

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Teori Belajar

Kajian tentang teori belajar dan pembelajaran erat kaitannya dengan teknologi pendidikan. Reigeluth (1999: 31), mendefinisikan teori sebagai sekelompok prinsip yang secara sistematis diintegrasikan untuk menjelaskan dan memprediksi fenomena pembelajaran. Dengan demikian, teori-teori belajar dan pembelajaran harus dimiliki oleh bidang Teknologi Pendidikan untuk mendukung praktek, khususnya yang berhubungan dengan penelitian ini, mulai dari teori dan praktek 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. Menurut Kimble dan Garnezy (1963: 133), "*learning is relatively permanent change in a behavioral tendency and is the result of reinforced practice*". Artinya, belajar merupakan suatu perubahan yang relatif tetap dalam kecenderungan perilaku dan hasil kekuatan praktik. Teori ini pun berlaku dalam belajar bahasa. Teori belajar bahasa adalah gagasan-gagasan tentang pemerolehan bahasa. Semua kegiatan belajar melibatkan ingatan. Jika siswa tidak dapat mengingat, apa pun pengalaman yang sudah mereka alami, maka mereka tidak dapat belajar. Seringkali siswa lupa,

padahal sesuatu yang dilupakan belum tentu hilang dari ingatan. Refleksi dari pengalaman belajar di sekolah menunjukkan bahwa sesuatu yang pernah dipelajari sungguh-sungguh bisa menjadi terlupakan. Ingatan dapat digali kembali dengan cara merangsang otak. Pengetahuan yang terlupakan dapat diingat kembali dengan cara belajar kembali.

Menurut Hamalik (2009: 154), ada enam prinsip belajar, yaitu: dilakukan dengan sengaja, harus direncanakan sebelumnya dengan struktur tertentu, guru menciptakan pembelajaran untuk siswa, memberikan hasil tertentu untuk siswa, hasil-hasil yang dicapai dapat dikontrol dengan cermat, dan sistem penilaian dilaksanakan secara berkesinambungan.

Sehubungan dengan prinsip 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 yang mulia dan 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.

Salah satu objek pemikiran manusia adalah bagaimana manusia dapat berbahasa. Pendapat para ahli tentang belajar bahasa tersebut bermacam-macam. Di antara pendapat mereka ada yang bertentangan namun ada juga yang saling mendukung dan melengkapi, diantaranya teori Behaviorisme, Nativisme, Kognitivisme,

Fungsional, Konstruktivisme, Humanistik, dan Sibernetik. Teori- teori ini ternyata berpengaruh sangat kuat dalam dunia ilmu bahasa. Pemikiran para ahli tentang teori belajar bahasa ini begitu variatif dan menarik. Namun teori yang dipaparkan berikut adalah teori yang berkaitan dengan variabel-variabel yang dibahas.

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 siswa (Piaget, 1960: 96). Siswa 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.

Belajar, menurut teori belajar konstruktivistik bukanlah sekadar menghafal, akan tetapi proses mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman. Pengetahuan bukanlah hasil “pemberian” dari orang lain seperti guru, namun hasil dari proses mengkonstruksi yang dilakukan setiap individu. Pengetahuan hasil dari ”pemberian” tidak akan bermakna. Adapun pengetahuan yang diperoleh melalui proses mengkonstruksi pengetahuan oleh setiap individu akan memberikan makna

mendalam atau lebih dikuasai dan lebih lama tersimpan/diingat dalam setiap individu

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). Hal ini mengandung makna bahwa proses belajar harus dibangun secara aktif oleh siswa itu sendiri dari pada dijelaskan secara rinci oleh orang lain sehingga pengetahuan yang diperoleh didapatkan dari pengalaman. Namun demikian, dalam membangun pengalaman, siswa harus memiliki kesempatan untuk mengungkapkan pikirannya, menguji ide-ide tersebut melalui eksperimen dan percakapan atau tanya jawab, serta untuk mengamati dan membandingkan fenomena yang sedang diujikan dengan aspek lain dalam kehidupan mereka. Selain itu juga guru memainkan peranan penting dalam mendorong siswa untuk memperhatikan seluruh proses pembelajaran serta menawarkan berbagai cara eksplorasi dan pendekatan.

Sriwilani (2010: 7), menyatakan bahwa pendekatan komunikatif sangat penting dimasukkan dalam proses mempelajari dan menguasai keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris. Intinya pendekatan ini menuntut agar:

1. Siswa diberi kebebasan berbicara tanpa beban (wajib berbahasa yang baik dan benar);
2. Siswa mampu mengomunikasikan gagasannya kepada orang lain dan mampu menangkap dan memahami gagasan orang lain;
3. Siswa lebih banyak *belajar berbahasa* (empat keterampilan berbahasa) *daripada belajar bahasa* (teori, kaidah tata bahasa, dan struktur bahasa)

Dalam mengimplementasikan teori belajar ini, guru menggunakan strategi pendekatan diskusi dan praktik sehingga memungkinkan siswa 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. Sementara itu, guru tidak perlu banyak menyalahkan ujaran siswa, apalagi menginterupsi ketika siswa sedang berbicara, karena hal itu dapat mematikan motivasi siswa untuk berbicara. Bahasa harus kita pandang secara *holistik* (menyeluruh), bukan parsial (bagian demi bagian).

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.

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 (Slavin, 2000: 256). 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, 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 (Panen, 2002: 2.6). Lebih lanjut dijelaskan bahwa 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, ada respon terhadap berbagai situasi, ada eliminasi terhadap berbagai respon yang salah, dan 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. Artinya, 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 ia harus siap fisik dan psikis, ia 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, munculah 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 tidak digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.3. Teori Belajar Bermakna

David Ausubel terkenal dengan teori belajar yang dibawanya yaitu teori belajar bermakna (*meaningful learning*). Menurut Ausubel dalam Moreira (2010: 12), belajar bermakna terjadi jika suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep yang relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang, selanjutnya bila tidak ada usaha yang dilakukan untuk mengasimilasikan pengertian baru pada konsep-konsep yang relevan yang sudah ada dalam struktur kognitif, maka akan terjadi belajar hafalan. Lebih lanjut, Ausubel dalam Dahar (1988: 137), juga menyebutkan bahwa proses belajar tersebut terdiri dari dua proses yaitu proses penerimaan dan proses penemuan.

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. Seseorang belajar dengan mengasosiasikan fenomena baru ke dalam skema yang telah ia punya. Dalam prosesnya siswa mengkonstruksi apa yang ia pelajari dan ditekankan pelajar mengasosiasikan pengalaman, fenomena, dan fakta-fakta baru ke dalam sistem pengertian yang telah dipunyainya.

Teori belajar bermakna Ausubel ini sangat dekat dengan inti pokok konstruktivisme. Keduanya menekankan pentingnya siswa mengasosiasikan pengalaman, fenomena, dan fakta-fakta baru kedalam sistem pengertian yang telah dipunyai. Keduanya menekankan pentingnya asimilasi pengalaman baru ke

dalam konsep atau pengertian yang sudah dipunyai siswa. Keduanya mengandalkan bahwa dalam pembelajaran siswalah yang aktif.

Ausubel berpendapat bahwa guru harus dapat mengembangkan potensi kognitif siswa melalui proses belajar yang bermakna. Ausubel beranggapan bahwa aktivitas belajar siswa, terutama mereka yang berada di tingkat pendidikan dasar akan bermanfaat kalau mereka banyak dilibatkan dalam kegiatan secara 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.

Menurut Ausubel dalam Moreira (2010: 12), terdapat empat prinsip dalam menerapkan teori belajar bermakna yaitu :

- a. Pengaturan Awal, dalam hal ini 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.

Lebih lanjut dikatakan bahwa ada empat tipe belajar, yaitu:

- a. 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.
- b. Belajar dengan penemuan yang tidak bermakna yaitu pelajaran yang dipelajari ditemukan sendiri oleh siswa tanpa mengaitkan pengetahuan yang telah dimilikinya, kemudian dia hafalkan.
- c. 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.
- d. 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 Belajar Sibernetik

Ada dua macam proses berpikir menurut Landa dalam Herpratiwi (2009 :67), yaitu algoritmik dan heuristik. Proses berpikir algoritmik adalah proses berpikir linier, konvergen, lurus menuju ke satu target tertentu. Proses belajar ini akan berhasil dengan baik jika apa yang hendak dipelajari telah diketahui ciri-cirinya. Sedangkan proses berpikir heuristik adalah cara berpikir divergen (menyebarkan), menuju kebeberapa target sekaligus.

