

**APLIKASI TEORI BELAJAR SIBERNETIK DAN MEDIA ILUSTRASI VISUAL
DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBAHASA INGGRIS**

**APPLICATION OF CYBERNETIC LEARNING THEORY AND VISUAL
ILLUSTRATION MEDIA IN IMPROVING ENGLISH SKILLS**

Sriwati

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Langlangbuana Bandung
sriwatilingga.39@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dirancang untuk meningkatkan kualitas proses dan prestasi belajar berbicara siswa dalam penerapan teori pembelajaran cybernatic dan media ilustrasi visual. Penelitian ini dilakukan di kelas sembilan SMP Negeri 1 Kota Sukabumi. Kelas terdiri dari 23 anak laki-laki dan 22 perempuan. Banyak prosedur dalam penelitian ini. Pertama, perencanaan. Kedua, implementasi, dan ketiga, observasi atau refleksi. Dari siklus I sampai akhir digunakan untuk mendapatkan data dianalisis secara kualitatif. Hasilnya dapat dilihat bahwa penerapan teori pembelajaran cybernatic dan media ilustrasi visual dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris. Menurut hasil yang didapat bisa disimpulkan bahwa teori cybernetic dan media ilustrasi visual dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris mahasiswa. Kedua, teori pembelajaran cybernatic dan media ilustrasi visual dapat meningkatkan kreativitas siswa atau meningkatkan semangat berbicara kreatif. Berdasarkan dan hasil terakhir, peneliti mengusulkan beberapa saran. 1. Seorang guru bahasa Inggris disarankan untuk menggunakan aplikasi teori pembelajaran cybernatic dan media ilustrasi visual untuk belajar berbicara. 2. Seorang guru bahasa Inggris disarankan untuk membuat kelas yang menarik agar siswa senang tinggal di dalamnya dan belajar lebih baik.

Kata Kunci: Teori Belajar Sibernetik, SMP Negeri 1 Kota Sukabumi, Bahasa Inggris

ABSTRACT

This research is designed to improve process's quality and student's achievement and speaking learning using in application of cybernatic learning theory and visual illustration media. This research was conducted for two cycler in the ninth grade of SMP Negeri 1 Sukabumi City. The class consist of 23 boys and 22 girls. Many procedures in this research. Firstly, planning plan. Secondly, implementation, and thirdly, observation or reflection. From the first cycle to the end we use to get data was analyzed qualitatively. The result can be looked of that the application of cybernatic learning theory and visual illustration media can improve English speaking skill. According to the result have gotten can be conclution firstly. Cybernetic theory and visual illustration media can improve studen's skill for speaking English. Secondly, cybernatic learning theory and visual illustration media can be improve student's creative's or get more spirit for creative speaking. Based and the last result, the researcher proposes some suggestions. 1. An English teachers is suggested to use

the application of cybernetic learning theory and visual illustration media for learning speaking. 2. An English teacher is suggested to create for interesting class to the student's like to stay in it and study better.

Keywords: *Cybernetics Learning Theory, SMP Negeri 1 Sukabumi City, English*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris berperan sebagai bahasa ilmiah dan seni. Kemampuan berbahasa Inggris merupakan suatu keharusan untuk bertahan dalam kompetisi global. Sebagai insan pendidikan selalu berusaha dan ingin menggali untuk meningkatkan mutu lulusan yang lebih baik dengan berbagai metode dengan di lengkapi buku-buku sumber, namun hasilnya masih belum memuaskan seperti yang diharapkan. Berbagai usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris telah dilaksanakan, baik oleh pemerintah atau lembaga pendidikan lain misalnya, dalam melatih guru-guru untuk menggunakan metode, strategi atau model pembelajaran yang cocok dan menyenangkan dalam Pelatihan Kerja Guru (PKG) yang menggunakan sistem *in-service*

dan *on-service training*. Setelah menyelesaikan training tersebut banyak guru yang kembali ke cara mengajar yang lama (*teacher centered*) dan tidak menggunakan lagi teknik/metode/pendekatan yang telah dilatihkan dalam pelatihan tersebut, seperti *communicative approach* sehingga hasil yang dicapai masih belum ada peningkatan.

Pada SMP Negeri 1 Kota Sukabumi, nilai UAS kelas III tahun ajaran 2006/2007 menghasilkan nilai rata-rata untuk keterampilan mendengarkan: 7.78, berbicara: 7.18, membaca: 7.79, menulis: 7.74. Dari keempat keterampilan berbahasa tersebut ternyata nilai yang paling rendah adalah nilai

keterampilan berbicara. Mengapa keterampilan berbicara ini kurang diminati oleh siswa? Penyebab utamanya adalah rendahnya minat belajar siswa dan penggunaan media yang kurang menarik, kemudian menyatu dalam kehidupan kelas yang membosankan. Melihat hal semacam ini kreativitas guru sangat menolong, misalnya melakukan penelitian tindakan kelas dengan mengaplikasikan teori belajar Sibernetik dengan media ilustrasi visual sesuai dengan selera anak tetapi tetap

memenuhi tuntutan dan perkembangan teknologi.

Menurut teori sibernetik belajar adalah pemrosesan informasi. Teori ini lebih mementingkan sistem informasi dari pesan/materi yang dipelajari. Proses belajar sangat ditentukan oleh sistem informasi dari pesan yang diterima melalui panca indra lalu dikodekan sesuai dengan cara masing-masing (individu) yang kemudian disimpan dalam bentuk memori. Memori ini siap akan dipanggil kembali jika diperlukan. Berdasarkan hal di atas maka, dilakukan penelitian tindakan kelas tentang pengelolaan kelas dengan mengaplikasikan teori Sibernetik dan media ilustrasi visual guna meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris.

Bahasa Inggris mempunyai karakteristik yang berbeda dengan pelajaran eksak atau ilmu sosial lainnya. Perbedaan ini terletak pada fungsi bahasa sebagai alat komunikasi Bahasa Inggris tidak hanya sebagai alat komunikasi suatu negara tetapi telah bersifat Internasional sebagai bahasa ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada sekolah-sekolah dasar dan menengah, belajar bahasa Inggris bukan

hanya belajar kosakata atau tata bahasa, tetapi harus mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kegiatan komunikasi. Dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan berbicara bahasa Inggris adalah kecakapan berbicara/berkomunikasi dalam bahasa Inggris untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mencari model pengelolaan kelas yang dapat meningkatkan mutu lulusan yang lebih baik di SMP Negeri 1 Kota Sukabumi, khususnya dalam keterampilan berbicara sehingga dapat bertahan dalam kompetensi global.

