan kejelasan arti-arti yang timbul waktu informasi baru

masuk ke dalam struktur kognitif itu; demikian pula sifat proses interaksi yang terjadi. Jika struktur kognitif itu stabil, dan diatur dengan baik, maka arti-arti yang sah dan jelas atau tidak meragukan akan timbul dan cenderung bertahan. Tetapi sebaliknya jika struktur kognitif itu tidak stabil, meragukan, dan tidak teratur, maka struktur kognitif itu cenderung menghambat belajar. Menurut Ausubel, seseorang belajar dengan mengasosiasikan fenomena baru ke dalam skema yang telah ia punya. Dalam proses itu seseorang dapat memperkembangkan skema yang ada atau dapat mengubahnya. Dalam proses belajar ini siswa mengonstruksi apa yang ia pelajari sendiri.

Teori belajar bermakna Ausubel ini sangat dekat dengan Konstruktivisme. Keduanya menekankan pentingnya pelajar mengasosiasikan pengalaman, fenomena, dan fakta-fakta baru ke dalam sistem pengertian yang telah dipunyai. Keduanya menekankan pentingnya asimilasi pengalaman baru ke dalam konsep atau pengertian yang sudah dipunyai siswa. Keduanya mengandaikan bahwa dalam proses belajar itu siswa aktif.

Ausubel berpendapat bahwa guru harus dapat mengembangkan potensi kognitif siswa melalui proses belajar yang bermakna. Sama seperti Bruner dan Gagne, Ausubel beranggapan bahwa aktivitas belajar siswa, terutama mereka yang berada di tingkat pendidikan dasar- akan bermanfaat kalau mereka banyak dilibatkan dalam kegiatan langsung. Namun untuk siswa pada tingkat pendidikan lebih tinggi, maka kegiatan langsung akan menyita banyak waktu. Untuk mereka,

menurut Ausubel, lebih efektif kalau guru menggunakan penjelasan, peta konsep, demonstrasi, diagram, dan ilustrasi. Inti dari teori belajar bermakna Ausubel adalah proses belajar akan mendatangkan hasil atau bermakna kalau guru dalam menyajikan materi pelajaran yang baru dapat menghubungkannya dengan konsep yang relevan yang sudah ada dalam struktur kognisi siswa.

Langkah-langkah yang biasanya dilakukan guru untuk menerapkan belajar bermakna Ausubel adalah sebagai berikut: *Advance organizer, Progressive differential, integrative reconciliation, dan consolidation.*

Terdapat empat prinsip dalam menerapkan teori belajar bermakna Ausubel yaitu :

- a. Pengaturan Awal, dalam hal ini hal yang perlu dilakukan adalah mengarahkan dan membantu mengingat kembali.
- b. Deferensiasi Progresif, dalam hal ini yang perlu dilakukan adalah menyusun konsep dengan mengajarkan konsep-konsep tersebut dari inklusif kemudian kurang inklusif dan yang paling inklusif.
- c. Belajar Subordinat, dalam hal ini terjadi bila konsep-konsep tersebut telah dipelajari sebelumnya.
- d. Penyesuaian Integratif, dalam hal ini materi disusun sedemikian rupa hingga menggerakkan hirarki konseptual yaitu ke atas dan ke bawah.

Empat tipe belajar menurut Ausubel , yaitu:

1. Belajar dengan penemuan yang bermakna yaitu mengaitkan pengetahuan yang telah dimilikinya dengan materi pelajaran yang dipelajari itu. Atau

sebaliknya, siswa terlebih dahulu menemukan pengetahuannya dari apa yang ia pelajari kemudian pengetahuan baru tersebut ia kaitkan dengan pengetahuan yang sudah ada.

2. Belajar dengan penemuan yang tidak bermakna yaitu pelajaran yang dipelajari ditemukan sendiri oleh siswa tanpa mengaitkan pengetahuan yang telah dimilikinya, kemudian dia hafalkan.
3. Belajar menerima (ekspositori) yang bermakna yaitu materi pelajaran yang telah tersusun secara logis disampaikan kepada siswa sampai bentuk akhir, kemudian pengetahuan yang baru ia peroleh itu dikaitkan dengan pengetahuan lain yang telah dimiliki.
4. Belajar menerima (ekspositori) yang tidak bermakna yaitu materi pelajaran yang telah tersusun secara logis disampaikan kepada siswa sampai bentuk akhir, kemudian pengetahuan yang baru ia peroleh itu dihafalkan tanpa mengaitkannya dengan pengetahuan lain yang telah ia miliki.

2.1.4. Teori Pembelajaran

Sejalan dengan teori belajar bahasa di atas, dalam kerangka kerjanya, ahli konstruktif menantang guru-guru untuk menciptakan lingkungan yang inovatif dengan melibatkan guru dan siswa untuk memikirkan dan mengoreksi pembelajaran. Untuk itu ada dua hal yang harus dipenuhi, yaitu:

1. Siswa harus berperan aktif dalam menyeleksi dan menetapkan kegiatan sehingga menarik dan memotivasi diri mereka sendiri

2. Harus ada guru yang tepat untuk membantu siswa membuat konsep-konsep, nilai-nilai, skema, dan kemampuan memecahkan masalah.

