

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Vocabulary Mata Pelajaran Bahasa Inggris

1. Hakikat Vocabulary

Vocabulary is the total number of words in a language. It is also a collection of words a person knows and uses in speaking and writing. Kosa kata atau perbendaharaan kata adalah jumlah seluruh kata dalam suatu bahasa. Juga kemampuan kata-kata yang diketahui dan digunakan seseorang dalam berbicara dan menulis. Kosa kata dari suatu bahasa itu selalu mengalami perubahan dan berkembang karena kehidupan yang semakin kompleks.¹

Berdasarkan definisi di atas, jelas bahwa penguasaan kosa kata yang cukup, penting untuk bisa belajar bahasa dengan baik. Kosa kata adalah kata-kata yang dipahami orang baik maknanya maupun penggunaannya. Seseorang harus punya kosa kata yang cukup untuk bisa memahami apa yang dibaca dan didengar, bisa berbicara dan menulis dengan kata yang tepat sehingga bisa dipahami oleh orang lain.

¹ Ratna Susanti, Penguasaan Kosakata dan Kemampuan Membaca Bahasa Inggris: Mei 21, 2011. <http://www.bpkpenabur.or.id/files/Hal.87-93%20Penguasaan%20Kosa%20Kata%20Dan%20Kemampuan%20Membaca%20Bahasa%20Inggris.pdf>

a. **Macam – Macam Vocabulary**

Vocabulary ada beberapa macam, yaitu :²

1) **Vocabulary Produktif**

Vocabulary produktif artinya vocabulary yang sering kita gunakan, atau yang sering kita pakai sehari-hari. Dikatakan produktif karena vocabulary ini selalu dipakai dalam bahasa Inggris. Ciri-ciri vocabulary produktif adalah vocabulary yang sering kita dengar atau tidak asing terdengarnya. Vocabulary produktif juga biasanya mudah untuk dimengerti arti dan maknanya. Untuk menggunakan bahasa Inggris dengan baik, kita harus mempelajari dan memahami vocabulary produktif, tentu saja karena ini adalah vocabulary yang banyak digunakan. Dalam memahami vocabulary yang produktif pasti akan lebih mudah karena sering dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Contoh vocabulary yang produktif misalnya *angry* (marah), contoh dalam kalimat adalah *I can be angry when you disturb her*, atau kata *hungry* (lapar), *sick* (sakit), kata ini sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam pembuatan kalimat ataupun percakapan.

2) **Vocabulary tidak Produktif**

Vocabulary tidak produktif adalah vocabulary yang ada, tetapi jarang digunakan sehari-hari. Mengapa dikatakan tidak produktif,

² Vocabulary dalam Bahasa Inggris : Juni 16, 2011. <http://bbinggris.blogspot.com/2011/04/vocabulary-dalam-bahasa-inggris.html>

karena vocabulary ini jarang dipakai dalam pembuatan kalimat atau percakapan dalam bahasa Inggris. Vocabulary ini kadang sukar untuk dimengerti karena vocabulary ini jarang dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu kita harus mempelajari lebih dalam tentang vocabulary ini agar tidak sulit mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Contoh vocabulary tidak produktif adalah kata *ruffle* (kerut), *glaring* (cahaya yang menyilaukan, yang menyilaukan). Kata – kata di atas adalah kata yang jarang digunakan dalam percakapan atau kalimat bahasa Inggris.

b. Cara Mempelajari Vocabulary

Cara kita mempelajari vocabulary ada berbagai macam, misalnya dengan menonton TV, membaca berita, membaca novel, atau lainnya. Dengan menonton TV, banyak acara televisi yang bisa menambah wawasan kita, dalam acara-acara di televisi banyak kosa kata – kosa kata dalam percakapan ataupun teks berjalan. Disitulah kita bisa belajar vocabulary untuk menambah vocabulary yang kita kuasai.

