

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Konsep Media Pembelajaran

Menurut Islami dkk (2015, hal 5) dalam (Faturohman & dkk, 2016) Menulis memiliki tujuan sebagai alat komunikasi secara tidak langsung antara writer dan reader, melalui tulisan dapat membantu mengembangkan pengetahuan dengan menggunakan symbol-simbol bahasa yang memiliki makna tertentu. Dengan menulis seseorang dapat berkomunikasi dengan semua orang , baik orang terdekat maupun orang yang berada jauh diluar jangkauan.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan sesuatu bahan yang cukup penting dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan media, peserta didik yang mengalami kesulitan untuk memahami materi pelajaran dapat dengan mudah memahami materi pelajaran yang kurang jelas menggunakan media pembelajaran. Media juga dijadikan sebagai perantara guru kepada peserta didik ketika guru kurang menguasai kata-kata atau kalimat yang akan dijelaskan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan dengan hasil maksimal dan efektif. (Arief S & Sadiman dkk, 2009)

Dalam KBBI, kata media berarti alat atau sarana, dan pembelajaran berarti orang yang mempelajari. Menurut Gagne dan Brings dalam (Arsyad, 1992, pp. 3-4) media adalah alat yang digunakan secara fisik untuk menyampaikan materi pengajaran, terdiri atas buku, video, tape recorder, film bingkai, kaset dan lain-lain. Media pembelajaran juga meliputi orang, kegiatan dan peralatan yang dapat memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan suasana yang kondusif. Menurut Gerlach dan Ely dalam

(Sanjaya, 2008). Media dapat juga diartikan sebagai sesuatu sarana yang menyalurkan materi dan pesan dalam konteks pembelajaran materi dari guru kepada peserta didik sebagai komunikator dan peserta didik sebagai komunikan.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan guru yang memiliki sumber belajar di suatu lingkup belajar (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Sedangkan menurut Vamela, dkk 2012 : 7, pembelajaran adalah suatu proses pembelajaran yang direncanakan, didesain, serta dievaluasi yang bertujuan untuk mencapai pembelajaran yang maksimal. Jadi pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan guru yang bertujuan untuk mencapai pembelajaran yang maksimal, serta didukung oleh sumber belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Thobroni (2015 : 17) mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses kegiatan belajar yang berulang-ulang, membutuhkan proses yang disadari, bersifat permanen atau tetap, yang disimpan dalam memori atau ingatan, dapat merubah perilaku dan diwujudkan secara praktis kepada peserta didik untuk bereaksi terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses kegiatan pembelajaran yang berulang-ulang yang disusun untuk mendorong seseorang berinteraksi, dan menambah pengetahuan untuk membantu peserta didik menemukan potensi yang dimilikinya.

Ciri-ciri umum media pembelajaran menurut (Arsyad, 1992, pp. 6-7) adalah sebagai berikut :

- a) Media pembelajaran sebagai *hard ware* (perangkat keras), yaitu sesuatu yang dapat dilihat, didengar serta diraba dengan panca indera.
- b) Media pembelajaran sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu sesuatu yang memiliki kandungan pesan dari perangkat keras yang ingin disampaikan kepada peserta didik.

- c) Media pembelajaran menekankan penggunaan yang dapat dilihat (visual) dan suara (audio).
- d) Media pembelajaran sebagai alat bantu yang menunjang proses pembelajaran di dalam ruangan maupun di luar ruangan.
- e) Media pembelajaran sebagai alat komunikasi dan interaksi antar guru dengan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- f) Media pembelajaran digunakan secara massa (seperti: radio dan televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (seperti : slide, film, video, OHP), serta perorangan (seperti : modul, computer, radio, tape atau video recorder).
- g) Media pembelajaran meliputi sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan suatu ilmu.

Dari ciri-ciri umum yang sudah disebutkan, media pembelajaran yang berupa *hard ware* dan *soft ware*, dapat dilihat, didengar, serta sebagai alat penunjang komunikasi dan interaksi dalam proses pembelajaran antara guru dengan peserta didik yang dapat membantu dan mempermudah guru dan peserta didik dalam menjelaskan dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

c. Macam-macam Media

Dari penjelasan diatas, media pembelajaran juga memiliki macam-macam jenis yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran, menurut (Harjanto, 2006, pp. 237-238) macam-macam media pembelajaran meliputi:

- a) Media dua dimensi (media grafis), media yang memiliki ukuran panjang dan lebar yang hanya dapat dilihat dari dua sisi, seperti foto, gambar, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, buku, peta, sketsa, papan flannel. Papan buletin dan lain-lain.
- b) Media tiga dimensi, media yang memiliki bentuk, volume, dan dapat dilihat dari berbagai sisi, seperti, model penampang, model susun, model kerja, media kerangka manusia dan lain-lain

- c) Media proyeksi (media audio visual) media yang menggunakan alat bantu teknologi, seperti, proyektor, slide, film, film strip, OHP, radio, piringan hitam, laboratorium bahasa, alat perekam dan lain-lain.
- d) Media konkrit atau benda nyata yang ada di lingkungan sekitar peserta didik sebagai media yang sangat relevan untuk dijadikan penunjang kegiatan pembelajaran.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu jembatan yang menghubungkan antara materi pelajaran dan pemahaman peserta didik, dengan media yang beraneka ragam jenisnya diharapkan peserta didik mampu meningkatkan pemahaman pada kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan bantuan media yang telah dipilih oleh guru, masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda sesuai tujuan pembelajaran yang akan disampaikan. Umaka dari itu sangat perlu untuk memilih media pembelajaran yang tepat dan cermat agar media yang telah dipilih dapat digunakan secara tepat dan bermanfaat untuk jangka panjang. Beberapa kriteria menurut Ibid (15-16) yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran :

- a) Media yang dipilih sebagai penunjang tujuan pembelajaran yang akan diajarkan. Media yang ditetapkan harus jelas, spesifik atau khusus, beraturan, serta dapat diterapkan dikehidupan nyata.
- b) Materi pelajaran dengan pemilihan media pembelajaran harus sesuai. Agar hasil pembelajaran peserta didik berdampak sesuai dengan yang diharapkan.
- c) Kondisi peserta didik, dalam memilih media pembelajaran. Guru seharusnya terlebih dahulu memperhatikan kondisi setiap peserta didiknya sebelum memilih media pembelajaran yang tepat. Kondisi peserta didik dapat dilihat dari beberapa factor umum seperti, kondisi berpikir peserta didik, latar belakang pendidikan, budaya, dan lingkungan peserta didik.

- d) Pemanfaatan media di lingkungan sekitar. Pemilihan media yang tepat adalah ketika media tersebut mudah ditemukan dan dirancang di lingkungan sekitar peserta didik. Agar dalam menerapkannya dapat memudahkan guru untuk menyiapkan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- e) Media yang akan diterapkan dalam suatu proses pembelajaran harusnya dapat memperjelas materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dan harus dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.
- f) Pengadaan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai. Pemanfaatan media yang digunakan hendaknya menggunakan bahan-bahan yang sederhana, tidak membutuhkan banyak biaya agar tidak membatasi guru untuk lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran, serta tidak memberatkan guru dalam segi biaya.

Dengan kriteria pemilihan media pembelajaran yang sudah diuraikan, guru akan lebih mudah dan kreatif untuk memilih media pembelajaran mana yang akan pantas digunakan untuk menunjang suatu proses pembelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik dengan efektif dan efisien.

e. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut *Encyclopedia of Education Research* disebut *audiovisual aids* dalam (Usman, 2008, p. 32) memiliki manfaat sebagai berikut :

- a) Menggunakan benda konkret untuk membantu proses berpikir peserta didik.
- b) Memusatkan perhatian siswa
- c) Pelajaran menjadi lebih mudah diingat.
- d) Memberi pengalaman yang nyata untuk peserta didik.
- e) Membuat peserta didik dapat berpikir teratur dan berkelanjutan.

- f) Membantu meningkatkan kemampuan verbal atau bahasa peserta didik.

Beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran yang praktis dalam proses belajar mengajar menurut (Arsyad, 1992, pp. 26-27):

- a) Media pembelajaran yang digunakan dapat memperjelas tujuan atau penyampaian pesan dan informasi yang ingin disampaikan.
- b) Media pembelajaran digunakan untuk dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik.
- c) Media pembelajaran yang digunakan dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu dalam proses pembelajaran.
- d) Media pembelajaran yang digunakan dapat memberikan pengalaman yang berarti kepada peserta didik, serta menumbuhkan pengalaman langsung yang sesuai dengan masalah-masalah yang ada disekitar lingkungan mereka.

Kontribusi media pembelajaran dalam suatu pembelajaran memiliki kontribusi yang sangat besar. Menurut Kemp dan Dayton dalam (Sanjaya, 2008, p. 210), kontribusi yang didapat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Penyampaian tujuan pembelajaran dapat lebih terpusat.
- b. Pembelajaran menjadi lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Waktu pembelajaran yang efisien.
- e. Pembelajaran menjadi semakin berkualitas.
- f. Pembelajaran dapat dilakukan diberbagai tempat.
- g. Peserta didik dapat meningkatkan pikiran positif terhadap materi pembelajaran yang diajarkan.
- h. Media juga berperan sebagai sumber belajar kedua setelah guru.

Ibid (209-210) berpendapat bahwa fungsi dan peran media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a) Berfungsi untuk menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu sesuai materi yang akan diajarkan.
- b) Dapat memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.
- c) Dapat digunakan sebagai motivasi belajar peserta didik untuk menambah semangat belajar peserta didik.

Media pembelajaran juga memiliki nilai praktis sebagaimana dibawah ini :

- a) Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik.
- b) Mengatasi batasan ruang kelas.
- c) Memungkinkan terjadinya interaksi langsung, antar guru dan peserta didik, serta peserta didik dengan lingkungan sekitar.
- d) Menghasilkan pengamatan yang seragam.
- e) Menambah konsep dasar yang benar, nyata ,dan tepat.
- f) Menumbuhkan motivasi serta merangsang pola pikir peserta didik dalam hal pembelajaran.
- g) Menumbuhkan keinginan serta minat bakat yang baru untuk peserta didik.
- h) Mengontrol kecepatan belajar yang kontinyu.
- i) Memberi pengalaman secara langsung yang menyeluruh dari hal-hal yang nyata sampai ke hal-hal yang abstrak.

