

## **BAB 2**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Media Pembelajaran**

##### **2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسلتم) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran (Djamarah, 2002: 137). Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002: 17). Jadi, media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pengajaran tercapai.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada siswa. Selain itu media juga harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam

memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

### **2.1.2 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran**

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton (dalam Depdiknas, 2003) mengidentifikasikan beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Fungsi media pembelajaran antara lain:

1. Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar.
2. Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Mendorong motivasi belajar.
4. Menambah variasi dalam penyajian materi.
5. Menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan.
6. Memungkinkan siswa memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya.

7. Mudah dicerna dan tahan lama dalam menyerap pesan-pesan (informasinya sangat membekas dan tidak mudah lupa) (Rohani, 1997: 9).

### **2.1.3 Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Gerlach & Ely (1971) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri fiksatif, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording. Suatu kejadian dapat dipercepat dan dapat juga diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

#### **2.1.4 Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran**

Menurut Oemar Hamalik (1985:63) ada empat klasifikasi media pengajaran yaitu:

1. Alat-alat visual yang dapat dilihat.
2. Alat-alat yang bersifat *auditif* atau hanya dapat didengar.
3. Alat-alat yang bisa dilihat dan didengar.
4. Dramatisasi, bermain peranan, sosiodrama, sandiwara boneka, dan sebagainya.

### **2.2 Multimedia**

#### **2.2.1 Definisi Multimedia**

Secara etimologis multimedia berasal dari kata *multi* (Bahasa Latin), *nouns* yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata *medium* dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi (Rachmat dan Alphone, 2005/2006: 1).

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi) yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

#### **2.2.2 Objek Multimedia**

Multimedia terdiri dari beberapa objek, yaitu teks, grafik, *image*, animasi, audio, video, dan *link* interaktif.

## 1. Teks

Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Menurut Hofstetter, sistem multimedia banyak dirancang dengan menggunakan teks karena teks merupakan sarana yang efektif untuk mengemukakan ide-ide dan menyediakan instruksi-instruksi kepada *user* (pengguna). Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah penggunaan *hypertext*, *auto-hypertext*, *text style*, *import text*, dan *export text*.

## 2. Image

Secara umum *image* atau grafik berarti *still image* (gambar tetap) seperti foto dan gambar. Manusia sangat berorientasi pada visual (*visual-oriented*), dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi. Semua objek yang disajikan dalam bentuk grafik adalah bentuk setelah dilakukan *encoding* dan tidak mempunyai hubungan langsung dengan waktu.

## 3. Animasi

Animasi adalah pembentukan gerakan dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan gerakan transisi, efek-efek, juga suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut atau animasi merupakan penayangan frame-frame gambar secara cepat untuk menghasilkan kesan gerakan. Konsep dari animasi adalah menggambarkan sulitnya menyajikan informasi dengan satu gambar saja, atau sekumpulan gambar.

## 4. Audio

Penyajian audio merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi. Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya musik dan suara efek (*sound effect*).

## 5. Video

Video merupakan elemen multimedia paling kompleks karena penyampaian informasi yang lebih komunikatif dibandingkan gambar biasa. Dalam video, informasi disajikan dalam kesatuan utuh dari objek yang dimodifikasi sehingga terlihat saling mendukung penggambaran yang seakan terlihat hidup.

## **6. *Interactive link***

*Interactive link* dengan informasi yang berkaitan sering kali dihubungkan secara keseluruhan sebagai *hypermedia*. *Interactive link* diperlukan bila pengguna menunjuk pada suatu objek atau tombol supaya dapat mengakses program tertentu dan untuk menggabungkan beberapa elemen multimedia sehingga menjadi informasi yang terpadu.

### **2.2.3 Komponen Multimedia**

Menurut definisi terdapat empat komponen penting multimedia:

1. Adanya komputer sebagai suatu alat yang dapat berinteraksi dengan *user*.
2. Adanya *link* yang menghubungkan *user* dengan informasi.
3. Adanya alat navigasi yang memandu, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung.
4. Multimedia menyediakan tempat kepada *user* untuk mengumpulkan, memproses, dan menghubungkan informasi dan ide *user* sendiri.