Pengelolaan Kelas (Manajemen Kelas)

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, pengelolaan kelas adalah tugas guru yang tidak pernah ditinggalkan, yaitu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga tercapai tujuan secara efektif dan efisien. Pengelolaan kelas merupakan masalah tingkah laku yang kompleks dan tugas utama yang paling sulit bagi guru untuk menciptakan dan mempertahankan kondisi yang optimal dalam proses belajar mengajar, yang termasuk didalamnya adalah penghentian tingkah laku anak didik yang menyeleweng perhatian, pemberian hadiah atau penetapan norma kelompok yang produktif.

Hal ini sesuai dengan yang diutarakan Dennis M bahwa Manajemen kelas merupakan istilah yang luas dengan mencakup segala macam yang dikerjakan oleh guru untuk menentukan dan mempertahankan lingkungan belajar yang efektif. Menurut Gunawan dan kawan-kawan, manajemen kelas adalah segalaupaya yang mengondisikan

kelas demi terciptanya proses belajar yang efektif. Manajemen ini menitik beratkan pada dua hal, yaitu :

1. Mengondisikan kelas, mengatur tempat duduk dan meja siswa, menata dan mengatur

alat peraga.

2. Menciptakan suasana belajar yang efektif, artinya didalam proses belajar mengajar

terjalin interaksi yang positif antara siswa dengan siswa, antara guru dengan siswa,

sehingga akan sedikit mengurangi ketergantungan siswa terhadap gurunya.

Siswa juga memiliki inovasi untuk belajar dengan cara membangun pengetahuan dimulai dari pengalaman dirinya sendiri dalam suasana nyaman, sehingga pengetahuan yang didapat oleh siswa-siswa akan lebih melekat lama dalam benak siswa. Beberapa faktor yang mendukung, antara lain: kurikulum, sarana dan prasarana, potensi siswa, dinamika kelas, pengelolaan waktu, lingkungan dan administrasi kelas. Menurut Sudirma N, dkk, pengelolaan kelas adalah upaya mendayagunakan potensi kelas. Hadari Nawawi juga mengatakan bahwa manajemen dapat diartikan sebagai kemampuan guru atau wali kelas dalam mendayagunakan potensi kelas berupa pemberian kesempatan yang seluas-luasnya pada setiap personal untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang kreatif dan terarah sehingga waktu dan dana dapat dimanfaatkan secara efisien untuk melakukan kegiatan-kegiatan kelas yang berkaitan dengan kurikulum dan pengembangan murid.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengelolaan kelas (manajemen kelas) adalah suatu proses mulai dari perencanaan, pelaksanaan yang meliputi pengelolaan materi setting kelas, penentuan metode, media dan

skenario pembelajaran demi terciptanya kelas yang baik untuk mencapai hasil yang diharapkan secara efektif dan efisien.

A. Teori Belajar Sibernetik

Teori belajar menurut Thorndike adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar yang juga dapat berupa pikiran, perasaan dari definisi belajar, maka menurut Thorndike perubahan tingkah laku akibat dari kegiatan belajar ini dapat terwujud kongkrit yaitu yang dapat diamati atau tidak kongkrit yang tidak dapat diamati. Sedangkan kata Sebernetik, berasal dari Yunani yang berarti pengendali. Teori belajar Sibernetik, yakni sistem kontrol dan komunikasi yang memungkinkan umpan balik. Istilah pertama kali dipopulerkan oleh Norbert Wiener, seorang ilmuwan dari Institut Teknologi *Massachusetts* untuk menggambarkan bagaimana umpan balik memungkinkan berlangsungnya proses komunikasi. Teori belajar

Sibernetik merupakan teori belajar yang relatif baru dan berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi dan ilmu informasi. Menurut teori Sibernetik, belajar adalah pengelolaan informasi (*information processing theory*) seolah-olah teori ini mempunyai kesamaan dengan teori kognitif yaitu mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar. Proses belajar memang penting dalam teori sebernetik, namun yang lebih penting lagi adalah sistem informasi yang diproses yang akan dipelajari siswa. Informasi inilah yang akan menentukan proses. Bagaimana proses belajar akan

berlangsung sangat ditentukan oleh sistem informasi yang dipelajari.

Arendes, mengemukakan bahwa teori pemrosesan informasi ini menjelaskan pemrosesan, penyampaian dan pemanggilan kembali pengetahuan dari otak. Peristiwa mental diuraikan dari input (*stimulus*) ke output (*respons*):

1. Pengetahuan awal, hal ini sangat penting mengapa seseorang sering mengalami kesulitan dalam memahami suatu pengetahuan tertentu, salah satu penyebabnya karena pengetahuan yang baru diterima tidak terjadi hubungan dengan pengetahuan sebelumnya atau pengetahuan sebelumnya belum dimiliki.
2. Register (Pencatatan Pengidraan/RP)
 - a. RP menerima sejumlah informasi dari indera (penglihatan, pendengaran, peraba, pembau dan pengecap)
 - b. RP disimpan dalam waktu yang sangat singkat (tidak lebih dari 2 detik).
 - c. Bila tidak terjadi proses terhadap informasi yang disimpan dalam RP, maka dengan cepat informasi akan hilang.
 - d. Keberadaan RP mempunyai 2 implikasi penting dalam pendidikan:
 - 1) Orang harus menaruh perhatian pada suatu informasi bila informasi itu harus diingat.
 - 2) Seseorang memerlukan waktu untuk membawa semua informasi yang dilihat dalam waktu singkat masuk ke dalam kesadaran.
1. Memori Jangka Pendek (*Short Term Memory*)