Menurut konstruktivisme, siswa (*learner*, orang yang sedang belajar) akan membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan apa yang sudah diketahuinya. Karena itu belajar tentang dan mempelajari sesuatu itu tidak dapat diwakilkan dan tidak dapat “diborongkan” kepada orang lain. Siswa sendiri harus proaktif mencari dan menemukan pengetahuan itu, dan mengalami sendiri proses belajar dengan mencari dan menemukan itu. Di sini diperlukan pemahaman guru tentang “apa yang sudah diketahui pebelajar”, atau apa yang disebut pengetahuan awal (*prior knowledge*), sehingga guru bisa tepat menyajikan bahan pengajaran yang tepat dan sesuai. Guru tidak disarankan memberikan bahan yang sudah diketahui siswa, tidak pula memberikan bahan yang terlalu jauh bisa dijangkau oleh siswa.

Seperti yang ditekankan oleh pemikiran Dick and Carey (2005:205) bahwa pembelajaran sebagai rangkaian peristiwa atau kegiatan yang disampaikan secara terstruktur dan terencana dengan menggunakan sebuah atau beberapa jenis media. Proses pembelajaran memiliki tujuan yaitu agar siswa dapat mencapai kompetensi seperti yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan tersebut proses pembelajaran perlu dirancang secara sistematis dan sistemik. Aktivitas pembelajaran akan mudah terjadinya proses belajar apabila mampu mendukung peristiwa internal yang terkait dengan pemrosesan informasi.

Menurut Miarso (2004:144) memaknai istilah pembelajaran sebagai aktifitas atau kegiatan yang berfokus pada kondisi dan kepentingan pemelajar (*learner centered*). Istilah pembelajaran digunakan untuk menggantikan istilah “pengajaran” yang lebih bersifat sebagai aktifitas yang berfokus pada guru (*teacher centered*). Lebih lanjut Miarso menyatakan bahwa pengajaran merupakan istilah yang diartikan sebagai penyajian bahan ajaran yang dilakukan oleh seorang pengajar. Berbeda dengan istilah pengajaran, kegiatan pembelajaran tidak harus diberikan oleh pengajar, karena kegiatan itu dapat dilakukan oleh perancang dan pengembang sumber belajar, misalnya seorang teknolog pembelajaran atau suatu tim yang terdiri dari ahli media dan ahli materi ajaran tertentu. Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 yang menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Sejalan dengan pandangan diatas, Gagne dkk dalam Richey (2002:56), mengemukakan pandangan yang membedakan antara pengajaran dengan pembelajaran. Pengajaran hanya merupakan upaya *transfer of knowledge* semata dari guru kepada siswa, sedangkan pembelajaran memiliki makna yang lebih luas yaitu kegiatan yang dimulai dari mendesain, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi kegiatan yang dapat menciptakan terjadinya proses belajar.

Dalam kaitannya dengan pembelajaran bahasa, perlu diingat bahwa sebelum belajar Bahasa Inggris, siswa sudah mempunyai bahasa ibu (bahasa daerah maupun Bahasa Indonesia) sebagai pengetahuan awal mereka. Pengetahuan, pengalaman, dan keterampilannya dalam bahasa ibunya itu harus dimanfaatkan oleh guru untuk belajar berbahasa Inggris dengan lebih baik.

2.2. Konsep Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Schramm (1977) dalam Akhmad Sudrajat (2008:2), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Sementara itu, Briggs (1977) dalam Miarso (2004:458), berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan, *National Education Assocation (NEA)* (1969) dalam Miarso (2004:458), mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan serta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Kegunaan Media Pembelajaran menurut Miarso (2004:459), sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar – gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.
2. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena : (a) Obyek terlalu besar; (b) Obyek terlalu kecil; (c) Obyek yang bergerak terlalu lambat; (d) Obyek yang bergerak terlalu cepat; (e) Obyek yang terlalu kompleks; (f) Obyek yang bunyinya terlalu halus; (f) Obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik.

3. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.
6. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
8. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.

Terdapat berbagai jenis media belajar, diantaranya:

1. *Media Visual* : grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik
2. *Media Audial* : radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya
3. *Projected still media* : *slide; over head projektor (OHP), in focus* dan sejenisnya
4. *Projected motion media* : film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.

Sejalan dengan perkembangan IPTEK penggunaan media, baik yang bersifat visual, audial, *projected still media* maupun *projected motion media* bisa dilakukan secara bersama dan serempak melalui satu alat saja yang disebut Multi Media. Contoh : dewasa ini penggunaan komputer tidak hanya bersifat *projected motion media*, namun dapat meramu semua jenis media yang bersifat interaktif.

2.3. Film dalam Pembelajaran

Film digunakan untuk memacu belajar. Media visual meliputi diagram pada sebuah poster, gambar pada sebuah papan tulis putih, foto, gambar pada sebuah buku, kartun. Jenis-jenis media lainnya adalah video. Ini merupakan media yang menampilkan gerakan, termasuk DVD, rekaman video, animasi komputer, film, dan sebagainya. Selain itu film disebut juga gambar hidup (*motion pictures*), yaitu serangkaian gambar diam (*still pictures*) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film merupakan media yang menyajikan audiovisual dan gerak.

Miarso (2004:463), menyatakan bahwa media presentasi yang paling canggih adalah media yang dapat menyampaikan lima macam bentuk informasi: gambar, garis, simbol, suara dan gerakan. Media itu adalah gambar hidup (film) dan televisi atau video.