2. Media *The think puzzle*

a. Pengertian Media *The think puzzle*

Media visual merupakan media yang memiliki rupa dan bentuk, dapat dilihat dengan indera penglihatan serta dapat disentuh wujudnya oleh peserta didik. Media ini memiliki beberapa contoh seperti, foto, gambar, benda konkret, peta, miniature, dan sesuai kenyataan. Media tersebut sangat tepat digunakan untuk melatih keterampilan berbahasa peserta didik yaitu keterampilan berbicara (*speaking*), keterampilan membaca (*reading*), dan keterampilan menulis (*writing*). Media

pembelajaran yang peneliti akan ulas adalah media pembelajaran bahasa Inggris *The think puzzle*.

Puzzle merupakan permainan menyusun gambar dengan menyusun dan menggabungkan dari bagian-bagian potongan gambar menjadi kumpulan gambar yang utuh (Swastiningrum, 2009:66). *Puzzle* dapat melatih peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, dan aktif untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi. Pada penelitian ini peneliti akan mengulas tentang media pembelajaran *The think puzzle* yang akan diaplikasikan kepada peserta didik yaitu media visual yang dapat dilihat dengan indera dan memiliki rupa dan bentuk. Media ini hampir sama dengan media *puzzle* atau lebih tepatnya sama dengan teka – teki silang (TTS) yang sering digunakan, namun peneliti memakai nama yang berbeda dengan menggunakan kata berbahasa Inggris karena agar media menjadi lebih menarik dan menggiring minat peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahu tentang bagaimana media itu sendiri. Edia ini memiliki sedikit perbedaan dengan permainan teka-teki silang (TTS) biasanya, yang membedakan dari media ini yaitu media *The think puzzle* merupakan media yang berisi tentang deskripsi suatu kosa kata yang memiliki hubungan dengan objek pembelajaran yang diinginkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang.

b. Kelebihan dan Kelemahan Media *The think puzzle*

1. Kelebihan Media Pembelajaran *The think puzzle*

Penggunaan media dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media *puzzle* memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut (Swastiningrum 2009:66) :

- (1) Media *puzzle* sebagai pembatas ruang dan waktu.
- (2) Media *puzzle* mampu melatih kesabaran dan konsentrasi peserta didik.
- (3) Media *puzzle* merupakan media yang mudah dibuat serta murah untuk didapatkan.
- (4) Media *puzzle* dapat memusatkan perhatian peserta didik.

(5) Media *puzzle* menarik rasa ingin tahu peserta didik untuk memecahkan suatu masalah.

Berikut adalah beberapa kelebihan dari media *The think puzzle* dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- (1) Media *The think puzzle* dapat memunculkan semangat peserta didik dan rasa percaya diri pada setiap peserta didik untuk berpendapat. Karena media ini mengharuskan peserta didik untuk mengasah keingintahuan dan percaya diri peserta didik dalam memecahkan masalah.
- (2) Media *The think puzzle* dapat meningkatkan potensi dan talenta peserta didik untuk lebih menghargai kelebihan dan kekurangan masing-masing peserta didik.
- (3) Media *The think puzzle* sangat efektif untuk meningkatkan sosialisasi dan interaksi peserta didik, antara peserta didik dengan guru, serta peserta didik dengan peserta didik lainnya.
- (4) Proses pembelajaran ini lebih berpusat kepada aktifitas peserta didik, karena peserta didik harus berperan aktif dalam pemecahan masalah yang didapat, dalam kegiatan ini peran guru hanya sebagai moderator dan fasilitator saja.
- (5) Media *The think puzzle* mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, dalam penerapannya peserta didik akan lebih termotivasi dan semakin berkompetisi dengan semangat untuk berlomba-lomba menjadi yang terbaik

Menurut Levie dalam Arsyad (2005:10) fungsi media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yakni dapat membangkitkan minat, memusatkan perhatian, dan meningkatkan motivasi belajar anak. Penguasaan materi dapat menurun jika anak tidak memiliki minat untuk memotivasi dirinya agar mencapai tujuan pembelajaran yang seharusnya akan dicapai. Levie dalam Arsyad (2005:9) mendukung pernyataan tersebut dengan membaca hasil penelitian tentang stimulus gambar (visual) dan stimulus kata (verbal), ia

menyimpulkan bahwa stimulus yang dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik adalah stimulus visual seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep. Begitupun stimulus verbal juga dapat memberi hasil yang lebih baik jika pembelajaran tersebut juga melibatkan ingatan yang berkesinambungan atau berturut-turut.

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menginovasi komponen metode mengajar untuk mempererat proses kegiatan pembelajaran antara guru dan peserta didik dengan terciptanya lingkungan belajar yang aktif, kreatif, dan kondusif.

2. Kelemahan Media Pembelajaran *The think puzzle*

Selain beberapa kelebihan yang dimiliki oleh media *The think puzzle*, media ini juga memiliki beberapa kelemahan, diantaranya sebagai berikut :

- (1) Media *The think puzzle* membutuhkan waktu pembelajaran yang lebih banyak, karena media ini mencakup beberapa kegiatan yang membuat peserta didik harus memahami berbagai kegiatan tujuannya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh guru.
- (2) Media *The think puzzle* dapat membuat gaduh suasana kelas, karena dalam penerapannya memungkinkan peserta didik untuk berdiskusi dengan anggota kelompoknya, adakalanya peserta didik memberikan semangat kepada temannya yang menjawab dengan berteriak dan memberi apresiasi ketika mereka dapat memecahkan masalah dengan tepuk tangan. Kegaduhan tersebut juga dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran yang ada di kelas lain karena dapat mengganggu konsentrasi belajar antara guru dan peserta didik di kelas sebelah.
- (3) Media *The think puzzle* mengandung beberapa pendapat atau dugaan yang tidak berdasarkan kenyataan, karena peserta didik

memiliki pendapat yang berbeda-beda, dengan menebak atau hanya sekedar menduga jawaban.

