

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDLESS PICTURE DENGAN KOMPUTER UNTUK KECAKAPAN WRITING DI PONTIANAK

Syaiful Bahri, Syahwani Umar, Indri Astuti

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan FKIP, Untan Pontianak.

Email: bahri.11@gmail.com

Abstrak: Tujuan pengembangan ini adalah menghasilkan produk paket pembelajaran dan media pembelajaran kecakapan *writing* dengan menggunakan *wordless picture media* berbasis komputer. Dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan beberapa alat pengumpulan data seperti panduan wawancara, ceklis observasi, angket yang memungkinkan semua data yang diperlukan dapat diperoleh dari hasil wawancara, sebaran angket dan observasi selama proses pembelajaran. Setelah proses yang dilakukan dalam penelitian ini, maka ada beberapa temuan antara lain, produk media pembelajaran dalam bentuk pembelajaran kecakapan *writing* dengan menggunakan *wordless picture* berbasis komputer dalam bentuk presentasi Ms. Power point memperoleh tanggapan yang positif dari siswa sebagai pengguna dan guru Bahasa Inggris. Selain itu, baik dalam hal penyajian materi, desain pembelajaran serta media yang digunakan mendapatkan penilaian yang baik dari para ahli sehingga layak untuk digunakan sebagai produk dalam penelitian pengembangan ini.

Kata kunci: Media pembelajaran, kecakapan *writing*, *wordless picture*.

Abstract: The purpose of this research and development is to produce a package of learning and skill learning media for writing skill using wordless picture-based media computer. The researcher also use some tools of data collection such as guide interview, observation checklist, which now facilitates all necessary data can be obtained from the results of the interview, observation and question form distribution during the learning process. After all the process were completed in this research, so there are several findings, namely, the products of learning media in the form of skills writing using wordless picture with computer-based in the form of a Power point presentation gained a positive responses from students as users and language teachers. In addition, both in terms of presentation materials, instructional design and media used, get a good appraisal from experts so worthy to be used as a product in research development.

Keywords: Learning Media, writing prowess, wordless picture.

Dewasa ini perkembangan teknologi yang sangat pesat sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan. Dengan berkembangnya teknologi dapat mengakibatkan berkembangnya ilmu pengetahuan yang memiliki dampak positif maupun negatif. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Penggunaan ICT (*Information and Communication Technology*) dalam proses pembelajaran menjadi sebuah keharusan di jaman teknologi saat ini sehingga memungkinkan seorang guru untuk memberikan ruang kepada siswa untuk semakin berkembang dalam memperoleh kecakapan dalam belajar (Rusman, dkk, 2011).

Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Dengan demikian, guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang efektif dan efisien meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan dengan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Sehubungan dengan hal di atas, pembelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu tugas yang cukup berat bagi guru. Pembelajaran Bahasa Inggris lebih menitik beratkan pada keterampilan siswa dalam berbahasa baik secara lisan maupun tulisan. Namun, persoalan yang sering dihadapi oleh para guru adalah pada persoalan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang mampu memberikan dorongan kepada siswa agar dapat terpacu untuk lebih giat belajar dan mempraktikkan kemampuan bahasa tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil dari wawancara peneliti dengan para guru yang mengajar mata pelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas VIII SMP, diketahui bahwa keterampilan yang paling cukup sulit diajarkan adalah menulis (*writing*). Kesulitan ini dirasakan oleh guru terutama dalam membuat siswa untuk lebih mudah mendapatkan ide dan mengembangkan ide tersebut kedalam sebuah tulisan baik dalam bentuk teks *recount*, *descriptive*, *procedure* maupun *narrative*. Permasalahan ini juga terjadi pada guru SMP Islam Al-Azhar 17 Pontianak dimana mereka juga kesulitan untuk membuat siswa lebih terampil dalam menemukan ide awal dalam menulis dan sekaligus mengembangkan ide tersebut ke dalam sebuah paragraf. Dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa dalam menulis terutama untuk kecakapan *descriptive writing*, kemampuan siswa tidak memenuhi standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70.

Dari data yang diperoleh peneliti mengindikasikan adanya penurunan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris, terutama untuk aspek kompetensi *writing*. Penurunan hasil belajar ini terjadi sejak 3 tahun terakhir dimana nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) siswa sejak tahun pelajaran 2012/2013 hingga 2014/2015. Data tiga tahun terakhir ini dapat dilihat pada table 1 dibawah ini.