Selain itu, kita bisa menambah vocabulary kita dengan cara membaca koran atau menonton berita. Pada bacaan dalam koran tentu kita akan mendapati banyak vocabulary, dan tentunya tidak semua kata di dalamnya

kita ketahui, maka kita harus melihat kamus dan memahami arti kata itu. Maka vocabulary kita akan bertambah banyak dan luas.³

Jika kita suka membaca novel, bacaan dalam novel bisa menjadi media yang sangat baik dalam menunjang pembelajaran kita mengenai vocabulary. Dalam novel tentu banyak vocabulary yang jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, atau seperti yang kita bahas sebelumnya, yaitu vocabulary tidak produktif. Dengan membaca novel dan banyak mendapatkan vocabulary tidak produktif, tentu saja vocabulary kita akan semakin kaya dan kita jadi banyak pengetahuan tentang vocabulary.

Vocabulary memegang peranan penting dalam komunikasi, lebih-lebih secara oral. Diyakini bahwa semakin banyak vocabulary yang dimiliki siswa maka semakin mudah pula mereka mengembangkan empat kemampuan berbahasa.

2. Hakikat Mata Pelajaran Bahasa Inggris

a. Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Mata pelajaran dalam bahasa Indonesia diartikan dengan pelajaran yang harus diajarkan, dipelajari untuk sekolah dasar atau sekolah lanjutan.⁴ Bahasa adalah penggunaan kode yang merupakan gabungan fonem sehingga membentuk kata dengan aturan sintaks untuk membentuk

³ Ibid.

⁴ Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, cet 11, 2002), 722.

kalimat yang memiliki arti. Bahasa memiliki berbagai definisi. Definisi *bahasa* adalah sebagai berikut:⁵

- 1) suatu sistem untuk mewakili benda, tindakan, gagasan dan keadaan.
- 2) suatu peralatan yang digunakan untuk menyampaikan konsep riil mereka ke dalam pikiran orang lain.
- 3) suatu kesatuan sistem makna.
- 4) suatu kode yang yang digunakan oleh pakar linguistik untuk membedakan antara bentuk dan makna.
- 5) suatu ucapan yang menepati tata bahasa yang telah ditetapkan (contoh: Perkataan, kalimat, dan lain-lain.)
- 6) suatu sistem tuturan yang akan dapat dipahami oleh masyarakat linguistik

Menurut Owen dalam Stiawan (2006:1), menjelaskan definisi bahasa yaitu *language can be defined as a socially shared combinations of those symbols and rule governed combinations of those symbols* (bahasa dapat didefinisikan sebagai kode yang diterima secara sosial atau sistem konvensional untuk menyampaikan konsep melalui kegunaan simbol-simbol yang dikehendaki dan kombinasi simbol-simbol yang diatur oleh ketentuan).⁶

⁵ Wikipedia, Bahasa: Juni 16, 2011. <http://id.wikipedia.org/wiki/bahasa>

⁶ Syarif Hidayatullah, Apa Bahasa Itu? Sepuluh Pengertian Bahasa Menurut Para Ahli: Juni 16, 2011. <http://kangarul.wordpress.com/2009/07/31/pengertian-dan-fungsi-bahasa/>

Gorys Keraf (2001:3-8) menyatakan bahwa ada empat fungsi bahasa, yaitu:⁷

1. Alat untuk menyatakan ekspresi diri. Bahasa menyatakan secara terbuka segala sesuatu yang tersirat di dalam dada kita, sekurang – kurangnya untuk memaklumkan keberadaan kita.
2. Alat komunikasi. Bahasa merupakan saluran perumusan maksud yang melahirkan perasaan dan memungkinkan adanya kerjasama antar individu.
3. Alat mengadakan integrasi dan adaptasi sosial. Bahasa merupakan salah satu unsur kebudayaan yang memungkinkan manusia memanfaatkan pengalaman-pengalaman mereka, mempelajari dan mengambil bagian dalam pengalaman tersebut, serta belajar berkenalan dengan orang-orang lain.
4. Alat mengadakan kontrol sosial. Bahasa merupakan alat yang dipergunakan dalam usaha mempengaruhi tingkah laku dan tindak tanduk orang lain. Bahasa juga mempunyai relasi dengan proses-proses sosialisasi suatu masyarakat.

Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis. Berkomunikasi adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan

⁷ Novelis, Pengertian dan Fungsi Bahasa: juni 16, 2011.
<http://kangarul.wordpress.com/2009/07/31/pengertian-dan-fungsi-bahasa/>

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.⁸

b. Tujuan dan Fungsi Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Pengenalan bahasa Inggris di sekolah dasar sangat penting. Ada beberapa tujuan perlunya pembelajaran bahasa Inggris :

1. Bahasa Inggris adalah suatu bahasa yang sangat penting dalam dunia internasional khususnya di era globalisasi sekarang ini. Bahasa Inggris dipergunakan sebagai media komunikasi dengan orang lain dari berbagai negara. Menurut pendapat Crystal (2003) bahwa bahasa Inggris tersebar dan dipergunakan hampir seperempat penduduk dunia dan akan terus berkembang jumlahnya.
2. Dengan menguasai bahasa Inggris maka orang akan dengan mudah masuk dan dapat mengakses dunia informasi dan teknologi. Dengan pengenalan bahasa Inggris di sekolah dasar maka siswa akan mengenal

⁸ Os2kangkung, Standar Isi Pelajaran Bahasa Inggris Sd/Mi.
<http://os2kangkung.blogspot.com/2010/10/standar-isi-pelajaran-bahasa-inggris.html>

dan mengetahui bahasa tersebut lebih awal. Sehingga, mereka akan mempunyai pengetahuan dasar yang lebih baik sebelum melanjutkan ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

3. Bagi orang tua dan guru dapat memberikan bekal bagi siswa bahwa dengan menguasai bahasa Inggris maka bisa memberikan kesempatan yang lebih terbuka untuk mengembangkan diri guna memperoleh kesempatan yang lebih baik menghadapi persaingan lapangan kerja dan karir di masa yang akan datang.

Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan (language accompanying action) dalam konteks sekolah.
2. Memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya Bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global.⁹

B. Hakikat Media Visual

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut asal katanya, media berasal dari kata/bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan moral dari pengirim ke penerima pesan. (Sadiman: 1986, 6)

⁹ Os2kangkung, Standar Isi Pelajaran Bahasa Inggris Sd/Mi.
<http://os2kangkung.blogspot.com/2010/10/standar-isi-pelajaran-bahasa-inggris.html>

Robert M. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Briggs mengatakan bahwa media adalah alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya proses belajar terjadi. (Yusufhadi Miarso: 1984, 1)

Anderson, dalam *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran* mengatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Secara umum wajarlah bila peranan seorang guru yang menggunakan media pembelajaran sangat berbeda dari peranan seorang guru “biasa”. (Ronald: 1983, 21)

sedangkan menurut Sudarwan Danim, dalam *Media Komunikasi Pendidikan*, mendefinisikan Media pengajaran sebagai seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. (Sudarwan: 1992, 7) Dengan demikian, terdapat perbedaan antara teknologi pengajaran dengan media pengajaran. Media pengajaran itu, banyak dan bervariasi, sedangkan teknologi pengajaran lebih menekankan pada pendekatan teknologis dalam pengelolaan pendidikan. Teknologi pendidikan mengintegrasikan aspek manusia, proses prosedur dan peralatan.

Dari beberapa definisi tentang pembelajaran tersebut di atas, baik secara harfiah maupun dalam arti yang sesungguhnya, dapat disimpulkan

media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan siswa untuk belajar lebih banyak mencamkan apa yang dipelajarinya dengan baik, dan meningkatkan *performance* mereka dalam menampilkan ketrampilan - ketrampilan tertentu sesuai dengan apa yang menjadi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Di samping itu, media bukan hanya sekedar sebagai alat bantu mengajar, tetapi lebih merupakan alat bantu penyalur pesan kepada siswa, dan dengan media peranan guru akan berubah, yang semula sebagai penyaji berubah menjadi pengelola kegiatan belajar.