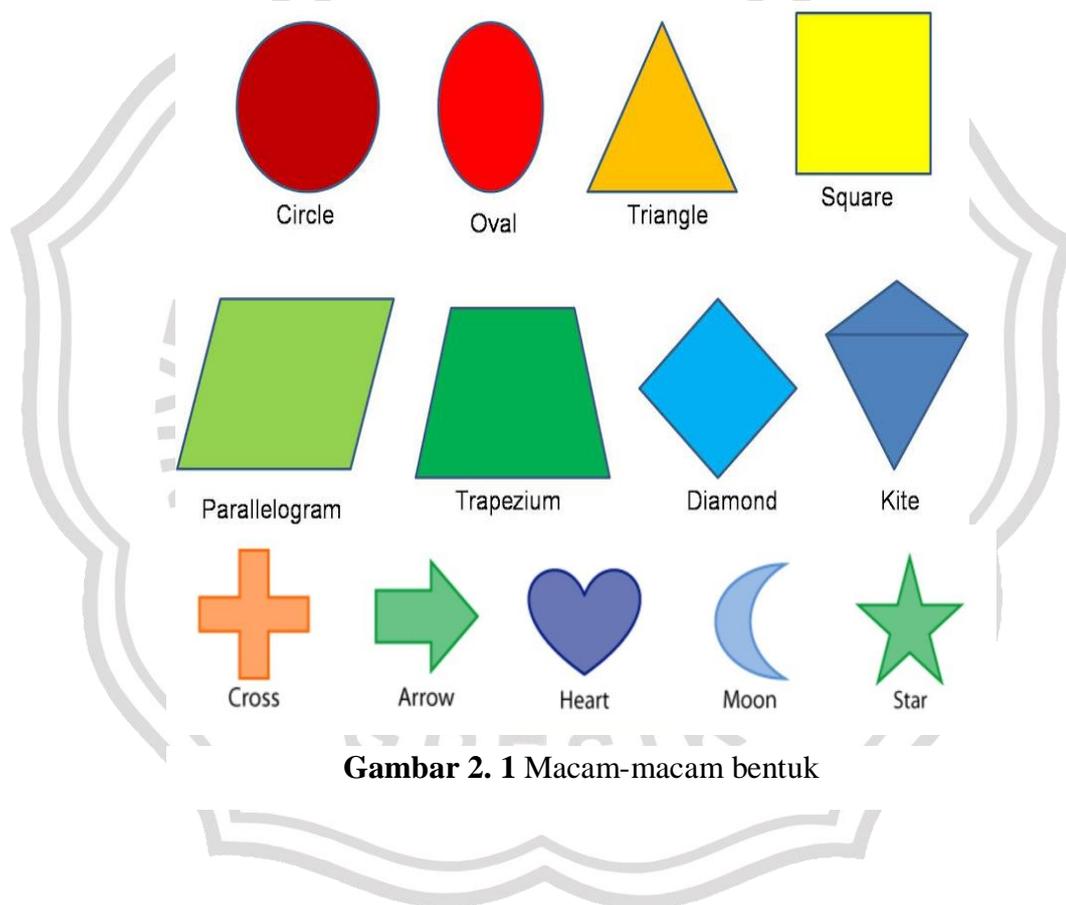
- (4) Media *The think puzzle* tidak dapat diterapkan dalam semua materi pembelajaran, hanya materi pembelajaran tertentu yang dapat diterapkan dengan media ini, namun jika guru yang memiliki inovasi yang lebih baik, dapat mengintegrasikan media ini dengan materi materi yang dirasa dapat diterapkan dengan media *The think puzzle*.
- (5) Dalam sebuah kelas yang memiliki jumlah peserta didik yang relatif lebih banyak, media ini akan sulit untuk melibatkan semua peserta didik yang ada di kelas tersebut. Namun dapat disiasati dengan pembentukan kelompok-kelompok agar semua peserta didik dapat lebih berperan aktif dalam penerapan media ini.

Media *The think puzzle* ini bukan hanya media pembelajaran biasa, namun media ini juga merupakan permainan yang dapat menghibur peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Jadi peserta didik tidak selalu monoton dengan pembelajaran dengan metode ceramah, namun peserta didik akan lebih santai dan termotivasi untuk belajar memahami kosa kata, agar pengetahuan mereka dapat bermakna dan tidak mudah untuk dilupakan sebagai pengalaman belajar.