Tabel 1
Nilai Rata-rata KKM Bahasa Inggris pada Kompetensi *Writing* Siswa
Kelas VIII Semester I SMP Islam Al-Azhar 17 Pontianak

Tahun Pelajaran	2012/2013	2013/2014	2014/2015
Kelas	VIII	VIII	VIII
Semester	I	I	I
Nilai Rata-Rata KKM	67,00	66,00	64,00

Sumber: SMP Islam Al-azhar 17 Pontianak

Dari hasil belajar siswa di atas, jelaslah bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa kurang dari 70 dimana dipengaruhi oleh beberapa fenomena yang terjadi di lapangan berdasarkan pengamatan peneliti antara lain: 1.) Keluhan dari siswa : a.) Salah satu keluhan siswa adalah mereka merasa kesulitan dalam belajar dimana mereka tidak dapat belajar secara mandiri. Selain itu, siswa juga merasa bahwa buku-buku pelajaran Bahasa Inggris khususnya kecakapan *writing* hanya menampilkan instruksi-instruksi untuk menulis namun cara untuk memperoleh ide dalam menulis tidak diberikan secara jelas. Kesulitan terakhir yang dapat peneliti amati dari hasil observasi keluhan siswa tentang minimnya waktu belajar di kelas sehingga mereka kurang dalam mengeksplorasi kemampuan mereka. 2.) Keluhan dari pihak guru. b.) Keluhan guru dalam hal mengajar adalah kurangnya waktu yang tersedia untuk mencapai target pembelajaran maksimal dalam kecakapan *writing* karena semuanya sudah mengacu kepada tuntutan silabus dan kurikulum yang ada berdasarkan porsi-porsi yang telah ditentukan. Selain itu, kurangnya sumber daya manusia (SDM) pengajar yang betul-betul menguasai bidang *writing* serta kurang diberdayakannya media-media pembelajaran dan sumber belajar secara maksimal dan professional. 3.) Kendala Lembaga. c.) Selanjutnya, kendala yang dihadapi oleh lembaga (sekolah) juga merupakan salah satu bagian persoalan di atas dimana lembaga terikat dengan aturan-aturan formal dalam penggunaan fasilitas belajar sehingga model pembelajaran lebih cenderung disamakan dengan beberapa mata pelajaran yang lain.

Berdasarkan fenomena yang menunjukkan kesenjangan antara harapan dan kenyataan maka peneliti memandang perlu untuk ditemukannya solusi atas permasalahan yang mendasar dan bukan sekedar tambal sulam atau parsial yaitu solusi yang didasari dengan perubahan paradigm pembelajaran dengan karakteristik sebagai berikut: 1.) Merancang pembelajaran yang mengakomodir kebutuhan siswa agar dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, mandiri sepanjang jaja (dimana dan kapan saja). 2.) Memungkinkan pencapaian tujuan pembelajaran secara tuntas. Untuk keperluan tersebut di atas dibutuhkan pembelajaran yang berorientasi pada penggunaan media dengan karakteristik: praktis, dapat digunakan dimana dan kapan saja, mandiri, menyenangkan, melibatkan hampir seluruh panca indera fisik dan mental siswa yaitu dengan media visual.

Dengan melihat permasalahan di atas, peneliti memperkirakan bahwa kesulitan siswa dalam menemukan ide dalam menulis dan mengembangkan ide tersebut ke dalam sebuah paragraf harus segera diberikan solusi agar kemampuan siswa dalam menulis akan semakin baik. Untuk itu, peneliti memandang bahwa perlunya dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam mengajarkan kecakapan *writing* dan sekaligus membantu siswa dalam mengatasi permasalahan mereka dalam menulis.

Berdasarkan hasil dari pra penelitian yang dilakukan peneliti untuk mengetahui beberapa kebutuhan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris diperoleh beberapa hal penting yaitu: 1.) Siswa lebih menyukai model belajar dengan menggunakan perangkat computer (*Computer-Assisted Language Learning*). 2.) Siswa lebih menyukai penggunaan media pembelajaran selama kegiatan pembelajaran di kelas. 3.) Siswa lebih tertarik pada media pembelajaran yang dapat divisualisasikan secara jelas kepada mereka. 4.) Siswa lebih tertarik kepada media yang atraktif seperti berwarna cerah dan berwarna-warni dan dapat dimainkan dengan komputer.

Dari keempat temuan peneliti dalam kajian kebutuhan siswa (*Need Analysis*) maka peneliti menyimpulkan bahwa siswa akan lebih tertarik untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam pembelajaran kecakapan *writing* jika model pembelajaran tersebut menggunakan media yang bergambar yang dihubungkan dengan komputer. Dari beberapa model pembelajaran, ada model pembelajaran yang menarik dan dapat memicu peningkatan penalaran siswa yaitu model pembelajaran berbasis komputer. Pada dasarnya, pembelajaran berbasis komputer adalah suatu sistem pembelajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademik dengan konteks teknologi dimana memungkinkan pebelajar dapat belajar secara mandiri.

Sejalan dengan hal ini, kebutuhan siswa dalam belajar sesuai dengan Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 Pasal 19 bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakasa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Berdasarkan kesimpulan yang peneliti dapatkan dari analisis kebutuhan siswa dan Peraturan Pemerintah di atas, maka peneliti akan memilih media *wordless picture* berbasis komputer sebagai media pembelajaran dalam penelitian pengembangan media pembelajaran untuk kecakapan *writing*. *Wordless picture* berbasis komputer adalah penggabungan media cerita bergambar yang tidak menggunakan teks sebagai penjelas/keterangan aktivitas gambar (Huang, 2009) dengan media komputer dimana komputer akan digunakan sebagai sarana untuk menampilkan cerita bergambar tersebut. Dalam hal ini, peneliti akan menggunakan program aplikasi *Microsoft Power Point* sebagai media yang akan berintegrasi dengan *wordless picture* tersebut.

