

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Pembelajaran Bahasa**

##### **2.1.1. Komunikasi dalam Proses Belajar Mengajar**

Dalam teori komunikasi menurut Sri Utari Subyakto N (1993:153), dikatakan bahwa dalam proses komunikasi terdapat unsur-unsur yang dianggap esensial, yaitu:

1. Kode, yaitu seperangkat tanda-tanda yang diatur sebelumnya tanpa paksaan, alamiah, dan secara sewenang-wenang (*arbitrer*).
2. Jalur (*channel*) yang digunakan untuk menyampaikan kode itu. Ini dapat berupa udara, radio, TV, telepon, dan suara (manusia).
3. Proses *encoding* yakni proses mengadakan seleksi tanda-tanda mana dalam suatu kode yang akan dimasukkan melalui jalur tertentu.
4. Alat *encoder*, yakni manusia atau alat yang melakukan proses *encoding* itu.
5. Proses *decoding*, yakni cara bagaimana tanda-tanda itu diidentifikasi, dan bagaimana suatu respon menjadi hasil.

Dalam berbahasa, yang disebut kode ialah bahasa apa yang digunakan, jalur ialah suara manusia yang mengeluarkan bunyi-bunyi yang disebut bahasa, proses *encoding* ialah proses memilih dan mengatur ide-ide dalam bentuk bahasa, alat *encoder* ialah orang yang mengerjakan proses *encoding* itu, proses *decoding* ialah proses kebalikan dari *encoding*, sehingga dikerjakan oleh penerima kode, yakni mengidentifikasi bunyi-bunyi dan mengubah kode menjadi ide - ide atau konsep - konsep. Selanjutnya *decoder* ialah orang yang menerima kode itu.

##### **2.1.2. Perencanaan Tujuan dan Kegiatan Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Sekolah Dasar**

Menurut Sundayana (2006:7), Dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk sekolah dasar, kegiatan-kegiatan pembelajaran yang sejalan dengan karakter siswa, antara lain mencakup: kegiatan yang ril dan kongkrit (*hands-on activities*),

kegiatan yang menuntut respon fisik, dan bermain peran serta simulasi. Selain mempertimbangkan kegiatan pembelajaran yang sejalan dengan karakteristik siswa SD, pemilihan jenis teks atau wacana harus sejalan bukan hanya dengan apa yang disarankan dalam kurikulum. Jenis-jenis teks seperti, naratif, deskriptif dan prosedur sangat sederhana yang termasuk teks padat kata (*continuous texts*) dan teks tidak padat kata (*non-continuous texts*), seperti tabel, brosur, diagram, dan label. Berikut contoh kegiatan pembelajaran dan jenis teks sesuai bagi siswa SD dengan melihat pula apa yang tercakup dalam Standar Isi Mata pelajaran Bahasa Inggris tahun 2006.

Tema	: <i>Animals</i>
Anak tema/Topik	: <i>What do Birds look like?</i>
Kegiatan Pembelajaran:	Mendeskripsikan satu jenis burung, Respon fisik, dan bermain peran.
Jenis Teks	: Deskriptif sangat sederhana dengan bagan jenis burung berikut bagiannya/anggota tubuhnya

#### Contoh Uraian Kegiatan Pembelajaran

*Task 1: Describing picture of a certain bird orally (listening and speaking, using descriptive text)*

*Task 2: How to keep a bird (reading and writing, using procedural text)*

*Task 3: Going to the zoo (listening and speaking, using spoken text, dialogue), etc.*

Dalam merumuskan kegiatan pembelajaran sumber lain yang dapat dijadikan rujukan adalah tujuan pembelajaran yang dirumuskan dalam kurikulum yang berlaku. Meskipun demikian, perencanaan tema dan pengembangan tema ke dalam isi pembelajaran (berupa topik dan kegiatan lain) menjadi sumber utama dalam perumusan tujuan pembelajaran dan pemilihan metode dan strategi pembelajaran.

