**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini akan dibahas semua hal yang berkaitan dengan tema yang diangkat oleh peneliti, yaitu tentang pemanfaatan media *pictoral puzzle* dalam meningkatkan penguasaan kosakata mata pelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, bab ini juga mengkaji tentang media pembelajaran, pengertian media *pictoral puzzle*, kosakata, pembelajaran Bahasa Inggris, dan penggunaan media pictorial puzzle dalam pengajaran kosakata (vocabulary).

1. **Konsep Media Pembelajaran**
2. Pengertian Media

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media juga dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Sehingga tujuan pembelajaran yang telah terencana dapat tercapai secara efektif dengan hasil yang maksimal.

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Medium* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. [[1]](#footnote-2)

Gagne dan Briggs berpendapat, media adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, video, film bingkai, kaset dan lain-lain.[[2]](#footnote-3)

Menurut Gerlach dan Ely media pembelajaran itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. [[3]](#footnote-4)

Dalam konteks belajar dan pembelajaran, media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan atau materi ajaran dari guru sebagai komunikator kepada siswa sebagai komunikan.[[4]](#footnote-5)

Ciri-ciri umum yang terkandung dalam media pengajaran, antara lain:

1. Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indera.
2. Media pembelajaran memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai *soft ware* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang meupakan isi yang ingin disamapaikan kepada siswa.
3. Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.
4. Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik dalam kelas maupun di luar kelas.
5. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.
6. Media pembelajaran dapat digunakan secara massa (misalnya: radio, televisi) kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: slide, film, vidio,OHP) atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio, tape/kaset video recorder).
7. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan suatu ilmu.[[5]](#footnote-6)

Jadi dari batasan-batasan dan ciri-ciri umum di atas media pengajaran berupa *hard ware* dan *soft ware* dan bisa dilihat serta didengar dan juga bisa membantu guru untuk memperlancar dalam proses belajar mengajar sehingga terjadi komunikasi dan interaksi edukatif. Dan membantu mempermudah siswa dalam memahami pesan yang disampaikan oleh guru.

1. Macam-macam Media

Adapun macam–macam media menurut Harjanto ada beberapa jenis media pendidikan yang bisa digunakan dalam proses pengajaran, diantaranya :

1. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafik sering disebut juga media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
2. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, dan lain-lain.
3. Media proyeksi seperti slide, film strip, film, penggunaan OHP, dan lain-lain.
4. Penggunaan lingkungan seperti media pendidikan.[[6]](#footnote-7)

Untuk tujuan–tujuan praktis. Di bawah ini ada beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia.

1. Media grafis meliputi gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flannel, dan papan buletin.[[7]](#footnote-8)
2. Media Audio meliputi radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.[[8]](#footnote-9)
3. Media proyeksi antara lain film bingkai (*slide*), film rangkai (*film strip*), overhead proyektor, dan proyektor opaque.[[9]](#footnote-10)

Secara umum, media dapat digolongkan menjadi tiga jenis, yaitu: (1) visual media atau media pandang (2) audio visual atau media dengar, dan (3) audio visual media atau media dengar dan pandang.[[10]](#footnote-11)

Media pandang adalah media yang dapat dipandang atau dilihat dan dapat disentuh oleh siswa, misal, gambar, foto, benda sesungguhnya, peta, miniature, dan realita. Sedangkan media dengar (*audio*) untuk ketrampilan menyimak adalah media yang wacana atau isinya derekam dan didengarkan. Misalnya, radio dan *cassette recorder.[[11]](#footnote-12)* Dan media audio visual adalah perpaduan antara media pandang dan media dengar, misalnya, CD, TV, Film.

Akan tetapi ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat gambar sederhana ini, sebagaimana yang dikemukakan oleh Amir Hamzah Sulaeman dalam Asnawir sebagai berikut :

1. Gunakan warna yang gelap untuk garis dan lingkaran supaya kontras dengan kertas sebagai latar belakangnya.
2. Jangan ragu-ragu untuk memulai gambar objek yang dimaksud dan pelajari sambil melakukannya.
3. Gambar harus besar dan garis-garis harus tebal dan jelas.
4. Tentukanlah terlebih dahulu bidang gambar, pilihlah diantara dua bidang,bidang yang tegak dan bidang yang datar.
5. Gunakan satu bidang saja untuk 1 objek.
6. Gunakan seluruh bidang dan jangan biarkan sebagian objek besar bidang ada yang kosong.
7. Ada baiknya membuatsketsa terlebih dahulu dengan pensil supaya dapat dihapus jika keliru, kemudian dapat digunakan spidol atau tinta.[[12]](#footnote-13)

