

**UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALUI
PEMANFAATAN TEKNOLOGI PADA PEMBELAJARAN KELAS X SMA
PELITA RAYA JAMBI**

Larlen*

FKIP Universitas Jambi

ABSTRACT

This article presents the results of research of Effort to Improve Interests to Learn of Indonesian Language through Utilization of Technology at Class of X of SMA Pelita Raya Jambi. The results showed that audio-visual media can make students feel comfortable in learning. In the end, student learning outcomes to be better.

Keywords: *to Learn of Indonesian Language; Utilization of Technology*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perubahan dan perkembangan aspek kehidupan, salah satunya ditentukan oleh proses pendidikan yang bermutu tinggi. Pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan untuk mendukung terciptanya manusia yang cerdas serta mampu bersaing di era globalisasi. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat besar dalam membentuk karakter, perkembangan ilmu dan mental seseorang, yang nantinya akan tumbuh menjadi seorang manusia dewasa yang akan berinteraksi dan melakukan banyak hal terhadap lingkungannya, baik secara individu maupun sebagai makhluk sosial.

Sebagaimana amanat sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan "Keseluruhan komponen pendidikan saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan Pendidikan Nasional" hal ini berarti bahwa pemerintah, orang tua murid, tenaga pendidik, siswa dan masyarakat merupakan suatu sistem yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain untuk mencapai tujuan Pendidikan Nasional.

Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, sebuah masalah bagi satuan pendidikan harus dicari pemecahnya, dimana kondisi salah satu komponen pendidikan, dalam hal ini pengajaran bahasa Indonesia yaitu, Tenaga Pendidik (Gadik) di sekolah Jambi, belum adanya kemampuan menggunakan media (Alins/ Alongins) yang dapat mendukung metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi Audio-Visual, teknologi informasi dan komunikasi ICT (*Information and Communication Technology*)

sebagai media pembelajaran dan literatur/ buku-buku referensi yang dapat dikemas dalam pusat sumber belajar LRC (*Learning Resource Center*), yang sampai saat ini tenaga pendidik di sekolah negeri atau swasta Jambi masih menggunakan media apa adanya yang tersedia di satuan pendidikan, termasuk penerapan metode ceramah dengan menggunakan ceramah dengan menggunakan media OHP yang saat ini sudah banyak ditinggalkan oleh para pengguna, karena sudah tidak lagi variatif atau tidak ada tarik bagi peserta didik, sedangkan pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan masalah kehidupan yang dihadapinya. Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun kompetensi peserta didik, konsep pendidikan tersebut terasa semakin penting ketika seseorang harus memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja, karena yang bersangkutan harus mampu menerapkan apa yang dipelajari di lembaga pendidikan untuk menghadapi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari saat ini maupun yang akan datang.

Untuk meningkatkan mutu tenaga pendidikan di sekolah tingkat SMA diperlukan media sebagai penunjang dalam keberhasilan pendidikan yang diselenggarakan. Media merupakan sarana untuk berkomunikasi antara guru dan siswa. Arends seperti dikutip Trianto (2007:1) mengacu pada pendekatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas diharapkan setiap guru atau pendidik menyampaikan materi atau bahan ajarnya menggunakan media yang berteknologi. Setiap pendidik diharapkan mampu merancang media pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya.

Pembelajaran adalah merupakan proses komunikasi dua arah yaitu mengajar, mendidik yang dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Pembelajaran menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 tahun 2003, merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dengan demikian, pembelajaran dapat diartikan sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru atau tenaga pendidik untuk mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik, serta dapat meningkatkan

kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan konsep terhadap materi pelajaran, oleh karena itu tenaga pendidik harus memiliki seperangkat kemampuan antara lain:

1. Kemampuan untuk memotivasi diri sendiri dan peserta didik.
2. Kemampuan menguasai substansi kajian dan bahan pelajaran untuk berperan sebagai dinamisator dan fasilitator pembelajaran.
3. Memiliki minat dan kemampuan dalam merekonstruksi basis pengetahuan, memanfaatkan media dan metode pembelajaran yang sesuai dengan silabus.
4. Kemampuan menguasai kurikulum dimana tenaga pendidik harus memahami dan dapat mengaktualisasikan kurikulum sesuai dengan kompetensi yang ditentukan.
5. Mempunyai kemampuan pedagogik dimana tenaga pendidik mampu melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan kreatif.

Adapun minat adalah rasa lebih suka dan keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh atau mempengaruhi. Minat diartikan sebagai kehendak, keinginan atau kesukaan (Kamisa, 1977). Minat adalah sesuatu yang pribadi yang berhubungan erat dengan sikap. Minat dan sikap merupakan dasar bagi prasangka dan minat juga penting dalam mengambil keputusan. Minat juga dapat membuat seseorang giat melakukan menuju kesesuatu yang telah menarik minatnya (Gunarso, 1995). Di lingkungan satuan pendidikan SMA dalam hal ini adalah SMA Pelita Raya Jambi terdapat beragam hal yang perlu diperbaiki untuk menuju pada sistem yang lebih berdayaguna dan berkualitas, terutama dalam hal penerapan media pembelajaran yang menarik minat peserta didik khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Sistem pendidikan dan pembelajaran bahasa Indonesia yang baik harus dilengkapi dengan kurikulum yang konvergen dan sesuai dengan karakteristik dari pengguna pendidikannya. Dengan merujuk pada peta pendidikan, maka dapat diketahui bahwa masing-masing satuan pendidikan akan memiliki kekhasan pada kurikulumnya. Maka dari itu, untuk menunjang pengembangan pendidikan dan pengajaran mata pelajaran bahasa Indonesia, tenaga pendidik di SMA Pelita Raya Jambi perlu membuat media dan merancang pembelajaran yang memiliki daya tarik, daya motivasi, daya minat dan bervariasi agar dapat meningkatkan pencapaian penguasaan konsep, baik kognitif, afektif dan psikomotorik.