Sesuai dengan wilayah yang ada dalam teknologi pembelajaran, maka penelitian ini masuk dalam wilayah pengembangan dimana terjadi proses penterjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik. Wilayah pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya, peneliti akan membuat desain pembelajaran dalam bentuk rancangan pembelajaran termasuk di dalamnya desain cerita bergambar. Dilanjutkan dengan produksi media pembelajaran sehingga penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan (*Research and Development*) karena lebih berorientasi pada penciptaan sebuah produk baru untuk proses pembelajaran. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus *R and D*, yang terdiri dari melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba skala kecil dan uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

Belajar menurut Dahar (2012: 18 – 23) merupakan tingkah laku yang dapat diamati yang disebabkan adanya penguatan dari luar dimana perilaku tersebut ditimbulkan secara spontan. Jadi seseorang dapat dikatakan belajar ditunjukkan dari perilaku yang dapat dilihat bukan dari apa yang dalam pikiran siswa. Menurut Djamarah dan Zain (2010: 34), Belajar merupakan sebuah proses yang mendorong terjadinya perubahan disposisi dan kapabilitas siswa. Menurut Winkel dalam Rusman (2012: 29 - 35), belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman. Menurut Ernest R. Hilgard dalam Rusman (2012: 25) belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya.

Sedangkan menurut Gagne dalam Dahar (2012: 45), belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan. Berbeda dengan perubahan serta-merta akibat refleksi atau perilaku yang bersifat naluriah.

Pribadi (2011: 21 - 23) mendefinisikan belajar adalah sebuah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh kemampuan atau kompetensi yang diinginkan. Suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Kesimpulan yang bisa diambil dari kedua pengertian di atas, bahwa pada prinsipnya, belajar adalah perubahan dari diri seseorang. Gagne dalam Morgan (2009: 19 - 22) mengkaji masalah belajar yang kompleks dan menyimpulkan bahwa informasi dasar atau keterampilan sederhana yang dipelajari mempengaruhi terjadinya belajar yang lebih rumit.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model prosedural menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Borg dan Gall mengemukakan: "Education research and development (R&D) is an industry based development model which the findings of research are used to design new product

and procedures which then are systematically field-tested, evaluated, and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality, or similar standard”

Penulis menggunakan pendekatan penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat di pertanggungjawabkan. Penelitian dan pengembangan memiliki empat ciri utama, yaitu: *Study research findings pertinent to the product to be develop. Developing the product base on this findings. Field testing it in the setting where it will be used eventually. Revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage*

Dari empat ciri utama R&D tersebut, merupakan gambaran bahwa ciri utama R&D adalah adanya langkah-langkah penelitian awal terkait dengan produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut kemudian produk pembelajaran dirancang dan dikembangkan untuk kemudian diuji dan diperbaiki atau direvisi. Menyatakan bahwa penelitian pengembangan bukan untuk membuat teori atau menguji teori melainkan untuk mengembangkan produk yang efektif yang dapat digunakan di sekolah

Dalam penelitian kualitatif terdapat beberapa teknik dalam mengumpulkan data sebagai berikut: 1.) Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden). Instrumen atau alat pengumpulan datanya juga disebut angket berisi sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden. 2.) Pengamatan (Observasi) Pengamatan dalam istilah sederhana adalah proses peneliti dalam melihat situasi penelitian. Teknik ini sangat relevan digunakan dalam penelitian kelas yang meliputi pengamatan kondisi interaksi pembelajaran, tingkah laku anak dan interaksi anak dalam kelompoknya. Pengamatan dapat dilakukan secara bebas dan terstruktur. Alat yang bisa digunakan dalam pengamatan adalah lembar pengamatan, checklist, catatan kejadian dan lain-lain. 3.) Dokumentasi Dokumentasi merupakan merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Dalam penelitian dokumentasi berupa photo-photo selama proses pembelajaran dengan menggunakan wordless picture sebagai bukti fisik bahwa peneliti telah melakukan penelitiannya. 4.) Tes Secara umum, tes diartikan sebagai alat yang digunakan untuk mengukur pengetahuan atau penguasaan objek ukur terhadap seperangkat konten atau materi tertentu. Tes dapat digunakan untuk mengukur banyaknya pengetahuan yang diperoleh dari suatu bahan pelajaran yang terbatas pada tingkat tertentu. Pada penelitian ini data tes diperoleh dari latihan soal, tugas pekerjaan rumah dan tes yang diberikan pada akhir pembelajaran berupa pembuatan paragraf deskriptif. Analisis data angket kualitas kelayakan produk (*wordless picture presentation*) Observasi (pengamatan) sikap siswa dengan metode checklist (✓)

Keabsahan data dimaksud untuk memperoleh tingkat kepercayaan yang berkaitan dengan seberapa jauh kebenaran hasil penelitian, mengungkapkan dan memperjelas data dengan fakta-fakta actual di lapangan. Dalam penelitian pengembangan ini, keabsahan data dilakukan sejak awal pengambilan data, yaitu

sejak melakukan reduksi data, *display data* dan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Untuk memperoleh keabsahan data dilakukan dengan cara menjaga kredibilitas atau kepercayaan (*credibility*), transferabilitas atau keteralihan (*transferability*), dependabilitas atau ketergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*).