Gambar sederhana semacam ini digunakan hampir untuk semua tingkat pelajaran atau kecerdasan. Beberapa alasan sebagai dasar penggunaan gambar adalah:

1. Bersifat kongkrit. Melalui gambar para siswa dapat melihat jelas sesuatu yang sedang dibicarakan atau didiskusikan didalam kelas. Sesuatu persoalan dapat dijelaskan dengan gambar selain penjelasan dengan kata-kata.
2. Dapat mengatasi batas waktu dan ruang gambar, para siswa dapat dibawa dipelajari di Amerika dan gambar-gambar spin di Mesir dapat dipelajari di Indonesia. Demikian juga contoh selanjutnya akan membuktikan bahwa gambar-gambar itu merupakan penjelasan dari benda-benda yang sebenarnya kerap kali tak dilihat karena letaknya jauh atau terjadi pada masa lampau.
3. Dapat mengatasi kekurangan daya mampu panca indra manusia. Benda-benda yang kecil yang tidak jelas dilihat oleh mata dibuat fotografinya sehingga dapat dilihat dengan jelas.
4. Dapat digunakan untuk menjelaskan sesuatu masalah, karena itu bernilai terhadap semua pelajaran disekolah.
5. Gambar-gambar mudah didapat dan murah, untuk sekolah yang dananya terbatas atau yang sama sekali tak mampu, gambar bernilai ekonomi menguntungkan dan meringankan beban sekolah.
6. Mudah digunakan baik untuk perseorangan maupun untuk kelompok siswa. Satu gambar dapat dilihat oleh seluruh kelas, bahkan seluruh sekolah.[[13]](#footnote-14)

Dalam membuat gambar garis harus memenuhi ciri-ciri utama yaitu objek atau situasi yang ingin dilukiskan harus tetap ada.[[14]](#footnote-15) Kendatipun amat sederhana, gambar garis dapat menunjukkan aksi atau sikap dengan dampak yang cukup baik sehingga dapat menyampaikan cerita atau pesan-pesan penting.

Seperti halnya media-media lain, gambar sederhana ini juga mempunyai kelemahan dan kelebihan. Adapun kelebihan gambar sederhana adalah :

* Lebih kongkrit dan lebih realitas dalam memunculkan pokok masalah jika dibanding dengan bahasa verbal.
* Memperjelas masalah dalam bidang apa saja, dengan dapat digunakan untuk semua orang tanpa memandang unsur.

Sedangkan kelemahan dari gambar sederhana adalah sebagai berikut :

* Kelebihan dan penjelasan dari guru dapat menyebabkan timbulnya penafsiran yang berbeda sesuai dengan pengetahuan masing-masing anak terhadap hal yang dijelaskan.
* Penghayatan materi kurang sempurna, karena media gambar hanya menampilkan persepsi indra mata yang tidak cukup kuat untuk menggerakkan seluruh kepribadian manusia, sehingga materi yang dibahas kurang sempurna.
* Tidak meratanya penggunaan gambar tersebut sesuai bagi anak-anak dan kurang efektif dalam penglihatan. Biasanya anak yang paling depan lebih sempurna mengamati gambar tersebut, sedangkan anak yang paling belakang semakin kabur.[[15]](#footnote-16)
* Mencetak gambar berwarna biasanya memerlukan biaya yang mahal.
* Tanpa perawatan yang baik, media gambar akan cepat rusak, hilang,atau musnah.

Jadi bentuk atau aksi yang ingin disampaikan kepada anak didik saat pembelajaran dapat dilukiskan dengan baik menggunakan gambar sederhana berupa garis dan lingkaran. Untuk menghindari verbalitas dan keabsahan agar anak didik mudah memahami dan mengerti tentang konsep yang disampaikan oleh guru.