Karp dan Yoes dalam penelitiannya mengungkapkan sebuah realitas bahwa di dalam suatu ruang kelas ketika kegiatan belajar berlangsung, sebagian besar siswa belum belajar ketika guru mengajar. Karp dan Yoes dalam Lie (2002) mencatat pengamatan mereka dan menemukan bahwa dalam kelas dengan siswa yang berjumlah kurang dari 40, hanya empat sampai lima siswa saja yang menggunakan 75% dari waktu interaksi yang digunakan. Selama guru tersebut belum memberdayakan seluruh potensi dirinya, maka sebagian besar siswa belum belajar sampai pada tingkat pemahaman. Siswa baru mampu mempelajari fakta, konsep, hukum, teori dan gagasan lainnya pada taraf ingatan. Mereka belum mampu menggunakan dan menerapkannya dalam pemecahan masalah sehari-hari yang sifatnya kontekstual.

David W. Jonhson dan Rogert T. Jonhson dalam Sahabuddin (1999) mengemukakan bahwa keefektifan belajar adalah implementasi yang berhasil dari komponen-komponen pengajaran. Masing-masing komponen pengajaran mempunyai hubungan dengan keterampilan guru. Oleh karena itu, di dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien serta mengena pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memenuhi strategi itu ialah harus menguasai teknik-teknik penyajian, atau biasanya disebut metode mengajar.

Teknik penyajian pembelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh guru. Dalam bermacam-macam teknik mengajar tersebut, ada yang menekankan peranan guru yang utama dalam pelaksanaan penyajian, tetapi ada pula yang menekankan pada media hasil teknologi modern, seperti televisi, film proyektor, dan bahkan seiring dengan kemajuan teknologi, media yang kini dianggap lebih efektif adalah media dengan bantuan komputer. Metode mengajar (teknik penyajian) dan media pembelajaran adalah dua unsur yang sangat penting dalam suatu proses belajar mengajar. Kedua aspek ini saling berkaitan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Kolaborasi yang baik antara metode pembelajaran dengan media pembelajaran akan membantu pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam proses pembelajaran tentu tidak dilakukan dengan asal-asalan karena mengandung konsekuensi pertanggungjawaban Sumber Daya Manusia yang lebih baik di masa akan datang, maka tenaga pendidik harus dapat mencari dan menggunakan metode pembelajaran yang paling tepat. Maka dari itu, tenaga pendidik perlu memiliki pengetahuan berupa teori dan prinsip mengajar yang

dapat membangun motivasi dan penguasaan konsep peserta didik melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran.

Operasional pendidikan khususnya dalam pengajaran bahasa Indonesia di SMA Pelita Raya Jambi tidak boleh berhenti meskipun dijumpai beberapa permasalahan dibidang komponen pendidikan, yang antara lain mengenai penerapan dan pemilihan media ajar oleh tenaga pendidik di SMA Pelita Raya Jambi yang selama ini masih menerapkan metode ceramah dan menggunakan OHP. SMA Pelita Raya Jambi telah mengupayakan perbaikan secara terus menerus dalam pengembangan proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan harapan tenaga pendidik di SMA Pelita Raya Jambi mampu menyusun dan memanfaatkan media ajar dengan tepat dan benar, agar siswa-siswi mampu menerima pembelajaran dengan baik, dan dapat membangkitkan rasa ingin tahu, sehingga tumbuh minat untuk belajar. Selain itu, tenaga pendidik juga harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (*pakem*).

Oleh karena itu, salah satu upaya pemecahannya adalah tenaga pendidik di SMA Pelita Raya Jambi harus mengurangi metode ceramah dengan menggunakan media OHP yang diterapkan saat ini sudah tidak menarik lagi. Untuk itu sangat diperlukan adanya alat bantu dalam proses pembelajaran yang sampai saat ini belum pernah diterapkan di SMA Pelita Raya Jambi, yaitu penggunaan media pembelajaran visual baik dalam bentuk model, kartu indeks, maupun presentase materi melalui *microsoft powerpoint* atau yang paling memungkinkan menarik adalah *menggunakan media audio-visual*. Penggunaan media ajar diharapkan mampu membangkitkan minat dan rangsangan kegiatan belajar pada peserta didik, membantu keefektifan proses pembelajaran, menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran, memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang diberikan, pembelajaran menjadi lebih menarik, membawa kesegaran dan variasi baru bagi pengalaman belajar siswa-siswi khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia, sehingga peserta didik tidak bosan dan tidak bersikap pasif, serta dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, dengan menghadirkan gambaran objek yang sedang dipelajari di dalam ruang kelas.

Dalam beberapa penelitian terdahulu membuktikan bahwa belajar dengan mengalami langsung apa yang dipelajari mengaktifkan lebih banyak indera. Maka dari itu, pemilihan media maupun metode belajar harus sesuai dengan materi yang diajarkan.

Oleh karena itu sangat diperlukan adanya alat bantu dalam mengajar yaitu penggunaan media pembelajaran visual baik dalam bentuk model (torso), kartu indeks, maupun presentase materi melalui microsoft powerpoint. Melalui pemanfaatan teknologi, maka anak menjadi senang, sehingga tumbuhlah minat untuk belajar, khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Rumusan Masalah

Apakah pemanfaatan media teknologi pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas X SMA Pelita Raya Jambi?

Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah agar siswa meningkatkan minatnya dalam belajar Bahasa Indonesia, sehingga siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan perubahan sikap yang positif.

Manfaat dan Hasil Penelitian

Siswa

Siswa akan termotivasi sehingga senang belajar Bahasa Indonesia dan memperoleh pengalaman belajar. Selain itu, hasil penelitian ini juga bermanfaat bagi siswa-siswi untuk mengubah suasana belajar yang lebih kondusif dan variatif sehingga siswa-siswi tidak monoton belajar dengan metode konvensional serta media tradisional, dan diharapkan hal ini membawa dampak pada peningkatan minat belajar dan penguasaan konsep pada siswa-siswi di SMA Pelita Raya Jambi.