Kredibilitas merupakan validitas internal, keteralihan merupakan validitas eksterna, kebergantungan merupakan reliabilitas, dan kepastian merupakan obyektivitas. Untuk meningkatkan keabsahan hasil penelitian, dilakukan dengan: 1.) Kredibilitas (Kepercayaan) 2.) Transferabilitas (Keteralihan) 3.) Dependabilitas (Ketergantungan) 4.) Konfirmabilitas (Kepastian). Hasil penelitian dapat dibuktikan kebenarannya, dimana hasil penelitian sesuai dengan data yang berhasil dikumpulkan di lapangan. Bisa dilakukan dengan membicarakan hasil penelitian kepada orang lain yang tidak ikut berkepentingan dalam penelitian dengan tujuan agar hasil dapat lebih obyektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Model rancangan pembelajaran merupakan bentuk rancangan yang disajikan dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya dalam keahlian menulis (*writing*). Untuk membuat rancangan pembelajaran ini, penulis terlebih dahulu melakukan wawancara seputar permasalahan yang dihadapi oleh guru Bahasa Inggris dalam mengajarkan keahlian menulis (*writing*) kepada siswa dan hal-hal apa saja yang diperlukan oleh guru tersebut namun hingga saat ini mereka belum dapat mewujudkannya. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti menggunakan analisis kebutuhan dan analisis karakteristik peserta didik.

Analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris untuk keahlian menulis (*Writing*) dan kendala atau permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa, serta menemukan solusi atas permasalahan yang relevan dengan keadaan. Analisis kebutuhan diperoleh melalui pengamatan langsung selama proses belajar mengajar dan wawancara dengan guru Bahasa Inggris SMP, khususnya kelas tujuh. Untuk mengetahui kesulitan dan kebutuhan guru dalam mengajarkan bahasa Inggris untuk keahlian menulis (*writing*), peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara kepada guru dengan tiga pertanyaan. Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada lima orang guru yang terdiri dari guru bahasa Inggris di SMP Al Azhar 17 Pontianak dan guru-guru yang tergabung dalam MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) Bahasa Inggris SMP. Secara umum dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, guru bahasa Inggris memiliki kesulitan dalam mengajarkan keahlian *writing* karena sangat terbatas dengan teknik dan media yang efektif dan atraktif dalam mengajarkan *writing*. Berikut adalah kutipan dari hasil wawancara kepada guru untuk pertanyaan tentang kesulitan utama bagi guru dalam mengajarkan *writing* kepada siswa.

“.....yang menjadi kesulitan utama saya sebagai guru bahasa Inggris dalam pengajaran *writing* kepada siswa adalah kurangnya pengetahuan saya dalam hal

teknik pembelajaran writing yang efektif. Saya sangat menyadari bahwa keahlian writing itu memang tidak mudah baik dipelajari maupun dalam hal mengajarkannya. Namun, jika ada cara-cara dan dengan media yang tepat saya kira hal itu bisa diwujudkan” (Wawancara tanggal 4 November 2014 dengan Ibu MK).“.....sebagai guru bahasa Inggris, sebetulnya masalah ini tidak bisa dibiarkan berlarut-larut karena keahlian writing itu penting buat anak didik kita. Memang kesulitan ini masih sangat terasa dan bahkan belum dapat menemukan solusi yang efektif agar siswa dapat belajar mandiri ketika mereka di rumah. Jadi masalah yang paling utama bagi saya adalah bagaimana membuat siswa itu bisa belajar mandiri untuk menulis kalimat atau paragraph dalam bahasa Inggris”. (Wawancara tanggal 4 November 2014 dengan Ibu KD).

Dari jawaban atau tanggapan atas pertanyaan tentang kesulitan guru dalam mengajarkan keahlian writing, dapat digambarkan bahwa secara umum guru masih belum menemukan strategi pembelajaran dan media yang tepat dan efektif yang dapat dilakukan pada siswa mereka dengan kondisi sekolah yang ada saat ini. Selanjutnya adalah hasil kutipan hasil wawancara tentang kesulitan belajar yang dihadapi oleh siswa untuk keahlian writing. “.....siswa pada dasarnya sangat minim pengetahuannya tentang menulis dengan aturan penulisan yang benar. Selain itu, siswa juga sangat sulit untuk memulai menulis dalam arti lain mereka sangat sulit dalam hal memunculkan ide menulis. Saya kira kalau masalah kosa kata bukan menjadi hal yang utama tetapi ide untuk menulis harus ada dulu dalam pikiran siswa. Nah, untuk memunculkan ide menulis ini lah kami sebagai guru yang masih belum mendapatkan cara yang efektif”. (Wawancara tanggal 4 November 2014 dengan Ibu ZA).