1. Kriteria Pemilihan Media Pengajaran

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Karena beraneka ragamnya media tersebut, maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda. Untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media pengajaran :

1. Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam penetapan media harus jelas dan oprasional, spesifik, dan benar-benar tergambar dalam bentuk perilaku.
2. Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang akan digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.
3. Kondisi audien (siswa) dari segi subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak. Faktor umum, intelejensi, latar belakang pendidikan, budaya, dan lingkungan anak menjadi titik perhatian dan pertimbangan dalam memilih media pengajaran.
4. Ketersediaan media di sekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru. Seringkali suatu media dianggap tepat untuk digunakan di kelas akan tetapi di sekolah tersebut tidak tersedia media atau peralatan yang diperlukan, sedangkan untuk mendesain atau merancang suatu media yang dikehendaki tersebut tidak mungkin dilakukan oleh guru.
5. Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada audien (siswa) secara tepat dan berhasil guna, dengan kata lain tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal.
6. Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai. Pemanfaatan media yang sederhana mungkin lebih menguntungkan daripada menggunakan media yang canggih (teknologi tinggi) bilamana hasil yang dicapai tidak sebanding dengan dan yang dikeluarkan. [[16]](#footnote-17)

Dengan kriteria pemilihan media di atas, guru akan lebih mudah menggunakan media mana yang dianggap tepat untuk membantu dalam proses belajar mengajar sehingga dengan adanya media yang tepat dapat melaksanakan proses belajar mengajar dengan efektif dan efisien.

4.Manfaat dan Fungsi Media Pengajaran

Media merupakan alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Penggunaan media pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran.

Media pendidikan yang disebut *audiovisual aids* menurut *Encyclopedia of Educational Research* memiliki nilai atau manfaat sebagai berikut:

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir. Oleh karena itu, mengurangi verbalisme (tahu istilah tetapi tidak tahu arti, tahu nama tapi tidak tahu bendanya).
2. Memperbesar perhatian siswa.
3. Membuat pelajaran lebih menetap atau tidak mudah dilupakan.
4. Memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan para siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu.
6. Memantau tumbuhnya pengertian dan membantu perkembangan kemampuan bahasa.[[17]](#footnote-18)

Berikut beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, diantaranya:

* 1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi.
  2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak.
  3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
  4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.[[18]](#footnote-19)

Menurut Kemp and Dayton dalam Wina Sanjaya, media memiliki kontribusi yang sangat penting terhadap proses pembelajaran. Diantara kontribusi tersebut menurut kedua ahli tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
2. Pembelajaran dapat lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan di mana pun diperlukan.
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran guru berubah kearah yang positif, artinya guru tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar.[[19]](#footnote-20)

Secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan sebagaimana di bawah ini:

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
2. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.
3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran memiliki nilai praktis sebagai berikut:

* + 1. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
    2. Media dapat mengatasi batas ruang kelas.
    3. Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung.
    4. Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan.
    5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat.
    6. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik.
    7. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
    8. Media dapat mengontrol kecepatan belajar.
    9. Media dapat dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.[[20]](#footnote-21)

Pendapat lain mengatakan bahwa fungsi media pembelajaran adalah:

1. Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar.
2. Memperjelas informasi pada waktu tatap muka dalam proses belajar mengajar.
3. Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Mendorong motivasi belajar.
5. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam menyampaikannya.
6. Menambah variasi dalam menyajikan materi.
7. Memungkinkan peserta didik memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat, dan minatnya.
8. Mencegah terjadinya verbalisme.
9. Mudah dicerna dan tahan lama dalam menyerap pesan-pesan (informasinya sangat membekas, tidak mudah lupa).
10. Dapat mengatasi watak dan pengalaman yang berbeda.[[21]](#footnote-22)

Levie & Lentz dalam kutipan Azhar Arsyad, mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

1. Fungsi atensi

Yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

1. Fungsi afektif

Terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

1. Fungsi kognitif

Lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

1. Fungsi kompensatoris

Media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.[[22]](#footnote-23)

1. **Media Pictorial Puzzle (*Puzzle Gambar*)**
2. Pengertian Media *Pictorial Puzzle*

Gambar merupakan media visual yang penting dan mudah didapat. Media jenis ini dikatakan penting sebab ia dapat mengganti kata verbal, mengkongkritkan yang abstrak, dan mengatasi pengamatan manusia. Gambar membuat orang dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya dengan jelas, lebih jelas daripada yang di ungkapkan dengan kata-kata. [[23]](#footnote-24)

*Pictorial puzzle* merupakan suatu permainan (*game*)dengan *template* berbentuk segi empat bergambar yang terdiridari kumpulan kotak-kota berwarna hitam putihserta dilengkapi dua lajur, yaitu mendatar (kumpulankotak yang membentuk satu baris dan beberapakolom ) dan menurun (kumpulan kotak yangmembentuk satu kolom dan beberapa baris). Untukmenyelesaikan permainan ini, keseluruhan kotakyang berwarna putih harus terisi dengan kata-katayang tersedia dalam kumpulan kata yang ada.