Lebih lanjut Herpratiwi (2009: 70), menyatakan bahwa :

Aplikasi teori belajar Sibernetik dalam pembelajaran mencakup beberapa tahapan yaitu: 1) menentukan tujuan instruksional, 2) menentukan materi pelajaran, 3) mengkaji sistem informasi yang terkandung dalam materi tersebut, 4) menentukan pendekatan belajar sesuai dengan sistem informasi, 5) menyusun materi pelajaran dalam urutan yang sesuai dengan sistem informasi, 6) menyajikan materi dan membimbing siswa belajar

Teori belajar Sibernetik menekankan pada pemrosesan dan pengolahan informasi. Asumsi teori ini adalah tidak satupun jenis cara belajar yang ideal untuk segala situasi, sebab cara belajar sangat ditentukan oleh sistem informasi.

Hal ini sejalan dengan perkembangan teknologi dan informasi saat ini.

Pengembangan multimedia atau media berbahan komputer yang menyajikan informasi secara integral (teks, gambar, audio, animasi dan video) merupakan upaya untuk mengoptimalkan pemrosesan informasi secara verbal (auditory) dan visual

2.1.5. Teori Belajar Bahasa

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.

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 dalam Depdiknas, 2004: 307).

Sejatinya, tujuan pembelajaran bahasa adalah untuk kompetensi berkomunikasi. Bahasa yang dipelajari termasuk kemampuan reseptif atau produktif karena pembelajaran bahasa didapat melalui visual (membaca dan menulis) dan audio (menyimak dan berbicara). Richards (2002: 206), berpendapat bahwa terdapat beberapa komponen yang mendasari keberhasilan pengajaran berbicara

(*speaking*). Komponen tersebut adalah kompetensi gramatikal, kompetensi *discourse*, kompetensi sosiolinguistik, dan kompetensi strategi.

Kompetensi gramatikal merupakan kompetensi tata bahasa (morfologi dan sintaksis), dan kosakata, termasuk di dalamnya *English sounds* dan *spelling*, *pronunciation*, *intonation*, *stressing*, dll. Kompetensi *discourse* (wacana) berhubungan dengan jenis-jenis teks yang dipakai sesuai konteks atau diterapkan dengan penuh kebermaknaan secara fungsional. Kompetensi sosiolinguistik mengacu pada pengetahuan terhadap apa yang diharapkan oleh pengguna bahasa target secara sosial dan budaya, termasuk bagaimana bahasa itu dipakai sesuai dengan situasi sosial budaya masyarakat setempat yang ada. Yang dimaksud dengan kompetensi strategi adalah cara menggunakan bahasa untuk mencapai tujuan berkomunikasi secara tepat, baik, dan benar. Kompetensi tersebut di atas dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut (Richards, 2002: 255).

2.2. 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.

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 siswa”, atau apa yang disebut pengetahuan awal (*prior knowledge*) sehingga guru bisa tepat menyajikan bahan pembelajaran 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 Vygotsky (Wertsch, 1985: 18), bahwa:

- a. Intelektual berkembang pada saat individu menghadapi ide-ide baru dan sulit mengaitkan ide-ide tersebut dengan apa yang telah mereka ketahui.
- b. Interaksi dengan orang lain memperkaya perkembangan intelektual.
- c. Peran utama guru adalah bertindak sebagai seorang pembantu dan mediator pembelajaran siswa.

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.

Kemudian Reigeluth (1999: 426), dalam teori elaborasi menyatakan tentang desain pembelajaran. Ia berpendapat bahwa konten yang dipelajari harus diatur secara tertib dari yang sederhana sampai ke yang kompleks, sambil menyediakan konteks yang berarti dimana ide-ide berikutnya dapat diintegrasikan. Pendekatan

dalam teori ini merekomendasikan bahwa konsep, prinsip, atau tugas paling sederhana yang harus diajarkan terlebih dahulu. Selanjutnya diajarkan konsep, prinsip, dan tugas-tugas yang lebih luas, lebih inklusif mengarah ke yang lebih rinci dan rumit.

Pada mulanya, Reigeluth, Bunderson, dan Merrill memperkenalkan empat variabel yang menjadi titik perhatian ilmuwan pembelajaran, yaitu: 1) *Instructional situation*, 2) *Subject-matter*, 3) *Instructional strategy*, dan 4) *Instructional outcomes*. Tahun-tahun berikutnya klasifikasi ini dimodifikasi. Mereka mengklasifikasikan semua variabel yang tercakup dalam teori pembelajaran menjadi tiga, yaitu: 1) *instructional conditions*, 2) *instructional methods*, dan 3) *instructional outcomes*.

Instructional methods didefinisikan sebagai cara-cara yang berbeda untuk mencapai *instructional outcomes* yang berbeda di bawah *instructional conditions* yang berbeda. Pada dasarnya, semua variabel yang dapat diklasifikasikan ke dalam metode pembelajaran dapat dimanipulasi oleh perancang pembelajaran untuk dilihat tingkat keefektifannya untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

Sementara itu, *instructional conditions* didefinisikan sebagai faktor yang mempengaruhi metode pembelajaran dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Variabel-variabel ini berinteraksi dengan metode pembelajaran, dan pada dasarnya tidak dapat dimanipulasi oleh perancang pembelajaran. Variabel-variabel ini harus diterima sebagaimana adanya dan selanjutnya dijadikan pijakan

kerja dalam penetapan metode pembelajaran yang optimal. Meskipun pada dasarnya variabel ini tidak dapat dimanipulasi, namun dalam suatu situasi, bila dikehendaki, ia dapat juga dimanipulasi. Pada saat seperti ini, posisinya berubah menjadi metode pembelajaran. Sebaliknya, apabila suatu metode, dalam suatu situasi, tidak dapat dimanipulasi, maka ia berubah menjadi kondisi pembelajaran. Atas dasar ini, klasifikasi variabel metode dan kondisi pembelajaran tidaklah dipandang sebagai klasifikasi yang pasti. Klasifikasi dapat berubah tergantung pada situasi.

Selanjutnya, *instructional outcomes*, mencakup semua akibat yang muncul dari penggunaan suatu metode di bawah kondisi pembelajaran yang berbeda-beda. Akibat-akibat inilah yang dapat dijadikan indikator tentang tingkat keefektifan, efisiensi, dan daya tarik suatu metode pembelajaran di bawah kondisi tertentu. Hasil pembelajaran bisa berupa hasil nyata (*actual outcomes*) dan hasil yang diinginkan (*desired outcomes*). *Actual outcomes* adalah hasil yang nyata dicapai dari penggunaan suatu metode di bawah kondisi tertentu, sedangkan *desired outcomes* adalah tujuan yang ingin dicapai, yang sering mempengaruhi keputusan perancang pembelajaran dalam menentukan pilihan metode yang harus dipakai.

Proses pembelajaran merupakan aktivitas yang terdiri atas komponen-komponen yang bersifat sistemik. Artinya komponen-komponen dalam proses pembelajaran itu saling berkaitan secara fungsional dan secara bersama-sama menentukan optimalisasi proses dan hasil pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik (2003 : 77) komponen-komponen pokok dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: tujuan

pembelajaran, peserta didik (siswa), tenaga kependidikan (guru), kurikulum, dan materi pembelajaran, metode pembelajaran, sarana (alat, media) pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa berlangsungnya proses pembelajaran tidak lepas dari komponen-komponen yang ada didalamnya.

Secara operasional, tugas dan peran guru dalam proses pembelajaran meliputi seluruh penanganan komponen pembelajaran yang meliputi proses pembuatan rencana pembelajaran, penyampaian materi pembelajaran, pengelolaan kelas, pembimbingan, dan penilaian, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan membuahkan hasil yang optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Guru dituntut untuk memiliki kompetensi terhadap materi yang diajarkan dan kompetensi dalam hal memberdayakan semua komponen pembelajaran, sehingga seluruh elemen pembelajaran dapat bersinergi dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dimaksud.