“.....sampai saat ini saya masih melihat siswa itu sangat lamban dalam hal memulai tulisan yang kita perintahkan. Kebanyakan siswa itu tidak mendapatkan gambaran bagaimana harus memulainya dan apa yang harus ditulis sebagai pembuka kalimatnya. Kalau masalah kosa-kata saya kira mereka dapat mengatasinya dengan kamus yang tersedia walaupun kadang dalam hal pemilihan kata-kata yang tepat masih saja terjadi kesalahan.” (Wawancara tanggal 4 November 2014 dengan Bapak LS).

Dari jawaban di atas, dapat diketahui bahwa kesulitan utama siswa adalah pada tata cara penulisan kalimat (*sentence order*), pemilihan kosa-kata yang tepat (*appropriateness of using words*) dan menemukan ide untuk menulis (*finding idea to start writing*).Selanjutnya adalah hasil kutipan wawancara kepada guru tentang model media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru yang sampai saat ini belum dapat diwujudkan.“.....sebetulnya media pembelajaran itu dapat kita wujudkan sendiri walaupun tanpa difasilitasi oleh pihak sekolah. Namun, tidak semua media dapat dilakukan secara mandiri. Bagi saya, kesulitan dalam writing ini harus diupayakan dengan media yang tepat agar kesulitan siswa dapat sedikit demi sedikit teratasi. Misalnya dalam bentuk media interaktif yang dapat menuntun siswa dalam memperoleh ide dalam menulis serta mengembangkan kosa-kata yang ada ke dalam bentuk kalimat serta paragraph.” (Wawancara tanggal 4 November 2014 dengan Ibu LS).

“...kalau masalah keinginan tentang media ini memang sudah lama saya harapkan dimana media pembelajaran tersebut mampu menjawab permasalahan

writing siswa. Model yang saya inginkan adalah media yang dapat membuat siswa terbantu untuk menemukan ide menulis dan melanjutkannya dalam bentuk tulisan yang utuh dalam satu paragraph. Dalam arti lain, media tersebut harus dapat menjadi pedoman bagi siswa untuk menulis sehingga akan dapat mengasah keterampilan writing nya.” (Wawancara tanggal 4 November 2014 dengan Bapak JM). Dari hasil wawancara ini dapat diketahui bahwa guru pada dasarnya juga mengharapkan adanya media pembelajaran yang dapat mengatasi kesulitan siswa dalam mengembangkan keahlian writing nya. Model media yang diharapkan adalah media yang efektif untuk membantu siswa dalam mengatasi kesulitan menemukan ide awal dalam menulis dan selanjutnya mengembangkannya dalam bentuk kalimat dan paragraph.

Disamping apa yang telah dipaparkan di atas, peneliti juga menemukan kendala-kendala yang masih terjadi di dalam praktik mengajar guru adalah mereka masih banyak yang menggunakan model mengajar yang hanya mengandalkan muatan (*content*) yang ada dalam rencana pembelajaran tertulis dari silabus tanpa melakukan improvisasi dan pengembangan media pembelajaran. Hal lain yang dapat penulis temukan adalah guru memiliki keterbatasan waktu untuk membimbing dan memonitor setiap siswa yang ada di dalam kelas ketika dalam praktik menulis. Oleh karena itu, kehadiran media pembelajaran yang mampu menggantikan peran guru dalam membimbing siswa memang sangat diperlukan di era sekarang ini. Artinya, siswa dapat belajar mandiri dan dapat mengembangkan pola pikir nya secara mandiri pula dalam memperoleh pengetahuan.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan ini lah, peneliti merasa menganggap perlu untuk merancang model media pembelajaran yang efektif dan interaktif yang dapat mengembangkan pola belajar mandiri bagi siswa. Dalam kaitannya dengan hal ini, maka peneliti menggunakan media *wordless picture book* sebagai media pembelajaran interaktif yang disajikan melalui program Power Point 2007.

Dalam merencanakan model rancangan media pembelajaran, peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan langsung dan wawancara kepada guru yang mengajar langsung di kelas tersebut. Wawancara kepada guru dilakukan secara terbuka dengan tiga panduan pertanyaan yang diberikan. Berikut adalah hasil wawancara peneliti kepada guru tentang karakteristik belajar peserta didik.

“.....Kalau masalah karakteristik siswa memang tidak sama, tetapi pada umumnya mereka itu sangat bersemangat, lumayan bertanggungjawab kalau diberi tugas dan sepertinya mereka pantang menyerah dalam mengerjakan sesuatu.” (Wawancara tanggal 4 November 2014 dengan Ibu LS). “...Mereka pada umumnya sangat bersemangat kalau diberi tugas apalagi kalau hal itu sangat memberikan tantangan bagi mereka.” (Wawancara tanggal 4 November 2014 dengan Bapak JM).