Secara spesifik *Pictorial puzzle* merupakansuatu *game* yang memungkinkan siswa memasukkankata yang bersesuaian dengan panjang kotak yangtersedia secara berkesinambungan sampai seluruhkotak terisi penuh. Aturan pengisian kata-katatersebut berhubungan dengan penyamaan jumlahkotak dengan jumlah karakter pada kata danpengisian kata-kata ke dalam kotak pada *pictorial puzzle* secara berkesinambungan.

*Pictorial puzzle* merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal.

1. Langkah-Langkah Strategi *Pictorial Puzzle*

Adapun cara membuat *Pictorial Puzzle* adalah terlebih dahulu guru hendaknya menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan, seperti kertas HVS, penggaris, pensil, ballpoint, spidol, dan penghapus. Adapun prosedur permainannya sebagai berikut:

1. Menulis kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pelajaran yang telah diajarkan.
2. Membuat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih.
3. Membuat gambar yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau yang mengarah pada kata-kata tersebut.
4. Membagi kelas menjadi beberapa kelompok.
5. Setiap kelompok diberi selembar teka-teki yang sama dengan kelompok lain.
6. Memberikan batas waktu untuk mengerjakan teka-teki tersebut.
7. Setelah waktu yang ditentukan habis, setiap kelompok membacakan hasilnya secara bergantian.
8. Mengoreksi hasil kerja kelompok dan memberi hadiah kepada kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar.

Permainan *puzzle* sangat menarik bila dikaitkan dengan pembelajaran Bahasa Inggris pada materi *school*. Permainan *puzzle* berupa tulisan tersebut diperlihatkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris bertujuan untuk melatih daya ingat tentang materi yang telah diajarkan. Permainan ini dapat menimbulkan semangat kerjasama dan kreativitas siswa serta melatih mereka untuk berfikir sistematis.

1. Kelebihan dan Kelemahan Media *Pictorial Puzzle*

Kelebihan media *pictorial puzzle* dalam proses pembelajaran diantaranya, yaitu:

* + - * 1. Melalui media *pictorial puzzle* siswa sedikit banyak telah memunculkan semangat belajar dan rasa percaya diri pada setiap siswa. Karena strategi ini dapat memacu diri siswa untuk lebih menggali konsep-konsep materi yang diajarkan sehingga menghasilkan rasa keingintahuan dan percaya diri yang tinggi.
        2. Melalui penerapan media *pictorial puzzle* ini siswa belajar untuk lebih menggali potensi yang ada pada dirinya dan dapat lebih menghargai talenta yang telah dianugerahkan Tuhan kepadanya. Selain itu siswa juga belajar untuk menghargai kelebihan dan kekurangan masing-masing.
        3. Media ini sangat efektif karena mampu meningkatkan aktivitas dan kreatifitas siswa dalam bentuk interaksi baik antara siswa dengan guru maupun antara siswa dengan siswa lainnya. Bahkan interaksi ini lebih didominasi oleh interaksi antara siswa dengan siswa sedangkan guru hanya bersifat sebagai moderator saja.
        4. Secara keseluruhan strategi ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan akan meningkatkan minat dan motivasi pada siswa.
        5. Sifat kompetitif yang ada dalam permainan *pictorial puzzle* dapat mendorong pesereta didik berlomba-lomba untuk maju.