### **2.2.4 Tujuan Multimedia**

Tujuan dari penggunaan multimedia adalah sebagai berikut:

1. Multimedia dalam penggunaannya dapat meningkatkan efektivitas dari penyampaian suatu informasi.
2. Penggunaan multimedia dalam lingkungan dapat mendorong partisipasi, keterlibatan serta eksplorasi pengguna tersebut.
3. Aplikasi multimedia dapat merangsang panca indera, karena dengan penggunaannya multimedia akan merangsang beberapa indera penting manusia, seperti: penglihatan, pendengaran, aksi maupun suara. Dalam pengaplikasiannya multimedia akan sangat membantu penggunaannya, terutama bagi pengguna awam.

### **2.2.5 Keuntungan Multimedia**

Multimedia memiliki enam keuntungan, yaitu:

1. Multimedia masuk akal, sehingga dapat meningkatkan pembelajaran
2. Multimedia meningkatkan dan menvalidasi ekspresi diri dengan membiarkan pebelajar untuk memutuskan sendiri
3. Multimedia membuat pebelajar menjadi “pemilik” sehingga mereka bisa menciptakan apa yang hendak mereka pelajari
4. Multimedia menciptakan suasana yang aktif, atmosfer pembelajaran, sehingga pebelajar bisa terlibat langsung
5. Multimedia dapat sebagai katalisator yang menjembatani komunikasi siswa dan dengan instruktur
6. Pemakaian multimedia sudah tidak asing lagi, karena telah digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti di bank, *videogame*, dan televisi.

## **2.3 Pengajaran Berbantuan Komputer (PBK)**

Pengajaran Berbantuan Komputer (PBK), diadopsi dari istilah *Computer Aided Instruction* (CAI). CAI merupakan istilah yang paling sering digunakan disamping istilah *Computer Based Instruction* (CBI), *Computer Assisted Learning* (CAL), *Computer Based Education* (CBE) dan lainnya. Istilah CAI lebih banyak digunakan di kalangan pendidik di Amerika Serikat, sedangkan istilah CAL digunakan di negara-negara Eropa.

### **2.3.1 Definisi Pengajaran Berbantuan Komputer**

Pengajaran Berbantuan Komputer adalah aplikasi komputer sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran terhadap proses belajar dan mengajar yang bertujuan membantu siswa dalam belajarnya bisa melalui pola interaksi dua arah melalui terminal komputer maupun multiarah yang diperluas melalui jaringan komputer (baik

lokal maupun global) dan juga diperluas fungsinya melalui *interface* (antarmuka) multimedia (Emithu, 2010).

Istilah *CAI* umumnya menunjuk pada semua software pendidikan yang diakses melalui komputer dimana siswa dapat berinteraksi dengannya. Sistem komputer menyajikan serangkaian program pengajaran kepada siswa baik berupa informasi maupun latihan dan soal-soal untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu dan siswa melakukan aktivitas belajar dengan cara berinteraksi dengan sistem komputer. Materi pelajaran dapat disajikan program *CAI* melalui berbagai metode seperti: *drill and practice*, tutorial, simulasi, *games*, *problem-solving*, dan lain sebagainya (Heinich *et al*, 1993).

### **2.3.2 Jenis Pengajaran Berbantuan Komputer**

Jenis-jenis Pengajaran Berbantuan Komputer adalah sebagai berikut:

#### **1. Tutorial**

Tutorial bertujuan untuk menyampaikan atau menjelaskan materi tertentu dimana komputer menyampaikan materi, mengajukan pertanyaan dan memberikan umpan balik sesuai dengan jawaban siswa.