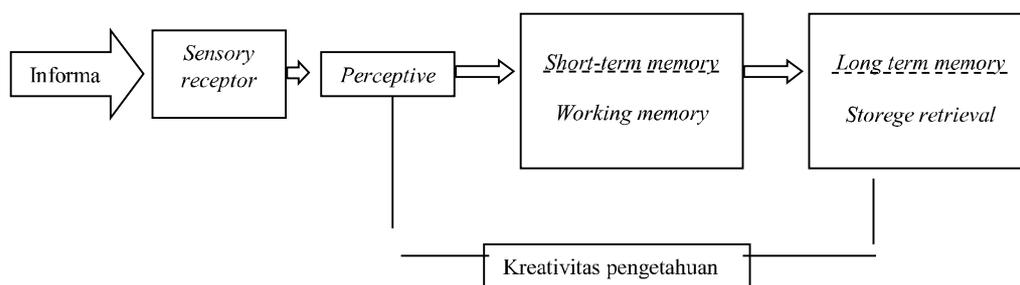
- a. Sistem penyimpanan memori jangka pendek, dalam jumlah yang terbatas dan dalam waktu yang terbatas.
 - b. Memori jangka pendek mempunyai kapasitas 5-9 bits informasi (*memont Miller*)
 - c. Proses mempertahankan suatu butir informasi dalam memori jangka pendek dengan cara mengulang-ngulang, menghafal.
 - d. Menghafal sangat penting dalam belajar, karena semakin lama suatu butir tinggal dalam memori jangka pendek, semakin besar peluang butir tersebut akan ditransper ke memori jangka panjang.
2. Memori Jangka Panjang (*Long Term Memory*)
- a. Merupakan tempat di mana pengetahuan disimpan secara permanent untuk dipanggil kemudian, apabila ingin digunakan.
 - b. Memori ini mempunyai kapasitas yang sangat besar untuk menyimpan sejumlah informasi.
 - c. Memori ini merupakan bagian dari sistem memori di otak, sebagai tempat

menyimpan informasi untuk periode waktu yang panjang.

Telah dikembangkan sejumlah teori dan model pemrosesan informasi oleh para pakar seperti Biehler dan Snowman (1986), Baine (1986) dan Tennyson (1989). Teori-teori tersebut umumnya bersifat pada tiga asumsi (Lusiana, 1992) yaitu:

1. Bahwa antara stimulus dan respon terdapat suatu teori tahapan pemrosesan informasi dimana pada masing-masing tahapan dibutuhkan sejumlah waktu tertentu.
2. Stimulus yang diproses melalui tahapan-tahapan tadi akan mengalami perubahan bentuk atau isi.
3. Salah satu dari tahapan mempunyai kapasitas yang terbatas.

Dari ketiga asumsi tersebut dikembangkan tentang komponen struktur dan pengatur alur pemrosesan informasi (proses kontrol). Komponen pemrosesan informasi dibagi menjadi tiga berdasarkan perbedaan fungsi kapasitas, bentuk informasi serta proses terjadinya "lupa". Ketiga komponen tersebut adalah : 1) *Sensory Receptor*, 2) *working Memory* dan 3) *Long Tern Memory* sedangkan proses control diasumsikan sebagai strategi yang tersimpan didalam ingatan dan dapat dipergunakan setiap saat diperlukan. Jika digambarkan adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1 Diagram alur pemrosesan informasi.

- a. *Sensory Receptor (SR)* merupakan sel dari luar. Di dalam SR informasi diterima dalam bentuk aslinya, informasi hanya

dapat bertahan dalam waktu yang sangat singkat dan informasi tadi mudah terganggu atau berganti.

b. *Working Memory (WM)* mampu menangkap informasi yang diberi perhatian oleh individu. Pemberian perhatian dipengaruhi oleh peran perseptif. Karakteristik WM adalah bahwa : 1) Ia memiliki kapasitas yang terbatas, lebih kurang 7 slots informasi didalamnya

hanya mampu bertahan kurang lebih 15 detik, apabila tanpa upaya pengulangan, 2) Informasi dapat diganti dalam bentuk yang berbeda dari stimulus aslinya. Asumsi pertama berkaitan dengan penataan jumlah informasi, sedangkan asumsi kedua berkaitan dengan peran proses control artinya agar informasi dapat bertahan dalam WM, maka jumlah informasi tidak melebihi kapasitas WM, sedangkan penyandian pada tahapan WM, dalam bentuk verbal, visual ataupun semantic, dipengaruhi oleh peran proses control dan

seseorang dapat dengan sadar mengendalikannya.

c. *Long Term Memory (LTM)* 1) Berisi jumlah pengetahuan yang telah dimiliki oleh individu, 2) Mempunyai kapasitas tidak terbatas, 3) sekali informasi disimpan, tidak akan pernah terhapus atau hilang. Persoalan lupa dalam tahapan ini disebabkan oleh kegagalan memunculkan kembali informasi yang diperlukan. Jika informasi ditata dengan baik maka akan memudahkan proses penelusuran dan pemunculan kembali informasi.

Salah satu penganut aliran Sibernetik Linda, membedakan ada dua macam proses berfikir, yaitu proses belajar algoritmik (proses berfikir yang sistematis, tahap demi tahap, linier, konvergen, lurus menuju ke suatu tujuan tertentu, misalnya kegiatan menelpon, menjalankan mesin mobil) dan proses berfikir heuristik (cara berfikir divergen,

menuju ke beberapa tujuan sekaligus, misalnya operasi pemilohan atribut geometri, penemuan cara-cara pemecahan masalah dan lain-lain).

Pask dan Scott juga membedakan ada dua cara berfikir, yaitu serialis dan Menyeluruh. Pendekatan serialis yang dikemukakan mempunyai kesamaan dengan pendekatan algoritmik, namun pendekatan menyeluruh tidak sama dengan pendekatan heuristik, bedanya : pendekatan menyeluruh adalah berfikir yang cenderung melompat kedepan, langsung ke gambaran lengkap sebuah sistem informasi. Ibarat melihat lukisan, bukan detail-detail yang diamati lebih dahulu, melainkan seluruh lukisan itu sekaligus baru kemudian bagian-bagian yang lebih detail.

Teori belajar Sibernetik dalam kegiatan pembelajaran mengemukakan bahwa belajar adalah proses internal yang tidak dapat diamati secara langsung dan merupakan perubahan kemampuan yang terikat pada situasi tertentu. Ada sembilan tahapan dalam pembelajaran sebagai cara-cara eksternal yang berpotensi memproses internal dalam kegiatan belajar adalah: menarik perhatian, memberitahukan tujuan pembelajaran kepada siswa, merangsang ingatan pada prasayat belajar menyajikan bahan perangsang, memberikan bimbingan belajar, mendorong untuk kerja, memberikan balikan informatif, menilai unjuk kerja, meningkatkan resensi dan alih belajar.