Sebagai upaya memperbaiki proses pembelajaran agar efektif dan fungsional, maka fungsi media pembelajaran sangat penting untuk dimanfaatkan. Pemakaian media dalam proses pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi daya cerna siswa terhadap informasi atau materi pembelajaran yang diberikan. Pemerintah telah lama menyadari bahwa peran media dalam proses pembelajaran amat penting. Oleh karena itu telah banyak dana diinvestasikan untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan melalui pengadaan atau pendistribusian berbagai macam media pembelajaran ke sekolah-sekolah di seluruh Indonesia.

Untuk mendapatkan hasil yang optimal dalam proses belajar mengajar di kelas perlu diperhatikan dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua komponen ini saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan. Penggunaan dan pemilihan salah satu metode mengajar tertentu mempunyai konsekuensi pada penggunaan jenis media pembelajaran yang sesuai. Fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu untuk meningkatkan rangsangan peserta didik, dengan penggunaan media secara tidak langsung terjadi komunikasi antara siswa dengan sumber pesan atau guru. Media dikatakan berhasil membawakan pesan belajar bila kemudian terjadi perubahan kualitas dalam diri siswa.

2.3. Teori Komunikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Pada hakikatnya pembelajaran bahasa adalah belajar berkomunikasi. Oleh sebab itu, tujuan utama pembelajaran bahasa Inggris diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Inggris, baik secara lisan maupun tertulis. 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.

Kata atau istilah komunikasi (dari bahasa Inggris, *communication*), secara etimologis atau menurut asal katanya adalah berasal dari bahasa Latin, *communicatus*, yang bersumber pada kata *cummunis*. Dalam kata *communis* ini memiliki makna “berbagai” atau “menjadi milik bersama”, yaitu suatu usaha yang memiliki tujuan untuk kebersamaan atau kesamaan makna (Effendy, 2003: 9).

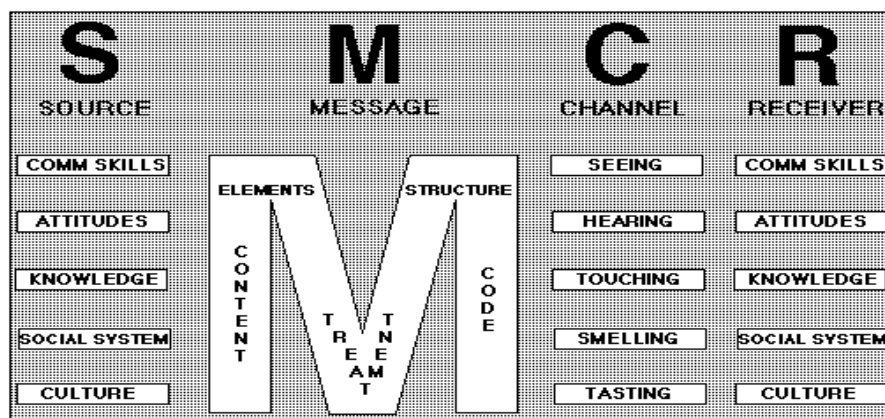
Konsep komunikasi menurut Wenburg, Wilmoth, Sereno dan Bodaken dalam Miftah (2009: 1), terbentuk menjadi 3 tipe: pertama, searah. Pemahaman ini bermula dari pemahaman komunikasi yang berorientasi sumber yaitu semua kegiatan yang secara sengaja dilakukan seseorang untuk menyampaikan rangsangan untuk membangkitkan respon penerima. Kedua, interaksi: pandangan ini menganggap komunikasi sebagai proses sebab-akibat, aksi-reaksi yang arahnya bergantian. Ketiga, transaksi: konsep ini tidak hanya membatasi unsur sengaja atau tidak sengaja, adanya respon teramati atau tidak teramati namun juga seluruh transaksi perilaku saat berlangsungnya komunikasi yang lebih cenderung pada komunikasi berorientasi penerima.

Seiring dengan perkembangannya, terdapat berbagai model komunikasi yang dikenal. Model komunikasi merupakan alat untuk menjelaskan atau untuk mempermudah penjelasan komunikasi. Model komunikasi juga berguna untuk mengidentifikasi unsur-unsur komunikasi dan bagaimana unsur-unsur tersebut berhubungan.

2.3.1. Teori Komunikasi Berlo

Seorang Ahli komunikasi dari Amerika Serikat yang bernama Berlo yang terkenal dengan teorinya SMCR Berlo mengembangkan model komunikasi yang dinamis. Model yang dinamis dalam proses komunikasi mencakup unsur-unsur yang lebih dari sekedar bahan saja dalam rangka mentransmisikan pesan dari sumber ke penerima. Model Komunikasi SMCR (Berlo, 1960: 30), terdiri dari komponen dasar:

1. **S** = *Source* artinya sumber atau bahan. Sumber adalah orang atau bahan yang mengandung pesan.
2. **M** = *Message* artinya pesan. Pesan adalah semua informasi yang akan disampaikan oleh sumber kepada penerima.
3. **C** = *Channel* artinya saluran. Saluran adalah semua indra (mata, telinga, hidung, kulit, dan lidah) yang dapat digunakan oleh penerima di dalam menerima pesan dari sumber.
4. **R** = *Receiver* artinya penerima. Penerima adalah orang yang menerima pesan dari sumber.



Sumber: <http://www.managementstudyguide.com/berlo-model-of-communication.htm>

Proses komunikasi hanya akan terjadi apabila ada empat komponen dasar tersebut di atas. Secara deskriptif dapat dirumuskan terjadinya proses komunikasi sebagai berikut: Apabila ada sumber (S) membawa pesan (M) disampaikan melalui saluran (C) kepada penerima (R). Deskripsi tersebut dapat diperjelas lagi : proses komunikasi akan terjadi apabila ada seseorang menyampaikan pesan melalui saluran kepada penerima.

Dengan demikian proses komunikasi dapat terjadi apabila empat komponen tersebut terdapat saling hubungan, saling berproses dalam mewujudkan komunikasi yang dikehendaki. Teori dasar komunikasi inilah yang melandasi munculnya Media Komunikasi. Media Komunikasi menjadi dasar munculnya Media Belajar atau Media Pembelajaran. Karena pada dasarnya proses pembelajaran adalah proses komunikasi yang terjadi antara Sumber dan Penerima atau antara Guru dengan Siswa SMK Negeri 4 Bandar Lampung.

Teori komunikasi Berlo mengembangkan wawasan proses pembelajaran pada kelas konvensional sebagai suatu komunikasi, guru merupakan pengirim pesan

materi/pembelajaran (*sender*). Pada proses pengiriman dibutuhkan suatu bentuk berupa saluran (potensi guru, media, indera penerima/siswa), diteruskan dengan proses penerimaan pesan/materi pembelajaran oleh siswa sebagai penerima pesan (*receiver*).

Gangguan dapat terjadi pada proses penyampaian pesan (saluran) seperti keadaan lingkungan belajar, suasana psikologis guru maupun siswa, dan sejenisnya yang pada dasarnya akan mengganggu proses pembelajaran yang berlangsung. Untuk mengatasi hal-hal tersebut dapat dilakukan umpan balik dari penerima pesan/siswa pada pengirim pesan/guru dengan metode-metode seperti tanya jawab tentang materi pembelajaran terkait.