Selain berbagai kelebihan, ada juga beberapa kelemahan media *pictorial puzzle* dalam proses pembelajaran diantaranya, yaitu:

1. Sedikitnya waktu pembelajaran yang tersedia sedangkan materi yang harus diajarkan sangat banyak. Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (KTSP) dikatakan bahwa guru memiliki kewenangan untuk memilih materimateri esensial yang akan diajarkan kepada siswanya, sedangkan kenyataannya adalah masih adanya tes bagi siswa (ujian nasional dan ujian sekolah contohnya), dengan soal-soal yang notabene bukan berasal dari guru yang bersangkutan. Sedang pemahaman tentang materi mana yang dianggap esensial dan materi mana yang kurang esensial bagi setiap guru bisa saja berbeda-beda. Akhirnya, mau tidak mau guru harus mengajarkan semua materi yang ada dalam buku paket.
2. Penerapan media *pictorial puzzle* dalam ruang kelas juga memungkinkan terjadinya diskusi hangat dalam kelas. Adakalanya siswa berteriak atau bertepuk tangan untuk mengungkapkan kegembiraannya ketika mereka mampu memecahkan suatu masalah. Hal ini juga dapat menggangu konsentrasi guru dan siswa yang berada di kelas lain.
3. Banyak mengandung unsur spekulasi, peserta yang lebih dahulu selesai (berhasil) dalam permainan *pictorial puzzle* belum dapat dijadikan ukuran bahwa dia seorang siswa lebih pandai dari lainnya.
4. Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui permainan *pictorial puzzle* dan Jumlah peserta didik yang relatif besar sulit melibatkan seluruhnya.
5. Adanya keengganan dari para guru untuk mengubah paradigma lama dalam pendidikan. Kebanyakan guru sudah merasa nyaman dengan metode ceramah sehingga mereka enggan untuk mencoba hal-hal yang baru karena dianggap merepotkan.

Media Pictorial Puzzle ini menarik karena mengandung unsur permainan, hiburan dan dapat dilakukan secara santai. Dengan demikian, siswa akan termotivasi dan bergairah mempelajari kosakata yang dapat merangsang daya nalarnya untuk memahami kosakata, sehingga dapat bertahan lebih lama dalam bentuk siswa dan menjadi pengetahuan yang berkesan dan tidak mudah dilupakan sebagai pengelaman belajar.

**C. Kosakata (*Vocabulary*)**

1. Pengertian Kosakata

Dasar mengajar dan belajar Bahasa Inggris berkaitan dengan kemampuan siswa untuk menggunakan empat kemampuan bahasa. Dalam menggunakan bahasa, mereka membutuhkan banyak kosakata karena kosakata memiliki peran penting dalam belajar bahasa. Bagaimanapun kosakata adalah daftar kata-kata itu berarti, bahwa semua kata dapat diidentifikasi menjadi kosakata.

Kosakata merupakan bagian yang pokok dalam mempelajari bahasa, karena hakekat bahasa adalah sekumpulan kosakata. Para pakar bahasa asing juga sepakat bahwa belajar kosakata, merupakan tuntutan mendasar dari proses pembelajaran bahasa kedua.[[24]](#footnote-25)

Kosakata atau *vocabulary* merupakan kumpulan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa dan memberikan makna bila kita menggunakan bahasa tersebut. Kosakata Bahasa Inggris yang perlu dipelajari oleh siswa sekolah dasar diperkirakan sebanyak kurang lebih 500 kata. [[25]](#footnote-26)

Kosakata seseorang didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut atau semua kata-kata yang kemungkinan akan

Penambahan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan bagian penting, baik dari proses pembelajaran suatu bahasa ataupun pengembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang sudah dikuasai. Murid sekolah sering diajarkan kata-kata baru sebagai bagian dari mata pelajaran tertentu, dan banyak pula orang dewasa yang menganggap pembentukan kosa kata sebagai suatu kegiatan yang menarik dan edukatif.

Pada umumnya anak-anak lebih cepat belajar kata-kata atau kosakata bila ditunjang dengan alat peraga, misalnya gambar atau benda nyata. Mungkin salah satu alasan bila menggunakan alat peraga ialah kata tersebut langsung mempunyai arti bila diberikan dengan gambar.

Pembelajaran kosakata dan tata bahasa Bahasa Inggris akan lebih baik lagi bila dalam konteks yang berkaitan dengan dunia anak, agar lebih mudah dipraktikkan atau berkomunikasi.

**D. Pembelajaran Bahasa Inggris**

1. Sistem pembelajaran dalam Bahasa Inggris

Mata pelajaran Bahasa Inggris secara resmi bisa diajarkan di sekolah dasar sejak tahun 1994 sebagai mata pelajaran muatan lokal. Walaupun dalam kenyataanya ada sekolah dasar yang sudah memprogramkan pelajaran bahasa inggris bagi siswanya sebelum tahun tersebut, terutama sekolah-sekolah swasta yang mampu menyediakan pengajar dan bahan ajarnya[[26]](#footnote-27).