Guru

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat terutama untuk para tenaga pendidik di lingkungan SMA Pelita Raya Jambi dalam proses belajar mengajar dan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media terhadap minat belajar dan penguasaan konsep, sekaligus dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memilih metode dan media pembelajaran yang lebih efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan, sekaligus untuk menambah wawasan tentang strategi pembelajaran.

Sekolah

Untuk meningkatkan mutu pendidikan sekolah, dan sebagai informasi yang penting bagi SMA Pelita Raya Jambi dalam menciptakan dinamika pengembangan media ajar, dan dari hasil penelitian ini secara teoritis dapat memformulasikan suatu

teori, merubah atau menyempurnakan dan memperkuat teori sebagai pembenaran serta pengembangan penelitian dan ilmu pengetahuan.

Pengembangan Kurikulum

Merupakan upaya penyempurnaan Kurikulum

Semua Pihak

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan bahan informasi yang akurat dan yang berminat untuk memperoleh informasi, serta data dalam mengadakan penelitian lanjutan dan dapat menjadi bahan rujukan untuk tindakan penelitian lebih lanjut di masa akan datang yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi pembelajaran.

KAJIAN PUSTAKA

Minat Belajar

Minat adalah suatu kecenderungan yang menetap atau subyek merasa tertarik pada bidang yang ditekuni dan merasa senang berkecimpung dalam bidang tersebut. Menurut Hilgard seperti yang dikutip Slameto (1995:57) menjelaskan bahwa minat adalah kecenderungan untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rangsangan. Minat dan interest bisa berhubungan dengan daya gerak yang mendorong kita cenderung atau merasa tertarik pada benda, orang, atau kegiatan.

Minat merupakan kecenderungan hati seseorang yang terarah pada suatu obyek tertentu yang dinyatakan dalam berbagai tindakan, karena adanya suatu perhatian. Belajar dianggap sebagai proses perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Bagi Bilhard (Sanjaya, 2008:89) belajar adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah. Dalam proses pendidikan di sekolah tugas utama guru adalah mengajar sedangkan tugas utama setiap siswa adalah belajar. Selanjutnya keterkaitan kedua hal itu disebut dengan proses pembelajaran.

Minat sangat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Anak didik yang berminat terhadap suatu mata pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh, karena ada daya tarik baginya. Minat merupakan alat komunikasi yang utama yang dapat membangkitkan gairah belajar gairah anak didik dalam rentang waktu tertentu.

Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa minat merupakan suatu dorongan yang secara sadar timbul dari diri seseorang untuk berbuat atau melakukan sesuatu. Belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku, namun tidak semua perubahan tingkah laku dapat dianggap belajar. Perubahan yang timbul karena proses belajar memiliki ciri-ciri perwujudan yang khas. Kata "minat" dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti kesukaan hati, perhatian (Suharso, 2005). Keberhasilan proses belajar mengajar harus didorong dengan adanya minat untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Setiap perilaku belajar ditandai oleh ciri-ciri perubahan yang spesifik. Menurut Surya (1982) perubahan yang khas yang menjadi karakteristik atau minat perilaku belajar adalah perubahan itu intensional, perubahan itu positif dan aktif, perubahan itu efektif dan fungsional. Untuk menumbuhkan adanya minat belajar, keanekaragaman jenis belajar muncul seiring dengan kebutuhan kehidupan manusia yang juga bermacam-macam.

Berdasarkan teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat dapat berperan sebagai pendorong bagi siswa untuk memperoleh hasil yang baik. Dalam hal ini siswa mempunyai minat yang kuat dalam belajar dapat dikenali dari perhatian, kemauan dan konsentrasi. Sebaliknya siswa yang mempunyai minat rendah juga mudah dikenali dari tingkah laku yang tidak sungguh-sungguh, cepat bosan, dan berusaha menghindari kegiatan-kegiatan belajar. Peran serta yang ditimbulkan dari minat dapat mempengaruhi aktivitas belajarnya yang pada akhirnya merupakan usaha untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Kondisi belajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Oleh karena itu guru diharapkan terutama dengan penemuan minat sesudah diperoleh pada suatu tingkat belajar, ia dapat merencanakannya untuk menemukan tingkat perbedaan perhatian-perhatian yang timbul dari pengalaman-pengalaman. Slameto (1987:22) melihat minat siswa merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan belajar. Pada hakekatnya setiap anak berminat untuk belajar, dan guru sendiri hendaknya berusaha membangkitkan minat siswa dalam belajar.

Minat ialah suatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan penuh kemauannya dan yang tergantung dan bakat dan lingkungan (Sujanto Agus, 1981). Dalam belajar diperlukan suatu pemusatan perhatian agar apa yang dipelajari dapat dipahami; sehingga siswa dapat melakukan sesuatu yang sebelumnya tidak dapat dilakukan. Terjadilah suatu perubahan kelakuan. Perubahan kelakuan ini meliputi seluruh pribadi siswa, baik kognitif, psikomotorik maupun afektif (Suratno dan Herman Budiono, 2011:57).

Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Menurut Reber (dalam Muhibbin Syah, 1999:136), minat tidak termasuk istilah populer dalam psikologi karena ketergantungannya banyak pada faktor-faktor internal lainnya seperti; pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan. Guru atau tenaga pendidik dalam kaitan ini seyogianya berusaha membangkitkan minat siswa untuk menguasai pengetahuan yang terkandung dalam bidang studinya dengan cara yang kurang lebih sama dengan kita membangun sikap positif.

