

# **PENGARUH KUNJUNGAN MUSEUM TERHADAP JIWA NASIONALISME MAHASISWA UNIVERSITAS PERSADA INDONESIA Y.A.I**

**Jayanti Apri Emarawati<sup>1</sup>, Nursina<sup>2</sup>**

**<sup>1,2</sup> Universitas Persada Indonesia YAI**

**Jl. Diponegoro 74 Jakarta Pusat.**

**[jayanti.apri@yahoo.co.id](mailto:jayanti.apri@yahoo.co.id), [nursina.nasir@yahoo.co.id](mailto:nursina.nasir@yahoo.co.id)**

## **ABSTRAK**

Nasionalisme merupakan paham kebangsaan yang mengandung makna semangat cinta tanah air, kesadaran akan kesamaan kebudayaan, wilayah serta kesamaan cita-cita dan tujuan. Kehendak dan keinginan bersatu serta persamaan nasib membentuk identitas yang sama mendorong lahirnya sebuah bangsa. Terdapat unsur-unsur yang mendorong bangsa untuk membentuk suatu komunitas kelompok yaitu karena adanya perasaan persamaan nasib dan budaya, pengakuan bahwa dirinya merupakan bagian dari komunitas, memiliki motivasi untuk bertindak, serta memiliki kemauan untuk berkorban.

Salah satu yang dirasa dapat membangun jiwa nasionalisme generasi muda adalah dengan mengenal sejarah bangsa melalui kunjungan ke museum-museum yang ada. Kunjungan ke museum dapat membantu peserta didik untuk menginternalisasikan nilai-nilai nasionalisme dalam diri peserta didik.

Penelitian di lapangan dilakukan dengan mengamati objek alamiah yang bersifat kompleks, dinamis, dan penuh makna sehingga tidak mungkin pada situasi sosial seperti ini dilakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Selain itu peneliti bermaksud memahami situasi social secara mendalam. Dalam penelitian ini peneliti berusaha mendapatkan gambaran peran kunjungan museum dalam membangun karakter jiwa nasionalis

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa kunjungan ke museum memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap jiwa nasionalisme mahasiswa, hal tersebut dimungkinkan karena dengan berkunjung ke museum maka mahasiswa mulai mengenal atau mengingat sejarah bangsa, yang pada akhirnya menggugah jiwa nasionalisme mereka

Kata kunci : Museum, Nasionalisme, Mahasiswa

## **PENDAHULUAN**

Nasionalisme merupakan paham kebangsaan yang mengandung makna semangat cinta tanah air, kesadaran akan kesamaan kebudayaan, wilayah serta kesamaan cita-cita dan tujuan. Kehendak dan keinginan bersatu serta persamaan nasib membentuk identitas yang sama mendorong lahirnya sebuah bangsa. Terdapat unsur-unsur yang mendorong bangsa untuk membentuk suatu komunitas kelompok yaitu karena adanya perasaan

persamaan nasib dan budaya, pengakuan bahwa dirinya merupakan bagian dari komunitas, memiliki motivasi untuk bertindak, serta memiliki kemauan untuk berkorban.

Salah satu yang dirasa dapat membangun jiwa nasionalisme generasi muda adalah dengan mengenal sejarah bangsa melalui kunjungan ke museum-museum yang ada. Kunjungan ke museum dapat membantu peserta didik untuk menginternalisasikan nilai-nilai nasionalisme dalam diri peserta

didik. Mengingat museum merupakan salah satu institusi non formal yang memiliki tujuan pendidikan dan mendukung keterbukaan bagi seluruh elemen masyarakat. Museum menempatkan pengunjung sebagai prioritas utama atau subjek museum dan dengan menempatkan sebagai subjek maka pemenuhan kebutuhan pengunjung menjadi hal utama. (Ashar Murdihastomo & Widya Nayati; 2017).

Upaya menumbuhkan sikap nasionalisme dalam diri peserta didik dapat dilakukan melalui pembelajaran luar kelas atau kunjungan bersama ke tempat-tempat bersejarah seperti museum yang sekiranya dapat menggugah rasa nasionalisme yang ada pada diri peserta didik guna meneladani kepahlawanan dari tokoh-tokoh pahlawan maupun peristiwa-peristiwa penting yang pernah terjadi di masa lampau

Museum diharapkan tidak hanya sekedar memantulkan perubahan-perubahan yang ada di lingkungan, tetapi juga sebagai media untuk menunjukkan perubahan sosial serta pertumbuhan budaya dan ekonomi. Museum berperan dalam proses transformasi yang mewujudkan perkembangan struktur intelektual dan tingkat kehidupan yang membaik. Perkembangan tersebut tentu disesuaikan dengan kondisi masyarakat yang bersangkutan dalam bahasa dan budayanya masing-masing. Inilah makna yang ingin disampaikan dan di transkripsikan oleh museum lewat benda yang disajikan atau dipamerkan sebagai instrumen memahami masyarakat pendukungnya.

### Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas terdapat beberapa masalah sebagai berikut:

1. Moralitas yang semakin melemah terlihat dari kasus korupsi di

kalangan pejabat yang kurang memperhatikan kesejahteraan rakyat.

2. Gerakan terorisme dan separatisme di Indonesia akibat kurangnya penanaman jiwa nasionalis bangsa. Kecintaan generasi muda terhadap tanah air dan budaya bangsa mulai melemah terlihat dari sikap generasi muda yang lebih mencintai produk budaya asing seperti bahasa dan lagu-lagu berbahasa asing.

### Perumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang ada maka diperoleh perumusan masalah sebagai berikut:

Apakah terdapat pengaruh kunjungan ke museum terhadap jiwa nasionalisme mahasiswa UPI YAI

### LANDASAN TEORI

#### Nasionalisme

Menurut Hans Kohn (dalam Soegito, 2013:47) menjelaskan nasionalisme dimaknai sebagai paham yang berpendapat bahwa kesetiaan tertinggi individu harus diserahkan kepada negara kebangsaan. Perasaan sangat mendalam akan suatu ikatan yang erat dengan tanah tumpah darahnya, dengan tradisi-tradisi setempat dan penguasa-penguasa resmi di daerahnya selalu ada disepanjang sejarah dengan kekuatan yang berbeda-beda.

Kesetiaan tertinggi bisa di gambarkan dengan rasa kesetiaan, pengabdian, mempertahankan corak asli bangsanya, keyakinan, semangat, persatuan dan kesatuan, kasih sayang, dan bangga terhadap bangsanya dan menjaga apa yang telah diperjuangkan.

*“Nationalism is a nation wicth states that individuals should be given the highest loyalty to the nation and the state. In other words, it puts the interests of the nation higher above personal interests and groups. Because of the nationalism is a fusion between a sense of loving the nation*

*ora nasionalism and the spirit of patriotism*".(Subaryana, 2012:43)

Menurut Anderson (dalam Soegito, 2013:55) menyebutkan bahwa istilah nasionalisme sebagai sikap suatu komunitas yang mengutamakan kepentingan bangsa dan negara daripada kepentingan pribadi atau golongan. Sedangkan komunitas diimajinasikan atau dibayangkan sebagai satu kesatuan orang yang menetap di suatu wilayah tertentu dan sebagai bagian dari apa yang disebut bangsa, meskipun di antara mereka ada perbedaan bahasa, etnis, agama, dan kebudayaan.

*"Community developers help all communities, but their passion lies disproportionately with people who do not have adequate personal resources to meet their needs or with communities with large populations of people who need assistance"*.(Y.Y.F.R.Sunarjan; Hamdan T. Ahmad, dan Romadi, 2017:152)

Jiwa Nasionalis

Jiwa nasionalis merupakan sikap, karakter, kepribadian individu yang tetap mempertahankan keutuhan negara dan mencintai segala hal yang terkait dengan negaranya. Seorang individu yang memiliki jiwa nasionalis kuat memiliki kesadaran untuk berkorban dan berjuang demi keutuhan serta kemajuan negaranya tanpa perlu adanya paksaan dari orang lain.

Indikator seseorang memiliki jiwa nasionalis yang kuat adalah seseorang yang memiliki ciri sebagai berikut:

- a. menghargai jasa para tokoh/pahlawan nasional
- b. hafal lagu-lagu kebangsaan, memahami maknanya, serta mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari
- c. bangga menggunakan produk-produk buatan dalam negeri
- d. menghargai keindahan alam serta memilih untuk berwisata dalam negeri

- e. menghargai dan mempelajari beragam tradisi budaya bangsa
- f. peduli dan mengikuti informasi yang terkait dengan permasalahan bangsa dalam bidang politik, sosial, budaya, ekonomi, serta lingkungan alam Indonesia

## **Museum**

Secara etimologis, museum berasal dari kata Yunani, Μουσείον atau mouseion, yang sebenarnya merujuk kepada nama kuil untuk sembilan Dewi Muses, anak-anak Dewa Zeus yang melambangkan ilmu dan kesenian. Pada awalnya, museum bermula sebagai tempat untuk menyimpan koleksi milik individu, keluarga atau institusi kaya. Benda-benda yang disimpan biasanya merupakan karya seni dan benda-benda yang langka, atau kumpulan benda alam dan artefak arkeologi. Fungsi serta tugas dan tujuan museum pun berubah seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan manusia semakin membutuhkan bukti-bukti otentik mengenai catatan sejarah kebudayaan.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian di lapangan dilakukan dengan mengamati objek alamiah yang bersifat kompleks, dinamis, dan penuh makna sehingga tidak mungkin pada situasi sosial seperti ini dilakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Selain itu peneliti bermaksud memahami situasi social secara mendalam. Dalam penelitian ini peneliti berusaha mendapatkan gambaran peran kunjungan museum dalam membangun karakter jiwa nasionalis

Subjek Penelitian

Subjek atau informan dalam penelitian ini merupakan subjek yang terlibat secara langsung dengan permasalahan yang diteliti sehingga dapat memberikan data dan informasi yang diperlukan dalam penelitian mahasiswa

UPI YAI yang diminta untuk mengunjungi museum sebagai salah satu tugas kuliah Populasi dan Sample

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang mengambil matakuliah Kewarganegaraan dan Pendidikan Pancasila dengan jumlah 89 mahasiswa.

Adapun jumlah sample yang akan diambil adalah 48 orang

## **PEMBAHASAN**

Nasionalisme sebagai suatu paham, ajaran, atau aliran kebangsaan merupakan suatu konsep yang bermakna strategis dalam pembangunan kehidupan berbangsa dan bernegara yang mandiri, adil dan makmur. Kemandirian suatu bangsa merupakan modal dasar yang harus diaktualisasikan dalam pembangunan nasional. Apa yang ingin diwujudkan harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan diri sebagai suatu bangsa. Kemandirian suatu bangsa sangat bergantung pada perasaan dan kesadaran masing-masing warga negara dalam memandang diri sendiri dalam kaitannya dengan kepentingan bangsa dan negara.

Kepercayaan terhadap kekuatan sendiri merupakan akumulasi perasaan dan kesadaran setiap warga negara dalam melihat potensi bangsa dan negaranya. Potensi tersebut merupakan modal dasar yang berharga dalam pelaksanaan pembangunan nasional. Perubahan jaman menggeser tata nilai nasionalisme pada tata nilai baru. Bagi generasi baru yang muncul pasca proklamasi kemerdekaan memiliki persepsi yang lain dan baru juga tentang nasionalisme itu sendiri. Nilai lama dari nasionalisme adalah perjuangan kemerdekaan sedangkan generasi baru akan sepenuhnya mengisi nasionalisme dengan pembangunan sebagai upaya mengisi hasil perjuangan generasi terdahulu.

Menurut Hans Kohn (dalam Santoso, 2008:5) menjelaskan bahwa nasionalisme adalah arti daripada sejarah itu sendiri, "Nationalism, Its Meaning and History",

dan nasionalisme merupakan hasil dari kehidupan sejarah suatu bangsa dan ia selalu naik-turun dan tidak pernah baku dan stagnan, lebih dari itu nasionalisme juga termasuk di dalamnya terdapat faktor-faktor objektif yang mendukungnya antara lain, keinginan bersama, bahasa, wilayah, agama, identitas politik, adat dan kebiasaan.

Nasionalisme muncul ketika terdapat kesadaran yang kuat terhadap kecintaan tanah air dengan ditandai sifat baik sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat serta sikap rela berkorban sesuai kemampuan yang dimiliki seseorang sesuai pada jamannya. Nilai-nilai nasionalisme perlu ditanamkan kepada generasi muda lewat kesadaran nasional yang dibangkitkan melalui kesadaran sejarah. Tanpa kesadaran sejarah nasional tidak akan ada identitas nasional, orang tidak punya kepribadian nasional

Kesadaran sejarah dapat dibangun dengan berbagai cara diantaranya adalah dengan melakukan kunjungan ke museum-museum dan memahami makna perjuangan dari peninggalan-peninggalan sejarah yang ada. Dengan semakin sering berkunjung ke museum-museum yang ada maka pelan-pelan akan timbul kesadaran dalam diri yang mendorong jiwa Nasionalisme.

## **KESIMPULAN**

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa kunjungan ke museum memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap jiwa nasionalisme mahasiswa, hal tersebut dimungkinkan karena dengan berkunjung ke museum maka mahasiswa mulai mengenal atau mengingat sejarah bangsa, yang pada akhirnya menggugah jiwa nasionalisme mereka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ace suryadi dan H. A.R. Tilaar, 2007. Analisis Kebijakan Pendidikan Suatu Pengantar, Bandung. PT. Remaja Roesda Karya.
- A.T. Soegito, Pergeseran Paradigmatik Manajemen Pendidikan, FIS. UNNES, Semarang, 2013.
- Kabul. 2007. Nilai-nilai Kepribadian dan Kejuangan Bangsa. Indonesia. Bandung: Alfabeta
- Masykur Musa, Ali. 2011. Nasionalisme di Persimpangan. Jakarta: Erlangga.
- Muhardihastomo, Ashar dan Widya Nayati. 2017. 'Pengembangan Museum Sonobudoyo Sebagai Tempat Belajar Bagi Kelompok Disabilitas Fisik'. Dalam Prajnaparamita.Jurnal Museum Nasional Edisi 05/2017.
- Mustari, Mohamad. 2011. *Nilai Karakter Refleksi untuk Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Laksbang Pressindo.
- Sunarjan, Y.Y.F.R; Hamdan T.Atmadja, dan Romadi. 2017. 'The Survival Strategy : Urban Poor Community to Live in The Brintik Hill Graveyard, Semarang, Indonesia'. Dalam International Journal of Economic Research. Serials Publications Pvt. Ltd. ISSN: 0972-938C. Volume 14. Number 6.
- Sunarso, dkk. 2006. Pendidikan Kewarganegaraan untuk Perguruan Tinggi. Yogyakarta: UNYPres.
- Thung Ju Lan dan M.' Azzam Manan 2011. Nasionalisme dan Ketahanan Budaya di Indonesia: Sebuah Tantangan. Obor Jakarta.

# AKSELERASI PEMAHAMAN TENSES DALAM MENYUSUN KALIMAT NEGATIVE DENGAN MAGIC ROUND

Tri Agustini Solihati<sup>1</sup>, Gea Aristi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Perjuangan Tasikmalaya

Jalan Pembela Tanah Air (PETA) No. 177 Kelurahan Kahuripan Kecamatan Tawang Kota  
Tasikmalaya

E-mail : try\_leocps@yahoo.co.id<sup>1</sup>, geararisti@gmail.com<sup>2</sup>

## ABSTRAK

Penelitian ini merupakan hasil uji coba produk pengembangan media *Magic Round* seri 2 pada skala terbatas yang difungsikan untuk mengakselerasi pemahaman siswa ketika menyusun kalimat *negative* berbahasa Inggris pada semua jenis *tenses*. Sehingga tujuan dilakukannya penelitian ini adalah mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan media yang dimaksud terhadap pemahaman siswa dalam menyusun kalimat *negative*. Penelitian ini dilaksanakan di MAN 2 Kabupaten Tasikmalaya dengan jumlah sampel sebanyak 38 siswa di kelas XI IIK-1. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh* dengan pendekatan kuantitatif dan metode eksperimen yaitu *Pre-Experimental Designs*. Data penelitian dikumpulkan dengan teknik soal objektif. Data yang dikumpulkan, selanjutnya diolah dan dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui pengaruh penggunaan media tersebut pada penyusunan kalimat *negative*. Hasil dari pengolahan dan analisis data didapat rata-rata nilai *pretest* 55,32 dengan kategori sedang dan rata-rata nilai *posttest* 81,39 dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan uji-t *Paired Samples T-Test* menghasilkan *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Sesuai dengan ketentuan, karena nilai probabilitas *Asymp. Sig. (2-tailed)* < 0,05, maka  $H_0$  ditolak maka yang menjadi jawaban dari hipotesis penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan penguasaan keterampilan menyusun kalimat *negative* yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *magic round*. Sehingga disimpulkan bahwa penggunaan media *magic round* mempunyai pengaruh terhadap peningkatan penguasaan keterampilan menyusun kalimat *negative*.

**Kata kunci :** *magic round, tenses, kalimat negative*

## ABSTRACT

*This research is the result of developing media namely magic round through product trial in limited scale. It is aimed to accelerate students' comprehension while arranging English negative sentences in any kind of tenses. It was carried out in MAN 2 Tasikmalaya with 38 students in grade XI IIK-1. The technique used to take sample is saturated sampling. The approach is quantitative and experimental method, which is pre-experimental-designs. Data was collected through objective test. It was analyzed to get the influence of using the media in compiling negative sentence. The average score is 55.32 (pre-test) and 81.39 (post-test). They are categorized as moderate and very high. Based on Paired Samples T-Test, the Asymp. Sig. (2-tailed) is 0.000. In line to probability score Asymp. Sig. (2-tailed) < 0.05, thus  $H_0$  was rejected. The answer to the hypothesis is there is the significant difference on students' mastery while arranging negative sentences between pre-test and post-test average score after using magic round in learning. In conclusion, the use of magic round has influenced toward students' mastery in compiling negative sentences.*

**Keywords :** *magic round, tenses, negative sentences*

## 1. PENDAHULUAN

Hasil penelitian Solihati, dkk (2017) yang berjudul “Pengembangan *magic round* pada pembelajaran *tenses* untuk penyusunan kalimat *affirmative*” dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) telah menunjukkan kelayakan terciptanya media *magic round*. Hal tersebut diukur dari hasil penilaian ahli teknologi pembelajaran dan ahli media, diikuti dengan uji keterlaksanaan oleh observer, secara bersamaan uji kemaanfaatan oleh guru, diakhiri dengan uji keefektifan oleh siswa yang berdasarkan perbandingan nilai pre-test dan post-test serta angket. Masing-masing pengujian dilakukan secara berurutan, mulai dari skala kecil, perorangan, dan terbatas.

Hasil yang baik diperoleh dari penelitian ini, pada skala terbatas nilai rata-rata yang diperoleh untuk validasi ahli pembelajaran adalah 86,31%, validasi ahli materi mencapai nilai 90,48%, uji keterlaksanaan 96,21%, uji kemanfaatan 90,65%, dan uji keefektifan sebesar 88,42%. Angka tersebut diinterpretasikan bahwa media yang dihasilkan adalah valid dan dapat dimanfaatkan untuk skala luas tanpa perbaikan dan sangat efektif untuk para siswa dalam belajar *tenses*. Namun dalam penggunaan media pembelajaran *magic round* yang telah disebutkan sebelumnya bahwa media ini hanya untuk penyusunan kalimat *affirmative*. Untuk itu aplikasi selanjutnya dari penggunaan media pembelajaran *magic round* adalah penyusunan kalimat *negative*.

Kalimat *negative* adalah bentuk kalimat penyangkalan dan biasanya ada kata “tidak” atau “bukan” (*Not*) dalam kalimat tersebut. Terkadang siswa mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat ini, untuk itu media pembelajaran *magic round* diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami *tenses* dalam menyusun kalimat *negative*.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dikembangkanlah media *magic round* untuk pembuatan kalimat *negative* berdasarkan *tenses*. Media edukasi, produk pengembangan, yang akan digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Inggris. Dengan hanya berpusat pada 16 *tenses* pada pembuatan kalimat *negative*

saja, pada kalimat aktif. Sehingga pengguna bisa fokus pada satu jenis kalimat saja. Tentu saja kesalahan-kesalahan yang sudah dimunculkan di atas, sudah direvisi. Media ini pun akan dilengkapi dengan 98 kata kerja *irregular*, berikut penjelasan penggunaan masing-masing *tense* nya. Sehingga pengguna akan sangat terbantu manakala harus menentukan jenis *tense* yang akan digunakan. Media ini dirancang menggunakan aplikasi *corel draw*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan *magic round* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris SMA.

## 2. METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan di MAN 2 Kabupaten Tasikmalaya kelas XI IIK-1 yang terdiri dari 38 orang siswa. Mereka termasuk *saturated sampling*. Desain yang digunakan adalah *one group pretest-posttest*. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif. Metode ini adalah eksperimen. Bentuknya yaitu *pre-eksperimental design*. Dan instrumen untuk mengukur penguasaan siswa adalah tes objektif; pernyataan benar-salah (*true-false statement*).

Pemahaman siswa akan dikategorikan dalam tingkat yang sangat tinggi, jika skor lebih dari 75. 58-75 akan ditentukan sebagai tingkat tinggi. 42-58 akan ditentukan sebagai tingkat menengah. 25-42 akan ditentukan sebagai tingkat rendah. Dan kurang dari 25 akan ditentukan sebagai tingkat sangat rendah (Cece Rakhmat dan Solehudin: 2006).

Data yang dikumpulkan telah melalui 6 tahapan pertemuan. pertemuan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Tabel 1: Tahapan Pengumpulan Data

Pertemuan	Uraian kegiatan
Ke-1	Pre-test (40 butir soal)
Ke-2	Paparan materi dengan <i>magic round</i> untuk jenis <i>simple present</i> , <i>simple past</i> , <i>simple future</i> , <i>simple past future</i>

Ke-3	Paparan materi dengan <i>magic round</i> untuk jenis <i>present continuous, past continuous, future continuous, past future continuous</i>
Ke-4	Paparan materi dengan <i>magic round</i> untuk jenis <i>present perfect, past perfect, future perfect, past future perfect</i>
Ke-5	Paparan materi dengan <i>magic round</i> untuk jenis <i>present perfect continuous, past perfect continuous, future perfect continuous, past future perfect continuous.</i>
Ke-6	Post-test (40 butir soal)

### 3. LANDASAN TEORI

#### 3.1 Media Pembelajaran

Menurut Heinich *et.al.*, 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim *et.al.*, 2001 sebagaimana telah dikutip oleh Drs. Daryanto, 2016 kata media merupakan bentuk jamak dari kata media. Kata tersebut dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar yang mendukung terciptanya sebuah komunikasi antara pengirim (*sender*) dan penerima (*receiver*). Lebih jauh lagi Criticos, 1996 memaparkan bahwa media merupakan pembawa pesan dari komunikator kepada komunikan. Hubungannya dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran tidak lain dikarenakan kegiatan ini adalah kegiatan berkomunikasi. Tentu saja komunikasi yang terjadi antara pengajar dan peserta didik, atau sesama peserta didik.

Drs. Daryanto, 2016 mengatakan bahwa secara umum kegunaan media, antara lain:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.

5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
6. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi; guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Jadi media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### 3.2 Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media berfungsi sebagai pembawa atau penyampai informasi dari sumber menuju penerima, yakni dari guru kepada peserta didik. Sedangkan metode merupakan prosedur atau langkah-langkah yang membantu peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Namun dalam kegiatan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, fungsi media diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran (Drs. Daryanto, 2016)

Tiga kelebihan kemampuan media (Gerlach & Ely dalam Ibrahim, *et.al.*, 2001) adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya
2. Kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya.
3. Kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau Radio.

Berdasarkan fungsi media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran sangat membantu para guru atau pengajar dalam menyampaikan berbagai macam materi kepada para pembelajar sehingga dapat berfungsi sebagai jembatan antara guru atau pengajar dengan para pembelajarnya.

### 3.3 Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran diklasifikasi berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media. Terdapat lima model klasifikasi, yaitu menurut: (1) Wilbur Schramm, (2) Gagne, (3) Allen, (4) Gerlach dan Ely, dan (5) Ibrahim.

Menurut Schramm, media digolongkan menjadi media rumit, mahal, dan media sederhana. Schramm juga mengelompokkan media menurut kemampuan daya liputan, yaitu (1) liputan luas dan serentak seperti TV, radio, dan facsimile; (2) liputan terbatas pada ruangan, seperti film, video, slide, poster audio tape; (3) media untuk belajar individual, seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telepon.

Menurut Gagne, media diklasifikasi menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar, ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi, menuntun cara berpikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik.

Berdasarkan pemahaman atas klasifikasi media pembelajaran tersebut, akan mempermudah para guru atau praktisi lainnya dalam melakukan pemilihan media yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Pemilihan media yang disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajar, akan sangat menunjang efisiensi dan efektivitas proses dan hasil pembelajaran.

### 3.4 Mata Pelajaran Bahasa Inggris

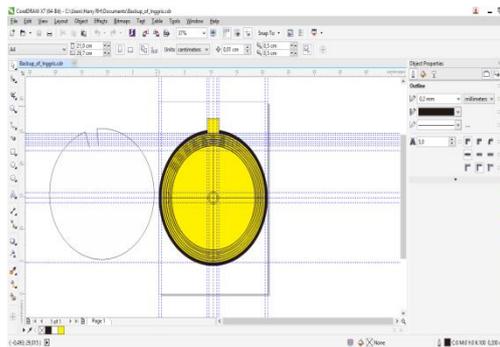
Dalam mempelajari bahasa Inggris yang merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di SMA, baik kelas X, XI dan XII, memiliki manfaat agar para peserta didik mampu berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Salah satu materi yang paling penting adalah kata kerja. Dalam bahasa Inggris terdapat dua jenis kata kerja, yakni Reguler Verb dan Irreguler Verbs. Perubahan bentuk kata bergantung pada tenses yang digunakan. Kata kerja Reguler verb adalah kata kerja beraturan yang kata kerja bentuk kedua dan ketiganya berakhiran - ed. Sedangkan kata kerja Irreguler verbs adalah kata kerja yang bentuk kedua dan ketiganya berubah atau tidak sama sekali tidak berubah. Tenses adalah bentuk kata kerja dalam bahasa Inggris untuk menunjukkan waktu (sekarang, masa depan atau masa lalu) terjadinya suatu perbuatan atau peristiwa. Ada 16 macam tenses dalam bahasa Inggris, yaitu:

Tabel 1. Rumus Tenses dalam Kalimat *Negative*

	Present	Past	Future	Past Future
<b>Simple</b>	S+Do/does s not +V1	S +Did not+V2	S+will +not+ V1	S+would +not+V1
<b>Perfect</b>	S +have/have s+not+V3	S +had not+V3	S+will +not+h ave+V 3	S+would +not+hav e+V3
<b>Continuous</b>	S + am/are/is + not + V-ing	S+ was/were + not+ v.ing	S+ will+ not+ be+ Ving	S+ would+ not+ be+ V-.ing
<b>Perfect Continuous</b>	S +have/have s +not +been +V-ing	S+ had+ not+ been+ V- ing	S+ will+ not+ have+ been +V-ing	S+ would+ not+ have+ been+ V- ing

### 3.5 Magic Round

Media pembelajaran yang ini dibuat dengan menggunakan software corel draw x7 sebelum diproduksi dan dicetak.

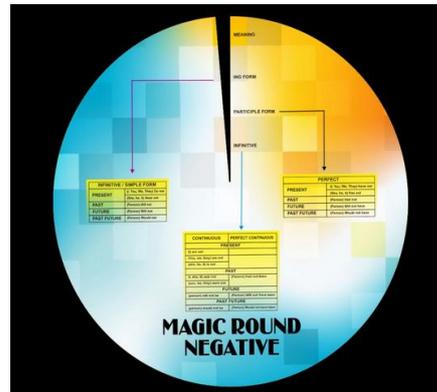


Gambar 1. Proses pembuatan media

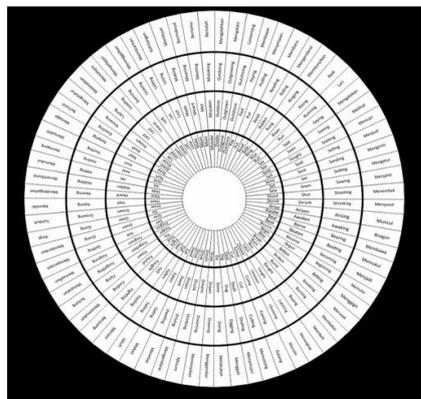
Beberapa langkah yang dapat dilakukan untuk membuat magic round ini adalah:

1. Membuat bulatan dengan diameter 20 cm untuk bagian belakang.
2. Mengukur lebar untuk masing-masing kata yang akan dimasukkan sehingga terdapat 98 buah kata dengan lebar yang sama.
3. Bagi setiap kata menjadi enam buah kolom.
4. Setelah terbagi setiap kata, masukkan kata-kata tersebut ke masing-masing kolom yaitu *infinitive/ simple form, past tense, participle form, -s -es form, ing form, meaning*
5. Untuk bagian depan buatlah potongan sumbu yang lebarnya sama dengan setiap kata yang berada di bagian belakang.
6. Potongan tersebut agar kata yang ada di belakang menjadi terlihat/ terbaca dengan cara memutar posisinya kertas bagian depan.
7. Di bagian depan ditambahkan penjelasan untuk masing-masing kolom yang ditandai dengan garis berpanah dengan warna yang berbeda-beda, sesuai dengan jenis *tenses* yang digunakan serta kata kerja yang diperlukan.
8. Pada bagian belakang diberikan penjelasan mengenai penggunaan jenis *tenses*.

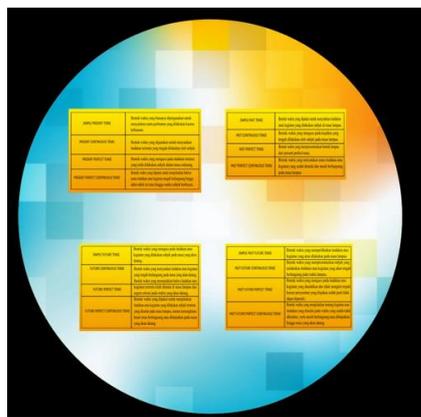
Berikut tampilan media pengembangan yang diujicobakan:



Gambar 2. Layer 1 (Jenis *tenses*)



Gambar 3. Layer 2 (*irregular verbs*)



Gambar 4. Layer 3 (penjelasan *tenses*)