Menurut Curtain dan pesola seperti yang dikutip oleh Suyanto, dewan sekolah dan persatuan orang tua murid perlu memberikan alasan kuat dan bukti nyata sebelum sekolah membuat keputusan atau kebijakan. Perlu dipertimbangkan tentang waktu yang tersedia, dana, dan jenis program ini. Program Bahasa Inggris ini perlu mengetengahkan manfaat dari pembelajaran bahasa, pilihan bahasa mana yang harus diajarkan, jenis kegiatan pembelajaran yang akan dipakai, dan sebagainya. Dasar pemikiran yang meyakinkan dan perencanaan yang mantap akan dapat membantu perlunya keberadaan pelajaran bahasa asing di sekolah dasar.[[27]](#footnote-28)

Kegiatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris mencakup semua kompetensi bahasa yang berupa ketrampilan menyimak (listening), berbicara (speaking), membaca (reading), dan menulis (writing). Ketrampilan bahasa ini disajikan secara terpadu, seperti yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

1. Listening (ketrampilan menyimak), bagi sebagian siswa ketrampilan ini dianggap sulit karena kosa kata yang mereka miliki masih sangat terbatas. Kesulitan mereka akan terbantu jika apa yang disampaikan guru di iringi dengan gerakan tangan, ekspresi wajah, dan gerak tubuh. Anak-anak dapat lebih memusatkan perhatian terhadap apa yang mereka dengarkan jika disertai kegiatan yang melibatkan mereka, kemudahan ini akan membuat mereka termotivasi dari pada jika mereka disuruh mendengar kemudian menulis apa yang mereka dengar. Apalagi bahasa inggris tidak mereka dengar di luar kelas maupun di rumah
2. Speaking (ketrampilan berbicara), dari semua insting yang dimiliki anak sebagai pebelajar muda bahasa inggris, insting untuk berinteraksi dan berbicara adalah yang paling penting untuk pembelajaran bahasa inggris. Anak-anak biasanya ingin segera menggunakan bahasa yang mereka pelajari untuk berkomunikasi dalam kegiatan speaking guru harus memperlihatkan tujuan dari kegiatan tersebut. Pada kegiatan terkontrol dimana tujuannya adalah mempraktikkan bahasa yang dipelajari dengan benar dan mengutamakan accurancy, guru dapat mengoreksi kesalahan pada waktu itu juga. Dalam kegiatan speaking yang bersifat lebih bebas, misalnya pada kegiatan, games, role play dan questions and answer, tujuannya adalah memberi semangat pada siswa untuk mengemukakan idenya dan fokusnya pada isi (*content*) dan bukan pada struktur.
3. Reading (ketrampilan membaca), dalam kegiatan membaca, siswa hendaknya mengerti tujuan dari kegiatan tersebut, apakah tujuan mereka membaca untuk mengerti inti dari bacaan itu atau mereka harus membaca untuk mendapatkan suatu informasi tertentu saja. Dalam hal ini siswa tidak harus mengerti dari kata perkata melainkan yang terpenting mereka bisa mengerti konteks dari suatu bacaan. Yang terpenting dari guru adalah memberikan rambu-rambu agar siswa memiliki strategi dalam membaca suatu wacana. Pengetahuan umum dan perbendaharaan kata yang telah dimiliki serta penggunaan gambar diharapkan dapat membantu anak dalam mengrti isi suatu bacaan. Penggunaan awal ini merupakan dasar yang kemudian ditambah dengan pengalaman belajar, akhirnya dia akan mendapat pengetahuan baru. Ada beberapa hal yang dapat membantu agar kegiatan membaca menjadi lebih menarik, antara lain:
4. Menggunakan gambar sebagai alat bantu
5. Memberikan pertanyaan-pertanyaan
6. Menunjukkan judul dan meminta siswa untuk menebaknya
7. Kalimat-kalimat tidak terlalu panjang agar tidak membingungkan siswa.
8. Writing (ketrampilan menulis), ketrampilan menulis merupakan kelanjutan dari kegiatan terdahulu. Kegiatan ini hendaknya disesuiakan dengan usia dan tingkat kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa inggris. *Writing* merupakan ketrampilan yang kompleks karena memerlukan kemampuan mengeja, struktur, dan penggunaan kosa kata.