Sedangkan Menurut Smaldino (2011:404), video atau film tersedia untuk hampir seluruh jenis topik dan untuk seluruh jenis pemelajar diseluruh ranah pengajaran seperti:

1. Ranah kognitif, dalam ranah kognitif, para pembelajar mengamati reka ulang dramatis dari kejadian bersejarah dan perekaman aktual dari kejadian yang lebih belakangan. Warna, suara, dan gerakan mampu menghidupkan kepribadian. Video atau film bisa memperlihatkan proses, hubungan, dan teknik.

2. Ranah afektif, ketika terdapat salah satu unsur dari emosi atau keinginan untuk belajar afektif, video atau film biasanya bekerja dengan baik. Model peran dan pesan dramatis pada video atau film dapat mempengaruhi sikap. Karena potensinya yang besar untuk dampak emosional, video atau film bisa bermanfaat dalam membentuk sikap personal dan sosial.
3. Ranah kemampuan motorik, video atau film sangat hebat untuk menampilkan bagaimana sesuatu bekerja. Sebagai contoh, terdapat sebuah video atau film pendidikan singkat berjudul *Colonial Cooper*, yang menampilkan seseorang tukang kayu abad ke-18 membuat gentong. Pertunjukan kemampuan motorik bisa dengan mudah dilihat melalui media ketimbang dalam kehidupan nyata. Jika guru sedang mengajar proses tahap-demi-tahap, bisa menampilkannya dalam waktu saat itu juga, mempercepatnya untuk memberikan sebuah tinjauan, atau melambatkannya untuk menampilkan detail-detail yang spesifik.
4. Ranah kemampuan interpersonal, dengan melihat sebuah program video atau film bersama-sama, sebagai kelompok pemelajar beragam bisa membangun kesamaan pengalaman sebagai katalis untuk diskusi. Ketika siswa sedang belajar kemampuan interpersonal, seperti penyelesaian konflik dan hubungan sesama siswa, mereka bisa mengamati orang lain dalam video atau film untuk pertunjukannya dan di analisis.

Ada beberapa jenis film yang dapat dijadikan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Dokumenter, Poin penting dalam film ini, adalah menggambarkan permasalahan kehidupan manusia secara riil kisah-kisah nyata mengenai situasi dan orang-orang nyata, meliputi bidang ekonomi, budaya, hubungan antarmanusia, etika dan lainnya. Misalnya, film tentang dampak globalisasi terhadap sosial budaya di suatu daerah atau negara. Dampak krisis global bagi perekonomian negara.
2. Dramatisasi, video atau film memiliki kemampuan untuk membuat para siswa terpesona ketika drama kemanusiaan ditampilkan dihadapan mereka. sebagai contoh, acara televisi seperti *SCI* bisa membawa mereka ke dunia forensik untuk mengamati apa yang terjadi selama proses investigasi sebuah kejahatan.
3. Animasi, dengan perkembangan peranti lunak komputer yang terus-menerus yang bisa merekayasa gambar visual, kita sudah menciptakan seni animasi melalui video atau film. urutan animasi yang dibuat komputer sekarang ini terus digunakan dalam program video atau film pengajaran untuk menggambarkan proses yang kompleks atau cepat dalam bentuk yang disederhanakan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan film berjenis animasi karena mudah didapat dan dapat memikat perhatian anak.

Lebih lanjut lagi Smaldino menyatakan ada beberapa keuntungan menggunakan video atau film, sebagai berikut:

1. Bergerak. Gambar-gambar bergerak memiliki keuntungan yang jelas daripada gambar diam dalam menampilkan konsep dimana gerakan sangatlah penting sekali untuk belajar (seperti kemampuan motorik).
2. Proses. Pengoperasian, seperti tahapan proses dimana gerakan berurutan sangatlah penting, bisa ditampilkan lebih efektif.
3. Pengamatan yang bebas risiko. Video dan film memungkinkan para siswa untuk mengamati fenomena yang mungkin saja terlalu berbahaya untuk dilihat secara langsung, seperti gerhana matahari, letusan gunung berapi atau suasana perang.
4. Dramatisasi. Reka ulang yang dramatis bisa menghidupkan kepribadian dan kejadian bersejarah.
5. Pembelajaran keterampilan. Penelitian mengindikasikan bahwa penguasaan keterampilan fisik seharusnya pengamatan dan latihan yang berulang-ulang. Melalui video dan film, siswa bisa melihat sebuah penampilan berulang kali untuk bisa menyamai.
6. Pembelajaran yang afektif. Karena potensi besarnya untuk dampak emosional, video dan film bisa bermanfaat dalam pembentukan sikap personal dan sosial.
7. Penyelesaian masalah. Dramatisasi yang berakhiran terbuka sering kali digunakan untuk menyajikan situasi tak-terselesaikan, yang membuat para pemirsa mendiskusikan berbagai cara mengatasi masalah tersebut.

8. Pemahaman budaya. Kita dapat mengembangkan apresiasi yang mendalam terhadap budaya orang lain dengan melihat penggambaran kehidupan sehari-hari dalam masyarakat lainnya.
9. Membentuk kebersamaan. Dengan melihat program video dan film bersama-sama, sebuah kelompok orang yang berbeda-beda bisa membangun dasar kebersamaan pengalaman untuk membahas sebuah isu secara efektif.