Belajar

Psychology, H.C. Witherington, mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian atau suatu pengertian. Abdillah (2002, Aunurrahman, 2009:35) mengidentifikasi sejumlah pengertian belajar yang bersumber dari para ahli pendidikan/pembelajaran, yaitu:

Belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

Wragg (1994; Aunurrahman, 2009:35) mengemukakan beberapa ciri umum kegiatan belajar sebagai berikut: pertama, belajar menunjukkan suatu aktivitas pada diri seseorang. Kedua, belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya. Ketiga, hasil belajar ditandai dengan tingkah laku. Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang direncanakan dan disengaja oleh pembelajar sendiri dalam bentuk suatu aktivitas tertentu. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan sesuatu kegiatan tertentu.

Menurut kaum konstruktivis, belajar merupakan proses aktif pelajar mengkonstruksi arti entah teks, dialog, pengalaman fisis, dan lain-lain. Belajar juga merupakan proses mengasimilasikan dan menghubungkan pengalaman atau bahan yang dipelajari dengan pengertian yang sudah dipunyai seseorang sehingga pengertiannya dikembangkan. Menurut Paul (2008:61) proses tersebut bercirikan sebagai berikut:

Belajar berarti membentuk makna. Makna diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan dan alami, (b) Belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, melainkan lebih suatu pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian baru, (c) Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman pelajar dengan dunia fisik dan lingkungannya, (d) Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui si pelajar; konsep-konsep, tujuan, dan motivasi yang mempengaruhi interaksi dengan bahan yang dipelajari.

Ausubel, Novak, dan Hanesian (1978) menyebutkan bahwa ada dua jenis belajar, yaitu: (1) belajar bermakna, (2) belajar menghafal. Belajar bermakna adalah merupakan suatu proses belajar di mana informasi baru dihubungkan dengan struktur pengertian yang sudah dipunyai seseorang yang sedang belajar. Belajar bermakna terjadi bila pelajar mencoba menghubungkan fenomena baru ke struktur pengetahuan mereka. Ini terjadi melalui belajar konsep, dan perubahan konsep yang ada, yang akan mengakibatkan pertumbuhan dan perubahan struktur yang telah dimiliki oleh pelajar (Paul, 2008:55). Dalam teori konstruktivisme disimpulkan bahwa dalam proses belajar siswalah yang harus mendapatkan tekanan. Merekalah yang harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka, bukannya guru ataupun orang lain. Mereka yang harus bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya. Penekanan dunia aktif ini dalam dunia pendidikan, terlebih di Indonesia, sangat penting dan perlu dikembangkan. Kreativitas dan keaktifan siswa akan membantu mereka untuk berdiri sendiri dalam kehidupan kognitif mereka.

Dalam proses belajar mengajar ada bermacam-macam kegiatan yang memiliki corak yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Sehingga setiap siswa akan menemukan belajar sesuai dengan minat yang dimilikinya. Muhibbin Syah (1999:122-125) mengemukakan tujuh jenis belajar, yaitu belajar abstrak, keterampilan, sosial, masalah, rasional, kebiasaan, apresiasi.

Belajar Abstrak

Belajar abstrak adalah yang menggunakan cara-cara berpikir secara abstrak. Tujuannya adalah untuk memperoleh pemahaman dan pemecahan masalah-masalah yang tidak nyata. Dalam mempelajari hal-hal yang abstrak diperlukan peranan akal yang kuat disamping penguasaan atas prinsip, konsep, dan generalisasi. Termasuk dalam jenis ini misalnya belajar matematika, kimia, kosmografi, astronomi dan juga sebagai materi bidang studi agama seperti tauhid.

Belajar Keterampilan

Belajar keterampilan adalah belajar dengan menggunakan gerakan-gerakan motorik yakni yang berhubungan dengan urat-urat syaraf dan otot-otot. Tujuannya adalah memperoleh dan menguasai keterampilan jasmaniah tertentu. Dalam belajar jenis ini latihan-latihan intensif dan teratur amat diperlukan. Termasuk belajar dalam jenis ini misalnya, belajar olah raga, musik, menari, melukis, memperbaiki benda-benda elektronik.

Belajar Sosial

Belajar sosial adalah belajar memahami masalah-masalah dan teknik-teknik untuk memecahkan masalah tersebut. Tujuannya adalah untuk menguasai pemahaman dan kecakapan dalam memecahkan masalah-masalah sosial seperti keluarga, masalah persahabatan, masalah kelompok, dan masalah lain yang bersifat kemasyarakatan.

Belajar Pemecahan Masalah

Belajar pemecahan masalah adalah belajar menggunakan metode-metode ilmiah atau berpikir secara sistematis, logis, teratur dan teliti. Tujuannya ialah untuk memperoleh kemampuan dan kecakapan kognitif untuk memecahkan masalah secara rasional, lugas dan tuntas. Untuk itu, kemampuan siswa dalam menguasai konsep-konsep, prinsip-prinsip dan generalisasi amat diperlukan.

Belajar Rasional

Belajar rasional adalah belajar dengan menggunakan kemampuan berpikir secara logis dan rasional (sesuai dengan akal sehat). Tujuannya ialah untuk memperoleh aneka ragam kecakapan menggunakan prinsip-prinsip dan konsep-konsep. Jenis belajar ini sangat erat kaitannya dengan belajar pemecahan masalah. Dengan belajar rasional, siswa diharapkan memiliki kemampuan *ration problem solving*, yaitu kemampuan memecahkan masalah dengan menggunakan pertimbangan dan strategi akal sehat, logis, dan sistematis (Reber, 1989).

Belajar Kebiasaan

Belajar kebiasaan adalah proses pembentukan kebiasaan-kebiasaan baru atau perbaikan kebiasaan-kebiasaan yang telah ada. Belajar kebiasaan, selain menggunakan perintah, suri teladan dan pengalaman khusus, juga menggunakan hukuman dan ganjaran. Tujuannya agar siswa memperoleh sikap-sikap dan kebiasaan-kebiasaan perbuatan baru yang lebih tepat dan positif dalam arti selaras dengan kebutuhan ruang

dan waktu. Selain itu tepat dan positif adalah selaras dengan norma dan tata nilai moral yang berlaku, baik yang bersifat relegius maupun tradisional dan kultural.

Belajar Apresiasi

Belajar apresiasi adalah belajar mempertimbangkan (*jugment*) arti penting atau nilai suatu objek. Tujuannya adalah agar siswa memperoleh dan mengembangkan kecakapan ranah rasa (*affective skilsl*) yang dalam hal ini kemampuan menghargai secara tepat terhadap nilai objek tertentu misalnya apresiasi sastra, musik, dan sebagainya.

Belajar Pengetahuan

Belajar pengetahuan adalah belajar dengan cara melakukan penyelidikan mendalam terhadap objek pengetahuan tertentu. Studi juga dapat diartikan sebagai sebuah program belajar terencana untuk menguasai materi pelajaran dengan melibatkan kegiatan investigasi dan eksperimen (Reber, 1988). Tujuan belajar pengetahuan ini adalah agar siswa memperoleh atau menambah informasi dan pemahaman terhadap pengetahuan tertentu yang biasanya lebih rumit dan memerlukan kiat khusus dalam mempelajarinya.

Menurut Nana Sudjana (1995: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan instruksional guru sebelumnya. Seberapa besar tujuan itu, maka gurulah yang mempunyai kemampuan untuk merancang tujuan tersebut. Hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan ingatan, pengetahuan dan kemampuan intelektual. Ranah afektif mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan sikap, nilai-nilai, perasaan dan minat. Ranah psikomotor mencakup hasil belajar yang berkaitan dengan keterampilan fisik/gerak yang ditunjang oleh kemampuan psikis (Ngalim Purwanto, 1998: 45).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses mengkonstruksi pengetahuan dari abstraksi pengalaman baik alami maupun manusiawi.

Media dan Teknologi

Media pendidikan merupakan alat bantu yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara peserta penyuluhan dengan penyuluh. Adapun yang termasuk ke dalam media pendidikan yaitu gambar-gambar, diagram yang berhubungan

dengan pembelajaran. Penyuluh sebagai tenaga pemberi materi hendaknya mampu memilih media yang tepat dalam proses penyuluhan. Pengetahuan dan pemahaman yang cukup dalam memilih media dan sesuai dengan materi penyuluhan akan menciptakan komunikasi yang seimbang antara peserta penyuluhan dengan penyuluh. Pengetahuan tersebut menurut Oemar Hamalik (1985: 16) dalam Anawir dan Usman (2002: 18), yaitu:

1. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan tujuan pendidikan mengajar;
2. Media berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan;
3. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar;
4. Hubungan antara metode mengajar dengan media pendidikan;
5. Nilai dan manfaat media pendidikan;
6. Memilih dan menggunakan media pendidikan;
7. Mengetahui berbagai jenis alat dan tehnik media pendidikan;
8. Mengetahui penggunaan media pendidikan dalam setiap mata pelajaran yang diajarkan;
9. Melakukan usaha-usaha inovasi dalam media pendidikan.

Kata 'media' berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk dari kata 'medium' yang secara harfiah berarti 'perantara atau pengantar'. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Djamarah (1997: 136). Sedangkan menurut Hamalik (1989: 124) media pendidikan adalah cara atau proses yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan yang berlangsung dalam proses pendidikan.

Encyclopa of Educational Research dalam Hamalik (1994: 15) merincikan manfaat media pendidikan, sebagai berikut:

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit dan berfikir; oleh karena itu mengurangi verbalisme;
2. Memperbesar perhatian siswa;
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap;
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa;
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinue terutama melalui gambar hidup;
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa;
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar (Azhar Arsyad (2005: 25).

Berdasarkan kutipan di atas maka media sangat membantu dalam melaksanakan penyuluhan. Dengan adanya media maka peserta penyuluhan mendapatkan pengalaman nyata sehingga dalam praktik meditasi selanjutnya mereka mampu melaksanakan sendiri tanpa dibantu oleh seorang penyuluh atau instruktur.

Menurut Djamarah (1997:136) media adalah wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Sedangkan menurut Hamalik (1989:124) media pendidikan adalah cara atau proses yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan yang berlangsung dalam proses pendidikan. AECT (*Association for Education and Communication Technology, 1997*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi (<http://www.warcyhs.ugeadu/-cutshall//tomitdef.html>, diakses Februari 2010). Di samping sebagai sistem penyampaian atau pengantar, media yang sering diganti dengan nama *mediator* menurut Fleming (1987:234) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator*, media menunjukkan fungsi atau perannya untuk mengatur hubungan efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar-siswa dan isi pelajaran. Selain itu, *mediator* dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media (<http://annajib.wordpr.com/2010/02/12/penggunaan-teknologi-pengajaran-bahasa-untuk-untuk-meningkatka-ketrampilan>, diakses 20 Februari 2010) seperti dikutip Arsyad (2009) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.

Menurut Webster (1983:105) “*art*” adalah keterampilan (*skill*) yang diperoleh lewat pengalaman, studi dan observasi. Bila dihubungkan dengan pendidikan dan pembelajaran, maka teknologi mempunyai pengertian sebagai berikut:

Perluasan konsep tentang media, di mana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu. (Achsini, 1986:10 dalam Arsyad, 2009:5).