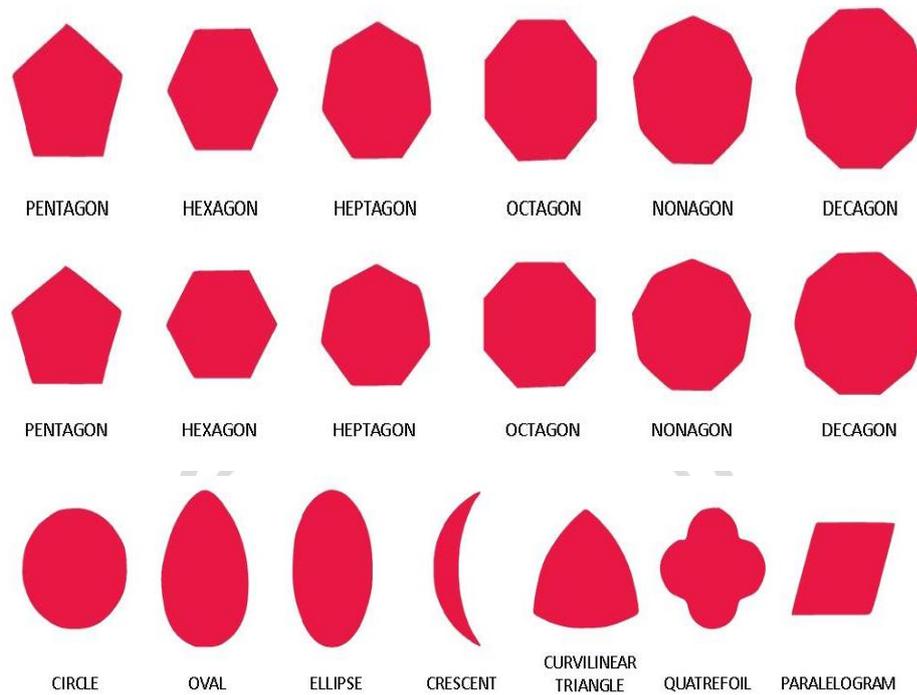
c. Media *The think puzzle* Untuk Materi Shapes (bentuk)

Peneliti mengambil materi *shapes* (bentuk). Materi ini dirasa tepat untuk diterapkan dengan menggunakan media *The think puzzle*, terdapat di semester genap pada pembelajaran ke 5.

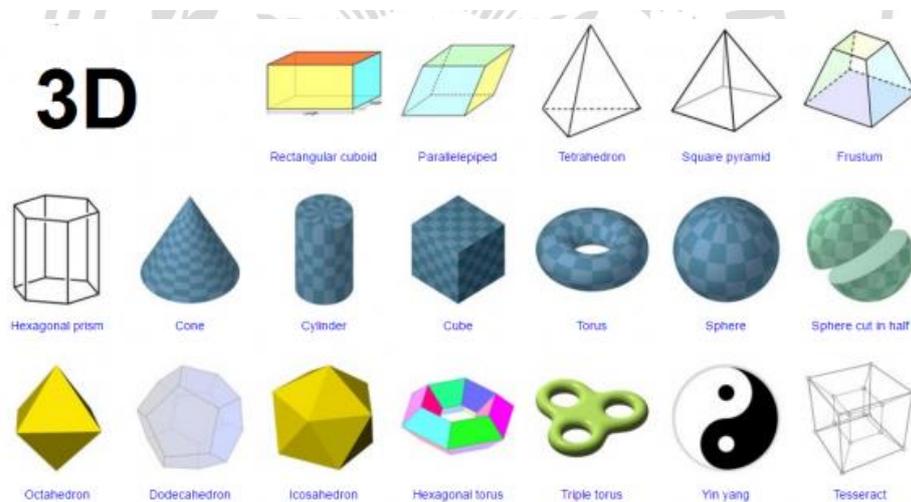
Shapes yang berarti bentuk, merupakan materi pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Dalam materi ini peserta didik mempelajari tentang berbagai macam bentuk dan nama-nama bentuk dalam bahasa Inggris. Media *The think puzzle* tepat digunakan untuk materi *shapes* (bentuk). Karena dalam pembelajarannya, peserta didik akan mengamati serta melakukan kegiatan permainan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan *shapes* (bentuk). Berikut merupakan macam-macam bentuk yang dipelajari dalam materi kali ini:



Gambar 2. 1 Macam-macam bentuk



Gambar 2. 2 Macam-macam bentuk



Gambar 2. 3 Macam-macam bentuk

Dengan penerapan media pembelajaran *The think puzzle*, diharapkan akan memberikan efek positif kepada peserta didik karena melakukan aktifitas belajar yang menyenangkan. Serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru yaitu kemampuan kosakata

peserta didik dapat meningkat dengan diterapkannya media *The think puzzle*.

d. Langkah-langkah Penggunaan Media *The think puzzle*

Media *The think puzzle* dalam pembuatannya terlebih dahulu harusnya menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan, seperti berikut:

- a) Gambar puzzle (teka-teki)
- b) Kertas yang bertuliskan huruf abjad
- c) Gunting
- d) Double tip

Adapun prosedur yang harus dilakukan sebelum proses penerapan media *The think puzzle* adalah sebagai berikut:

- a) Guru menuliskan kata-kata kunci, istilah kata atau nama-nama yang berhubungan dengan materi yang diajarkan.
- b) Guru membuat kisi-kisi yang menunjang kata-kata yang telah dibuat untuk dijadikan puzzle.
- c) Guru menyiapkan petunjuk berbahasa Inggris yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau petunjuk yang mengarah pada jawaban kata-kata yang akan disusun.
- d) Guru membagi beberapa kelompok dalam satu kelas, agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan semua peserta didik dalam kelas tersebut dapat ikut serta berpartisipasi dalam pembelajaran yang berlangsung.
- e) Setiap kelompok akan diberi beberapa teka-teki yang berbeda dengan kelompok lain untuk dipecahkan masalahnya bersama anggota kelompok masing-masing.
- f) Setiap petunjuk harus terlebih dulu diartikan dengan melihat kamus bahasa Inggris.
- g) Guru memberi batasan waktu untuk berdiskusi dan mengerjakan teka-teki tersebut bersama anggota kelompok masing-masing.