Lebih lanjut Nugent (2005) dalam Smaldino (2011:404), menyatakan banyak guru menggunakan video dan film untuk memperkenalkan sebuah topik, penyajian konten, menyediakan perbaikan, dan meningkatkan pengayaan. Segmen-segmen video dan film bisa digunakan diseluruh lingkungan pengajaran dengan kelas, kelompok kecil, dan siswa-siswa perorangan.

2.4. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Film dan Penguasaan Kosakata (*vocabulary*).

Pembelajaran dengan memanfaatkan film berbahasa Inggris dan peningkatan penguasaan *vocabulary* menggunakan teori desain ASSURE karena model teori ini sesuai dengan jenis penelitian yaitu model berorientasi kelas. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

1. Menganalisis Siswa (*Analyse Learners*)

Tujuan utama pada guru adalah memenuhi kebutuhan unik setiap siswa sehingga mereka mencapai tingkat belajar yang maksimum. Faktor kunci yang diperhatikan dalam analisis siswa yaitu karakter umum, menjelaskan kelas secara keseluruhan seperti usia, gender, kelas, dan faktor budaya atau

sosioekonomi. Kompetensi dasar spesifik, menjelaskan jenis pengetahuan yang diharapkan dari para pembelajar sebelum pengajaran yang merujuk pada pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki atau yang belum dimiliki siswa. Gaya belajar, menjelaskan preferensi gaya belajar dari anggota individu kelas merujuk pada sifat-sifat psikologis yang mempengaruhi bagaimana siswa merasakan dan merespons stimulus yang berbeda, seperti kecerdasan jamak, preferensi dan kekuatan perseptual, kebiasaan memproses informasi, motivasi dan faktor-faktor fisiologis.

2. Menyatakan Standar dan Tujuan (*State Standards and Objects*)

Merumuskan standar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satu KD yang harus dikuasai oleh siswa Kelas VIII SMP/MTs adalah merespon makna yang terdapat dalam monolog pendek sederhana berbentuk film berbahasa Inggris secara akurat, lancar, dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Menjelaskan tujuan belajar menggunakan format ABCD. Tujuan pembelajarannya sebagai berikut:

1. Setelah guru bertanya mengenai hal-hal terkait monolog teks film, siswa dapat menjawab dengan tepat.
2. Setelah mengamati guru memutar film, siswa dapat bertanya mengenai teks film dengan tepat.
3. Setelah mengobservasi guru mendemonstrasikan monolog teks film, siswa dapat menceritakan kembali menggunakan kalimat sederhana isi film dengan tepat.

4. Siswa mampu menggunakan perbendaharaan kosa kata secara sistematis dalam kalimat sederhana, dimana yang menjadi fokusnya adalah peningkatan penguasaan kosa kata dalam percakapan sehari-hari.

3. Memilih Strategi, Teknologi, Media, dan Bahan Ajar (*Select Strategies, Technologies, Media, and Materials*)

Dalam merencanakan pembelajaran agar lebih efektif, efisien, dan menyenangkan adalah memilih strategi, teknologi, media dan materi pembelajaran yang sesuai. Strategi pembelajaran yang dipilih adalah yang berpusat kepada siswa, di mana dalam pembelajaran *vocabulary* hendaknya siswa yang lebih aktif dalam berlatih dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk itu, metode pembelajaran Bahasa Inggris pada KD merespon makna yang terdapat dalam monolog pendek sederhana berbentuk film berbahasa Inggris secara akurat, lancar, dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Akan lebih baik bila dilakukan melalui pemanfaatan film berbahasa Inggris (*Western film*). Yang menggunakan jenis media audio-visual, dan sebagai alat pendukungnya adalah Room Speaker, komputer/DVD/CD, program video player dan LCD.

1. Pembelajaran kosa kata (*vocabulary*)

Tujuan utama produk media ini adalah untuk pembelajaran kosa kata (*vocabulary*) yang dapat melibatkan kemampuan bahasa terpadu (*integrated skills*) yaitu: menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*),

membaca (*reading*) dan menulis (*writing*), dengan aktifitas sebagai berikut:

- a. Mendengarkan kosa kata dalam teks film
- b. Menulis kata-kata dalam rumpang yang kosong di dalam teks film (*cloze procedure*)
- c. Mengikuti pengucapan dari penutur asli (*native speaker*)
- d. Memahami arti kata dan konteks kalimat dalam teks film
- e. Menggunakan kosa kata teks film dalam kalimat bebas
- f. Menceritakan kembali isi teks film
- g. Membuat tanya jawab tentang isi teks film
- h. Membahas fungsi dan makna kata

Dari berbagai aktivitas di atas, menunjukkan bahwa media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran kosa kata yang dapat digabungkan dengan melatih kemampuan bahasa terpadu (*integrated skills*) yang diadaptasi dari Nugent (2005) dalam Smaldino (2011:404).

2. Langkah-langkah pembelajaran kosa kata (*vocabulary*)

Kegiatan sebagai berikut:

- a. Guru memutar film secara keseluruhan dan siswa menyimak (*listening*)
- b. Guru memberi lembar kerja (*work-sheet*) berisi teks film. Film kembali diputar, lalu siswa mengisi rumpang yang kosong (*cloze procedure*)

- c. Guru memutar kembali film, lalu menghentikan perkalimat, kemudian siswa membaca teks film dilayar dan mengikuti pengucapan berdasarkan penutur asli (*native speaker*)
 - d. Siswa memberi tanda kata-kata dalam teks film yang berhubungan dengan materi pembelajaran (*content words* dan *functional words*)
 - e. Siswa memahami arti kata dan makna kalimat
 - f. Siswa menggunakan kata-kata dalam teks film dalam kalimat bebas
 - g. Siswa menceritakan kembali isi teks film
 - h. Siswa melakukan tanya jawab tentang isi teks film sesama temannya
3. Produk media pembelajaran ini berupa audio-visual yang menggunakan video player, untuk itu perangkat komputer harus disediakan aplikasi program media player, seperti winamp, window media player, window media center, dan sejenisnya.