Keunggulan teori belajar Sibernetik ini adalah: cara berfikir yang berorientasi pada proses lebih menonjol, penyajian pengetahuan memenuhi aspek ekonomis, kapabilitas belajar dapat disajikan lebih lengkap, seluruh kegiatan belajar terarah kepada tujuan yang ingin dicapai, adanya transfer belajar pada lingkungan kehidupan yang sesungguhnya, kontrol belajar, sesuai

dengan irama masing-masing individu, balikan informasi memberikan rambu-rambu yang jelas tentang tingkat unjuk kerja yang dicapai dibandingkan dengan unjuk kerja yang diharapkan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa menurut teori Sibernetik adalah teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar dan teori ini juga menyatakan bahwa belajar adalah pemrosesan informasi (bagaimana proses belajar akan berlangsung) sangat ditentukan oleh sistem informasi dari pesan tersebut. Proses pengolahan informasi dalam ingatan dimulai dari penyajian informasi, diikuti dengan penyimpanan informasi dan diakhiri dengan mengungkapkan kembali informasi yang telah disimpan dalam ingatan. Ingatan terdiri dari struktur informasi yang terorganisasi dan proses penelusuran bergerak secara sistematis, dan informasi yang paling umum dan inklusif ke informasi yang paling umum dan rinci sampai informasi yang diinginkan diperoleh.

B. Media Ilustrasi Visual

Media berasal dari bahasa latin yang berarti: perantara. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting untuk menyederhanakan kerumitan bahan ajar yang tidak mampu diucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Dengan media dapat dijadikan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pengajaran. Ilustrasi visual berasal dari kata *illustration* yang berarti gambar, sedangkan *visual* adalah ketajaman mata. Ilustrasi visual berarti ketajaman mata untuk melihat gambar, sejauh mana mereka bisa menangkap dan membaca arti yang tertuang didalam gambar.

Ada pendapat lain yang menjelaskan bahwa ilustrasi merupakan hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik gambar, lukisan, fotografi atau

teknik seni rupa yang lebih menekankan hubungan subyek dengan tulisan yang dimaksud bentuk-bentuk.

Ada enam fungsi khusus Ilustrasi yang dicantumkan, yaitu :

1. Memberikan bayangan setiap karakter dalam cerita.
2. Memberikan bayangan, bentuk-bentuk, alat-alat yang digunakan dalam tulisan ilmiah.
3. Memberikan bayangan angka kerja.
4. Mengkomunikasikan cerita.
5. Mengembangkan tulisan dengan kreatifitas individu masing-masing.
6. Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.

Jonh Rising menyatakan bahwa orang-orang dapat mengingat sekitar 20 % dari apa yang didengarkan dan 50 % dari apa yang dilihatnya serta 75 % dari apa yang dipercaya. Berdasarkan pernyataan ini dapat disimpulkan bahwa belajar dengan berbuat akan lebih bermanfaat dari pada mendengar. Pendekatan ini mempunyai manfaat atau nilai plus terutama bagi peserta didik. Peserta didik dapat belajar mandiri dan bisa mendapatkan pengetahuan itu tidak hanya dari guru tetapi juga dari dirinya sendiri, sesuai dengan filosofi konstruktivisme, bahwa pengetahuan itu dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat, tetapi pengetahuan itu harus bermakna dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui ilustrasi visual akan dapat berkomunikasi dan menggunakan bahasa secara nyata. Komunikasi dengan cara visual merupakan proses yang berlangsung terus. Berfikir visual melibatkan gambaran, mata, otak dan tangan.

Keterlibatan gambaran, mata, otak, dan tangan terkait dengan pentingnya informasi yang perlu

dimiliki, banyaknya informasi merupakan pengayaan dari gambaran yang terekam. Dari uraian ini dapat disimpulkan bahwa media ilustrasi visual ialah suatu media pembelajaran yang menuntut dan merangsang syaraf-syaraf otak supaya lebih kreatif menangkap informasi yang disalurkan melalui gambar.

C. Aplikasi Teori Belajar Sibernetik dengan Media Ilustrasi Visual dalam Bahasa Inggris.

Telah dijelaskan di atas bahwa aplikasi teori belajar Sibernetik adalah pengelolaan informasi dan teori ini termasuk dalam lingkup teori kognitif karena mempunyai kesamaan yaitu mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar. Semakin canggih informasi yang ditemukan, maka akan memerlukan kreativitas berfikir yang lebih luas dan bervariasi yang akan dituangkan dalam bahasa, khususnya berbicara. Teori belajar Sibernetik adalah pengelolaan informasi. Teori ini termasuk dalam teori kognitif karena mempunyai kesamaan yaitu mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar. Semakin canggih informasi yang ditentukan, akan memerlukan kreativitas berfikir yang lebih luas dan bervariasi. Dari kemampuan memproses informasi dan kapasitas belajar yang amat luar biasa ini, peta pikiran seseorang menjadi sebuah manifestasi dalam bentuk kemampuan bahasa, khususnya berbicara.

Menurut Suciati dan Prasetya (2001) teori Sibernetik dalam kegiatan pembelajaran baik diterapkan dalam langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan tujuan-tujuan pembelajaran.
2. Menentukan materi pembelajaran.
3. Mengkaji sistem informasi yang terkandung dalam materi pelajaran.
4. Menentukan pendekatan belajar yang sesuai dengan sistem informasi

tersebut (apakah algoritmik atau heuristik).

5. Menyusun materi pelajaran dalam urutan yang sesuai dengan sistem informasinya.

6. Mengajikan materi dan membimbing siswa belajar dalam pola yang sesuai dengan

urutan materi pembelajaran.

Proses pembelajaran berlangsung dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan tujuan-tujuan pembelajaran

2. Menentukan materi pembelajaran dengan menyediakan gambar-gambar yang telah

direncanakan (sesuai dengan tema) dalam urutan pembelajaran.

3. Mengkaji sistem informasi yang terkandung dalam materi pelajaran dengan mengamati

dan membaca gambar yang kemudian dituangkan kedalam bahasa.

4. Menentukan pendekatan belajar sesuai dengan sistem informasi tersebut (apakah algoritmik atau heuristik).

Jika menggunakan algoritmik maka gambar

dicantumkan harus melalui proses berfikir sistematis, tahap demi tahap, linier,

konvergen lurus ke satu tujuan, tetapi jika menggunakan heuristik, gambar yang dicantumkan harus melalui proses berfikir divergen, menuju ke beberapa sekaligus.