Dalam menyajikan materi, tutorial dapat dibedakan menjadi Tutorial Linier dan Tutorial Bercabang. Tutorial Linier menyajikan suatu topik ke topik berikutnya sesuai urutan yang telah ditetapkan oleh pemrogram, sehingga siswa tidak dapat memilih materi pembelajaran sesuai keinginan dan kemampuannya. Tutorial Bercabang perbedaan individu diperhatikan dengan memberikan kebebasan pada siswa untuk mempelajari materi sesuai keinginan dan kemampuannya. Penyajian materi dan topik pada Tutorial Bercabang menyesuaikan dengan pilihan dan kemampuan siswa. Tutorial Bercabang memiliki kelebihan dibanding Tutorial Linier, karena:



- a. Siswa dapat menentukan materi yang akan dipelajari.
- b. Pembelajaran lebih menarik, kreatif, dan fleksibel.
- c. Pembelajaran lebih efektif.

#### Ciri-ciri Model Tutorial

- a) Pendahuluan
- b) Pokok Materi
- c) Jenis balikan atau Respon
- d) Deteksi Jawaban Salah dan Betul
- e) Soal Formatif atau UTS
- f) Hasil

#### 2. *Drill And Practice* (Latihan dan Praktik)

Latih dan praktik dapat diterapkan pada siswa yang sudah mempelajari konsep (kemampuan dasar) dengan tujuan untuk memantapkan konsep yang telah dipelajari, dimana siswa sudah siap mengingat kembali atau mengaplikasikan pengetahuan yang telah dimiliki.

#### 3. Simulasi

Simulasi digunakan untuk memperagakan sesuatu (keterampilan) sehingga siswa merasa seperti berada dalam keadaan yang sebenarnya. Simulasi banyak digunakan pada pembelajaran materi yang membahayakan, sulit, atau memerlukan biaya tinggi, misalnya untuk melatih pilot pesawat terbang atau pesawat tempur.

#### 4. Permainan (*Game*)

Jenis permainan ini tepat jika diterapkan pada siswa yang senang bermain. Bahkan, jika didesain dengan baik sebagai sarana bermain sekaligus belajar, maka akan lebih meningkatkan motivasi belajar siswa.

### **2.3.3 Karakteristik Pengajaran Berbantuan Komputer**

Karakteristik PBK terbagi atas dua bagian, yaitu:

a. Karakteristik umum

Karakteristik umum adalah sifat umum yang ada di setiap model pembelajaran, sehingga masing-masing model pun selalu ada dan melekat pada karakteristik umum ini.

b. Karakteristik khusus

Karakteristik khusus adalah karakteristik pengajaran berbantuan komputer yang mengacu pada masing-masing model. Sehingga akan didapatkan karakteristik yang berbeda-beda pada masing-masing model pembelajaran.

### **2.3.4 Kriteria Pengajaran Berbantuan Komputer yang baik**

*Northwest Regional Educational Laboratory* menetapkan 21 kriteria suatu pengajaran berbantuan komputer dikatakan baik, yaitu:

1. Isi harus tepat.
2. Memuat nilai pendidikan.
3. Memuat nilai-nilai yang baik.
4. Bebas dari ras, etnis, seks dan stereotip lainnya.
5. Tujuan (pembelajaran) dinyatakan dengan baik.
6. Isi sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.
7. Penyampaian materi jelas.
8. Kesesuaian tingkat kesukaran, kesesuaian penggunaan warna, suara dan grafis.
9. Kesesuaian tingkat motivasi.
10. Menantang kreativitas siswa.
11. Umpan balik efektif.
12. Kontrol di tangan siswa.
13. Materi sesuai dengan pengalaman belajar siswa sebelumnya.

14. Materi dapat digeneralisasikan.
15. Program harus sempurna.
16. Program ditata dengan baik.
17. Pengaturan tampilan efektif.
18. Pembelajaran jelas.
19. Membantu dan memudahkan guru.
20. Sesuai dengan perkembangan teknologi komputer.
21. Program sudah diujicoba.