2.3.2 Teori Belajar Algoritma-Heuristik

Menurut Prasetya, Suciati, dan Wardani (1994:17), Teori Belajar Algo-Heuristik ini dikembangkan dari Teori Sibernetik. Ada dua asumsi utama dalam teori ini yaitu (1) belajar perlu sebuah proses, dan yang menentukan proses adalah “sistem informasi” yang akan diproses, (2) tidak ada satu proses belajarpun yang ideal untuk segala situasi, yang cocok untuk siswa. Menurut Prasetya, Suciati, dan Wardani (1994:17), Asri Budiningsih (2003:87) dalam Teori Algo-Heuristik ada dua jenis proses berpikir. Jenis yang pertama disebut proses (strategi) berpikir algoritmik, yaitu proses berpikir linier, konvergen, lurus menuju ke satu target tertentu. Jenis kedua adalah proses (strategi) berpikir heuristik, yakni cara berpikir divergen, menuju beberapa target sekaligus. Dalam prosesnya Strategi Algoritma

lebih tepat disajikan dalam urutan yang teratur, linier, sekuensial. Untuk proses Strategi Heuristik lebih tepat disajikan dalam bentuk “terbuka” dan memberi keleluasaan siswa untuk berimajinasi dan berpikir.

a) Tipe Materi Pembelajaran

Tipe materi pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan jenis informasinya yaitu (a) materi yang membutuhkan konsepsi yang sedikit, yang sudah teratur, linier, dan mengarah ke suatu target tertentu; dan (b) materi yang membutuhkan konsepsi yang luas, banyak memiliki interpretasi. Untuk materi yang sudah teratur, sudah pasti, atau linier misalnya informasi materi tentang rumus, kegiatan menelpon, melepas roda mobil, menjalankan mesin mobil, dan lain-lain. Untuk materi yang membutuhkan konsepsi yang luas misalnya informasi materi tentang kemerdekaan, sopan santun, diagnosa kerusakan mobil, dan lain-lain.

b) Aplikasikan Belajar Algoritma-Heuristik

Untuk mengaplikasikan Teori Belajar Algoritma-Heuristik kita harus memilah terlebih dahulu antara materi yang linier dan materi yang menyebar. Untuk materi yang linier kita gunakan Strategi Algoritma dan untuk materi yang menyebar dan membutuhkan konsepsi yang luas kita gunakan Strategi Heuristik. dalam pelaksanaannya Teori Belajar Algoritma-Heuristik tidak harus memilih strategi yang penuh (algoritma atau heuristik) bisa di tengah-tengah yaitu semi-algoritma dan masalah-masalah semi-heuristik.

Untuk langkah-langkah umumnya adalah :

1. Menentukan tujuan-tujuan pembelajaran,
2. Menentukan materi pembelajaran,
3. Mengkaji sistem informasi yang terkandung dalam materi pembelajaran,
4. Menentukan strategi belajar yang sesuai dengan sistem algoritmik atau heuristik,
5. Menyusun materi pembelajaran dalam urutan yang sesuai dengan sistem informasi,
6. Menyajikan materi.

2.4. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Inggris

Bahasa Inggris di Indonesia diposisikan sebagai Bahasa Asing yang pertama.

Sehingga memperoleh Bahasa Inggris di Indonesia hanya terjadi di dalam kelas.

Oleh karena itu Guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar di kelas lebih optimal.

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 upaya yang dilakukan baik oleh sumber atau penerima dalam 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 dalam Depdiknas, 2004: 307).

Pembelajaran bahasa Inggris di SMP/MTs ditargetkan agar siswa dapat mencapai tingkat *functional* yakni berkomunikasi secara lisan dan tulis untuk menyelesaikan

masalah sehari-hari, sedangkan untuk SMA/MA diharapkan dapat mencapai tingkat *informational* karena mereka disiapkan untuk melanjutkan pendidikannya ke perguruan tinggi. Tingkat literasi *epistemic* dianggap terlalu tinggi untuk dapat dicapai oleh siswa SMA/MA karena bahasa Inggris di Indonesia berfungsi sebagai bahasa asing.

Pembelajaran bahasa Inggris di SMA/MA 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 SMA/MA adalah sebagai berikut:

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 SMA/MA sehingga dalam merancang kegiatan pembelajaran dan penilaian perlu memperhatikan Standar Proses dan Standar Penilaian.

2.5. Keterampilan Menulis dalam Bahasa Inggris

Teks merupakan bahasa (baik lisan maupun tulis) yang terdapat di dalam suatu konteks situasi dan konteks kultural. Teks membentuk suatu konstruk (bangunan) melalui sistem fungsi atau makna dan sistem bentuk linguistik/kebahasaan secara simultan (bersamasama/ pada waktu yang sama). Secara fungsional, teks digunakan untuk mengekspresikan suatu tujuan atau fungsi proses sosial di dalam suatu konteks situasi dan konteks kultural. Secara fungsional, teks merupakan

sejumlah unit simbol kebahasaan yang digunakan untuk mewujudkan realitas pengalaman dan logika (ideasional), realitas sosial (interpersonal), dan sekaligus realitas tekstual/ semiotik (simbol).

Dalam kaitan dengan aspek siswa yang baik untuk mengikuti tahapan dalam suatu proses, siswa akan mengeksplorasi kembali teks prosedur kompleks. Perlu diketahui bahwa teks prosedur berisi langkah-langkah atau tahap-tahap yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan. Terdapat banyak kegiatan yang harus dilakukan menurut prosedur. Jika prosedur itu tidak diikuti, tujuan yang diharapkan oleh siswa tidak tercapai dan siswa yang bersangkutan dapat dikatakan sebagai orang yang tidak mengetahui aturan. Contoh prosedur yang ditempuh oleh siswa adalah proses pendaftaran sekolah menengah atas (SMA), Madrasah Aliyah (MA) atau sekolah menengah kejuruan (SMK). Siswa diminta mengingat apa yang harus dilakukan pada saat itu: persyaratan tertentu apa yang harus dipenuhi dan langkah-langkah apa yang harus ditempuh. Apabila pada saat itu syarat-syarat tidak terpenuhi dan langkah-langkah yang diminta tidak ditempuh, tujuan siswa untuk masuk ke sekolah ini tidak akan tercapai. Hal yang dilakukan pada saat mendaftar itu tidak lain adalah prosedur. Apabila semuanya ditulis atau diceritakan secara lisan, teks yang tercipta tergolong ke dalam teks prosedur.

Berpijak pada fungsinya, tujuan pengajaran mata pelajaran Bahasa Inggris mencakup mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa tersebut baik lisan maupun tulisan. Kemampuan tersebut meliputi mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*).

Kamus Lengkap Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa kata menulis berasal dari kata tulis. Tulis adalah ada huruf (angka dan sebagainya) yang dibuat (digurat dan sebagainya) dengan pena (pensil, cat, dan sebagainya). Menulis adalah membuat huruf, angka, dan sebagainya dengan pena, pensil, cat, dan sebagainya melahirkan pikiran atau perasaan seperti mengarang, membuat surat, dan sebagainya dengan tulisan.

Dua pendekatan yang dipakai dalam pembelajaran *writing* adalah pendekatan produk dan pendekatan proses. Pendekatan produk dalam kegiatan menulis menyangkut penggunaan tata Bahasa (*grammar*), ejaan (*spelling*), kesalahan tanda baca (*punctuation errors*) (Leki, 1996 dalam Fauziati, 2002: 148). Senada dengan pendapat (Abisamra, 2001) yang mengungkapkan bahwa kegiatan menulis seharusnya dilakukan dengan berstruktur sehingga membantu siswa menghasilkan wacana yang kohesif dan koheren. Sedangkan menurut pendekatan proses, pembelajaran *writing* tidak hanya mengajarkan tata Bahasa kepada siswa. Pembelajaran *writing* tidak lagi mengajarkan memanipulasi teks-teks yang tidak dimengerti siswa. Melaikan, siswa menulis tentang apa yang mereka ingin sampaikan kepada pembacanya (Fauziati, 2002: 149).

Ada enam karakteristik pembelajaran *writing* yang diungkapkan Fauziati (2002: 151), yaitu: (1) Pembelajaran harus dikhususkan pada proses menulis; (2) Pendampingan dalam pengerjaan tugas harus merangsang siswa menulis berbagai jenis tulisan selain tulisan eksposisi; (3) Konfrensi adalah bagian penting dari kegiatan menulis yang dilaksanakan di kelas; (4) Tugas utama guru adalah sebagai

fasilitator dalam proses pembelajaran; (5) Karena guru berperan sebagai fasilitator, siswa akan belajar dan saling membantu, dari pada belajar sendiri atau bekerja dengan guru, kelas akan diatur seperti melaksanakan workshop, dimana peserta didik dapat belajar secara berpasangan atau dengan berkelompok; (6) Ikatan yang mengikat semua anggota kelas menjadi satu komunitas, dimana para anggotanya memiliki rasa tanggung jawab terhadap perkembangan satu dan yang lainnya, dapat tercipta di dalam kelas.

Peningkatan keterampilan menulis siswa dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa strategi seperti : (1) Guru harus menekankan kepada siswa pentingnya menulis secara bijaksana dan jelas; (2) Minta para siswa untuk menulis beberapa menit saja di dalam kelas; (3) Terus mendampingi siswa saat proses menulis berlangsung; (4) Guru tidak harus membaca dan menilai semua hal dalam tugas penulisan; (5) Guru hendaknya mencari kecakapan lain yang dapat digunakan dalam menulis secara efisien di dalam kelas (Fioriello, 2009).

2.6. Monolog dalam *Procedure Text*

Dalam bahasa Inggris terdapat beberapa *types of text* atau yang biasa disebut dengan *Genre*. Klasifikasi *Genre* dalam bahasa Inggris dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya: tujuan penulis menuliskan teks tersebut, fungsi dari teks tersebut, struktur kebahasaan (*Generic Structure*) yang dipakai, ciri-ciri bahasa apa yang digunakan dalam teks tersebut (*Language Features*).

English Types of Text dipelajari sebagai materi pembelajaran utama dalam mata pelajaran bahasa Inggris untuk sekolah menengah atas. Kebanyakan ketika mempelajari *English Types of Text* dihabiskan untuk membahas *Generic Structure* dan *Language Features* yang digunakan sebagai bahan menyusun sebuah teks. *Generic structure* dan *Language Features* inilah yang menjadi pembeda di setiap jenis teks bahasa Inggris yang ada. Terdapat 13 jenis teks dalam bahasa Inggris yaitu dimulai dari *Narrative Text*, *Recount Text*, *Procedure Text*, *Report Text*, *Analytical Exposition Text*, *Hortatory Exposition Text*, *Explanation Text*, *Descriptive Text*, *Discussion Text*, *News Item Text*, *Review Text*, *Anecdote Text*, *Spoof Text*. Tetapi pada dasarnya teks dalam bahasa Inggris dibagi menjadi 3 jenis teks utama, yaitu:

1. ***Narration***

Jenis teks yang termasuk kedalam kelompok *Narrative Text* adalah *Narrative Text*, *Recount Text*, *Anecdote Text* dan *News Items Text*. Semua jenis tersebut di atas tergolong ke dalam *narrative text* yang mana berfungsi untuk menceritakan sebuah peristiwa dan menginformasikan kepada pembaca tentang suatu peristiwa.

2. ***Description***

Jenis teks yang termasuk ke dalam kelompok *Descriptive Text* adalah *Report Text*, *Descriptive Text* dan *Explanation Text*. Jenis teks ini lebih menekankan pada penggambaran sesuatu dan cenderung menggunakan kata-kata yang mengandung arti mendeskripsikan.

3. *Argumentation*

Jenis teks yang termasuk ke dalam kelompok *Argumentative Text* adalah *Analytical Exposition Text*, *Hortatory Exposition Text*, dan *Discussion Text*.

Jenis teks ini menekankan kepada alasan untuk mendukung atau mematahkan anggapan atau fenomena yang terjadi.

Seperti yang telah disebutkan di atas, *Procedure text* adalah salah satu dari 13 jenis teks bahasa Inggris (*genre*). Pada SK Berbicara poin 4, teks ini merupakan salah satu teks yang digunakan untuk mengungkapkan makna teks fungsional pendek dan teks monolog sederhana dalam konteks kehidupan sehari-hari. Jenis teks ini menggunakan *imperative sentence* (kalimat perintah) di dalamnya.

Procedure text ini di gunakan untuk memberikan petunjuk tentang cara melakukan sesuatu melalui tindakan-tindakan atau langkah-langkah yang urut.

Ada tiga definisi umum mengenai *procedure text*:

1. *Texts that explain how something works or how to use instruction / operation manuals e.g. how to use the video, the computer, the tape recorder, the photocopier, the fax.*
2. *Texts that instruct how to do a particular activity e.g. recipes, rules for games, science experiments, road safety rules.*
3. *Texts that deal with human behaviour eg how to live happily, how to succeed.*

Dari keterangan di atas, dapat kita garis bawahi bahwa *procedure text* adalah:

1. Teks yang menjelaskan bagaimana sesuatu bekerja atau teks yang menjelaskan cara menggunakan pedoman instruksi / penggunaan. Contoh: cara menggunakan video, komputer, mesin fotokopi, fax.
2. Teks yang menunjukkan cara melakukan aktifitas tertentu. Contoh: resep, aturan bermain game, eksperimen ilmiah, aturan keamanan berkendara.
3. Teks yang berhubungan dengan tingkah laku manusia. Contoh: cara hidup bahagia, cara sukses, dan lain sebagainya.

Tujuan *procedure text* adalah memberitahu pembaca cara melakukan atau membuat sesuatu. Informasi disajikan dengan urutan peristiwa yang logis. Peristiwa tersebut biasanya dibagi menjadi beberapa langkah-langkah terpisah. Teks ini biasanya ditulis menggunakan *present tense*. Contoh paling umum *procedure text* adalah resep masakan.

2.7. Teori Desain ASSURE

Model ASSURE merupakan suatu model yang merupakan sebuah formulasi untuk pembelajaran atau disebut juga model berorientasi kelas. Menurut Heinich et al (2005: 56), perencanaan pembelajaran model ASSURE ini terdiri atas enam langkah kegiatan sebagai berikut:

A. *Analyze Learners*

Tahap pertama adalah menganalisis siswa. Pembelajaran biasanya ditujukan untuk sekelompok siswa yang mempunyai karakteristik tertentu.

Ada 3 karakteristik yang sebaiknya diperhatikan pada diri siswa, yakni:

1. Karakteristik Umum

Karakteristik umum terdiri dari usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, pekerjaan, etnis, kebudayaan, dan faktor sosial ekonomi. Karakteristik umum ini dapat digunakan untuk menuntun guru dalam memilih metode, strategi dan media untuk pembelajaran. Sebagai contoh:

- a) Jika siswa memiliki kemampuan membaca di bawah standar, akan lebih efektif jika media yang digunakan adalah bukan dalam format tercetak (*nonprint media*).
- b) Jika siswa kurang tertarik terhadap materi yang disajikan, diatasi dengan menggunakan media yang memiliki tingkat stimuli yang tinggi, seperti: penggunaan animasi, video, permainan simulasi, dll.
- c) Siswa yang baru pertama kali melihat atau mendapat konsep yang disampaikan, lebih baik digunakan cara atau pengalaman langsung (*realthing*). Bila sebaliknya, menggunakan verbal atau visual saja sudah dianggap cukup.
- d) Jika siswa heterogen, lebih aman bila menggunakan media yang dapat mengakomodir semua karakteristik siswa seperti menggunakan video, atau slide power point.

2. Spesifikasi Kemampuan Awal

Spesifikasi kemampuan awal berkenaan dengan pengetahuan dan kemampuan yang sudah dimiliki siswa sebelumnya. Informasi ini dapat diperoleh dengan memberikan *entry tes* kepada siswa sebelum kita

melaksanakan pembelajaran. Hasilnya dapat dijadikan acuan tentang hal-hal apa saja yang perlu dan tidak perlu lagi disampaikan kepada siswa.

3. Gaya Belajar

Gaya belajar timbul dari kenyamanan yang dirasakan secara psikologis dan emosional saat berinteraksi dengan lingkungan belajar, karena itu gaya belajar siswa ada yang cenderung dengan audio, visual, atau kinestetik. Berkenaan gaya belajar ini, guru sebaiknya menyesuaikan metode dan media pembelajaran yang akan digunakan.

B. *State Standards and Objectives*

Tahap kedua adalah merumuskan standar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Standar diambil dari Standar Kompetensi yang sudah ditetapkan. Dalam merumuskan tujuan pembelajaran, hal-hal yang perlu diperhatikan adalah :

1. Gunakan format ABCD

A (*audiens*), adalah siswa yang menjadi siswa. Instruksi yang diajukan harus fokus kepada apa yang harus dilakukan siswa bukan pada apa yang harus dilakukan guru. B (*behavior*), adalah kata kerja yang mendeskripsikan kemampuan baru yang harus dimiliki siswa setelah melalui proses pembelajaran dan harus dapat diukur. C (*conditions*), adalah kondisi pada saat performa siswa sedang diukur. D (*degree*), adalah kriteria yang menjadi dasar pengukuran tingkat keberhasilan siswa.

2. Mengklasifikasikan Tujuan

Menentukan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan yang mengacu ke

domain kognitif, afektif, psikomotor, atau interpersonal. Dengan memahami hal itu guru dapat merumuskan tujuan pembelajaran dengan lebih tepat, dan tentu saja akan menuntun penggunaan metode, strategi dan media pembelajaran yang akan digunakan.

3. Perbedaan Individu

Perbedaan individu ini berkaitan dengan kemampuan individu dalam menuntaskan atau memahami sebuah materi yang diberikan/dipelajari. Individu yang tidak memiliki kesulitan belajar dengan yang memiliki kesulitan belajar pasti memiliki waktu ketuntasan belajar (*mastery learning*) yang berbeda. Kondisi ini dapat menuntun guru merumuskan tujuan pembelajaran dan pelaksanaannya dengan lebih tepat.

C. Select Strategies, Technology, Media, and Materials

Tahap ketiga dalam merencanakan pembelajaran yang efektif adalah memilih strategi, teknologi, media dan materi pembelajaran yang sesuai. Strategi pembelajaran harus dipilih apakah yang berpusat pada siswa atau berpusat pada guru sekaligus menentukan metode yang akan digunakan. Yang perlu digarisbawahi dalam point ini adalah bahwa tidak ada satu metode yang paling baik dari metode yang lain dan tidak ada satu metode yang dapat menyenangkan/menjawab kebutuhan siswa secara seimbang dan menyeluruh sehingga harus dipertimbangkan mensinergikan beberapa metode.

Memilih teknologi dan media yang akan digunakan tidak harus diidentikkan

dengan barang yang mahal. Sebelum memilih teknologi dan media, guru harus mempertimbangkan terlebih dahulu kelebihan dan kekurangannya. Jangan sampai media yang digunakan menjadi bumerang atau mempersulit guru dalam mentransfer pengetahuan kepada siswa.

Ketika guru telah memilih strategi, teknologi dan media yang akan digunakan, selanjutnya menentukan materi pembelajaran yang akan digunakan. Langkah ini melibatkan tiga pilihan: (1) memilih materi yang sudah tersedia dan siap pakai, (2) mengubah/ modifikasi materi yang ada, atau (3) merancang materi dengan desain baru. Bagaimanapun cara mengembangkan materi, yang terpenting materi tersebut sesuai dengan tujuan dan karakteristik siswa.

D. *Utilize Technology, Media and Materials*

Tahap keempat adalah menggunakan teknologi, media dan material. Pada tahap ini melibatkan perencanaan peran guru dalam menggunakan teknologi, media dan materi. Untuk melakukan tahap ini, guru perlu mengikuti proses “5P”, yaitu:

1. Pratinjau (*preview*), adalah proses mengecek teknologi, media dan bahan yang akan digunakan untuk pembelajaran sesuai dengan tujuannya dan masih layak pakai atau tidak.
2. Menyiapkan (*prepare*) teknologi, media dan materi yang mendukung pembelajaran.
3. Mempersiapkan (*prepare*) lingkungan belajar sehingga mendukung penggunaan teknologi, media dan materi dalam proses pembelajaran.

4. Mempersiapkan (*prepare*) siswa sehingga mereka siap belajar dan tentu saja diharapkan akan diperoleh hasil belajar yang maksimal.
5. Menyediakan (*provide*) pengalaman belajar (terpusat pada guru atau siswa) sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar dengan maksimal.

E. *Require Learner Participation*

Tahap kelima adalah mengaktifkan partisipasi siswa. Belajar tidak cukup hanya mengetahui, tetapi harus bisa merasakan dan melaksanakan serta mengevaluasi hal-hal yang dipelajari. Dalam mengaktifkan siswa di dalam proses pembelajaran yang menggunakan teknologi, media dan materi, alangkah baiknya kalau ada sentuhan psikologisnya, karena akan sangat menentukan proses dan keberhasilan belajar. Psikologi belajar dalam proses pembelajaran yang perlu diperhatikan adalah:

1. Behavioris, karena tanggapan/respon yang sesuai dari guru dapat menguatkan stimulus yang ditampakkan siswa.
2. Kognitifis, karena informasi yang diterima siswa dapat memperkaya skema mentalnya.
3. Konstruktivis, karena pengetahuan dan keterampilan yang diterima siswa akan lebih berarti dan bertahan lama di kepala jika mereka mengalami langsung setiap aktivitas dalam proses pembelajaran.
4. Sosial, karena *feedback* atau tanggapan yang diberikan guru atau teman dalam proses pembelajaran dapat dijadikan sebagai ajang untuk mengoreksi segala informasi yang telah diterima dan juga sebagai support secara emosional.

F. Evaluate and Revise

Tahap keenam adalah mengevaluasi dan merevisi perencanaan pembelajaran serta pelaksanaannya. Evaluasi dan revisi dilakukan untuk melihat seberapa jauh teknologi, media dan materi yang guru pilih/gunakan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Dari hasil evaluasi akan diperoleh kesimpulan: apakah teknologi, media dan materi yang kita pilih sudah baik, atau harus diperbaiki lagi.

2.8. Computer Assisted Language Learning (CALL)

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *CALL* pada kompetensi dasar teks prosedur berbentuk manual. Pada bagian ini peneliti akan membahas secara teoritis mengenai definisi *CALL*.

2.8.1 Definisi *CALL*

Menurut Levy (1997:1), "*The definition of CALL is more succinctly and more broadly as search for study of applications of the computer in language teaching and learning*". Dalam hal ini Levy mendefinisikan *CALL* secara lebih ringkas dan lebih luas sebagai studi aplikasi computer dalam pembelajaran Bahasa.

Di sisi lain Davies (2009) mendefinisikan *CALL* sebagai suatu program dalam pembelajaran Bahasa dengan menggunakan teknologi computer sebagai sarana presentasi, pembantu dan penafsir materi yang diajarkan, dan biasanya

dimasukkan unsur interaksi dengan pengguna program. Berdasarkan ketiga definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *CALL* merupakan media pembelajaran yang menggunakan teknologi computer.

2.8.2 *CALL* sebagai Pembelajaran Multimedia Interaktif

Untuk membahas lebih lanjut mengenai *CALL* sebagai pembelajaran multimedia interaktif, terlebih dahulu kita perlu mengetahui definisi multimedia agar kita memahami adanya keterkaitan antara multimedia dengan *CALL*.

Menurut Tay (2000) dalam Pramono (2007), multimedia didefinisikan sebagai kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol maka hal ini disebut multimedia interaktif.

Sementara itu menurut Miarso (2004:464) multimedia adalah berbagai bahan belajar yang membentuk satu unit yang terpadu, dan dikombinasikan atau “dipaketkan” dalam bentuk modul dan disebut “kit”, yang digunakan untuk belajar mandiri atau berkelompok tanpa harus didampingi oleh guru.

Sedangkan menurut Heinich, et. al.(2005:141):

The generic multimedia refers to any combination of two or more media formats that integrated to form an informational or instructional program. Multimedia systems may consist of traditional media in combination or they may incorporate the computer as a display device for text, pictures, graphic, sound and video.

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, suara dan video serta animasi secara terintegrasi.

Berdasarkan ketiga definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah gabungan dari dua media atau lebih yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio dan video dalam satu kesatuan yang dapat digunakan siswa untuk belajar baik secara mandiri maupun berklompok tanpa harus ketergantungan dengan kehadiran guru dalam hal ini bergeser dari pemrasaran atau sumber belajar menjadi fasilitator dan pembimbing siswa walaupun tidak menutup kemungkinan masih berperan sebagai nara sumber jika diperlukan.

Multimedia terbagi menjadi dua kategori yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Menurut Ariasdi (2008) yang dikutip oleh Kholid (2008), multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Kaitan *CALL* dengan multimedia dapat ditinjau dari beberapa hal. Davies (2003) mengatakan bahwa dianggap sebagai suatu pendekatan pembelajaran Bahasa yang di dalamnya terdapat unsur presentasi, penguatan dan pengukuran materi yang dipelajari dan biasanya mengandung unsur interaktifitas. Seiring perkembangannya ada istilah multimedia *CALL* yang didesain sebagai simulasi yang memungkinkan pengguna memegang peran kunci. Berdasarkan paparan tersebut bahwa *CALL* merupakan media pembelajaran Bahasa yang mengandung unsur multimedia interaktif suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dikehendaki untuk proses selanjutnya. Jadi berdasarkan definisi antara *CALL*, multimedia dan interaktivitas merupakan satu kesatuan

prinsip yang digunakan dalam pembelajaran berbantuan komputer yang digunakan pebelajar atau siswa dalam mempelajari Bahasa yang dalam hal ini adalah Bahasa Inggris.