2. Jenis-jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

a. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Dalam pengertian teknologi pendidikan, media atau bahan sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem instruksional di samping pesan, orang, teknik latar dan peralatan. Pengertian media ini masih sering dikacaukan dengan peralatan. Media atau bahan adalah perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan. Peralatan atau perangkat keras (*hardware*) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut. Dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam khazanah pendidikan seperti ilmu cetak- mencetak, tingkah laku

(*behaviorisme*), komunikasi, dan laju perkembangan teknologi elektronik, media dalam perkembangannya tampil dalam berbagai jenis dan format (modul cetak, film, televisi, film bingkai, film rangkai, program radio, computer, dan seterusnya) masing-masing dengan ciri-ciri dan kemampuannya sendiri. Dari sini usaha-usaha penataan muncul, yaitu pengelompokan atau pengklasifikasian menurut kesamaan ciri atau karakteristiknya. Beberapa contoh usaha ke arah taksonomi media tersebut antara lain adalah uraian berikut ini : (Sadiman: 2006, 19-27)

1. Taksonomi menurut Rudy Bretz

Bretz mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga, yaitu gambar, garis (*line graphic*) dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Di samping itu, Bretz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat 8 klasifikasi media: 1) media audio visual gerak; 2) media audio visual diam; 3) media audio visual semi-gerak; 4) media visual gerak; 5) media visual diam; 6) media semi-gerak; 7) media audio; dan; 8) media cetak.

2. Hierarki Media menurut Duncan

Dalam menyusun taksonomi media menurut hierarki pemanfaatan untuk pendidikan, Duncan ingin mensejajarkan biaya investasi,

kelangkaan dan keluasan lingkup sasarannya di suatu pihak dan kemudahan pengadaan serta penggunaan, keterbatasan lingkup sasaran dan rendahnya biaya di lain pihak dengan tingkat kerumitan perangkat medianya dalam satu hierarki. Dengan bahasa awam hal tersebut dapat dijelaskan bahwa semakin rumit perangkat media yang dipakai, semakin mahal biaya investasinya, semakin susah pengadaannya dan semakin sederhana perangkat media yang digunakan biayanya akan lebih murah, pengadaannya lebih mudah, sifat penggunaannya lebih khusus, dan lingkup sasarannya lebih terbatas.

3. Taksonomi menurut Briggs

Taksonomi ini lebih mengarah pada karakteristik menurut stimulus atau rangsangan yang dapat ditimbulkan dari media sendiri, yaitu kesesuaian rangsangan tersebut dengan karakteristik siswa, Briggs mengidentifikasi 13 macam media yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar, yaitu : Obyek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparasi, film bingkai, film rangkai, film, televise dan gambar.

4. Taksonomi menurut Robert M. Gagne

Tanpa menyebutkan jenis dari masing-masing medianya, Gagne membuat 7 macam pengklasifikasian media, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, media diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media

tersebut kemudian dikaitkan dengan kemampuan memenuhi fungsi menurut tingkatan hierarki belajar yang dikembangkannya yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, member kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukkan alih-ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik.