5. Menyusun materi pelajaran dalam urutan yang sesuai dengan sistem informasinya

dengan menempatkan gambar-gambar sesuai urutan jika algoritmik gambar yang disajikan adalah berurutan dari yang khusus menuju keseluruhan (*wholist*), tetapi jika

heuristik gambar disajikan dengan urutan yang bersifat umum kemudian bergerak

ke yang lebih khusus atau detail.
 6. Menyajikan materi dan membimbing siswa belajar dengan pola yang sesuai dengan

urutan materi pelajaran dengan memberi motivasi dan menuntun siswa supaya berani

berpendapat atau berargumentasi untuk mempertahankan perbedaan diantara mereka.

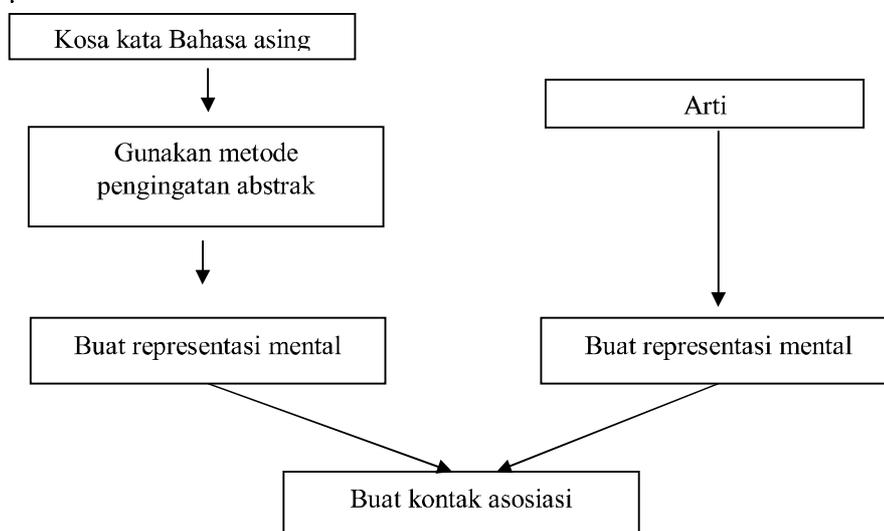
Dengan banyaknya argumentasi yang mereka sampaikan, maka banyak pula

kemampuan berbicara yang dicapai.

Berbicara bahasa Inggris (bahasa asing) selain ucapan juga harus mempelajari kosa-kata. Yovan P. Putra mengemukakan bahwa ada dua komponen utama yang harus diperhatikan, yaitu kosakata bahasa itu sendiri dan artinya. Kedua komponen tersebut perlu dibuat representasi mental sebelumnya dengan metode mengingat abstrak dan kemudian dibuatkan asosiasinya. Jika kosa kata yang diingat relatif

panjang (lebih dari dua suku kata) dapat dilakukan pemotongan misalnya "junkcetereng" yang berarti "berkeliling".

Untuk membuat representasi mental dapat dilakukan pemotongan/pengelompokan seperti "junkee dan teering". Representasi mental dari kata "junkee" adalah "jaket" dan representasi mental dari kata "teering" adalah "piring". Sementara untuk arti kata "berkeliling" representasi mentalnya berupa gerakan melingkar layaknya angin puting beliung. Setelah itu diciptakan asosiasi yang menghubungkan antara jaket, piring dan berkeliling. Kontak asosiasi adalah anda meletakkan jaket pada piring ajaib yang kemudian terbang berkeliling. Apapun kontak asosiasi yang diciptakan, pastikan kontak tersebut memiliki tingkat keunikan dan detail yang tinggi.



Gambar 2.2 Diagram peningkatan kosa kata asing

Agar lebih menarik minat belajar sistem, maka perlu diaplikasikan dengan suatu media yang tepat, ilustrasi visual (gambar) lebih dominan. Dengan gambar-gambar siswa akan lebih gembira dan merasa senang sehingga tidak merasa lelah dan membosankan. Dengan demikian, teori belajar Sibernetik yang diaplikasikan dengan media pembelajaran ilustrasi visual sangat membantu siswa

untuk menciptakan situasi belajar yang lebih rilek dan nyaman, sehingga dapat menuntun siswa untuk lebih kreatif menafsirkan makna yang terkandung dalam gambar dengan merealisasikan dalam bentuk bahasa, khususnya berbicara. Dengan gambar-gambar yang kreatif, proses pembelajaran akan lebih menarik.

Langkah-langkah Kegiatan (Pemrosesan Informasi)

Kegiatan Awal	Kegiatan Inti			Kegiatan Penutup
<ul style="list-style-type: none"> • Salam/Tegur Sapa • Absensi kelas • Apersepsi materi terdahulu dan dikaitkan dengan materi yang akan diberikan • Setting Kelas = klasikal • Alokasi waktu = 6 jam pelajaran (3x pertemuan). • Pengelompokan siswa= dibagi 8 kelompok, masing masing 5 Orang. • Media Ilustrasi Visual(gambar). • Sarana prasarana= TV,VCD 	<p>Perseptif</p> <p>Konsep tentang tikus yang meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis • Kembang biak • Tempat tinggal • Makanan 	<p>Memori Jangka Pendek</p> <p>Pertemuan1/ Tindakan1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati tayangan gambar hewan-VCD • Mengidentifikasi tikus secara utuh • Melakukan diskusi kelompok tentang tikus(delapan kelompok). <p>Pertemuan11 /tindakan 11</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan diskusi kelompok tentang jenis-jenis tikus • Menyebutkan ciri dari masing2jenis tikus • Melaporkan hasil diskusi <p>Pertemuan 111/Tindakan 111</p>	<p>Memori Jangka panjang.</p> <p>Reward :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Positif: Memberi nilai Tambahan Kepada siswa Yang dapat Menjawab pertanyaan. • Negatif: Belajar di depan kelas/duduk di lantai • Pengulangan: menyebutkan nama binatang yang ditayangkan • Pengkodean : menggunakan huruf 2 tertentu untuk memudahkan mengingat. 	<p>Kegiatan Penutup</p> <p>Refleksi materi(oleh guru).</p> <p>Menutup Pelajaran.</p>

METODOLOGI PENELITIAN

A. Setting dan Karakteristik Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas 111 SMP Negeri 1 Kota Sukabumi pada semester 2 tahun ajaran 2007-2008 secara kolaboratif antara dua orang guru dengan seorang pengawas. Jumlah siswa kelas 111 terdiri dari 15 putra dan 30 putri. Karakteristik dikelas tersebut katagori kelas biasa, artinya bukan kelas unggulan.