## **2.2. Pembelajaran Multimedia pada Anak Sekolah Dasar**

### **2.2.1. Peranan Multimedia Dalam Pendidikan**

Menurut Fadillah (2010), pada proses belajar mengajar (PBM) di Sekolah Dasar, siswa sering dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman sehari-harinya. Materi seperti ini sulit diajarkan guru dan sulit dipahami siswa. Para pakar pendidikan sering menganjurkan bahwa dalam pelaksanaan PBM sebaiknya guru menggunakan media yang lengkap, sesuai dengan keperluan dan menyentuh berbagai indera. Bagi memenuhi keperluan itu, maka penggunaan multimedia adalah salah satu alternatif pilihan yang baik untuk pengajaran dan proses belajar yang berkesan.

Perkembangan teknologi multimedia dapat mengubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia menyediakan peluang bagi pengajar khususnya guru, untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga memberikan hasil yang maksimal.

Melalui media *audiovisual* yang interaktif diharapkan daya serap belajar para siswa akan jauh lebih besar daripada sekedar membaca. Selain itu, guru sebagai pengajar perlu meningkatkan mutu pembelajaran dimulai dengan rancangan pembelajaran yang baik dengan memperhatikan tujuan, karakteristik siswa, materi yang diajarkan dan sumber pembelajaran yang tersedia.

### **2.2.2. Pembelajaran Kosakata Menggunakan Multimedia**

Komputer dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar menurut Tylor (Hoskisson & Tompkins, 1987:56) memiliki tiga fungsi, yaitu sebagai alat, tutor, dan *tutee*. Komputer sebagai alat dapat digunakan sebagai program untuk memproses kata-kata seperti menulis cerita, puisi, atau jenis karangan lainnya. Komputer sebagai tutor atau dikenal dengan istilah *computer assisted instruction* (CAI) dapat berfungsi sebagai alat bantu atau media pengajaran. Komputer sebagai *tutee* dapat digunakan dalam mempelajari bahasa komputer dan pemrograman komputer.

Menurut Wood (2001:15), penggunaan multimedia pembelajaran berpotensi meningkatkan pembelajaran kosakata. Dalam multimedia pembelajaran dapat disajikan bentuk permainan, *hyperlink*, *hypertext*, dan animasi. Bentuk permainan dapat memberi stimulasi eksternal dan menampilkan berbagai bentuk grafik. Bentuk *hyperlink* memberi kesempatan kepada siswa untuk memperoleh kata-kata baru dalam berbagai konteks melalui akses yang cepat ke teks dan grafik yang diinginkan siswa. Bentuk *hypertext* memungkinkan siswa mengklik kata-kata yang diinginkan untuk mendengar pengucapannya dan meningkatkan pemahaman terhadap kata-kata baru yang dipelajari. Sementara itu, animasi dapat meningkatkan pembelajaran kosakata apabila digabungkan dengan narasi yang informatif dan menarik.

Nation (2001:109) menyatakan bahwa pembelajaran kosakata dengan multimedia berpusat pada kondisi *noticing*, *retrieval*, dan *generative use*. (1) *Noticing* yaitu bentuk pembelajaran dengan menggunakan tulisan yang diberi warna, disorot, dan diberi cahaya; (2) *Retrieval* yaitu pembelajaran yang dilakukan dengan penundaan atau pemunculan petunjuk secara berangsur-angsur; (3) *Generative use* yaitu pembelajaran yang dilakukan dengan melengkapi kosakata dalam berbagai konteks dan bentuk seperti gambar, tulisan, dan suara.

Constantinescu (2007:4) menyebutkan empat prinsip mengajar dalam pembelajaran bahasa berbantuan komputer untuk pengembangan kosakata. Pertama, guru harus memperhatikan ketersediaan alat-alat mengajar. Kedua, guru harus memberi penjelasan dalam bentuk teks dengan menggunakan multimedia. Ketiga, guru harus mengetahui jenis-jenis materi *online* dalam pembelajaran bahasa Inggris karena tidak semua materi tersebut dapat digunakan di dalam kelas. Keempat, guru harus menggunakan metode yang sesuai dan memanfaatkan multimedia dengan baik.