Berikut adalah hasil wawancara tentang karakteristik belajar siswa secara umum yang muncul dalam proses belajar mengajar. “.....kalau dilihat satu per satu karakteristik belajar siswa tentu ada yang sama dan tidak sama. Semuanya tergantung dari latar belakang orang tuanya juga. Kalau secara umum karakteristik belajar siswa adalah mereka lebih senang jika diberikan pekerjaan dalam bentuk

simulasi dan tidak terlalu senang dengan model kegiatan belajar yang satu arah.” (Wawancara tanggal 4 November 2014 dengan Ibu ZA). “.....siswa terkesan lebih senang mengerjakan tugas dalam bentuk penugasan simulasi dan menggunakan media bantu. Dalam hal belajar, mereka lebih senang dengan pola diskusi dan penugasan mandiri dan berkelompok dari pada mendengarkan ceramah dari pengajar.” (Wawancara tanggal 4 November 2014 dengan Bapak LS).

Selanjutnya adalah hasil kutipan wawancara peneliti dengan guru tentang karakteristik model belajar siswa yang paling menonjol. “....setelah diamati secara mendalam, selama ini para siswa memang cenderung sangat tertarik dan menyukai model belajar yang menggunakan gambar. Saya kira wajar kalau siswa di usia SMP masih menyenangi gambar-gambar.” (Wawancara tanggal 4 November 2014 dengan Bapak JM). “....mereka pada umumnya lebih tertarik dengan sesuatu yang bergambar atau sesuatu yang dapat divisualisasikan baik yang dalam bentuk gambar statis maupun yang bergerak seperti film.” (Wawancara tanggal 4 November 2014 dengan Ibu ZA).

Dari hasil wawancara ini, ada beberapa hal yang dapat disimpulkan tentang karakteristik siswa SMP Islam Al Azhar 17 Pontianak khususnya kelas VII antara lain adalah mereka tergolong anak yang tingkat rasa keinginan tahunannya tinggi (*curiosity*) dan tidak mudah menyerah dalam melakukan tugas serta senang mendapat tantangan dalam belajar. Untuk hasil wawancara tentang karakteristik belajar ditemukan bahwa siswa lebih senang menggunakan media sebagai alat bantu belajar dan lebih cenderung menyukai cara belajar dengan media yang dapat divisualisasikan misalnya dalam bentuk gambar atau film.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di kelas selama proses belajar mengajar berlangsung, para siswa terlihat lebih antusias belajar ketika mereka menggunakan media belajar seperti komputer atau laptop. Dari hasil pengamatan yang berbeda, ditemukan bahwa siswa cenderung kurang bergairah dalam belajar ketika materi yang disampaikan oleh guru hanya dalam bentuk ceramah tanpa diselingi dengan bantuan media belajar. Dari hasil analisis kebutuhan dan karakteristik belajar siswa ini, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa siswa lebih cenderung tertarik belajar dengan bantuan media (*teaching aids*) dan yang bersifat interaktif sehingga dapat menggantikan peran dominan guru yang belum optimal atau tidak bisa optimal dalam membimbing setiap siswa dalam belajar. Dengan demikian, model rancangan media pembelajaran dengan *wordless picture* yang dielaborasi dengan computer akan lebih memberikan dampak yang lebih baik bagi kemajuan dan pencapaian siswa dalam keahlian menulis (*writing*). Dalam membuat model pembelajaran ini, peneliti bersama guru menyusun preskripsi tugas belajar dalam bentuk desain pembelajaran dengan langkah-langkahnya adalah menganalisis standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum 2013.

Pembahasan

Pembelajaran Bahasa Inggris khususnya keahlian *writing* memang memerlukan banyak unsur yang harus dipenuhi seperti pemahaman terhadap *grammar, sentence organization* (pengorganisasian kalimat), isi dari sebuah paragraph, kosa-kata yang tepat dan penggunaan tanda baca yang sesuai sehingga kalimat dan paragraph yang dihasilkan memiliki arti dan benar secara tata bahasanya. Permasalahan yang masih selalu menjadi kendala untuk diselesaikan atau dituntaskan adalah kesulitan dalam mengemukakan ide dalam menulis. Selain beberapa unsur di atas harus dipenuhi, kemampuan untuk mengembangkan ide dalam menulis juga menjadi persoalan yang masih terjadi. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dapat diupayakan sebaik mungkin dengan melibatkan dan mengoptimalkan fungsi media pembelajaran yang sesuai untuk keterampilan *writing*.

Lebih jauh lagi, media merupakan suatu perantara (alat) untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Media dua dimensi dan tiga dimensi masing-masing berbeda dan mempunyai kelebihan dan kelemahan tersendiri. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini mampu diaplikasikan dalam pembelajaran *writing* sehingga akan lebih mempermudah guru dan pebelajardalam mencapai tujuan pembelajaran. Seperti yang kita ketahui media pembelajaran itu banyak macamnya. Untuk proses belajar mengajar yang baik kita harus menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan keterampilan bahasa yang akan ditingkatkan.