B. Faktor-faktor yang Diteliti

1. Faktor siswa : Respon terhadap pembelajaran, interaksi dengan guru, interaksi dengan semua siswa dan kemampuan memahami pelajaran.

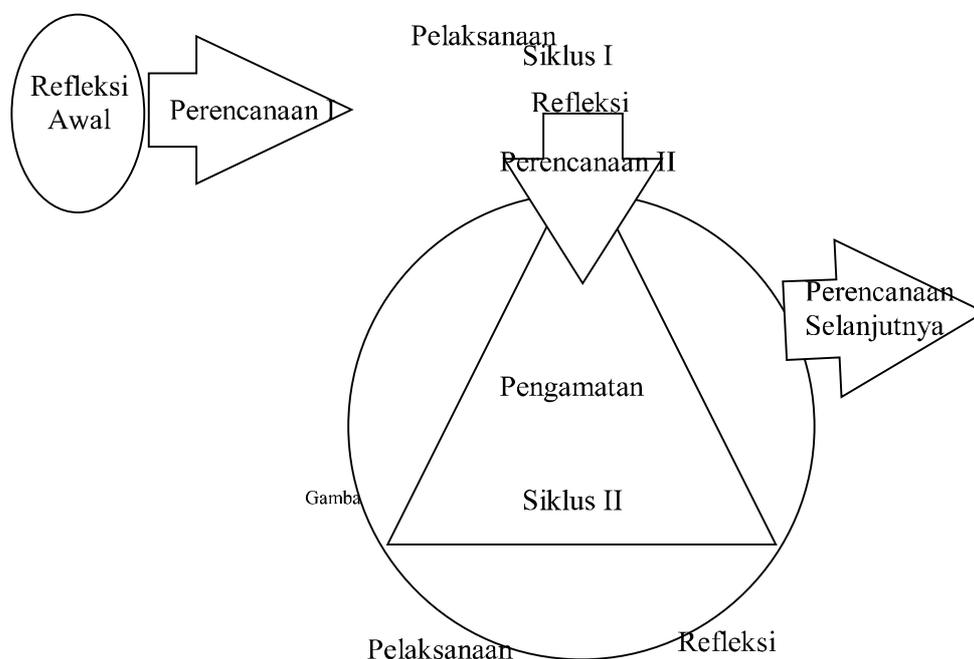
2. Faktor guru : Keterampilan guru dalam memilih media pembelajaran; pendahuluan misalnya : memperhatikan sekitar siswa; melakukan apersepsi; keterampilan pada tahap kegiatan inti; orientasi; restrukturisasi ide; penetapan ide; dan review; keterampilan pada tahap penutup; memberi kesimpulan;

menindaklanjuti dengan tugas-tugas rumah dan pembelajaran berikutnya.

C. Rencana Tindakan

Persiapan-persiapan yang harus dilakukan ialah: menentukan model tindakan, menentukan yang akan menjadi sasaran obyek penelitian, menentukan fokus observasi, menentukan data penelitian, menentukan tim kalaborasi, menetapkan kreteria keberhasilan, menyusun rencana pelaksanaan kegiatan pemilihan. Setelah semua dipersiapkan dilakukan, maka langkah berikutnya adalah melaksanakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh guru dan murid untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran yang diawali meliputi semua aspek, mulai dari penyusunan rencana pembelajaran, metode, media, setting kelas sampai pada pelaksanaan pembelajaran yang mencakup aktivitas guru dan murid.

Visualisasi Penelitian Tindakan Kelas – MC Taggart mempunyai empat langkah sebagai berikut:



I. Tahap Perencanaan Tindakan Pada Siklus I

Kegiatan yang dilakukan dalam merencanakan PTK pada siklus I adalah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP) dengan tema yang telah ditentukan, dan metode,setting kelas serta media gambar (ilustrasi visual) dari tayangan CD atau gambar komik dan dilengkapi dengan lembar kerja siswa (LKS). Kegiatan yang dilakukan dalam merencanakan PTK adalah sebagai berikut :

- (a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan metode dan media yang telah disiapkan
- (b) Membuat pedoman-pedoman observasi pengumpulan data tentang pembelajaran
- (c) Membuat tugas-tugas yang dikerjakan selama proses pembelajaran,baik secara individu maupun kelompok untuk mengetahui tercapainya indicator hasil belajar

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan pembelajaran dengan Media Ilustrasi Visual yang bervariasi sesuai dengan rencana pelaksanaan tindakan diatas.

3. Tahap Observasi dan Evaluasi

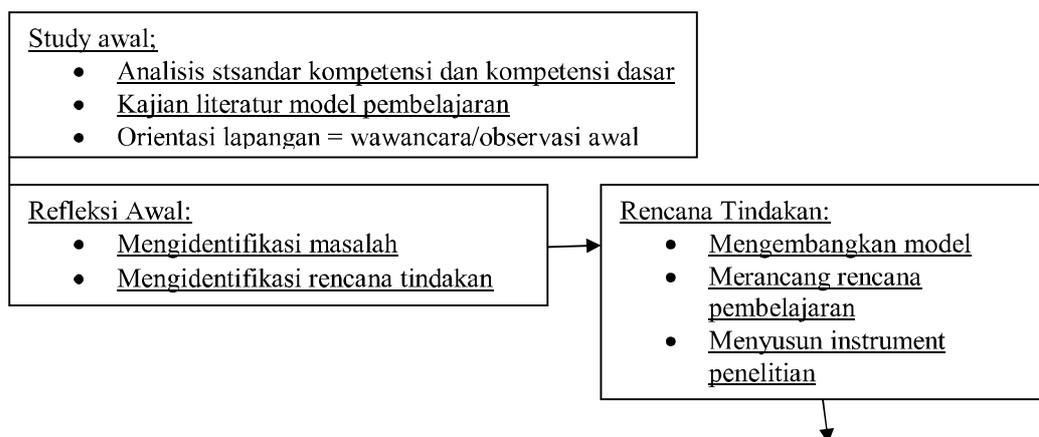
Dalam penelitian ini, pelaksanaan tindakan dilakukan bersamaan dengan

pelaksanaan pembelajaran. Observasi dilakukan oleh observer dalam upaya pengumpulan data. Evaluasi akan dilaksanakan dalam upaya pengumpulan data kuantitatif dan akan dilakukan pada akhir pembelajaran untuk setiap siklusnya dan dilakukan secara tertulis.