Kegiatan menulis dapat berupa menulis kalimat singkat untuk menjelaskan suatu gambar, menyusun kalimat, menjawab pertanyaan, atau menggabungkan penggalan kalimat sehingga menjadi kalimat yang benar dan bermakna. Dapat dikatakan pula bahwa pembelajaran pola bahasa yang diitegrasiakan melalui tiga kegiatan terdahulu (listening, speaking, and reading) bisa untuk mengetahui apakah anak-anak sudah menguasai bahasa inggris melalui kegiatan menulis. [[28]](#footnote-29)

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran Bahasa Inggris

Pembelajaran bahasa inggris untuk anak sekolah dasar yang biasa disebut EYL (*English for Young Learners* ). Dan yang dimaksud adalah pebelajar usia muda yang belajar bahasa inggris, mereka adalah anak-anak usia sekolah dasar yang mendapatkan pelajaran bahasa inggris sebagai mata pelajaran muatan lokal disekolahnya, secara umum mereka adalah pebelajar pemula.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran Bahasa Inggris sebagai berikut :

1. Bahasa Ibu

Insting, karakteristik, dan ketrampilan yang sudah terbentuk dalam mempelajari bahasa ibu atau bahasa pertama sangat membantu anak dalam mempelajari bahasa baru, dalam hal ini bahasa inggris. Ada persamaan antara pola pembelajaran bahasa ibu dan bahasa asing, tetapi banyak pula perbedaan terutama dalam hal ejaan, ucapan termasuk tekanan dan intonasi, sruktur dan kosakata.

1. Bahan Ajar

Pemilihan materi sebagai bahan ajar dengan teknik pembelajaran yang sesuai dengan usia dan minat anak akan dapat menyenangkan siswa.Anak-anak mempunyai perhatian yang besar terhadap hal-hal yang menyangkut kesenangan mereka,misalnya tentang binatang,hobi,keluarga,makanan. Bahan ajar hendaknya hendaknya dapat merangsang siswa belajar aktif dengan tujuan yang jelas dan bermakna.

1. Interaksi sosial

Komunikasi anatara siswa dan guru serta siswa dan siswa yang hangat akan memberikan rasa aman pada pebelajar pemula dan meningkatkan rasa percaya diri dalam mempelajari bahasa baru.Interaksi social anak untuk menggunakan bahasa dan membuat mereka untuk saling belajar.Hubungan ini terjalin melalui permainan,lagu dan kegiatan belajar berpasangan dan secara kelompok.

1. Media pembelajaran

Pembelajaran akan lebih efektif jika guru menggunakan media untuk menunjang kegiatan belajar mengajar karena anak-anak menyukai hal-hal yang bersifat visual. Penggunaan media yang berbentuk benda nyata, gambar, dan miniature dapat membuat penyajian materi lebih menarik dan menyenangkan.

1. Latar belakang keluarga

Faktor latar belakang keluarga juga dapat menunjang atau menghambat keberhasilan anak belajar bahasa inggris. Tersedianya kamus, buku, dan fasilitas lain dirumah serta *support* orang tua.

**E. Penggunaan Media Pictorial Puzzle dalam Pengajaran Kosakata**

Penemuan-penemuan baru dalam ilmu dan teknologi telah membawa pengaruh yang sangat besar dalam bidang pendidikan, ekonomi, sosial, budaya, maupun politik. Oleh karena itu agar pendidikan tidak tertinggal jauh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi maka perlu memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi pengajaran di sekolah. Salah satunya pengggunaan media yang tepat agar guru dapat menyampaikan materi pelajaran kepada para siswa secara baik, berdaya guna, dan hasil guna.

Media telah mampu menunjukkan bisa membantu guru serta staf pengajar dalam menyampaikan pembelajaran serta lebih tepat lebih mudah ditangkap oleh siswa. Media telah memiliki kekuatan-kekuatan positif dan sinergis yang mampu merubah sikap dan tingkah laku kearah perubahan yang kreatif dan dinamis. Sehubungan dengan hal itu media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran dimana dalam perkembangannya, saat ini media bukan lagi dipandang sekedar alat bantu tetapi merupakan bagian penting dalam sistem pendidikan dan pengajaran.