2.8.3 Multimedia Interaktif

2.8.3.1 Definisi multimedia interaktif

Secara sederhana, Multimedia berarti *“multiple media” or “a combination of media. The media can be still graphics and photographs, sound, motion video, animation, and/or text items combined in a product whose purpose is to communicate information in multiple ways.* (Roblyer & Doering 2010: 170).

Definisi senada dinyatakan Tay (2000) dalam Pramono (2007:8) bahwa “Multimedia adalah kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol maka disebut multimedia interaktif”. Sedangkan menurut Riyana (2007:5), “multimedia Interaktif merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/subkompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya.”

Terdapat perbedaan pendapat beberapa ahli lain tentang penggunaan terminologi multimedia berkaitan dengan interaktivitas komponen- komponen yang ada di dalamnya. Roblyer dan Doering (2010 : 170) menyatakan bahwa : *“The combination of media such as video and audio with text makes them multimedia.*

The ability to get from one another makes them hypermedia. Dengan demikian, menurut Roblyer & Doering jika hanya kombinasi video, audio dan text maka disebut *multimedia*, dan jika memiliki kemampuan interaksi, maka media tersebut menjadi *hypermedia*.

Berdasarkan pendapat di atas, pada penelitian ini penulis menggunakan istilah multimedia interaktif dengan pengertian *hypermedia*, karena kedua-duanya sama-sama merupakan kombinasi teks, grafik, audio, video yang memiliki kemampuan berinteraksi antara satu dengan lainnya. Terlepas dari perbedaan pendapat tentang definisi multimedia, Pramono (2006:43) menyatakan bahwa "interaksi adalah suatu fitur yang menonjol dalam multimedia yang memungkinkan pembelajaran yang aktif (*active learning*). Pembelajaran yang aktif tidak saja memungkinkan siswa (pengguna) melihat atau mendengar (*see and hear*) tetapi juga melakukan sesuatu (*do*). Dalam konteks multimedia *do* disini dapat berupa: memberikan respon terhadap pertanyaan yang diajukan komputer atau aktif dalam simulasi yang disediakan komputer".

Selaras dengan pendapat di atas Bates (1995) dalam Pramono (2006:11) menyatakan bahwa "diantara media-media lain interaktivitas multimedia atau media lain yang berbasis komputer adalah yang paling nyata (*overt*)".

Keunggulan multimedia dalam hal interaktivitas adalah media ini secara inheren memaksa pengguna untuk berinteraksi dengan materi. Interaksi ini bervariasi dari yang paling sederhana hingga yang kompleks. Interaksi sederhana misalnya pengguna harus menekan keyboard atau melakukan klik dengan mouse untuk

berpindah-pindah halaman (*display*) atau memasukkan jawaban dari suatu latihan dan komputer merespon dengan memberikan jawaban benar melalui suatu umpan balik *feedback*).

2.8.3.2 Fungsi Multimedia Interaktif

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, multimedia dapat berfungsi sebagai suplemen yang sifatnya opsional, pelengkap (komplemen), atau bahkan pengganti guru (substitusi) (Robblyer & Doering, 2010:85).

a. Suplemen (Tambahan)

Multimedia dikatakan sebagai suplemen (tambahan), apabila guru atau siswa mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan multimedia atau tidak untuk materi pelajaran tertentu. Dalam hal ini, tidak ada keharusan bagi guru atau siswa untuk memanfaatkan multimedia. Meski bersifat opsional, guru yang memanfaatkan multimedia secara tepat dalam membelajarkan siswa atau para siswa sendiri yang berupaya mencari dan kemudian memanfaatkan multimedia tersebut tentulah akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

b. Komplemen (Pelengkap)

Multimedia dikatakan sebagai komplemen (pelengkap) apabila multimedia tersebut diprogramkan untuk melengkapi atau menunjang materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas. Sebagai komplemen, multimedia diprogramkan sebagai materi *reinforcement* (pengayaan) atau remedial bagi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Multimedia dikatakan sebagai *enrichment* apabila kepada siswa yang dapat dengan cepat menguasai materi yang

disampaikan guru secara tatap muka diberikan kesempatan untuk memanfaatkan multimedia tertentu yang memang dikembangkan secara khusus. Tujuannya adalah untuk lebih memantapkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang disajikan guru di dalam kelas. Multimedia dikatakan sebagai program remedial apabila kepada para siswa yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang disajikan guru secara tatap muka di kelas diberikan kesempatan untuk memanfaatkan multimedia yang memang dirancang secara khusus dengan tujuan agar para siswa semakin lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan guru di kelas.

c. Substitusi (Pengganti)

Multimedia dikatakan sebagai Substitusi (Pengganti) apabila multimedia dapat menggantikan sebagian besar peran guru. Ini dapat menjadi alternative sebagai sebuah model pembelajaran. Tujuannya adalah agar para siswa dapat secara luwes mengelola kegiatan pembelajarannya sesuai dengan waktu, gaya belajar, dan kecepatan belajar masing-masing siswa. Ada 3 (tiga) alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih guru dan siswa, yaitu: (1) sepenuhnya secara tatap muka yang pembelajarannya disertai dengan pemanfaatan multimedia, (2) sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui multimedia (3) pembelajaran sepenuhnya melalui multimedia.

2.8.3.3 Manfaat Multimedia Interaktif

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa, karena penggunaan media dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Sutopo (2003: 21)

mengemukakan bahwa sistem multimedia mempunyai beberapa keuntungan, yaitu: (1) mengurangi waktu dan ruang yang digunakan untuk menyimpan dan menampilkan dokumen dalam bentuk elektronik dibanding dalam bentuk kertas; (2) meningkatkan produktivitas dengan menghindari hilangnya *file*; (3) memberi akses dokumen dalam waktu bersamaan dan ditampilkan dalam layar; (4) memberi informasi multidimensi dalam organisasi; (5) mengurangi waktu dan biaya dalam pembuatan foto; dan (6) memberikan fasilitas kecepatan informasi yang diperlukan dengan interaksi visual. Selain itu, manfaat multimedia adalah memungkinkan dialog, meningkatkan kreativitas, memfasilitasi kolaborasi, memperkaya pengalaman, dan meningkatkan keterampilan.

Berdasarkan uraian di atas, pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran, dapat

- 1) meningkatkan motivasi kreativitas keterampilan gairah belajar konsistensi dalam belajar, ketahanan dalam memori dan hasil belajar,
- 2) memperjelas dan mempermudah penyajian pesan,
- 3) mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera baik siswa maupun guru,
- 4) mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar,
- 5) memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai kemampuan dan minatnya, dan
- 6) memungkinkan para siswa untuk dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

2.9. Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK)

Rusman (2011: 97) menyatakan bahwa Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK) merupakan program pembelajaran dengan menggunakan software komputer (CD pembelajaran) berupa program komputer yang berisi tentang muatan pembelajaran meliputi: judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi.

James D. Russel dalam Rusman (2011:97) menyatakan bahwa “*computer system can delivery instruction by allowing them to interact with the lesson programmed into the system: this is refered to computer based instruction*”. Sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara individual dan langsung kepada para siswa dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan ke dalam sistem komputer, inilah yang disebut dengan pembelajaran berbasis komputer.

2.9.1 Bentuk Media Pembelajaran Berbantuan Komputer

Menurut Alessi dan Trolip (1991), apabila dilihat dari segi penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi:

- 1) Tutorial Terprogram
Tutorial terprogram adalah seperangkat tayangan baik statis maupu dinamis yang telah terlebih dahulu diprogramkan. Secara berurutan, seperangkat kecil informasi ditayangkan yang diikuti dengan pertanyaan. Manfaat tutorial terprogram akan Nampak jika menggunakan kemampuan teknologi computer.
- 2) Tutorial Intelijen
Berbeda dari tutorial terprogram karena jawaban computer terhadap pertanyaan siswa dihasilkan oleh inteligensia artifisial, ukan jawaban-jawaban yang terprogram yang terlebih dahulu disiapkan oleh perancang pelajaran. Dengan demikian ada dialog dari waktu ke waktu antara siswa dan computer. Baik siswa maupun kompter dapat bertanya atau memberi jawaban.