Berdasarkan hasil analisis dari pengembangan media pembelajaran *writing* dengan *wordless picture*, ada tiga hal penting yang akan peneliti bahas kembali untuk memperjelas produk yang dihasilkan dari penelitian ini, yaitu pengembangan konten materi *descriptive writing*, pengembangan desain pembelajaran dan media pembelajaran *wordless picture*.

1. Pengembangan Konten Materi *Descriptive Writing*

Dalam penelitian ini, peneliti telah menghasilkan dan mengembangkan materi *descriptive writing* yang diajarkan kepada pebelajarkelas VII SMP. Materi *descriptive writing* ini memiliki dua unsur yang harus dicapai ketuntasannya dalam menulis, yaitu unsur/aspek *identification* dan *description*. Dalam materi ini, peneliti menekankan ke dua aspek tersebut sebagai *domain* pembelajaran *writing*. Setidaknya ada tiga jenis deskripsi yang coba peneliti kembangkan dalam materi ini yaitu pemahaman bagaimana menulis atau mendeskripsikan kegiatan (*activity*), situasi (*situation*) tempat (*place*) dan benda (*things*).

Pada latihan pertama yang menggunakan media *wordless picture*, peneliti mengangkat tentang Bob's birthday sebagai topic bahasan yang disertai oleh beberapa gambar berseri. Setelah proses latihan pertama sukses dilalui, kemudian penulis memberikan jawaban dari proses menulis tersebut dalam bentuk paragraph tentang Bob's birthday. Pada teks Bob's birthday ini penggunaan unsur *identification* dilakukan dengan mengenalkan beberapa nama seperti Anthony,

Fred, Jessica and Clara adalah teman Bob. Selanjutnya pada bagian *description* peneliti menguraikan tentang rencana dan proses bagaimana teman-teman Bob untuk memberikan kejutan kepada Bob yang berkenaan dengan ulang tahunnya.

Pada bagian selanjutnya adalah latihan yang tidak terbimbing dimana pebelajardiberikan waktu untuk menyelesaikan tugas/latihan menulis berdasarkan gambar yang disediakan yaitu mendeskripsikan sebuah tempat dengan segala isi yang ada di dalam gambar tersebut. Pada bagian akhir, peneliti juga memberikan bahan evaluasi/tes yang digunakan untuk mengetahui kemajuan dari kemampuan pebelajardalam menulis deskriptif teks. Pada bagian evaluasi ini peneliti memilih topic tentang “My big and beautiful house”. Untuk menganalisa hasil tulisan pebelajarpeneliti menggunakan *rubric score of writing* yang diadaptasikan dari Brown (2007) sebagaimana terlampir dalam lampiran. Dari hasil evaluasi, diketahui bahwa nilai rata-rata pebelajaradalah sebesar 79.1 dengan kategori baik dan tuntas. Dari hasil ini maka materi yang dikembangkan dalam produk media pembelajaran ini sesuai dengan unsur-unsur SK dan KD yang telah ditetapkan.

2. Pengembangan Desain Pembelajaran

Belajar adalah suatu proses yang berlangsung di dalam diri seseorang yang mengubah tingkah lakunya, baik tingkah laku dalam berpikir, bersikap, dan berbuat. Menurut Gulo (2002), pembelajaran merupakan proses transfer ilmu yang melibatkan sistem dalam dunia pendidikan yaitu; guru/pendidik, peserta didik, materi, tujuan dan alat. Dalam pembelajaran yang didesain atau direncanakan haruslah efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan diterima dengan baik oleh peserta didik sehingga tujuan nasional pendidik mampu dicapai dengan baik. Dalam pembelajaran dan pendidikan seiring dengan berkembangnya pendidikan dan sistem pendidikan di Indonesia, seluruh elemen masyarakat, utamanya yang terkait langsung dengan pendidikan dituntut untuk lebih kreatif dan profesional untuk mengembangkan pendidikan. Selain itu, para pelaku pendidikan juga diharapkan sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan bersama sesuai dengan kebutuhan dan tantangan pendidikan.

Istilah pengembangan sistem instruksional (*instructional system development*) dan desain instruksional (*instructional design*) sering dianggap sama, atau setidaknya tidak dibedakan secara tegas dalam penggunaannya, meskipun menurut arti katanya ada perbedaan antara “desain” dan “pengembangan”. Kata “desain” berarti membuat sketsa atau pola atau outline atau rencana pendahuluan. Sedang “Pengembangan” berarti membuat tumbuh secara teratur untuk menjadikan sesuatu lebih besar, lebih baik, lebih efektif dan sebagainya. Pengembangan desain pembelajaran merupakan pekerjaan yang tidak mudah karena desain pembelajaran ini menggambarkan bagaimana alur cerita dari pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Ada tiga unsur yang dikembangkan dalam desain pembelajaran, yaitu desain instruksional, preskripsi tugas belajar dan *story board*. Dalam pengembangan desain pembelajaran ini, peneliti menggunakan model ASSURE (*Analyze learner, States objectives, Select method, media and material, Utilize media and materials, Require learner participation, Evaluate and revise*).