### **2.3.5 Kelebihan dan Kekurangan Pengajaran Berbantuan Komputer**

#### **2.3.5.1 Kelebihan Pengajaran Berbantuan Komputer**

Kelebihan PBK di antaranya adalah sebagai berikut:

##### **1. Meningkatkan interaksi**

Interaksi disini adalah aktivitas pertukaran informasi antara komputer dengan penggunanya dalam hal ini siswa. Ketika komputer menampilkan suatu pesan, maka siswa harus meresponnya. Karena kerja komputer berdasarkan respon yang diberikan siswa, maka pelajaran dalam PBK terikat langsung oleh respon yang diberikan siswa. Dengan PBK maka interaksi antara siswa dengan materi lebih banyak karena siswa langsung menyimak materi tanpa ada rasa takut, terlalu cepat dan sebagainya.

##### **2. Individualisasi**

Individualisasi diawali dengan pre test, dimana pre test ini digunakan untuk mengetahui bahwa siswa telah memiliki kemampuan prasyarat yang dibutuhkan untuk kesuksesan belajar siswa selanjutnya. Individualisasi digunakan untuk membuat pelajaran lebih menarik, lebih relevan, dan lebih efisien.

### 3. Efektivitas biaya

Salah satu alasan kuat digunakannya PBK adalah masalah administrasi, karena penggunaan pelayanan dalam PBK tidak membutuhkan kehadiran seorang guru, PBK dapat digunakan di malam hari, hari-hari libur yang dimana biasanya guru tidak bisa hadir. Dengan kata lain waktunya bisa kapan saja.

### 4. Motivasi

Banyak siswa yang menganggap bahwa PBK sangat menarik perhatian mereka, walaupun alasan ketertarikan mereka terhadap PBK sangat beragam. Beberapa siswa mengatakan bahwa belajar dengan mesin sangat berbeda dengan belajar dengan guru. Siswa lain mengatakan mereka menyukai PBK karena mereka tertarik pada komputer sehingga pembelajaran menjadi efisien, atau dengan PBK maka proses pembelajaran dapat dikendalikan oleh tingkat kemampuan siswa.

### 5. Umpan balik

Umpan balik lebih cepat diterima dalam penggunaan PBK dibandingkan media lain yang sulit atau tidak bisa menerima umpan balik, jawaban siswa bisa dievaluasi dengan cepat. Kemampuan komputer untuk mengevaluasi dan merespon lebih cepat dibandingkan kemampuan instruktur. Kemampuan ini membuat PBK efektif dan efisien.

### 6. Keutuhan pelajaran

Dengan PBK beberapa bentuk aktivitas seperti membaca, melihat video tape dapat ditampilkan dalam satu layar. Melalui PBK dapat meyakinkan bahwa topik-topik akan disajikan secara utuh.

### 7. Kendali peserta belajar

Salah satu hal yang menarik dari siswa dan PBK adalah terjaminnya kewenangan penuh (otoritas) siswa dalam mengambil keputusan-keputusan penting selama proses instruksional untuk memperbesar hasil belajar individu. Siswa dapat menentukan topik-topik apa saja yang disukai dan siswa bebas untuk memilih untuk memulai pelajaran.

### **2.3.5.2 Kekurangan Pengajaran Berbantuan Komputer**

Kekurangan PBK di antaranya adalah sebagai berikut:

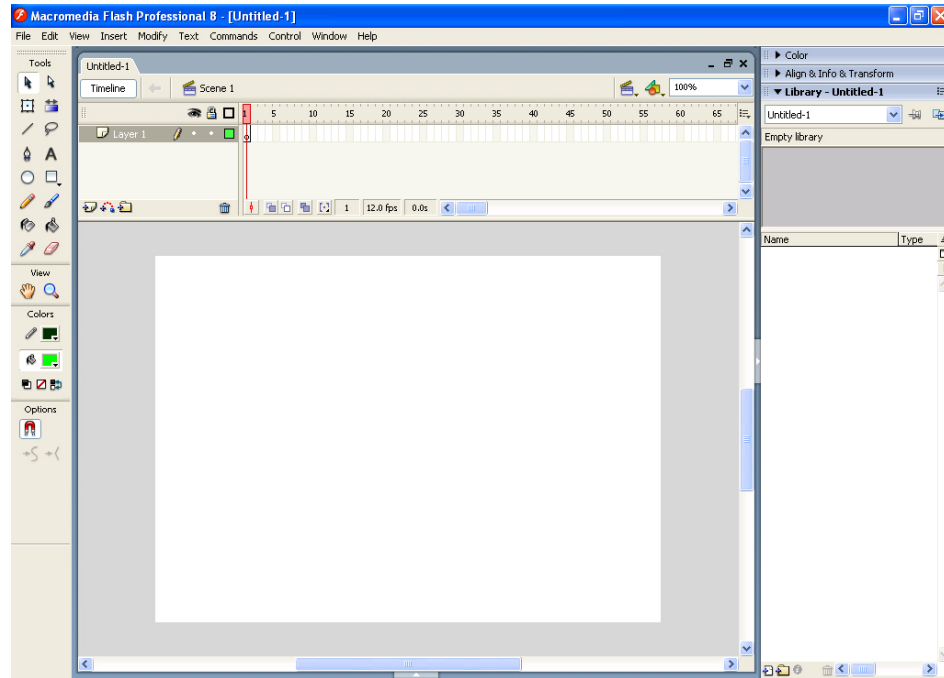
1. Sangat bergantung pada kemampuan membaca dan keterampilan visual siswa.
2. Membutuhkan tambahan keterampilan pengembangan di luar keterampilan yang dibutuhkan untuk pengembangan pembelajaran yang lama.
3. Memerlukan waktu pengembangan yang lama.
4. Kemungkinan siswa untuk belajar secara tak sengaja menjadi terbatas.
5. Hanya bertindak berdasarkan masukan yang telah terprogram sebelumnya, tidak dapat bertindak secara spontan.

## **2.4 Macromedia Flash**

Macromedia Flash merupakan salah satu aplikasi animasi yang sangat populer di kalangan praktisi dan desainer aplikasi multimedia. Flash merupakan salah satu produk andalan Macromedia yang cukup banyak digunakan saat ini. Hal ini ditandai dengan banyaknya berbagai jenis game dalam format Flash yang dapat dijumpai di internet.

### **2.4.1 Area Kerja Macromedia Flash**

Macromedia Flash Professional 8 merupakan program berbasis Windows, oleh karena itu pemakai dapat menggunakan program ini dengan lebih mudah karena dapat mendesain secara visual. Berikut tampilan antarmuka dari program Macromedia Professional 8.



**Gambar 2.1 Area (Bidang) Kerja Macromedia Flash Professional 8**

**Keterangan:**

1. *Stage*

*Stage* adalah area persegi empat yang merupakan tempat membuat objek atau animasi yang akan dimainkan.

2. *Title Bar*

Berisi teks yang bertuliskan *Macromedia Flash* yang disertai dengan nama file yang sedang aktif.

3. *Menu Bar*

*Menu Bar* berisi kontrol untuk berbagai fungsi seperti membuat, membuka, dan menyimpan *file*, dan lain-lain. *Menu Bar* terdiri dari beberapa submenu yang dilengkapi dengan *shortcut* (jalan pintas) dengan menggunakan kombinasi tombol pada keyboard.

#### 4. *Toolbox*

*Toolbox* merupakan bagian yang terdiri dari berbagai *tool* yang berfungsi membuat gambar, memilih objek, dan memanipulasi objek yang merupakan komponen dari *stage*.

#### 5. *Time Line*

*Time line* merupakan tempat dimana animasi objek akan dijalankan. *Time line* berfungsi untuk menentukan kapan suatu objek dimunculkan atau dihilangkan berdasarkan satuan waktu. *Timeline* terbagi menjadi beberapa bagian, antara lain:

##### a. *Layer*

*Layer* merupakan susunan atau lapisan yang terdiri dari kumpulan objek atau komponen gambar, teks, atau animasi. Urutan posisi *layer* akan mempengaruhi urutan tampilan objek yang dianimasikan.