5. Taksonomi menurut Edling

Dalam penyusunan ini, Edling beranggapan bahwa siswa, rangsangan belajar dan tanggapan merupakan variabel kegiatan belajar dengan media. Ia berpandangan bahwa pendekatan menurut model Guilford dan Bloom cukup memadai untuk mengklarifikasikan dimensi siswa dan tanggapan, karena itu dalam usahanya hanya memusatkan pada variabel rangsangan saja. Menurut Edling media merupakan bagian dari enam unsur rangsangan belajar, yaitu dua untuk pengalaman audio meliputi kodifikasi subjektif visual dan kodifikasi objektif audio, dua untuk pengalaman visual meliputi kodifikasi subjektif audio dan kodifikasi objektif visual, dan dua pengalaman belajar 3 dimensi meliputi pengalaman langsung dengan orang dan pengalaman langsung dengan benda-benda. Bagaimanapun, suatu pengelompokan, apa pun bentuk dan tujuannya dapat memperjelas perbedaan dalam fungsi dan kemampuannya. Hal ini sangat diperlukan dalam menentukan pilihan atas media.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Usaha pengklasifikasian di atas mengungkapkan karakteristik atau cirri-ciri khas suatu media berbeda menurut tujuan atau maksud pengelompokannya. Dari contoh pengelompokan yang telah diadakan oleh Schram, kita dapat melihat media menurut karakteristik ekonomisnya, lingkup sasarannya yang dapat diliput, dan kemudahan control pemakai.

Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan media penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun penciuman, atau kesesuaiannya dengan tingkatan hierarki belajar yang dianggap oleh Gagne, dan sebagainya. Karakteristik media ini sebagaimana dikemukakan oleh Kemp, merupakan dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu. Dia mengatakan *“The question of what media attributes are necessary for a given learning situation becomes the basis for media selection”*. (Herold Kemp: 1975). Jadi, klasifikasi media merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran.

3. Manfaat media dalam pembelajaran

Adapun manfaat media pengajaran lebih rinci menurut Ely (1979) adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan mutu pendidikan dengan jalan mempercepat *rate of learning*; membantu guru untuk menggunakan waktu belajar secara lebih baik, mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi,

aktifitas guru lebih banyak difokuskan untuk meningkatkan kegairahan anak didik.

- b. Memberi kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual dengan jalan memperkecil atau mengurangi kontrol guru yang tradisional dan kaku, memberi kesempatan luas kepada anak untuk berkembang menurut kemampuannya, memungkinkan mereka belajar menurut cara yang dikehendaki.
- c. Memberi dasar pengajaran yang lebih ilmiah dengan jalan menyajikan/merencanakan program pengajaran secara logis dan sistematis, mengembangkan kegiatan pengajaran melalui penelitian, baik sebagai pelengkap maupun sebagai terapan.
- d. Pengajaran dapat dilakukan secara mantap dikarenakan meningkatnya kemampuan manusia sejalan dengan pemanfaatan media komunikasi, informasi dan data dapat disajikan lebih konkret dan rasional.
- e. Meningkatkan terwujudnya *immediacy of learning* karena media teknologi dapat menghilangkan atau mengurangi jurang pemisah antara kenyataan di luar kelas dengan kenyataan yang ada di dalam kelas, memberikan pengetahuan langsung.
- f. Memberikan penyajian pendidikan lebih luas, terutama melalui media massa, dengan jalan memanfaatkan secara bersama dan lebih luas peristiwa-peristiwa langka, menyajikan informasi yang tidak terlalu menekankan batas ruang dan waktu. (Sudarwan : 1992, 14)

Uraian di atas memberi deskripsi pada kita bahwa pemanfaatan media pengajaran untuk tujuan pendidikan mempunyai manfaat luas. Pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar tersebut lebih produktif, ilmiah. Diindividualisasikan, *powerful*, *immediacy*, sejalan dengan tuntutan ilmu pengetahuan dan teknologi.¹⁰

4. Pengertian Media Visual

Visual merupakan pandangan atau sesuatu yang dapat dilihat. Menurut Sunardi Purwosuwito desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif teknik dan media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual, termasuk audio dengan mengelola elemen desain grafis berupa bentuk gambar, huruf warna serta tata letaknya sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sasarannya.

Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Bentuk visual berupa :

- a. Gambar representasi yang menunjukkan tampak suatu benda. Contoh gambar, lukisan atau foto.

¹⁰ Fathurrohman, Teknologi dan Media Pembelajaran (Surabaya: Dakwah Digital Press, 2008), 42-52.

- b. Diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi dan struktur organisasi materi.
- c. Peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi.
- d. Grafik, seperti tabel grafik dan chart (bagan).