- h) Jika waktu yang telah ditetapkan habis, setiap kelompok harus membacakan hasilnya secara bergantian.
- i) Guru bersama peserta didik mengoreksi hasil kerja kelompok dan memberi reward untuk kelompok yang dapat menyelesaikan teka-teki dengan cepat dan tepat.

Media *The Think Puzze* untuk peserta didik merupakan media yang sama dengan permainan menyenangkan untuk peserta didik, media ini dapat menarik minat peserta didik jika dikaitkan dengan materi pembelajaran Bahasa Inggris, tujuannya untuk melatih daya ingat peserta didik tentang materi yang telah dipelajari. Media *The think puzzle* dapat meningkatkan semangat kerjasama dalam berkelompok, kemampuan bersosialisasi yang tinggi, meningkatkan kreativitas peserta didik, serta melatih peserta didik untuk berpikir kritis dan sistematis.

3. Kosa kata (*Vocabulary*)

Kosa kata (*vocabulary*) dalam bahasa adalah pembelajaran dasar terpenting dalam bahasa Inggris yang wajib untuk dikuasai oleh seseorang yang ingin belajar bahasa Inggris, karena kosa kata merupakan kumpulan kata-kata yang dapat lebih mudah untuk dipahami seseorang. Jika ingin berkomunikasi atau memahami suatu bahasa harusnya terlebih dahulu untuk memahami arti dari kata yang digunakan. Begitupun sebaliknya, jika kurang memahami kosa kata tersebut maka seseorang akan merasakan kesulitan dalam berbahasa atau berkomunikasi dengan orang lain. Menurut (Nurhayati, 2006, hal. 27), hakekat bahasa adalah sekumpulan kosa kata, jadi kosa kata merupakan bagian yang terpenting dalam bahasa. Belajar kosa kata menurut pakar bahasa asing adalah sebuah tuntutan yang mendasar sebagai proses pembelajaran bahasa kedua.

Suyanto mengatakan, kosa kata (*vocabulary*) adalah kumpulan kata dari suatu bahasa yang memiliki makna bila kita mempelajari dan menggunakan bahasa tersebut, diperkirakan untuk peserta didik sekolah dasar dapat mempelajari kurang lebih 500 kata untuk diingat. Dalam

pembelajaran kosa kata bahasa Inggris, menurut Herlina (2015 : 3) dilakukan dalam empat tahap. Yang pertama adalah pengenalan kata-kata baru dengan pelafalan dan pengucapan yang jelas dan lancar dengan didukung media gambar atau benda konkrit di sekitar lingkungan peserta didik. Yang kedua pengenalan kepada peserta didik dengan melibatkan guru secara langsung yang berperan sebagai model untuk memberikan suatu perintah atau yang lainnya agar dapat dicontoh atau ditiru oleh peserta didik. Yang ketiga adalah peserta didik dibimbing langsung untuk dapat menirukan dan mencoba apa yang sudah dicontohkan oleh guru secara individu atau mandiri. Dan yang terakhir adalah peserta didik dengan instruksi dan bimbingan dari guru akan dapat melakukan dan menerapkan yang telah dipelajari dengan baik dan benar.

Indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran kosa kata bahasa Inggris untuk peserta didik adalah sebagai berikut :

- a) Hasil belajar peserta didik dikatakan berhasil apabila ketuntasan belajar klasikal $\geq 70\%$ dari total peserta didik dalam satu kelas. Sedangkan hasil belajar ketuntasan individu dikatakan tercapai apabila peserta didik mendapat nilai diatas KKM, yaitu ≥ 75 .
- b) Aktivitas peserta didik dikatakan berhasil apabila peserta didik mengalami peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris setelah penerapan media *The think puzzle*.

Indikator yang telah dipaparkan dapat menjadi acuan untuk guru dalam menilai dan memperbaiki kemampuan menulis kosa kata bahasa Inggris peserta didik sekolah dasar.

4. Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar saat ini merupakan pengenalan bahasa, digunakan sebagai mata pelajaran muatan lokal, dan tidak dijadikan sebagai mata pelajaran wajib dalam kurikulum. Karena untuk anak usia sekolah dasar penting dikenalkan dan diajarkan dengan bahasa asing, dan bahasa Inggris merupakan bahasa asing international yang

banyak digunakan hampir diseluruh negara sebagai alat komunikasi diberbagai bidang, seperti pendidikan, perdagangan, politik, informasi, dan lain-lain.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 79 tahun 2013 pasal 4 tentang muatan local. Muatan local dapat berupa seni budaya, prakarya, pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, bahasa, dan teknologi.