Adapun karakteristik media film pembelajaran berupa:

1. Film-film berbahasa Inggris (*native speaker*)
2. Pemilihan film-film lama dan film-film baru yang memiliki artikulasi
3. Untuk memutar media film pada komputer perlu didukung program Media Player.

Film-film yang disediakan dalam DVD, adalah: The Adventures of TINTIN, HUGO, PROMETHEUS.

4. Menggunakan Teknologi, Media, dan Bahan Ajar (*Utilize Technology, Media and Materials*)

Deskripsi tentang konteks pembelajaran berupa silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

5. Mengharuskan Partisipasi Siswa (*Require Learner Participation*)

Mengaktifkan partisipasi siswa. Dalam mengaktifkan siswa di dalam proses pembelajaran yang menggunakan teknologi, media dan materi dengan pemanfaatan film berbahasa Inggris. peneliti akan mendorong siswa untuk berlatih dan memahami arti dan makna isi film.

6. Mengevaluasi dan Merevisi (*Evaluate and Revise*)

Mengevaluasi dan merevisi perencanaan pembelajaran serta pelaksanaannya. Evaluasi dan revisi dilakukan untuk melihat seberapa jauh teknologi, media dan materi yang guru pilih atau gunakan dapat mencapai tujuan yang ditetapkan sebelumnya. Hasil refleksi akan dijadikan acuan guna perbaikan pada siklus berikutnya.

2.5. Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris

Wilkins (1993) dalam Nurzaman (2004:89) menyatakan tentang kosakata “*Without grammar very little can be conveyed, without vocabulary nothing can be conveyed*”. Berdasarkan pernyataan ini dapat diambil kesimpulan bahwa kita dapat menyampaikan ide dan gagasan secara efektif bila menguasai kosakata dari bahasa yang akan kita gunakan. Kosakata perbendaharaan kata adalah jumlah

seluruh kata dalam suatu bahasa dan juga kemampuan kosa kata yang dikuasai dan digunakan seseorang dalam berbicara dan menulis.

Berdasarkan teori di atas, kosa kata (*vocabulary*) berfungsi sebagai panduan untuk memasuki suatu bahasa agar pembelajar dapat mendefinisikan, menjelaskan, dan menterjemahkan pengetahuan dengan menggunakan bahasa melalui kemampuan kosa kata. Pernyataan ini diperkuat oleh National Institute Literacy (2006:126) bahwa, Pembelajaran kosa kata harus dilakukan secara efektif, yaitu pembelajaran kosa kata secara kontekstual, pembelajaran yang sesuai dengan tujuan komunikasi, pembelajaran yang bermakna dalam kehidupan sehari-hari, dan dilaksanakan secara aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Menurut Coady (1997) dalam Nurzaman (2004:81) menyatakan ada tiga pendekatan dalam pembelajaran vocabulary, yaitu *incidental learning*, *explicit instruction* dan *independent strategy development*, sebagai berikut :

a. *Incidental learning*

Kosa kata baik dalam bahasa pertama atau bahasa kedua dipelajari melalui membaca dan mendengar untuk membentuk kosa kata dan tata bahasa siswa untuk membantu meningkatkan penguasaan kosa kata.

b. *Explicit instruction*

Untuk siswa pemula yang memiliki kekurangan kosa kata, pembelajaran kosa kata dengan cara menebak maksud kata, mencari pemahaman kata dan mengembangkan kelancaran dalam membaca dan arti kata kata baru.

c. *Independent strategy development*

Diperlukan latihan melalui konteks bacaan dan pencarian kata-kata baru melalui kamus Bahasa Inggris.

Lebih lanjut lagi, Mahfuddin (2008:5), mengatakan bahwa dalam pembelajaran kosa kata untuk tingkat dasar pada materi kelompok kata (*functional words/grammatical words*) dan makna kata (*content words/lexical words*). Fungsi kata berarti kata-kata tersebut memiliki fungsi tertentu dalam kalimat. Fungsi kata dalam Bahasa Inggris, yaitu:

1. *pronouns* (kata ganti orang)

kata yang digunakan untuk mengganti kata benda, nama orang dalam kalimat.

Sebagai contoh: *I, you, he, she, we, they, it*, dan lain-lain.

Contoh kalimat : **He** is my friend. **His house** is very far from here.

2. *Determiners* (kata penentu)

Kata yang dipakai di depan kata benda (*countable nouns dan uncountable nouns*).

Sebagai contoh : *A, an, the, any, some, this, those, every, each*, dan lain-lain.

Contoh kalimat : **An** old man lives near my house.

3. *Auxiliaries* (kata kerja bantu)

Kata yang digunakan sebagai kata bantu dalam kalimat.

Sebagai contoh : *Be, will, may, have, can, must, should*, dan lain-lain.

Contoh kalimat : I want to go abroad therefore I **must** study English.

4. *Prepositions* (kata depan)

Kata yang digunakan untuk menghubungkan kata benda atau kata ganti benda dengan kata lainnya.