Banyak pakar yang menyatakan bahwa media sangat penting dalam hidup ini, termasuk dalam proses belajar mengajar. Media memiliki multi makna, baik dilihat secara terbatas maupun secara luas. Munculnya berbagai macam definisi disebabkan adanya perbedaan dalam sudut pandang, maksud, dan tujuannya. AECT (*Association for Education and Communication Technology*) memaknai media sebagai segala bentuk

yang dimanfaatkan dalam sarana penyaluran informasi. Raharjo (1991) menyimpulkan beberapa pandangan tentang media, yaitu menempatkan media sebagai komponen sumber, mendefinisikan media sebagai “komponen sumber belajar di lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar.” Briggs berpendapat bahwa media harus didukung sesuatu untuk mengkomunikasikan materi (pesan kurikuler) supaya terjadi proses belajar, yang mendefinisikan media sebagai wahana fisik yang mengandung materi instruksional. Sadiman (2009) menyatakan bahwa banyak orang membedakan pengertian media dan alat peraga. Namun tidak sedikit yang menggunakan kedua istilah itu secara bergantian untuk menunjuk alat atau benda yang sama (*interchangeable*). Perbedaan media dengan alat peraga terletak pada fungsinya dan bukan pada substansinya. Suatu sumber belajar disebut alat peraga bila hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran saja; dan sumber belajar disebut media bila merupakan bagian integral dari seluruh proses atau kegiatan pembelajaran dan ada semacam pembagian tanggungjawab antara guru di satu sisi dan sumber lain (media) di sisi lain. Rahardjo (1991) menyatakan bahwa media dalam arti yang terbatas, yaitu sebagai alat bantu pembelajaran.

Untuk itu guru atau tenaga pendidik harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi (Hamalik, 1994:6) dikutip Arsyad (2009:2) dan Anawir dan Usman (2002:18):

(a) media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar; (b) fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan; (c) seluk beluk proses belajar mengajar; (d) hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan; (e) nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran; (f) pemilihan dan penggunaan media pendidikan; (g) berbagai jenis alat dan bentuk media pendidikan; (h) media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, dan usaha inovasi dalam media pendidikan.

Rahardjo (1991) menyatakan bahwa media dalam arti yang terbatas, yaitu sebagai alat bantu pembelajaran. Hal ini berarti media sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk: (a) memotivasi belajar peserta, (b) memperjelas informasi/pesan pengajaran, (c) memberi tekanan pada, (d) bagian-bagian yang penting memberi variasi pengajaran, (e) memperjelas, (f) struktur pengajaran.

Langkah Pemanfaatan Media Teknologi

Pemanfaatan media teknologi dalam pembelajaran ini digunakan pada materi membaca puisi dengan memperhatikan lafal, jeda, tekanan, dan intonasi. Dalam hal ini guru menggunakan media audio-visual untuk meningkatkan minat belajar khususnya

pada kompetensi dasar membaca puisi dengan nyaring. Berikut langkah-langkah yang dilakukan oleh guru SMA Pelita Raya dalam rangka pembelajaran bahasa Indonesia.

- 1) Guru membagi kelas dalam kelompok
- 2) Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media teknologi audio-visual, yaitu melihat, menonton dan mendengarkan rekaman video pembacaan puisi
- 3) Guru mengulang sekali lagi materi pada poin ke-2
- 4) Masing-masing kelompok mencoba membacakan teks puisi sesuai dengan media yang telah ditonton
- 5) Setelah setiap kelompok membacakan, diadakan diskusi
- 6) Masing-masing kelompok mengomentari pembacaan puisi, baik dalam pelafalan, jeda, intonasi dan penggunaan tekanan
- 7) Guru memberikan penjelasan dan memberikan contoh pembacaan puisi
- 8) Evaluasi
- 9) Penutup

METODE PENELITIAN

Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X SMA Pelita Raya Jambi yang berlokasi di Jalan Koprak Ramli Nomor 89 Pasir Putih, Kelurahan Talang Bakung, Kecamatan Jambi Selatan, Kota Jambi. Jumlah siswa 38 orang, dengan latar belakang sosial dan ekonomi yang heterogen.

Persiapan Penelitian

Untuk memperlancar pelaksanaan kegiatan penelitian ini, kami telah mempersiapkan instrumen penelitian.

Siklus Penelitian

Penelitian ini menggunakan satu kali siklus, yaitu:

A. Pendahuluan

Mempersiapkan konsep materi yang akan dijadikan bahan pembelajaran yaitu: KD: Membaca Puisi dengan Lafal, Tekanan, Intonasi dan Jeda

B. Langkah Utama

1. Guru membagi kelas dalam kelompok
2. Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media teknologi audio-visual, yaitu melihat, menonton dan mendengarkan rekaman video pembacaan puisi

3. Guru mengulang sekali lagi materi pada poin ke-2
4. Masing-masing kelompok mencoba membacakan teks puisi sesuai dengan media yang telah ditonton
5. Setelah setiap kelompok membacakan, diadakan diskusi
6. Masing-masing kelompok mengomentari pembacaan puisi, baik dalam pelafalan, jeda, intonasi dan penggunaan tekanan
7. Guru memberikan penjelasan dan memberikan contoh pembacaan puisi

C. Langkah Penutup

Guru memberikan penilaian kepada siswa atau kelompok.

Pembuatan Instrumen

Untuk memperoleh data yang valid dan akurat dari siswa, guru peneliti menggunakan instrument berupa:

- a. catatan yang meliputi “persiapan, pelaksanaan, dan penelitian”
- b. lembar evaluasi
- c. lembar observasi
- d. angket
- e. dan dokumentasi pembacaan puisi

Analisis dan Refleksi

Data yang dicatat tiap langkah meliputi:

- a. data hasil pemahaman melihat dan menonton serta mendengarkan pembacaan melalui audio-visual
- b. data hasil minat belajar dalam melaksanakan tugas membaca puisi.