Pemilihan media yang tepat akan membantu guru untuk mempermudah menyampaikan materi pelajaran yang akan diberikan kepada siswa. Karena dengan media akan member motivasi, kejelasan, dan rangsangan atau stimulus bagi siswa dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, maka guru hendaknya memiliki pengetahuan tentang bagaimana menentukan atau memilih media yang tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Dalam pembelajaran kosa kata ini guru menggunakan *flash card* (kartu gambar) dan *Pictorial Puzzle* (teka-teki bergambar) sebagai media. *Flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.[[29]](#footnote-30) Biasanya terdiri atas perangkat yang dikelompokkan menurut jenis atau kelasnya, misalnya kelompok gambar makanan, buah-buahan, sayur-sayuran, dan sebagainya.

Dengan menggunakan media *Flash Card* dan *Pictorial Puzzle* sebagai media pembelajaran kosakata, maka selain anak termotivasi untuk belajar media tersebut, juga memberi pemahaman terhadap kosakata yang mudah dan mendalam. Hal ini dimungkinkan karena dalam penggunaan kedua media tersebutterdapat unsur bermain yang dapat menumbuhkan gairah dan rasa senang dalam belajar tanpa harus berhadapan dengan situasi yang menjenuhkan. Dan yang paling menarik adalah media tersebut dapat mengembangakan instuisi siswa untuk berupaya memahami lebih banyak kosakata karena ada unsur tantangan yang menimbulkan rasa penasaran. Dengan demikian selain meningkatkan perbendaharaan kata siswa juga dapat memahami secara mendalam kosakata yang dipelajari.

1. Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya,* (Jakarta: PT Rajagrafindo, 2009), hal. 6 [↑](#footnote-ref-2)
2. Azhar Arsyad, *MediaPembelajaran...,* hal. 3-4 [↑](#footnote-ref-3)
3. Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran,* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), hal. 204 [↑](#footnote-ref-4)
4. <http://ppraudlatulmubtadiin.wordpress.com>, diakses tanggal 5 April 2012 [↑](#footnote-ref-5)
5. Azhar Arsyad, *MediaPembelajaran...,* hal. 6-7 [↑](#footnote-ref-6)
6. Harjanto, *Perencanaan Pengajaran,* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hal. 237-238 [↑](#footnote-ref-7)
7. Arif S. Sadiman,  *Media pendidikan* …,hal 28 [↑](#footnote-ref-8)
8. *Ibid.,* hal. 49 [↑](#footnote-ref-9)
9. *Ibid.*, hal. 55 [↑](#footnote-ref-10)
10. Kasihani Suyanto,*English For Young Learners*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 102 [↑](#footnote-ref-11)
11. Ibid…,hal 102 [↑](#footnote-ref-12)
12. Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002),hal. 54 [↑](#footnote-ref-13)
13. Oemar Hamalik*,Media Pendidikan,* (Bandung: Citra Aditiya Bakti, 1989), hal 63-64 [↑](#footnote-ref-14)
14. Azhar Arsyad*,Media…,*hal 116 [↑](#footnote-ref-15)
15. Asnawir,*Media...,* hal 51 [↑](#footnote-ref-16)
16. *Ibid...*, hal. 15-16 [↑](#footnote-ref-17)
17. Moh Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional Edisi Kedua,* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 32 [↑](#footnote-ref-18)
18. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*…, hal. 26-27 [↑](#footnote-ref-19)
19. Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*…, hal. 210 [↑](#footnote-ref-20)
20. *Ibid*., hal. 209-210 [↑](#footnote-ref-21)
21. Ahmad Rohani, *Media Intruksional edukatif,* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997 ),hal. 9-10 [↑](#footnote-ref-22)
22. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran…,* hal. 16-17 [↑](#footnote-ref-23)
23. Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), hal. 89 [↑](#footnote-ref-24)
24. Anin Nurhayati, *Metode Pengajaran Bahasa Arab,* (Tulungagung: Diktat Tidak Diterbitkan, 2006), hal. 27 [↑](#footnote-ref-25)
25. Kasihani Suyanto,*English For…*, hal. 43 [↑](#footnote-ref-26)
26. Kasihani Suyanto,*English For Young…*, hal. 1 [↑](#footnote-ref-27)
27. *Ibid*., hal. 4 [↑](#footnote-ref-28)
28. *Ibid*., hal. 23-27 [↑](#footnote-ref-29)
29. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*…, hal. 119 [↑](#footnote-ref-30)