Media pembelajaran visual (seperti gambar diam, gambar bergerak, televise, objek tiga dimensi, dll) mempunyai hubungan positif yang cukup tinggi. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran visual merupakan media pembelajaran yang cukup baik dan efisien. Media pembelajaran visual telah terbukti lebih efisien dalam melakukan komunikasi antara pendidik dengan peserta didik.

5. Unsur-unsur Visual

a. Garis

Garis adalah suatu bentuk satu dimensi yang bertujuan untuk menarik perhatian dengan mengawasi ke sekitar atau ke area tertentu. Garis memberi kesan aksi, arah, dan pergerakan. Garis bisa juga memisahkan atau menghubungkan sesuatu bersama-sama, dan bisa juga digunakan sebagai kerangka yang akan dibangun.

Fungsi garis sebagai unsur visual adalah sebagai penuntun bagi para pengamat (siswa), dalam mempelajari rangkaian konsep, gagasan, makna atau isi pelajaran yang tersirat di dalam media visual yang dipertunjukkan.

Berikut ini adalah beberapa cara penggunaan garis pada umumnya:

- 1) Garis horizontal memberikan makna keseimbangan dan istirahat.
- 2) Garis vertikal mengindikasikan kekuatan, garis tersebut membuat tarikan ke atas.
- 3) Garis diagonal sangat mengindikasikan pergerakan, aksi, dan dinamis. Garis diagonal yang menyilang memberikan kesan pertentangan. Garis liku juga memberikan makna pergerakan. Unsur tersebut membantu menjelaskan ketenaran dari pola yang dibulatkan dan pola S dan pola Z sebagai susunan dasar visual.

b. Bentuk

Garis yang terhubung secara keseluruhan menjadi sebuah bentuk. Bentuk adalah dua dimensi dan bisa membentuk skema dari suatu obyek. Bentuk bisa bekerja bersama-sama untuk membuat bentuk utuh yang penuh arti. Beberapa bentuk menyampaikan hanya dari garis keliling tanpa beberapa perincian bagian dalamnya (misal: apel, palang, atau hati). Bentuk yang lain bisa dikelompokkan sebagai geometris atau tak berbentuk.

Bentuk perlu diperhatikan dalam merancang media pengajaran. Suatu bentuk yang tidak lazim dapat memberikan perhatian secara khusus kepada media visual, maka media pengajaran semacam itu mampu menarik minat para siswa secara efektif.

c. Tekstur

Sebagian besar media visual adalah 2 dimensi. Bentuk 3 dimensi dapat ditambahi dengan menggunakan tekstur. Tekstur merupakan cirri-ciri dari

objek dan materi 3 dimensi. Hal ini dapat menyampaikan ide-ide yang jelas pada siswa. Tektur dapat digunakan dengan memberikan penekanan, menyediakan pemisahan atau meningkatkan kesatuan. Sebagai contoh, kapas bisa digunakan untuk menggambarkan awan.

d. Warna

Pemilihan warna yang tepat tidak hanya mempertinggi dan memperkaya desain visual anda tetapi juga memberi kesan suasana hati dan mengindikasikan pergerakan. Beberapa fungsi lain dari warna adalah 1) untuk mempertinggi tingkat realisme objek, 2) untuk menunjukkan persamaan dan perbedaan, 3) untuk meningkatkan keutamaan informasi dan rincian, 4) untuk menciptakan respons emosional tertentu.

Pada dasarnya ada lima macam warna pokok, yaitu merah, biru, kuning, hitam dan putih. Untuk memperoleh keharmonisan bisa dikerjakan dengan cara mendekatkan warna-warna tertentu, misalnya warna merah dengan violet, kuning dengan hijau, biru tua dengan biru muda dan seterusnya. Menurut teori warna ada beberapa warna yang member kesan dekat misalnya warna merah, sebaliknya warna biru memberi kesan jauh, dan ruang yang berwarna gelap atau kusam member kesan lebih kecil dari ukuran sebenarnya. Dengan demikian dalam memilih warna untuk keperluan materi pengajaran, perlu perhitungan secermat mungkin.¹¹

¹¹ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), 25.

e. Susunan

Unsur visual dan unsur verbal harus disusun dengan susunan gambar yang bisa menarik perhatian dan menunjukkan detail penting atau konsep. Garis, ruang, dan bentuk adalah elemen utama yang akan sangat berperan. Susunan harus cukup jelas untuk bisa menarik perhatian dengan cepat. Sebuah bentuk geometris yang beraturan (misal: lingkaran, bujur sangkar, segitiga) memberikan kemudahan untuk membentuk kerangka karena polanya mudah dipahami.

f. Keseimbangan

Menurut psikologi disebut *equilibrium* atau *balance*, keseimbangan dikatakan seimbang apabila unsure-unsur menunjukkan sisi-sisi yang sama baik horizontal maupun vertical ketika desainnya dibolak-balik tetap sama.

g. Kesatuan

Kesatuan adalah hubungan antara unsure-unsur visual yang memiliki fungsi kesatuan. Ini tidak hanya menyangkut tentang verbal tetapi juga tentang penyampaian secara visual.

h. Interaksi

Media visual yang efektif menstimulus siswa untuk berinteraksi dengan bahan yang telah disediakan mencocokkan kartu dapat dilakukan dengan

posisi yang benar oleh siswa. Guru atau siswa dapat memindahkan gambar pola yang mengindikasikan ramalan hari ini atau cuaca hari ini.¹²

6. Jenis Media Pembelajaran Visual

a. Media yang tidak diproyeksikan, diantaranya:

- 1) Media realia (benda nyata).
- 2) Model (benda tiruan dalam wujud tiga dimensi)
- 3) Media grafis. Jenis-jenis media grafis adalah:
 - a) gambar / foto
 - b) sketsa:
 - c) diagram / skema.
 - d) bagan / chart
 - e) grafik

b. Media proyeksi, diantaranya;

- 1) Transparansi OHP (Overhead projector / OHP).
- 2) Film bingkai / slide dihasilkan lebih bagus. Sedangkan kelemahannya adalah biaya produksi dan peralatan lebih mahal serta kurang praktis. Untuk menyajikan dibutuhkan proyektor slide.

Media pembelajaran yang diproyeksikan, tempat yang tepat adalah di dalam kelas. Mengingat kebutuhannya akan alat-alat yang cukup berat,

¹² Robbert Heinich, Michael Molenda, James D. Russel Instructional Media and the New Technologies of Instruction (New York: Macmillan Publishing Company, 1993) , 77-83.

dan dibutuhkannya aliran listrik, tentu penggunaan media pembelajaran visual yang diproyeksikan ini lebih baik digunakan di dalam kelas.

7. Keuntungan Penggunaan Media Pembelajaran Visual

a. Menarik

Beberapa penelitian membuktikan bahwa pembelajaran yang diserap melalui media penglihatan (media visual), terutama media visual yang menarik, dapat mempercepat daya serap peserta didik dalam memahami pelajaran yang disampaikan.

Salah satu keuntungan penggunaan media pembelajaran visual adalah, bentuknya dapat dibuat semenarik mungkin, agar anak tertarik untuk mempelajarinya. Misalnya dalam media jenis gambar atau proyeksi, media tersebut dapat dibuat dengan menambahkan animasi yang *eye catching*, warna yang membangkitkan semangat, dan lain-lain. Sedangkan untuk Media yang berupa model, dapat diwarnai dan dibentuk semirip mungkin dengan yang asli sehingga mudah diingat.

b. Lebih mudah diingat

Seperti yang telah dibahas diatas, bentuk nyata, gambar, atau gambar bergerak akan lebih mudah diingat oleh para peserta didik. Apabila dibandingkan dengan media pembelajaran yang hanya berupa text book, para peserta didik akan sedikit kesulitan untuk mengingatnya.

c. Variatif

Karena jenisnya yang beragam, pendidik dapat menggunakan semua jenis media visual yang ada. Hal ini dapat menciptakan sesuatu yang variatif, dan tidak membosankan bagi para peserta didiknya.

d. Dapat melibatkan anak untuk menggunakannya

Maksudnya disini, apabila media pembelajaran visual yang digunakan adalah media pembelajaran non proyeksi, para peserta didik dapat dengan langsung menyentuh dan belajar menerangkannya juga.

8. Kerugian Menggunakan Media Pembelajaran Visual

a. Sulit dibawa bawa

Beberapa media pembelajaran visual yang memiliki ukuran besar cukup menyulitkan untuk dibawa kesana-kemari. Begitu pula untuk menyajikan media pembelajaran visual yang diproyeksikan, tentu membutuhkan banyak benda-benda penunjang yang cukup merepotkan untuk selalu dibawa-bawa

b. Membutuhkan listrik

Untuk media pembelajarn visual yang diproyeksikan, harus membutuhkan listrik. Hal ini cukup merepotkan apabila terjadi gangguan di sumber listrik, dan cukup membahayakan apabila tidak digunakan dengan hati-hati.

c. Apabila dipakai oleh murid-murid, kemungkinan cepat rusak

Salah satu keuntungan dari media pembelajaran visual adalah dapat digunakan juga oleh peserta didik. Namun, dari keuntungan ini, muncul

kerugian juga, karena apabila digunakan dengan banyak orang, media yang digunakan dapat menjadi cepat rusak.¹³

C. Penerapan Media Visual Dalam Peningkatan Kemampuan *Vocabulary* Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Media visual dapat diterapkan pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas. Untuk membantu siswa dalam belajar secara maksimal, kesenangan dalam belajar perlu diperhatikan, salah satunya dengan menggunakan variasi media pembelajaran yang beragam yang melibatkan indra belajar yang banyak, salah satunya dengan menggunakan media visual melalui *Card Sort*.

Guru menerapkannya pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas III materi *recreation* dengan Ilustrasinya sebagai berikut:

Tahap pertama : Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok, kelompok pertama bertugas mencari gambar yang sesuai dengan kosakata yang ada pada kelompok 2.

Tahap kedua : Siswa diminta untuk menempelkan di papan tulis bahasan yang ada dalam kartu tersebut sesuai pasangan kelompoknya masing – masing.

Tahap ketiga : Secara berpasangan siswa melakukan percakapan sesuai gambar yang telah ditempelkan di papan tulis sesuai pasangan kelompoknya.

¹³ Phyoqhie, Media Pembelajaran. <http://vickyoktrya.blogspot.com/2009/10/media-pembelajaran-dan-media.html>

- Tahap keempat : Bagi siswa yang salah mencari kelompok sesuai kartu yang dipegang tersebut, diberi hukuman dengan bercerita sesuai dengan kartu yang dipegang.
- Tahap kelima : Siswa disuruh melengkapi kata-kata yang belum sempurna, kemudian mencocokkannya dengan gambar.
- Tahap keenam : Siswa disuruh mencocokkan kata-kata pada kolom A dengan kata-kata pada kolom B tentang *recreation*.
- Tahap ketujuh : Guru memberikan komentar atau penjelasan dari permainan tersebut.

Dengan menggunakan *Card Sort* diharapkan dapat membantu menggairahkan siswa yang merasa penat terhadap pelajaran yang telah diberikan, dapat membina siswa untuk bekerja sama dan mengembangkan sikap saling menghargai pendapat. Gerakan fisik yang dominan dapat membantu menggairahkan siswa yang kelelahan dimana kartu sebagai media dalam pelaksanaan pembelajaran.

Penggunaan media visual dalam proses belajar mengajar perlu memperhatikan keterbacaan visual (*visual literacy*) demi meningkatkan efektivitas hasil belajar siswa.