### 3.6 Penelitian Yang Relevan

Penelitian dengan judul “Pengembangan Magic Round Pada Pembelajaran Tenses Untuk Penyusunan Kalimat *Affirmative* dilakukan oleh Solihati, dkk (2017) dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media *magic round* ketika menyusun kalimat sederhana, aktif, *verbal*, dan sederhana. Hasil dari pengolahan

dan analisis data didapat pada kelas XI dari ketiga sekolah yang diujicobakan perorangan yaitu keterlaksanaan sebesar 82,95 %, kemanfaatan sebesar 75,54 %, dan keefektifan sebesar 76,85 %. Pada uji skala kecil didapat hasil dari uji keterlaksanaan, kemanfaatan, dan keefektifan yang dikembangkan telah berada pada kriteria cukup valid atau boleh digunakan dengan revisi kecil. Hasil persentase keterlaksanaan sebesar 90,15 %, kemanfaatan sebesar 83,58 %, dan keefektifan sebesar 81,57 %. dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan siap digunakan pada tahap uji coba skala terbatas tanpa perbaikan. Dan hasil persentase dalam uji coba terbatas ini menghasilkan uji keterlaksanaan sebesar 96,21 %, kemanfaatan sebesar 90,65 %, dan keefektifan sebesar 88,42 %. Sehingga disimpulkan bahwa penggunaan media *magic round* mempunyai pengaruh terhadap peningkatan penguasaan keterampilan menyusun kalimat *affirmative* bahasa Inggris siswa.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan *pretest* dan *posttest* disajikan 35 butir soal dengan pengerjaan *true-false* berkaitan dengan kalimat *negative*. Soal ini difungsikan untuk mengevaluasi perbandingan hasil pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan *magic round* ketika menyusun kalimat *negative*. Hasil *Pretest* menunjukkan bahwa ada 2 siswa di tingkat rendah 27 siswa di tingkat yang menengah, 8 dari mereka berada di tingkat tinggi, dan 1 dari mereka adalah di tingkat yang sangat tinggi. Tapi setelah menggunakan *magic round* sebagai media pembelajaran, hasil *posttest* menunjukkan bahwa 4 dari mereka berada dalam tingkat yang memadai, 8 dari mereka berada di tingkat tinggi, dan 26 dari mereka berada di tingkat yang sangat tinggi.

Adapun nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 55,32 ketika *pretest* dan 81,39 ketika *posttest*. Hasil tersebut menunjukkan rata-rata normal gain sebesar 0,56 yang mendeskripsikan adanya peningkatan penguasaan yang cukup efektif.

#### 5. KESIMPULAN

Disajikan sebagai bagian dari penelitian, analisis data, dan pembahasan variabel penelitian, maka berikut kesimpulan yang diperoleh:

1. Pemahaman siswa dalam menyusun kalimat *negative* yang diimplementasikan pada semua jenis *tenses* menunjukkan kategori peningkatan yang signifikan. Sebelum menggunakan *magic round*, mayoritas siswa berada di kategori menengah. Namun setelah menggunakan *magic round*, kategori sangat tinggi menjadi dominasi.
2. *Magic round* bisa menjadi salah satu pilihan media pembelajaran *tenses*, khususnya untuk menyusun kalimat *negative*, guna mengakselerasi pemahaman siswa, menyajikan suasana akademik yang menyenangkan, dan mengarahkan siswa untuk mampu belajar secara mandiri.
3. *Magic round* seri 2 untuk kalimat *negative* akan menjadi dasar pengembangan seri 3 yang berfokus pada kalimat *interrogative*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Solihati, dkk. (2016). The effect of using smart wheel toward the skill of arranging simple sentences (Pengaruh penggunaan smart wheel terhadap keterampilan menyusun kalimat sederhana. Jurnal Saung Guru Vol. IX No. 3 Desember 2016.
- Solihati, dkk. (2017). *Pengembangan Magic Round Pada Pembelajaran Tenses Untuk Penyusunan Kalimat Affirmative*. Tasikmalaya: Universitas Perjuangan.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Echols, J.M & Hasan S.(2005).Kamus inggris-Indonesia.Jakarta: PT. Gramedia
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudaryono, Guritno, & Rahardja, A. (2011). *Theory and Application of IT Reseach (Metodologi Penelitian Teknologi Informasi)*. Yogyakarta.

- U.S, Supardi. (2012). *Aplikasi Statistika dalam Penelitian*. Jakarta Selatan: Pt. Ufuk Publishing House.
- Widoyoko, S. E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.