HASIL PENELITIAN

Pemanfaatan media teknologi untuk sebagai media pembelajaran masih asing bagi siswa kelas X SMA Pelita Raya Jambi Tahun Pelajaran 2012/2013, karena belum pernah. Tahap awal praktek peneliti adalah menjelaskan dan demonstrasi cara membacakan puisi dengan menggunakan lafal, tekanan, jeda dan intonasi yang baik. Setelah peneliti melakukan hal itu, minat siswa untuk membaca puisi kurang, atau bahkan dari 38 siswa yang ada kurang dari 25% yang berani membaca puisi dengan tekanan, lafal, jeda dan intonasi.

Setelah peneliti mencoba memanfaatkan teknologi pembelajaran audio-visual, yaitu siswa kelas X SMA Pelita Raya Jambi, yang berada di Jalan Kopral Ramli Nomor 89 Pasir Putih, Kelurahan Talang Bakung, Kecamatan Jambi Selatan, Kota Jambi, dapat diperoleh data bahwa siswa kelas X SMA Pelita Raya, sangat berminat membaca puisi. Bahkan ketika peneliti mempertontonkan pembacaan puisi melalui sebuah layer proyektor (infokus) dengan soundsistem yang memadai, secara spontan seluruh siswa mengikuti gerak-gerik dan lafal, jeda, intonasi serta tekanan dalam pembacaan puisi yang diperlihatkan.

Setelah siswa dianggap cukup memahami dan bias membacakan puisi dengan baik, selanjutnya pembelajaran diberikan pada pertemuan berikutnya yaitu:

- 1) Setelah setiap siswa membacakan puisi, diadakan diskusi
- 2) Masing-masing siswa mengomentari pembacaan puisi, baik dalam pelafalan, jeda, intonasi dan penggunaan tekanan
- 3) Guru memberikan penjelasan dan memberikan contoh pembacaan puisi
- 4) Guru memberikan penilaian

Dari data observasi minat siswa dalam belajar memahami puisi, dapat ditarik hasil penelitian bahwa dengan pemanfaatan teknologi pembelajaran khususnya media audio-visual siswa merasa senang membacakan puisi dengan menggunakan lafal, tekanan, intoasi, dan jeda. Maka dari itu, pemanfaatan media teknologi sebagai pembelajaran sangat baik untuk siswa kelas X SMA Pelita Raya Jambi, karena siswa kelas X SMA Pelita Raya Jambi sangat merasa senang dan lancar dalam memahami puisi.

PENUTUP

Simpulan

Pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan di kelas X SMA Pelita Raya Jambi dengan menggunakan media teknologi audio-visual dapat mencapai hasil yang diharapkan, karena siswa merasa senang dan cepat dapat mempraktekkan sesuai dengan apa yang mereka lihat dan dengar. Setelah ada contoh dan motivasi serta media pembelajaran sangat ada perubahan yang cukup signifikan atau perubahan yang sangat baik. Siswa sudah menunjukkan peningkatan minat dalam belajar membaca puisi.

Saran

Sehubungan dengan penelitian yang dilakukan, maka peneliti memberikan saran yang berkaitan dengan usaha peningkatan minat belajar bagi siswa khususnya kelas X SMA Pelita Raya dan siswa SMA pada umumnya untuk dibiasakan menggunakan atau memanfaatkan media teknologi audio-visual dalam meningkatkan minat belajar bahasa Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

- Anderson, W. Orin and Krathwohl. R.D, 2001, *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing*, Addison Wesley Longman, Inc. New York.
- Arsyad, A. 2003. *Pengembangan Bahan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka CV.
- Arsyad, A. 2005. *Media Pembelajaran*. Penerbit PT. Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Arief S. Sadiman, dkk. 1986. *Media Pendidikan*, Jakarta : C.V Rajawali.
- Ali. 1993, H. Sahabuddin, 1999, Slameto, 2003. *Mengajar dan Belajar*. Universitas Negeri Makassar: Ujung Pandang.
- Anderson, John R. 1990. *Cognitive Psychology and Its Implications*. Edition. New York: W.H. Freeman and Company.
- Arikunto, Suharsini. 2005. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Asriyanti. 2008. *Tesis: Pengaruh Audio Visual dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe Number head Together Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Makassar*.
- Andir Mariono. 2005. *Tesis: Pengembangan Media Video Pembelajaran Pokok Bahasan Visual pada Mata Kuliah Pengembangan Media Video TV*. Program Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan: Universitas Surabaya: Surabaya.
- Azhar, Arsyad. 2005. *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers: Jakarta.
- Azhar, Arsyad. 2009. *Media Pembelajaran Cetakan IV*. Rajawali Pers: Jakarta.
- Ahmadi, Abu. H.Drs dan Prasetya, Tri, Joko. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Pusaka setia: Bandung.
- Anderson, John R. 1990. *Cognitive Psychology and Its Implications*. 3rd. Edition. New York: W.H. Freeman and Company.
- Anawir dan Usman. 2002. *Peran Media Audio Visual dalam Pembelajaran*. Grafindo: Jakarta.

- Barlow, Daniel Lenox. 1985. *Education Psychology: The Teaching-Learning Process*. Chiago: The Moody Bible Institute.
- Budiningsih, 2005, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta, Rineka Cipta.
- Binggers, J. 1980. *Body Rhythms, The School Day and Academic Achievement, Journal of Experimental Education*, 49, 45-47.
- Chaplin, J.P. 1972. *dictionary of Psychology*. Fifth Printing. New York: Dell Publishing Co.Inc.
- Dunn, Rita *et.al*. 1989. *Survey of Research on Learning Styles. Educational Leadership*, 46, 50-58.
- Degeng, N.S. 1998. *Ilmu Pengajaran: Taksonomi Variabel*. Depdikbud: Jakarta.
- Djamarah Bahri Syaiful.,Drs dan Zain Usman. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta: Banjarmasin.
- Djamarah Bahri Syaiful. 2000. *Psikologi Belajar*. Rineka: Banjarmasin.
- Dimiyati, Dr. Mudjiono. 2007. *Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Rineka Cipta: Jakarta.
- Dick, W. and Carey, L. 1985. *The Systematic Design of Instruction (Second Edition)*. USA: Harper Collins Publishers.
- Djamarah, S.B. 1997. *Psikologi Belajar*. Penerbit Rineka Cipta: Jakarta.
- Fuqron. 2008. *Statistika Terapan Untuk Penelitian*. Penerbit ALFABETA: Bandung.
- Frankel, J.R, & Wallen, NE. 2003. *How to Design and Evaluate Research in Education*. Mc Graw-Hill Inc. Toroto.
- Gustafon, K.L. 1996. *Instructional design Model. Dalam Tjerd Plomp & Donald P. elly. International Encylopedia of education Technology*. Haper and Row Publishers.
- Gagne, R.M 1970. *Esential of Learning for Instruction*. New york. Rimahartt and Winston.
- Gagne, R. Briggs L & Wager W. 1992. *Principles of Instructioan Design (4th.ed)*. Fort, TX: HBJ College Publishers.
- Gleitmen, Henry. 1989. *Pschology*. 2nd Edition. New York: W.. Norton & Company.
- Gustafon, K.L. 1996. *Instrucional Design Models*. Dalam Tjeerd Plomp: Donald P.Ely. *International Encyclopedia of Education Tecnologi*.
- Hintzman, Douglas L. 1978. *The Pscyhology of Human Learning and Memory*. San Francisco: W.H. Freeman & Company.
- Hamalik, Oemar. 1989. *Teknik Pengukuran dan Evaluasi Pendidikan*. Mandar Maju: Bandung.

- Hadis, Abdul. 2006. *Psikologi dalam Pendidikan*. Alfabeta: Bandung.
- Hamalik, Oemar. 1989. *Teknik Pengukuran dan Evaluasi Pendidikan*. Mandar Maju: Bandung.
- Hamallik, O.1990. *Media Pendidikan*. Penerbit Alumni: Bandung.
- Hamalik, Oemar. 2005 *Kurikulum dan Pembelajaran*. Cetakan ke 4. PT bumi aksara: Jakarta.
- Hadis, Abdul. 2006. *Psikologi dalam Pendidikan*. Alfabeta: Bandung.
- Kleinbaum. DG, Kupper.L.L, Muller, K.E. Azhar Nizam. 2008. *Applied Regression Analysis and Multivariable Methods*. An Imprint of Brooks/ Cole Publishing Company: USA.
- Kratwohl, David R. 1991. *Methods of Education and Social Science*.Research, New York. Logman.
- Lawson, Michael J. 1991. "Testing for Transfer Following Strategy Training" dalam dalam Evan, Glen (editor). *Learning and Teaching Cognitive Skills*. Hawthorn: The Australian Council For Education Research Ltd.
- Natpitulupu, E. 2005. *Pemanfaatan Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran Berbasis e-Learning*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.UNJ.
- Nasution, S, 1982, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, Bina Aksara. Jakarta.
- Rahardjo. 1988. *Media pembelajaran*, CV. Rajawali, Jakarta
- Sadiman, Arif S., R.Raharjo, Anung Haryono, Rahardjito.2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Syah, Muhibbin. 2009. *Psikologi Belajar*. Raja Grafindo: Jakarta.
- Skinner, dkk. 1993. *Teori-Teori Sifat dan Behavioristik*. Kanisius: Jogyakarta.
- Suharso. 2005. *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap*. Widya Karya: Semarang.
- Surya, M. 1982. *Psikologi Pendidikan*. Cetakan Ketiga. FIP-FKIP: Bandung.
- Syah, Muhibbin. 1999. *Psikologi Pendidikan Dengan Paradigma Baru*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Suparno, Paul. 1997. *Filsafat Konstruktivisme Dalam Pendidikan*. Kanisius: Jogyakarta.
- Sardiman, A.M. 1988. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Rajawali Pers: Jakarta.

- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Perdana Media: Jakarta.
- Seels, B.B. and Richey. 1994. *Instructional Technology; The-Definition and Domains of the Field*. Washington DC: Association for Educational Communications and Technology.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Sukandarrumidi. 2006. *Metodologi Penelitian: Petunjuk Praktis untuk Peneliti Pemula*. Gajah Mada University Press: Yogyakarta.
- Suryabrata. 2005. *Metodologi Penelitian*. Penerbit PT. Raya Grafindo Persada: Jakarta.
- Suratno, dan Budiyo, H. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. FKIP Universitas Jambi: Jambi
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka: Jakarta.
- <http://www.google.co.id/search?q=belajar+pengetahuan+menurut>. Saiful. 2010. "Pengertian Minat Belajar". Syaiful hl=id&client=firefox-a&rls, diakses 20 Februari 2010).
- (<http://annajib.wordpress.com/2010/02/12/penggunaan-teknologi-pengajaran-bahasa-untuk-meningkatkanke>. Fleming. 1997 & Webster. 1983. "Pengertian Media". diakses 20 Februari 2010).
- <http://creasoft.files.wordpress.com/2008/04/2minat.pdf>. diakses 20 Februari 2010). Kamisa. 1997. "Pengertian Minat". *Jurnal Ilmu Pengetahuan*, Gunarso. 1995. "Pengertian Minat". *Jurnal Ilmu Pengetahuan*,
- www.google.co.id/search/hl.id&client:fire. Guilford and Bloom. fox, diakses 20 Februari 2010).
- www.cit.com/about-cit/our-history/the-cit-story/index.html. CIT. 1970. diakses 20 Februari 2010.
- <http://www.arches.ugaedu/-cutshall/tomitdef.html>. AECT. 1997. "Batasan Media". Online, diakses 20 Februari 2010).
- (www.google.co.id/search?q=belajar+pengetahuan. Stepen P.Becker. Munte. 2009. "Pengertian Pengetahuan (*Knowledge*)" diakses 20 Februari 2010).