Sebagai contoh : *With, under, above, at, over, beside*, dan lain-lain.

Contoh kalimat : A dog is **under** the tree.

5. *Conjunctions* (kata penghubung)

Perkataan yang digunakan untuk menyambung dua kalimat atau kata-kata.

Sebagai contoh : *And, or, but, yet, not only...but also*, dan lain-lain.

Contoh kalimat : George is *not only* a beloved father *but also* a good leader.

Sedangkan makna kata berarti kata-kata tersebut memiliki arti walaupun berdiri sendiri maupun dalam kalimat. Makna kata terdiri dari empat bagian, yaitu:

1. *Nouns* (kata benda)

Kata benda adalah setiap perkataan yang menunjukkan benda dan makhluk atau kata yang dipakai untuk nama benda, orang, hewan, tempat dan sesuatu yang dibendakan.

Sebagai contoh : *A song, students, a lecturer, a tape recorder*, dan lain-lain.

Contoh kalimat : I have been singing **a song**.

2. *Verbs* (kata kerja)

Kata yang digunakan sebagai kata kerja dalam kalimat

Sebagai contoh : *Save, teach, study, comprehend*, dan lain-lain.

Contoh kalimat : I **study** English at college

3. *Adverbs* (kata keterangan)

Kata yang menerangkan kata kerja, kata sifat ataupun menerangkan adverbs sendiri selain kata benda.

Sebagai contoh : *Night, late, tomorrow, yesterday, competitively*, dan lain-lain

Contoh kalimat : George **borrowed** my book yesterday.

4. *Adjective* (kata sifat)

Kata yang digunakan untuk menerangkan sifat dari suatu benda (*noun*) atau kata ganti (*pronoun*).

Sebagai contoh : *Naughty, punctual, beautiful, black, smart*, dan lain-lain.

Contoh kalimat : She looks more **beautiful**.

Berdasarkan klasifikasi kosa kata di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kosa kata tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris sebagai komponen penting untuk penguasaan kompetensi Bahasa Inggris. Dalam proses pembelajaran *vocabulary*, guru Bahasa Inggris dapat membantu peserta didik dalam penguasaan kosa kata mengenai *language use, meaning, pronunciation*, dan *spelling*.

Kegiatan mengajar bahasa biasanya merupakan kegiatan yang terintegrasi, seperti pembelajaran sebuah materi dapat melibatkan beberapa kemampuan Bahasa Inggris atau melibatkan beberapa materi pembelajaran Bahasa Inggris lain. Dalam memperkenalkan kata-kata dan pelafalan kosa kata Bahasa Inggris yang benar perlu diberikan sejak awal pembelajaran.

2.6. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Inggris

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu siswa mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain. Selain itu, pembelajaran bahasa juga membantu siswa mampu mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat, dan bahkan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis. Berkomunikasi adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya. Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan/atau menghasilkan teks lisan dan/atau tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan inilah yang digunakan untuk menanggapi atau menciptakan wacana dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, mata pelajaran Bahasa Inggris diarahkan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan tersebut agar lulusan mampu berkomunikasi dan berwacana dalam Bahasa Inggris pada tingkat literasi tertentu. Tingkat literasi mencakup *performative*, *functional*, *informational*, dan *epistemic*. Pada tingkat *performative*, orang mampu membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara dengan simbol-simbol yang digunakan. Pada tingkat *functional*, orang

mampu menggunakan bahasa untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari seperti membaca surat kabar, manual atau petunjuk. Pada tingkat *informational*, orang mampu mengakses pengetahuan dengan kemampuan berbahasa, sedangkan pada tingkat *epistemic* orang mampu mengungkapkan pengetahuan ke dalam bahasa sasaran, Wells (1987) dalam Nur Meiyati (2010: 4).

Pembelajaran Bahasa Inggris di SMP/MTs ditargetkan agar siswa dapat mencapai tingkat *functional* yakni berkomunikasi secara lisan dan tulis untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.

Pembelajaran Bahasa Inggris di SMP/MTs bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan dan tulis untuk mencapai tingkat literasi *informational*.
2. Memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya Bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global.
3. Mengembangkan pemahaman siswa tentang keterkaitan antara bahasa dengan budaya.

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP/MTs meliputi:

1. kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan/atau menghasilkan teks lisan dan/atau tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan

berbahasa, yakni mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis secara terpadu untuk mencapai tingkat literasi *informational*;

2. kemampuan memahami dan menciptakan berbagai teks fungsional pendek dan monolog serta esei berbentuk *procedure, descriptive, recount, narrative, report, news item, analytical exposition, hortatory exposition, spoof, explanation, discussion, review, public speaking*. Gradasi bahan ajar tampak dalam penggunaan kosa kata, tata bahasa, dan langkah-langkah retorika;
3. kompetensi pendukung, yakni kompetensi linguistik (menggunakan tata bahasa dan kosa kata, tata bunyi, tata tulis), kompetensi sosiokultural (menggunakan ungkapan dan tindak bahasa secara berterima dalam berbagai konteks komunikasi), kompetensi strategi (mengatasi masalah yang timbul dalam proses komunikasi dengan berbagai cara agar komunikasi tetap berlangsung), dan kompetensi pembentuk wacana (menggunakan piranti pembentuk wacana).