##### b. *Frame*

*Frame* merupakan bagian yang terdiri dari segmen-segmen yang akan dijalankan secara bergantian dari kiri ke kanan.

##### c. *Playhead*

*Playhead* merupakan penunjuk posisi *frame* pada saat dijalankan.

##### d. *FPS (frame per second) box*

*FPS (frame per second) box* merupakan penunjuk kecepatan animasi untuk hitungan *frame* per detik.

#### 6. *Panel*

*Panel* merupakan jendela tambahan yang dipergunakan untuk mengedit/mengatur performan dari suatu objek. Flash memiliki beberapa *panel* sesuai dengan fungsinya. *Panels* biasanya terletak di bagian kanan area Flash. Untuk menampilkan *panel* tertentu, klik menu *Window > (Nama Panel)*

## 2.5 Gerund

### 2.5.1 Pengertian Gerund

Gerund adalah bentuk verb ing dari kata kerja yang difungsikan sebagai kata benda (membendakan kata kerja) dengan cara menambah ING di belakangnya.

**Rumus:** *Verb + Ing*

### 2.5.2 Penggunaan Gerund

Karena *gerund* merupakan sejenis kata benda, *gerund* digunakan sebagai berikut:

#### 1. Sebagai subjek

Gerund jika digunakan sebagai subjek untuk suatu kalimat memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Berupa kata kerja + ing.
- b. Berada di depan predikat.
- c. Merupakan subjek dari kalimat tersebut.
- d. Mempunyai arti sebuah benda yang merupakan subjek dari kalimat tersebut.

Contoh:

***Reading*** *is pleasant.*

= Membaca adalah hal yang menyenangkan.

***Smoking*** *is not good for our healthy.*

= Merokok adalah tidak bagus untuk kesehatan.

#### 2. Sebagai objek



a. Objek kata kerja

Gerund dapat digunakan sebagai objek yang mengikuti kata kerja. Kata kerja yang diikuti oleh *gerund* hanya kata kerja tertentu. Kata kerja yang dapat diikuti gerund sebagai objek antara lain: *abhor, advice, bear, begin, consider, delay, enjoy, escape, finish, like, need.*

Contoh:

*I don't like **smoking**.*

= Saya tidak suka merokok.

*Your hair needs **cutting**.*

= Rambutmu perlu dipotong.

b. Objek kata depan

Kata depan (*preposition*) yang bisa digunakan *gerund* antara lain: *at, after, by, for, about, from, to, of, out, with, before, in, on, without.*

Contoh:

*They were late **in coming**.*

= Mereka datang terlambat.

*He left **without saying anything**.*

= Dia pergi tanpa mengatakan apa-apa.

3. Sebagai Subjek Complement (pelengkap pokok.kalimat)

Bentuk: *To be + Gerund*

Contoh:

*My hobby is **reading** novel.*

= Hobi saya adalah membaca novel.

*One of his worst habits is **telling** lies.*

= Salah satu kebiasaan terburuknya adalah mengatakan kebohongan.

4. Digunakan di belakang "No..." membentuk kalimat pendek yang menyatakan larangan atau peringatan.

Contoh:

*No **Parking!***

= Dilarang Parkir!

*No **Smoking!***

= Dilarang Merokok!

5. Sebagai Noun Modifier (penjelas kata benda)

Bentuk: *Gerund + Noun*

Contoh:

*The **waiting room** is very large.*

= Ruangan tunggu itu sangat besar.

*The **reading books** are on the table.*

= Buku-buku bacaan itu ada di atas meja.

6. Digunakan sebagai Appositive (keterangan tambahan) dalam suatu kalimat

Contoh:

*Her favourite exercise, **swimming in the pool**, makes her body strong.*

= Latihan kesukaannya, berenang di kolam renang, membuat tubuhnya kuat.