### **2.3. Struktur Sistem Informasi Multimedia**

Dalam struktur sistem informasi multimedia, dibagi menjadi tiga struktur antara lain:

1. Struktur Linear

Desain struktur ini cocok untuk menonjolkan arus antar level bila ingin menonjolkan topik tiap level. Klik mouse untuk menampilkan informasi atau isi aplikasi multimedia. Layar pertama yang berisi objek multimedia muncul. Klik mouse berikutnya maka akan muncul layar berikutnya.

## 2. Struktur Menu

Objek dalam menu dapat diwujudkan dalam garis-garis hypertext, grafik, audio, video dan animasi, atau kombinasi dari kelima obyek tersebut. Ketika memilih sebuah objek pada menu, objek yang terhubung muncul dan tampil pada layar. Untuk memilih menu yang lain anda tinggal mengklik menu yang diinginkan tersebut.

## 3. Struktur Hirarki

Struktur ini lebih cocok untuk menonjolkan semua level secara bersamaan. pada struktur ini masing-masing obyek menyediakan menu pilihan yang lebih banyak menu dengan lebih banyak pilihan. Tidak ada batas dalam ukuran atau jumlah menu dan sub menu.

## **2.4. Aplikasi Multimedia Sejenis**

### **2.4.1. Aplikasi Kuis Tebak Kata untuk Anak SD**

Aplikasi ini dibuat oleh Deni Ranoptri, Studio Edukasi Bontang Kalimantan Timur. Ada beberapa jenis *Game* Edukasi yang berbasis TIK atau *Berbatik* rata-rata semua menarik perhatian kita pada dunia pendidikan, karena sang kreator media pembelajaran melalui *game* ini ide-idenya sangat cemerlang dalam visi dan implementasi yang terbentuk di aplikasi pendidikan itu sendiri. *Games* atau Kuis yang diberi judul Tebak Kata ini sangat menarik bagi seusia SD khususnya semoga dapat berguna bagi rekan-rekan guru. Pada gambar 2.1 dan gambar 2.2 di bawah ini adalah tampilan dari Aplikasi Kuis Tebak Kata dengan tema pendidikan untuk anak SD (Kurikulum Nasional, 2015).



**Gambar 2.1** Tampilan menu kategori pada Quiz Tebak Kata



**Gambar 2.2** Tampilan Soal Quiz Tebak Kata untuk Anak SD

#### 2.4.2. *Game* Anak Pintar Bahasa Inggris

Aplikasi *game* berbasis *android* ini dibuat oleh Calya Dev (2014). *Game* belajar mengenal nama binatang dan olahraga dalam bahasa Inggris yang disertai dengan gambar-gambar lucu. Mudah diingat dan dipahami. Cara bermainnya mudah, pemain diberi pertanyaan berupa gambar dan ada empat pilihan jawaban dari nama benda pada gambar dalam bahasa Inggris. Pemain bisa menggunakan bantuan 50-50, *Skip* (lewati), dan *Ask Friends* (tanya teman). Pada gambar 2.3 dan gambar 2.4 di bawah ini adalah tampilan dari *Game* Anak Pintar Bhs Inggris.



**Gambar 2.3** Tampilan Menu *Game* Anak Pintar Bhs Inggris



**Gambar 2.4** Tampilan Soal *Game* Anak Pintar Bhs Inggris

Relevansi dengan penelitian diatas adalah sama-sama membuat suatu aplikasi *Game* Kuis untuk anak-anak yang menggunakan *adobe flash*. Bedanya, pada aplikasi *game* nama-nama hewan dalam bahasa inggris yang dibuat oleh penulis ini hanya diperuntukkan bagi pengguna *smartphone* berbasis *android* dan lebih spesifiknya menggunakan *adobe air* yang terdapat pada *adobe flash*.