Untuk mata pelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar diatur dalam surat keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 060/U/1993 yang ditetapkan pada tanggal 25 Februari 1993 tentang dimungkinkannya program bahasa Inggris sebagai mata pelajaran muatan local SD, dan dapat dimulai pada kelas 4 SD. Pelajaran muatan lokal bebas diterapkan atau tidak tergantung kebijakan sekolah masing-masing, serta dilihat dari sarana dan prasarana sekolah, mampukah menerapkan pembelajaran bahasa Inggris atau tidak. Bahasa Inggris juga dapat dijadikan sebagai ekstrakurikuler yang setara dengan Pramuka dan UKS (Unit Kesehatan Sekolah). Menurut Curtain dan Pesola dalam Suyanto, dewan sekolah serta persatuan wali murid harus memberi alasan yang kuat dan bukti nyata jika ingin membuat kebijakan atau keputusan. Pasalnya, program bahasa Inggris yang akan diterapkan di sekolah membutuhkan pertimbangan waktu, dana, dan jenis program yang akan direalisasikan. Program tersebut perlu membagi manfaat dari pembelajaran bahasa, bahasa mana yang akan dipilih untuk diajarkan, jenis kegiatan pembelajaran yang seperti apa yang akan dipakai, dan sebagainya. Keberadaan bahasa asing di sekolah harus didasari dengan pemikiran dan perencanaan yang sangat baik (Ibid, 04). Namun di MI Nasrul Umam, bahasa Inggris dijadikan sebagai mata pelajaran muatan lokal yang harus dipelajari oleh semua peserta didik.

Dalam BSNP (2006 : 403) bahasa Inggris mengarah pada pengembangan empat keterampilan yaitu, keterampilan menulis, keterampilan membaca, keterampilan berbicara dan berkomunikasi, serta keterampilan mendengarkan pada tingkat literasi tertentu, yaitu tingkat

performative dimana seseorang dapat membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara bahasa Inggris sesuai kaidah yang digunakan.

a. Tujuan pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Di Sekolah Dasar, pendidikan bahasa Inggris menurut Standar Isi BSNP (2006 : 403) dijadikan sebagai pengembangan kemampuan berbahasa yang bertujuan agar peserta didik mampu bertindak setelah mempelajari setiap kosa kata bahasa Inggris atau *language accompanying*. Berikut adalah tujuan yang ingin diterapkan ketika pembelajaran bahasa Inggris diterapkan pada jenjang Sekolah Dasar :

- (1) Dalam rangka mengembangkan keterampilan berbicara atau berkomunikasi dalam bentuk lisan dikawasan sekolah, serta mengiringi tindakan peserta didik (*language accompanying action*).
- (2) Meningkatkan kesadaran peserta didik jenjang Sekolah Dasar tentang hakikat dan pentingnya meningkatkan kemampuan bahasa Inggris untuk mengikuti persaingan di era globalisasi ini.

Menurut Herlina (2015) pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik serta menyiapkan kompetensi peserta didik untuk dapat berkomunikasi melalui lisan dalam konteks sekolah, serta menumbuhkan rasa kesadaran tentang pentingnya belajar bahasa Inggris agar peserta didik dapat meningkatkan daya saing dalam masyarakat global.

b. Keterampilan-keterampilan dalam Bahasa Inggris

Kegiatan peserta didik yang mencakup semua kompetensi bahasa dalam pembelajaran bahasa Inggris terdiri dari beberapa keterampilan, berikut adalah keterampilan yang diajarkan dalam pembelajaran bahasa yang disajikan secara terpadu seperti yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari menurut (Suyanto, 2007) :

- (1) Keterampilan menyimak (*Listening*)

Keterampilan *Listening* merupakan keterampilan yang dianggap peserta didik sebagai keterampilan yang sulit, karena pengetahuan

kosa kata yang dimiliki oleh peserta didik masih sangat terbatas. Sebagai guru harusnya membenarkan kesulitan peserta didik tersebut harus mengucapkan bunyi kosa kata dengan jelas serta diikuti dengan gerakan tangan, ekspresi wajah, dan gerakan tubuh yang dapat menunjang pengertian kosa kata tersebut. Cara tersebut dapat memudahkan peserta didik untuk mengingat kosa kata yang didengarkan, karena perhatian mereka dapat terpusat dengan mengingat-ingat gerakan yang dipraktikkan guru.

(2) Keterampilan berbicara (*speaking*)

Bagi peserta didik, kemampuan berbicara bahasa asing merupakan bagian terpenting, karena kemampuan berbicara atau *speaking* adalah jalan untuk berinteraksi dengan dunia. Yang terpenting untuk pembelajaran bahasa Inggris adalah sebagai guru harus lebih dulu memberi contoh bagaimana pengucapan kosa kata yang benar agar peserta didik dapat menyerap ilmu yang diberikan sesuai dengan accuracy kosa kata tersebut. Dalam penerapannya, guru dapat melibatkan peserta didik melalui kegiatan games, *question and answer*, dan *role play*. Tujuannya agar peserta didik dapat lebih bebas berekspresi, aktif dan bersemangat mengemukakan idenya dalam pembelajaran *speaking*.