*She has a bad habit, **gambling***

= Ia mempunyai kebiasaan buruk, berjudi.

7. Digunakan di belakang Possessive Adjective/Noun/Pronoun

Contoh:

***Ita's cooking is very delicious.***

= Masakan Ita adalah sangat enak.

***Her coming makes me surprised.***

= Kedatangannya membuat saya terkejut.

8. Digunakan setelah kelompok kata (phrase) tertentu

Frase yang sering diikuti oleh *gerund* diantaranya adalah: *It's no use..., It's no good..., It's worth..., Would you mind....*

Contoh:

***It's no use talking to that man.***

= Tidak ada gunanya bicara dengan laki-laki itu.

***It's not worth getting angry with her.***

= Tidak perlu marah kepadanya.

9. Digunakan setelah Preposisi (kata depan) yaitu: *to without, after, before, instead of, about, by, in, at, on, for, of.*

Contoh:

***Before leaving the house, I locked the door.***

= Sebelum meninggalkan rumah, saya mengunci pintu.

***After washing the rice, Ita cooked it.***

= Setelah mencuci beras, Ita memasaknya.

***This knife is for cutting.***

10. Digunakan setelah Verb/Adjective/Noun + Preposition

Contoh:

*Sherly is **thinking of going** to London.*

= Sherly merasa akan pergi ke London.

*I am **tired of doing** the work again.*

= Saya lelah melakukan tugas ini lagi.

*She is glad to have this opportunity of coming to visit your country*

= Dia senang mempunyai kesempatan datang mengunjungi kotamu.

11. Digunakan untuk menyatakan ungkapan tertentu (*idiomatic expression*) yang menyatakan kegiatan rekreasi

Bentuk: *Go + Gerund*

Contoh:

*Do you **go shopping** on Sunday.*

= Apakah kamu pergi berbelanja pada hari Minggu.

### 2.5.3 Bentuk Gerund

*Gerund* mempunyai empat bentuk, yaitu dua bentuk *active voice* dan dua bentuk *passive voice*.

#### 1. Present Active

Bentuk: **Verb + Ing**

Contoh: *Learning*

*Dropping*

*Loving*

*Carrying*

*Trafficking*

#### 2. Perfect Active

Bentuk: **Having + Past Participle**

Contoh: *Having learned*

*Having read*

*Having dropped*

Bentuk ini biasanya digunakan untuk menyatakan suatu peristiwa yang terjadi lebih dulu daripada peristiwa lain mengikutinya.

Contoh:

*I regret not **having taken** her advice.*

= Saya menyesal tidak menuruti nasehatnya.

*He doesn't remember **having ever promised** you that.*

= Dia tidak ingat bahwa saya pernah menjanjikan itu kepadamu.

### 3. Present Passive

Bentuk: **Being + Past Participle**

Contoh: *Being written*

*Being asked*

*Being read*

*Being witten*

Penggunaannya:

*I remember **being taken** to London as a small child.*

= Saya ingat bahwa saya pernah dibawa ke London ketika masih kecil.

*He likes driving car, but he dislike **being driven**.*

= Ia mengemudikan mobil, tetapi tidak suka dikendalikan.

### 4. Perfect Passive

Bentuk: **Having + Been + Past Participle**

Contoh: *Having been written*

*Having been asked*

Penggunaannya:

*The watch was still going in spite of **having been dropped**.*

= Arloji itu masih jalan meskipun telah pernah dijatuhkan.

*The football team has played ten matches this season without **having been beaten** once.*

= Regu sepak bola itu telah bertanding sepuluh kali dalam musim ini tanpa terkalahkan.

Bentuk Passive gerund biasanya digunakan kata-kata seperti:

*Want need deserve require*

Contoh:

*Your method **needs improving**.*

= Caramu itu perlu diperbaiki.

*My shoes **want mending**.*

= Sepatuku sudah harus diperbaiki.

#### 2.5.4 Negative Gerund

Bentuk negative gerunds dibuat dengan dengan menempatkan particle (kata bantu) **NOT** di depan gerund tersebut.