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar menjadi arah dan landasan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMP/MTs. Sehingga dalam merancang kegiatan pembelajaran dan penilaian perlu memperhatikan Standar Proses dan Standar Penilaian.

2.7. Standar Proses

Dalam kegiatan belajar mengajar tentu dibutuhkan standar kegiatan pembelajaran, terutama bagi pendidikan dasar dan menengah. Standar-standar tersebut

digunakan sebagai penentu pelaksanaan pembelajaran. Sesuai dengan amanat Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan salah satu standar yang harus dikembangkan adalah standar proses.

Standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai kompetensi lulusan. Standar proses berisi kriteria minimal proses pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan menengah di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Standar proses ini berlaku untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah pada jalur formal, baik pada sistem paket maupun pada sistem kredit semester. Standar proses meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

2.7.1. Perencanaan Proses Pembelajaran

Perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan RPP yang memuat identitas mata pelajaran, SK, KD, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar.

1. Silabus

Silabus sebagai acuan pengembangan RPP memuat identitas mata pelajaran atau tema pelajaran, SK, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar. Silabus dikembangkan oleh satuan pendidikan berdasarkan Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL), serta panduan penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dalam pelaksanaannya, pengembangan silabus dapat dilakukan oleh para guru secara mandiri atau berkelompok dalam sebuah sekolah/madrasah atau beberapa sekolah, kelompok Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) atau Pusat Kegiatan Guru (PKG), dan Dinas Pendidikan. Pengembangan silabus disusun di bawah supervisi dinas kabupaten/kota yang bertanggung jawab di bidang pendidikan untuk SD dan SMP, dan dinas provinsi yang bertanggung jawab di bidang pendidikan untuk SMA dan SMK, serta departemen yang menangani urusan pemerintahan di bidang agama untuk MI, MTs, MA, dan MAK.

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai KD. Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis

peserta didik. RPP disusun untuk setiap KD yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Guru merancang penggalan RPP untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan penjadwalan di satuan pendidikan.

Komponen RPP antara lain adalah :

- 1) Identitas mata pelajaran, yang meliputi: satuan pendidikan, kelas, semester, program/program keahlian, mata pelajaran atau tema pelajaran, jumlah pertemuan.
- 2) Standar kompetensi, yang merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap kelas dan/atau semester pada suatu mata pelajaran.
- 3) Kompetensi dasar, yaitu sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam suatu pelajaran.
- 4) Indikator pencapaian kompetensi, adalah perilaku yang dapat diukur dan/atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan.
- 5) Tujuan pembelajaran, menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar.

- 6) Materi ajar, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi.
- 7) Alokasi waktu, ini ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar.
- 8) Metode pembelajaran, ini digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan. Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik, serta karakteristik dari setiap indikator dan kompetensi yang hendak dicapai pada setiap mata pelajaran. Pendekatan pembelajaran tematik digunakan untuk peserta didik kelas 1 sampai kelas 3 SD/MI.
- 9) Kegiatan pembelajaran
 - a) Pendahuluan

Pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
 - b) Inti

Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk

berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan ini dilakukan secara sistematis dan sistemik melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

c) Penutup

Penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut.

- 10) Penilaian hasil belajar. Prosedur dan instrumen penilaian proses dan hasil belajar disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi dan mengacu kepada Standar Penilaian.
- 11) Sumber belajar, yang ditentukan berdasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta materi ajar, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi.

b. Prinsip-prinsip Penyusunan RPP

1. Memperhatikan perbedaan individu peserta didik

Dalam penyusunan RPP kita perlu memperhatikan hal-hal seperti jenis kelamin, kemampuan awal, tingkat intelektual, minat, motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar,

kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik.

2. Mendorong partisipasi aktif peserta didik

Proses pembelajaran dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk mendorong motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian, dan semangat belajar.

3. Mengembangkan budaya membaca dan menulis

Proses pembelajaran dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.

4. Memberikan umpan balik dan tindak lanjut

RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedi.

5. Keterkaitan dan keterpaduan

RPP disusun dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara SK, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar. RPP disusun dengan mengakomodasikan pembelajaran tematik, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya.

6. Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi

RPP disusun dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

2.7.2. Pelaksanaan Proses Pembelajaran

Pelaksanaan proses pembelajaran meliputi:

a. Persyaratan Pelaksanaan Proses Pembelajaran

1. Rombongan belajar

Jumlah maksimal peserta didik setiap rombongan belajar adalah:

- a. SD/MI : 28 peserta didik
- b. SMP/MT : 32 peserta didik
- c. SMA/MA : 32 peserta didik
- b. SMK/MAK : 32 peserta didik**

1. Beban kerja minimal guru

- a. Beban kerja guru mencakup kegiatan pokok yaitu merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, membimbing dan melatih peserta didik, serta melaksanakan tugas tambahan.
- b. Beban kerja guru sebagaimana dimaksud pada huruf a di atas adalah sekurang kurangnya 24 (dua puluh empat) jam tatap muka dalam 1 (satu) minggu.

2. Buku teks pelajaran

- a. Buku teks pelajaran yang akan digunakan oleh sekolah/madrasah dipilih melalui rapat guru dengan pertimbangan komite sekolah/madrasah dari buku-buku teks pelajaran yang ditetapkan oleh Menteri.
- b. Rasio buku teks pelajaran untuk peserta didik adalah 1 : 1 per mata pelajaran.
- c. Selain buku teks pelajaran, guru menggunakan buku panduan guru, buku pengayaan, buku referensi dan sumber belajar lainnya.
- d. Guru membiasakan peserta didik menggunakan buku-buku dan sumber belajar lain yang ada di perpustakaan sekolah/madrasah.