(3) Keterampilan membaca (*reading*)

Dalam kemampuan membaca atau *reading* peserta didik sebelumnya harus mengetahui tujuan mereka membaca, apakah tujuannya hanya untuk mengerti inti suatu bacaan yang mereka baca atau mereka harus mendapatkan informasi tertentu dari bacaan yang mereka baca. Sebagai guru, sebelum memberikan tugas kepada peserta didik untuk membaca suatu teks bacaan, alangkah baiknya memberi arahan agar peserta didik memiliki strategi dalam membaca suatu teks bacaan. Umumnya peserta didik di sekolah dasar akan mudah bosan jika diberi bacaan yang hanya penuh dengan tulisan. Peserta didik akan lebih bersemangat apabila teks bacaan memiliki suatu

yang menjadi daya tarik untuk peserta didik, berikut ini beberapa hal yang dapat membantu peserta didik untuk lebih bersemangat dalam membaca teks:

- (a) Teks bacaan harusnya terdapat gambar yang dapat menunjang isi dari teks bacaan tersebut.
 - (b) Memberi pertanyaan-pertanyaan ringan untuk memastikan seberapa jauh pemahaman peserta didik setelah membaca teks bacaan.
 - (c) Kalimat-kalimat yang ada pada teks bacaan harusnya padat dan jelas, serta tidak terlalu panjang, agar peserta didik tidak merasa bosan dan bingung ketika membaca teks bacaan.
- (4) Keterampilan menulis (*writing*)

Keterampilan menulis adalah keterampilan yang kompleks untuk peserta didik, dalam keterampilan ini dapat disesuaikan dengan usia dan tingkat kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa Inggris. Menulis memerlukan beberapa kemampuan yang dapat mengasah peserta didik untuk lebih mengembangkan kemampuan mengeja, struktur, dan penggunaan kosa kata yang baik.

Menulis dapat dihubungkan dengan beberapa keterampilan sebelumnya, yakni (*listening, speaking, and reading*), dapat dijadikan sebagai patokan untuk mengetahui seberapa paham peserta didik dalam penguasaan materi pembelajaran bahasa Inggris melalui kegiatan menulis, seperti menjelaskan suatu gambar, menyusun kalimat, menjawab pertanyaan, atau menggabungkan beberapa potongan kalimat sehingga tersusun menjadi kalimat yang tepat dan bermakna.

5. Kriteria Media *The think puzzle*

Menurut (Sholihah, 2016) dalam kegiatan *The think puzzle* terdapat hal-hal yang dapat melatih peserta didik dalam hal daya ingat, pencarian,

serta mencocokkan kata yang pas atau sesuai dengan jawaban dan kotak yang telah disediakan.

Berdasarkan penjelasan tentang media *The think puzzle*, peneliti memilih beberapa kriteria media dalam aspek sajian media dan materi antara lain :

- (1) Kesesuaian materi dalam media *The think puzzle* .
- (2) Kecocokan deskripsi petunjuk dengan jawaban.
- (3) Kesesuaian jumlah kotak jawaban dengan jawaban kosakata.
- (4) Kelengkapan huruf abjad dengan jawaban kosakata.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Pada penelitian yang peneliti teliti ini adalah mengkaji dari beberapa penelitian yakni :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Alfiani Prihastuti (2017) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Teka-Teki Silang (TTS) Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Kemadang*. Hasil penelitian ini berdasarkan kelayakan dari segi materi oleh ahli materi didapatkan presentase sebesar 82% , jumlah presentasinya berada diantara 75% - 84% maka disimpulkan bahwa aspek materi dikatakan memiliki kriteria yang baik. Hasil penelitian berdasarkan kelayakan media oleh ahli media, media tersebut berkriteria sangat baik karena memperoleh skor 85% dari presentasi 85% - 100%. Hasil pretest dan protest menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test 66,6 dengan presentase 66,6% berada pada penilaian cukup. Dari 21 siswa terdapat 9 siswa yang mendapat nilai diatas KKM. Nilai hasil pos-test adalah 90 dengan presentase 90% dalam skor penilaian. Maka dapat disimpulkan semua siswa sudah mendapatkan nilai diatas KKM.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Sufi Jamilatu Nur Arofah dan Mohammad Efendi (2015) yang berjudul *Media Permainan Teka-Teki Silang Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Tuna Rungu*. Berdasarkan analisis data uji coba, permainan teka-teki silang telah diuji dan layak digunakan dalam pembelajaran dan diuji efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Kevalidan media terhadap tim ahli memperoleh skor 90%, dan hasil uji coba terhadap ahli media memperoleh skor 80,7%, serta hasil uji coba kepada siswa memperoleh skor 92,7%. Berdasarkan hasil analisis secara keseluruhan maka disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini layak untuk digunakan dan diterapkan kepada siswa tunarungu di SMPLB.

C. Kerangka Berfikir

Salah satu peran guru adalah guru sebagai fasilitator untuk peserta didik, guru harusnya dapat kreatif dan berinovasi menggunakan media atau memanfaatkan media yang ada disekitar lingkungan pembelajaran, dan dapat menyesuaikan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik dengan media yang telah dipilih dan cocok untuk diterapkan kepada peserta didik sesuai dengan materi pembelajaran. Umumnya guru mengajar dengan metode ceramah dan pembelajaran berpusat pada guru, padahal dalam kurikulum 2013 seharusnya pembelajaran sudah berpusat kepada peserta didik. Dalam penggunaan media *The think puzzle* yang peneliti teliti ini, diharapkan dapat mengurangi kebosanan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung, media ini dapat memusatkan perhatian peserta didik dan membuat suasana hati peserta didik menjadi senang. Tujuannya agar menarik minat peserta didik kelas V MI Nasrul Umam Ambeng-ambeng Watangrejo untuk belajar tentang penguasaan kosa kata bahasa Inggris pada materi *shape* (bentuk) yang diajarkan oleh guru.

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir