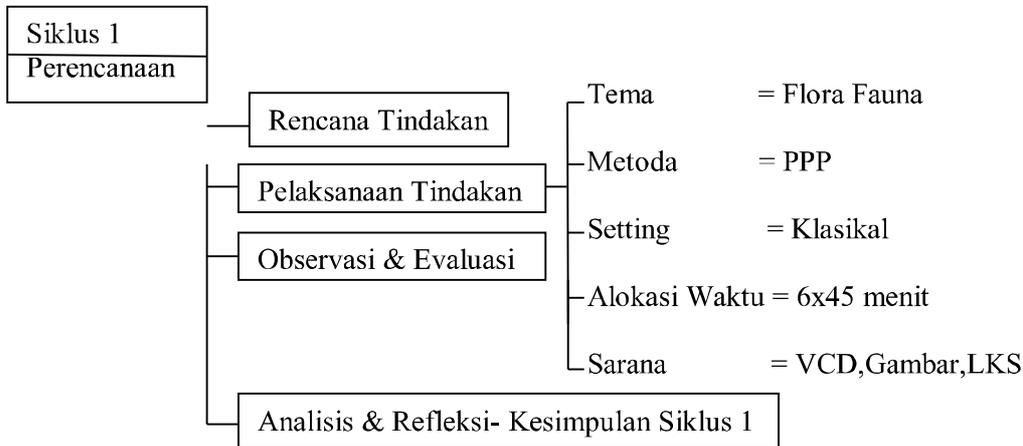
4. Tahap Analisis dan Refleksi

Refleksi dilakukan setelah proses pembelajaran terakhir. Hasil refleksi akan di temukan masalah yang menjadi penghambat peningkatan kualitas proses maupun hasil pembelajaran dan solusi untuk mengatasinya.

Perencanaan ini direncanakan dengan masing-masing siklus tiga tindakan pada tindakan terakhir dilakukan analisis data untuk mereduksi, mengorganisasikan data dan menarik kesimpulan. Mereduksi data membuang data yang tidak relevan dan mencatat data yang dapat dipergunakan untuk membuktikan hipotesis. Mengorganisasikan data, artinya mendiskripsikan data secara nomatif sesuai dengan urutan kegiatan pembelajaran. Menarik kesimpulan adalah kegiatan mengolah data secara kwalitatif. Penelitian dapat digambarkan dalam bagan berikut ini:



Pengelola
han kelas dengan mengaplikasikan teori belajar Sibernetik dan media ilustrasi
visual guna meningkatkan keterampilan berbicara dalam Bahasa Inggris



Gambar 3.2 Alur Rencana Penelitian

D. Data dan Cara Pengumpulan Data

Data yang bersifat kualitatif antara siswa dan guru, siswa dan siswa akan dilaksanakan melalui observasi, dengan alat bantu bagan sosiogram, sedangkan keaktifan siswa dalam pembelajaran juga dilaksanakan melalui observasi dengan alat bantu lembar observasi terstruktur dan sistematis. Data kuantitatif yang merekam daya serap siswa terhadap pembelajaran akan dilakukan melalui evaluasi secara tertulis dengan alat bantu soal pilihan ganda dan isian

E. Instrumen penelitian

Instrumen yang dirancang dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari rencana persiapan pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa (LKS) dan CD (gambar-gambar) sesuai tema, pedoman observasi serta alat Bantu catatan lapangan, kisi-kisi dan soal tes hasil

belajar yang dilengkapi dengan kalibrasi instrument.

a) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun dan digunakan dalam siklus pertama terdiri dari tiga tindakan, diawali berdasarkan refleksi awal (nilai akhir semester)

b). Lembar kerja siswa (yang dilengkapi dengan CD) dibuat sebanyak tiga LKS sesuai dengan banyaknya tindakan/pertemuan sebagai acuan untuk meningkatkan kreativitas kemampuan berbicara.

c) Pedoman observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran langsung tentang proses belajar mengajar yang mengaplikasikan teori belajar Sibernetik dengan media ilustrasi visual pada saat sebelum, selama dan setelah pembelajaran.

Kisi-kisi dibuat sebagai acuan dan kelengkapan dalam menyusun tes berbica

KISI-KISI PENULISAN SOAL - 1

Jenis Sekolah : SMP
 Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
 Kurikulum : KTSP
 Alokasi Waktu : 2 x 45 menit
 Jumlah Soal : 10

No	Kompetensi Dasar	Bahan Kelas	Materi	Indikator	No Soal	Bentuk Soal	Valid	Gugur
1	Speaking : 9.1	1X /2	Teks monolog report (berbentuk gambar)	Menjawab pertanyaan tentang ciri dan identitas dari suatu benda	1-10	Uraian		

KISI-KISI PENULISAN SOAL - 2

Jenis Sekolah : SMP
 Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
 Kurikulum : KTSP
 Alokasi Waktu : 2 x 40 menit
 Jumlah Soal : 10

No	Kompetensi Dasar	Bahan Kelas	Materi	Indikator	No Soal	Bentuk Soal	Valid	Gugur
1	Speaking : 10.1	1X /1	Teks monolog report (berbentuk gambar)	mengidestripsikan	1-10	Uraian		

d) Kisi kisi dibuat sebagai acuan dan kelengkapan dalam menyusun tes berbicara.²²

f) Kalibrasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana instrumen itu dapat mengukur apa yang ukur oleh

e) Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar.²³ Perangkat penilaian ini digunakan untuk mengecek tingkat pencapaian indikator dan kompetensi dasar yang diajarkan .

karena itu dilakukan uji coba untuk mengetahui :

1 Validitas

Uji Validitas dilakukan untuk mengetahui secara empiris validitas atau kesahihan instrumen bahwa instrumen tersebut benar-benar digunakan untuk meneliti apa yang sebenarnya sedang diteliti .

2. Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui secara empiris kehandalan instrumen yang dipakai.

Tabel 3-1 Kriteria validitas

No	Indeks kerja	Validitas
1	Antara 0,80 sampai 1,00	Sangat tinggi
2	Antara 0,60 sampai 0,79	Tinggi
3	Antara 0,40 sampai 0,59	Cukup
4	Antara 0,20 sampai 0,39	Rendah
5	Antara 0,00 sampai 0,19	Sangat rendah (tidak valid)

Untuk menentukan validitas, penulis menentukan harga 0.50 ke atas, sehingga harga 0.50 dianggap tidak valid/gugur.

Di bawah ini hasil uji tes kompetensi siklus pertama dan kedua :

Tabel 3 -2 Rekapitulasi hasil uji instrumen kompetensi

Siklus Pertama			Siklus Pertama		
Jumlah Soal	Gugur	Jumlah	Jumlah Soal	Gugur	Jumlah Valid
25	1	24	25	-	25

Instrumen pendukung yang lain, misalnya:

Audio Visual Aids, digunakan untuk merekam segala sesuatu yang terjadi dalam proses pembelajaran sebagai alat Bantu pengamatan, agar diperoleh catatan yang akurat.

F. Kriteria Keberhasilan

Kriteria tingkat keberhasilan siswa sesuai dengan tujuan akhir penelitian ini yaitu meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa.

Ada 5 (lima) katagori criteria Keberhasikan yaitu :

Tabel 3.3 Kriteria Keberhasilan

(≥	-	80 %)	: sangat tinggi
(60	-	79 %)	: tinggi
(40	-	59 %)	: sedang
(20	-	39 %)	: rendah
(<	-	20 %)	: sangat rendah

Dalam penelitian ini Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) = 75 %²⁵

Kreteria keberhasilan individu adalah mencapai Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) yang telah ditetapkan.
G. Tim Kolaborator

Tabel 4 Rincian tugas dan kedudukan tim peneliti

No	Nama	Kedudukan dalam PTK	Tugas/Peran dalam Penelitian
1	Pelajaran Bahasa Inggris	Ketua	Bersama sama anggota menyusun : 1. Proposal Penelitian. 2. Semua persiapan tindakan 3. Pelaku observasi 4. Pelaku refleksi 5. Penyusun perencanaan tindakan ulang
2	Guru Bahasa Inggris Kelas IX	Anggota 1	Bersama sama anggota menyusun : 1. Proposal Penelitian. 2. Semua persiapan tindakan 3. Pelaku observasi 4. Pelaku refleksi 5. Penyusun perencanaan tindakan ulang
3	Guru Bahasa Inggris Kelas VIII	Anggota 2	Bersama sama anggota menyusun : 1. Proposal Penelitian. 2. Pelaku tindakan 3. Semua persiapan tindakan 4. Pelaku observasi 5. Pelaku refleksi Penyusun perencanaan tindakan ulang
4	Guru Bahasa Inggris Kelas VII,	Anggota Ketua	Bersama sama anggota menyusun : 1. Proposal Penelitian.

VIII, IX dan Pengawas		2. Semua persiapan tindakan 3. Pelaku observasi 4. Pelaku refleksi Penyusun perencanaan tindakan ulang
-----------------------	--	---

H

. Langkah Kegiatan & Jadwal Penelitian
(Prosedur Penelitian)

1 bulan, dengan jadwal kegiatan seperti tertuang dalam table berikut :
Tabel 5 Jadwal Penelitian

Kegiatan penelitian ini akan dilaksanakan dengan langkah dan dalam rentang waktu

No	Kegiatan	Tahun 2007 / 2008											
		Bulan ke I				Bulan ke II				Bulan ke III			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan		X										
	Menyusun konsep pelaksanaan												
	Menyepakati jadwal dan tugas		X										
	Menyusun instrument			X									
2	Pelaksanaan												
	Menyiapkan kelas dan alat			X									
	Melakukan tindakan siklus I				X	X							
	Melakukan tindakan siklus II					X	X						

Melakukan tindakan siklus III																			
-------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

DAFTAR PUSTAKA

- Atwi Suparman, *Model-model Pembelajaran Interaktif*, Jakarta: STIE-LAN, 1997
- Anonymons, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Depdiknas, 2003
- Goglas H Brown , *Teaching by Principles : An Intensive Approach to Language Pedagogy*, Englewood Cliffs, NJ 07632: Prentice Hall Press, 1994
- Bahri Syaiful, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Rineka Cipta, 2006
- Deporter Bobbi, *Quantum Teaching*, Bandung: Kaifa, 2002
- Depdiknas, *Materi Pelatihan Terintegrasi*, Jakarta: Diknas, 2005
- Dennis M, *Psychology Conructive Learning*, 1998
- Nanang Fatah , *Manajemen Kelas*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1999
- Hadari Nawawi, *Organisasi Sekolah dan Pengelolaan Kelas*, Jakarta, Haji Masagung, Cet, III, 1989
- Ilustrasi,
<http://idi.wikipedia.org/wiki/Ilustrasi/#fungsi>
- Undang Gunawan, Cucu Komara, *Peningkatan Mutu Proses Belajar Mengajar*, Bandung: CV. Pembangunan Jaya, 2001
- Oemar Hamalik, *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*, Sinar Baru, Bandung, Cet. I, 1991
- Oscar A. Oeser, *Teacher Pupil and Task (Elementary of School Psychology Applied to Education)*, Associated Book Publish ers Limited II New Fetter Lane, London BC4, 1996
- Syahroni Mazmur, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Semarang: CV Wicaksono. 1999
- Sudirman N, dkk, *Ilmu Pendidikan*, Bandung, Remaja Rosdakarya, Cet V, 1991
- Suharsimi Arikunto, *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*, Rineka Cipta Jakarta, Cet I, 1990
- Syaiful Bahri D, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Rinekacipta, 2006
- Sudjana N dkk, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, Sunarbaru, Bandung, 1989
- Tinambunan, W, *Evaluation of Student Achievement*, Depdikbud, Jakarta, 1989
- Yulie Faisal, *Manajemen Kelas*, 2008, www.pmptk.net
- Yovan P Putra, *Memory dan pembelajaran efektif* Irama Widya

Suroso, Classroom Action Research,
Pararativa, Yogyakarta 2007
Suhardjono, Penelitian Tindakan Kelas,
Jakarta: PT Bumi Aksara,
2006