3. Pengelolaan kelas

- a. Guru mengatur tempat duduk sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, serta aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.
- b. Volume dan intonasi suara guru dalam proses pembelajaran harus dapat didengar dengan baik oleh peserta didik.
- c. Tutur kata guru santun dan dapat dimengerti oleh peserta didik.
- d. Guru menyesuaikan materi pelajaran dengan kecepatan dan kemampuan belajar peserta didik.
- e. Guru menciptakan ketertiban, kedisiplinan, kenyamanan, keselamatan, dan kepatuhan pada peraturan dalam menyelenggarakan proses pembelajaran.

- f. Guru memberikan penguatan dan umpan balik terhadap respons dan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
- g. Guru menghargai peserta didik tanpa memandang latar belakang agama, suku, jenis kelamin, dan status sosial ekonomi.
- h. Guru menghargai pendapat peserta didik.
- i. Guru memakai pakaian yang sopan, bersih, dan rapi.
- j. Pada tiap awal semester, guru menyampaikan silabus mata pelajaran yang diampunya.
- k. Guru memulai dan mengakhiri proses pembelajaran sesuai dengan waktu yang dijadwalkan.

B. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

1. Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

- a. menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran;
- b. mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan
- b. materi yang akan dipelajari;

- c. menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai;
- d. menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.

2. Kegiatan Inti

Pelaksanaan kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan inti menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, yang dapat meliputi proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

a. Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- 1) melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip *alam takambang jadi guru* dan belajar dari aneka sumber;
- 2) menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain;
- 3) memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;

- 4) melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- 5) memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

b. Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- 1) membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas
- 2) tertentu yang bermakna;
- 3) memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk
- 4) memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- 5) memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- 6) memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- 7) memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- 8) memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;

- 9) memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- 10) memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
- 11) memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

c. Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- 1) memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik,
- 2) memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber,
- 3) memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan,
- 4) memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar:
 - a) berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar;
 - b) membantu menyelesaikan masalah;
 - c) memberi acuan agar peserta didik dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi;

- d) memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh;
- e) memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- a. Bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran;
- b. Melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram;
- c. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
- d. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik;
- e. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

Penilaian dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian dilakukan secara konsisten, sistematis, dan terprogram dengan menggunakan tes dan nontes dalam bentuk tertulis atau lisan,

pengamatan kinerja, pengukuran sikap, penilaian hasil karya berupa tugas, proyek dan/atau produk, portofolio, dan penilaian diri. Penilaian hasil pembelajaran menggunakan Standar Penilaian Pendidikan dan Panduan Penilaian Kelompok Mata Pelajaran..

2.8. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang terkait dengan pemanfaatan film dan penguasaan *vocabulary* siswa diantaranya adalah Penggunaan film untuk meningkatkan penguasaan *vocabulary* siswa kelas VIII MTs Negeri Plajan Kesugihan Cilacap yang di lakukan oleh Akhmad Fauzan (2009). Penulis memaparkan bahwa hasil belajar apabila pembelajaran menggunakan film secara terintegrasi lebih efektif untuk mengajarkan kosa kata Bahasa Inggris. Hal ini karena film dapat meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris sekaligus cara pengucapan (*pronunciation*) yang benar.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Dewa Putu Ramendra dan Ni Made Ratminingsih (2008), dalam penelitiannya yang berjudul Pemanfaatan Audio Visual Aids (AVA) dalam proses belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Audio Visual Aids (AVA) dalam proses belajar secara terintegrasi lebih efektif untuk mengajarkan kosa kata Bahasa Inggris.

Selain itu, penelitian serupa juga yang dilakukan oleh Assist. Dogan YUKSEL & Assist. Belgin (2009) TANRIVERDIoganyuksel@gmail.com yang berjudul

Effects Of Watching Captioned Movie Clip On Vocabulary Development Of Efl Learners. Pada penelitian ini ditemukan bahwa pemanfaatan film dapat meningkatkan kosa kata siswa. Selanjutnya pada penelitian *Using Movies and Videos to Teach English Vocabulary to the 10th Form students.* Dari Vietnam National University of Language and International Studies Faculty of English Language Teacher Education yang dilakukan oleh Do Thi Lan Anh (2010). Pada penelitian ini diketahui penggunaan film atau video merupakan salah satu cara yang efektif dalam pembelajaran kosa kata .

Dari penelitian-penelitian yang sudah dipaparkan di atas, jelas sekali bahwa penggunaan film tidak hanya hasil belajar siswa yang mengalami perbaikan, namun dalam proses kegiatan pembelajaran pun terjadi peningkatan keaktifan dan proses berpikir kreatif. Demikian pula yang peneliti harapkan dari PTK yang akan dilaksanakan, tidak hanya hasil akhir yang baik yang ingin diperoleh, namun juga proses yang baik, aktif dan kreatif. Namun yang akan membedakan penelitian ini dengan penelitian yang sudah disebutkan sebelumnya adalah pemanfaatan film berbahasa Inggris proses pembelajaran guna meningkatkan penguasaan *vocabulary* siswa.