Dalam mengembangkan desain pembelajaran dengan model ASSURE ini, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan pembelajaran kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran *descriptive writing*. Setelah mengetahui kebutuhan dari pembelajaran kesulitan dalam belajar maka selanjutnya peneliti menentukan tujuan dari pembelajaran tersebut yang dinyatakan dalam preskripsi tugas belajar. Langkah selanjutnya adalah memilih metode atau teknik pembelajaran, media dan materi yang akan dibahas dimana dalam pengembangan desain pembelajaran ini peneliti jelaskan dalam preskripsi tugas belajar siswa. Setelah langkah dalam desain pembelajaran selesai maka selanjutnya adalah tahapan pemanfaatan media dan materi pembelajaran. Pemanfaatan ini artinya adalah proses uji coba dan implementasi terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk itu, peneliti memerlukan keterlibatan pembelajar secara menyeluruh untuk berperan serta dalam memanfaatkan dan menggunakan produk yang dikembangkan. Pada bagian akhir dari desain pembelajaran ini, peneliti tidak lupa melakukan evaluasi pembelajaran dimana evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui kemajuan yang dicapai oleh pembelajar setelah menggunakan produk dari media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini.

3. Pengembangan Media Pembelajaran *Wordless Picture*

Media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan (informasi) yang dimanfaatkan untuk kebutuhan pembelajaran dan media pembelajaran juga dikenal sebagai sarana fisik untuk menyampaikan pesan dan inti dari materi pembelajaran. Media pembelajaran yang baik selain dapat menyampaikan pesan dari isi atau materi pembelajaran juga hendaknya dapat merangsang siswa untuk dapat memahami materi secara lebih baik. Melalui perantara media, materi yang disajikan dapat dielaborasi dengan teknik pembelajaran yang sesuai dengan media yang digunakan. Untuk mengembangkan media pembelajaran dalam pembelajaran *descriptive writing*, peneliti telah menggunakan *media wordless picture*. Media ini adalah sajian dari cerita bergambar yang berseri namun tidak memiliki penjelasan dari aktivitas pada gambar tersebut. Media ini telah lama dikembangkan dalam pembelajaran *writing* untuk mengatasi kesulitan-kesulitan pembelajaran menulis terutama dalam menentukan ide awal menulis dan mengembangkan ide yang telah ada dalam kalimat. Fungsi utama dari media *wordless picture* ini adalah “to generate the students’ ideas to write better and more”. Artinya fungsi utama dari media ini adalah untuk menggerakkan ide-ide pembelajar untuk menulis lebih banyak dan lebih baik dari waktu ke waktu.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan gambar dengan cerita Bob’s Birthday sebagai bentuk proses pembelajaran awal dalam menggunakan media ini untuk mengasah keterampilan *writing* siswa. Dalam proses pembelajaran, ada empat tahapan menulis yang harus dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media ini yaitu: a.) Menuliskan beberapa kosa kata yang berhubungan dengan gambar dan topic. b.) Membuat draft tulisan dari kosa kata yang ada dalam bentuk kalimat dan paragraph. c.) Merevisi draft dengan menambahkan beberapa hal yang berhubungan dengan unsur *writing*. d.) Menerbitkan tulisan yang telah direvisi sebagai hasil akhir.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan *Wordless Picture* dengan *Power Point* sebagai media pembelajaran *Descriptive Writing* untuk siswa SMP kelas VII dan pembahasan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1.) Preskripsi belajar siswa dalam kecakapan *writing* pada pembelajaran Bahasa Inggris sangat rinci dan mudah dilaksanakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. 2.) Tampilan storyboard media *wordless picture* menarik dan mudah bagi siswa dalam proses belajar kecakapan *writing*. 3.) Sikap/perilaku belajar siswa dalam mencapai ketuntasan kecakapan *writing* melalui media *wordless picture* berbasis komputer sangat baik.

Saran

Bagi Siswa produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa secara mandiri di rumah baik secara individu maupun secara berkelompok dengan PC (*personal computer*) atau laptop sebagai alat untuk memutarinya. Bagi Guru disarankan dapat memanfaatkan keunggulan media *wordless picture* dengan cara mengembangkan materi pembelajaran jenis *writing* lainnya sebagai bentuk media pembelajaran interaktif dan dikembangkan lebih baik lagi tentang model tampilan media interaktif dengan *Macromedia flash*. Bagi Peneliti masih perlu adanya pengembangan media sebagai media interaktif yang lebih menarik lagi pada bidang pembelajaran khususnya pembelajaran *writing* sehingga siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk lebih giat belajar kecakapan *writing*.

DAFTAR RUJUKAN

- Dahar, Ratna Willis. 2012. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Erlangga.
- Dahar, Ratna Wilis. 2012. "Teori Hierarki Belajar dari Robert M Gagne". Artikel pada Media Pendidikan. www.mediapendidikan.co.id
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Morgan, J. Pamela. 2009. *Robert Gagne's Learning Outcomes: Application for Information Literacy Instruction*. Alabama: The University of Alabama.
- Pribadi, Benny A. 2011. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

- Pribadi, Benny. 2011. *Model Assure Untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Edisi II. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.