- 3) **Drill and Practice**
Drill and practice digunakan dengan asumsi bahwa suatu konsep, aturan, kaidah atau prosedur telah diajarkan kepada siswa.
- 4) **Simulasi**
Program simulasi dengan bantuan computer mencoba untuk menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata.

2.9.2. Ciri Media Pembelajaran Berbantuan Komputer

Arsyad (2005: 32), memberikan ciri media yang dihasilkan teknologi berbantuan computer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak) sebagai berikut:

- 1) Komputer dapat digunakan secara acak, non-sequensial, atau secara linier.
- 2) Komputer dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang/pengembang sebagaimana direncanakannya.
- 3) Biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, symbol dan grafik.
- 4) Prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini.
- 5) Pembelajaran dapat berorientasi siswa dan melibatkan interaktivitas siswa yang tinggi.

2.9.3. Prinsip – Prinsip Media Pembelajaran Media Berbantuan Komputer.

Menurut Arsyad (2005: 99-100), untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan computer beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu:

- 1) Layar/monitor computer bukanlah halaman, tetapi penayangan yang dinamis yang bergerak berubah dengan perlahan.
- 2) Layar tidak boleh terlalu padat, bagi ke dalam beberapa tayangan, atau mulailah dengan sederhana dan pelan-pelan, dan tambahkan hingga mencapai tahapan kompleksitas diinginkan.
- 3) Pilihlah jenis hurup normal, tak berhias, gunakan huruf capital dan huruf kecil, tidak menggunakan huruf capital semua.
- 4) Gunakan antara tujuh sampai sepuluh kata perbaris karena lebih mudah.
- 5) Membaca kalimat pendek daripada kalimat panjang.
- 6) Tidak mengenal kata pada akhir baris, tidak memulai paragraph pada baris terkahir dalam satu layar tayangan, tidak mengakhiri paragraph.
- 7) Pada baris pertama layar tayangan, dan meluruskan baris kalimat pada sebelah kiri, sebaliknya disebelah kanan lebih baik tidak lurus supaya lebih mudah dibaca.

- 8) Jarak dua spasi disarankan untuk tingkat keterbacaan yang lebih baik.
- 9) Pilih karakter huruf tertentu untuk judul dan kata-kata kunci misalnya.
- 10) Cetak tebal, garis bawah dan cetak miring.
- 11) Teks diberi kotak apabila teks itu berada bersama-sama dengan grafik atau representasi visual lainnya pada layar tayangan yang sama.
- 12) Konsisten dengan gaya dan format yang dipilih.

2.10. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang terkait dengan Pengembangan Media *Computer Assisted Language Learning* (CALL) atau pembelajaran bahasa berbantuan komputer untuk pembelajaran antara lain adalah :

1. Shafei, Azadeh. 2012. *Computer Assisted Learning : A Helpful Approach in Learning English*, Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *CALL* adalah sistem yang membantu dalam belajar peserta didik tentang *CALL* dan efektivitas pembelajaran mereka. Sebagian besar peserta didik SMA percaya bahwa akan sangat membantu untuk belajar bahasa Inggris melalui *CALL system*. Mereka merasa bermanfaat dan berguna dalam kemajuan belajar mereka. Peserta didik SMA FL / SL diminta dua pertanyaan untuk menjawab; apakah sistem *CALL* membantu mereka untuk belajar bahasa Inggris, dan seberapa efektif pada masing-masing komponen seperti Membaca, Menulis, Tata Bahasa dan Percakapan. Temuan menunjukkan bahwa 89,6% dari peserta merasa terbantu dalam belajar bahasa Inggris. Selain itu, 92,9% dari mereka merasa terbantu dalam membaca mereka, dan 93,5% berpikir bahwa itu membantu mereka untuk mempelajari keterampilan menulis yang sangat baik dengan menggunakan sistem *CALL*. Dalam komponen percakapan, 82,4% dari peserta percaya bahwa sistem

CALL bermanfaat bagi mereka untuk belajar dan berlatih percakapan tapi semua peserta menemukan efektif dalam keterampilan tata bahasa. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Sistem *CALL* dapat membantu meningkatkan keterampilan bahasa siswa, khususnya materi tata bahasa (*grammar*).

2. Listinasari (2010) dalam penelitiannya yang mengembangkan produk pembelajaran berupa program *CALL* materi *Narative* pada kompetensi dasar *listening, reading* dan *writing* untuk siswa kelas XI SMA Negeri Pagelaran, mengemukakan bahwa hasil pembelajaran menggunakan program *CALL* mengalami perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional di mana terjadi perubahan pada hasil *pretest* hanya 4 dari 20 atau 20% orang siswa yang mencapai KKM 62 dengan rerata 48,15 menjadi 15 atau 75% orang siswa dengan rerata 56,05 pada hasil *posttest*. Penggunaan program ini juga dinyatakan mampu mengefisienkan waktu pembelajaran. Sebanyak 50% siswa menyatakan bahwa produk ini menarik dan mudah digunakan.
3. Basoz, Tutku and Cubukcu, Feryal. (2013). *Pre-service EFL teachers attitude toward Computer Assisted Language Learning (CALL)*, Sebagai *Computer Assisted Language Learning* telah menjadi bagian integral dari pendidikan, tidak dapat dihindari bahwa hal itu menarik perhatian dari *pre-service* guru bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing atau *English as Foreign Language (EFL)*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sikap *pre-service EFL* guru bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing terhadap

Computer Assisted Language Learning (CALL). Para peserta penelitian ini meliputi 112 pre-service guru *English as Foreign Language (EFL)* belajar di Pengajaran Bahasa Inggris Departemen Dokuz Eylül University. Instrumen pengumpulan data terdiri dari kuesioner yang mengukur sikap peserta terhadap *Computer Assisted Language Learning*. Data yang diperoleh dari kuesioner dianalisis. Diharapkan bahwa guru pre-service Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing memiliki sikap positif terhadap penggunaan *Computer Assisted Language Learning*. Dalam terang temuan, beberapa rekomendasi praktis disajikan. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa guru mempunyai sikap positif terhadap pendampingan kepada siswa menggunakan *CALL* dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

2.11. Kerangka Berpikir

Hasil analisis yang dilakukan mengungkapkan kurangnya kompetensi siswa dalam (berbicara) Bahasa Inggris, keterbatasan bahan ajar yang dapat membantu siswa meningkatkan berbicara (*speaking*) serta belum dimaksimalkannya pemanfaatan sarana atau fasilitas yang dimiliki sekolah yaitu lab Bahasa dalam meningkatkan pelajaran Bahasa Inggris. Dari hasil analisis tersebut dilakukan tindakan untuk mengatasi kendala yang dihadapi dilapangan dengan melaksanakan sebuah pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif, selanjutnya dengan menganalisis efektivitas bahan ajar, mengevaluasi efesiensi waktu serta mengevaluasi daya tariknya

Beberapa teori menjadi landasan dasar dalam pemilihan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif diantaranya: teori pemrosesan informasi yang mengungkapkan bahwa semakin banyak media yang digunakan dalam sebuah pembelajaran akan semakin membantu penyerapan informasi tentang materi yang disampaikan.

Proses pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif yang berfungsi sebagai bahan ajar komplemen yang dimulai dengan pengumpulan bahan meliputi program-program komputer yang digunakan seperti lectora, adobe photoshop, coreldraw, dan adobe audition. Bahan ajar yang dipakai sebelumnya adalah buku teks dan LKS.

Hasil dari pengembangan dan penelitian ini diharapkan memiliki kualitas baik dalam artian media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan ini mampu memberi kemudahan dalam proses belajar siswa dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

2.12. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian pengembangan ini mengenai pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pembelajaran bahasa inggris untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka hipotesis dalam penelitian pengembangan ini adalah:

Hipotesis :

Ho: Hasil belajar materi teks prosedur siswa sebelum belajar dengan multimedia interaktif sama efektifnya dengan sesudah belajar menggunakan multimedia interaktif.

Ha: Hasil belajar materi teks prosedur siswa sebelum belajar dengan multimedia interaktif lebih efektif dengan sesudah belajar menggunakan multimedia interaktif.