Contoh:

*She regretted **not seeing** her boyfriend last weekend.*

= Dia menyesal tidak bertemu pacarnya akhir pekan lalu.

*Students are usually worried of **not getting** good grades.*

= Murid biasanya cemas tidak akan mendapatkan nilai bagus.

*The criminal insisted on **not telling** the truth even though the policemen had tortured him.*

= Penjahat itu bersikeras tidak menceritakan yang sebenarnya walaupun polisi telah menyiksanya.

## 2.5.5 Perbandingan Gerund

### 2.5.5.1 Perbandingan Gerund dengan Verbal Noun

*Gerund* dan *verbal noun* sama-sama memiliki bentuk **verb + ing**, namun sifat dan penggunaan masing-masing berbeda.

*Verbal noun* adalah *gerund* yang dikatabendakan, oleh karena itu ciri-ciri yang ada pada kata benda juga ada pada *verbal noun*, dan ciri-ciri *gerund* atau kata kerja (*verb*) sudah tidak terdapat lagi pada *verbal noun*.

Berikut adalah beberapa sifat dari *verbal noun* yang membedakannya dengan *gerund*:

1. Seperti *noun*, di depan *verbal noun* dapat diberi *article* “a” atau “the”, dan di belakangnya diikuti dengan *preposition* “of”. Sedangkan di depan *gerund* tidak dapat diberi *article* dan di belakangnya tidak diikuti *preposition*.

Contoh:

*The **reading** of the novel took her about two days. (Verbal Noun)*

= Dalam membaca novel membutuhkan waktu selama dua hari.

*She likes **reading**. (Gerund)*

= Dia suka membaca.

2. *Verbal noun*, seperti *noun* dapat diterangkan dengan *adjective*.

Contoh:

*There was **much debating** on the subject. (Debating: Verbal Noun)*

= Ada banyak perdebatan pada subjek ini.

3. *Verbal noun*, seperti *noun* mempunyai bentuk jamak (*Plural*).

Contoh:

*Everybody was annoyed at her **mischievous doings**. (Doings: Verbal Noun, berbentuk jamak)*

= Semua orang jengkel pada perbuatan nakalnya itu.

4. *Verbal noun* tidak mempunyai sifat-sifat kata kerja (*verb*) dan juga tidak mempunyai objek atau menjadi objek dari sebuah preposisi.

Contoh:

*The shooting of those rare bird appalled us.*

= Semua orang jengkel pada perbuatan nakalnya itu.

### 2.5.5.2 Perbandingan Gerund dengan Participle

Bentuk *gerund* adalah sama seperti bentuk *Present Participle* dan keduanya merupakan bagian dari kata kerja. Perbedaannya, *Gerund* merupakan sejenis kata benda, tetapi *Present Participle* adalah kata sifat.

Contoh:

*The running boy is Anwar. (Active Participle)*

= Anak yang sedang berlari itu adalah Anwar.

*The running shoes are very expensive. (Gerund)*



= Sepatu yang digunakan untuk berlari itu sangat mahal.

### 2.5.5.3 Perbandingan Gerund dengan Infinitive

Berikut ini adalah perbandingan antara *gerund* dengan *infinitive* "to".

1. *Gerund* bisa dipakai di belakang preposisi, dan di depan *gerund* bisa diberi *possessive adjective* atau *possessive noun*.

*Infinitive with "to"* tidak bisa dipakai dibelakang preposisi, dan di depan *infinitive* tidak bisa diberi *possessive adjective* atau *possessive noun*.

Contoh:

*After writing.*

= Setelah menulis.

*Mary's coming.*

= Kedatangan Mary.

2. *Gerund* dan *infinitive with "to"* sama-sama dapat dipakai di belakang beberapa kata sebagai objek kata kerja tersebut. Kata kerja yang dapat diikuti oleh *gerund* dan *infinitive* adalah: *advise, allow, attempt, begin, continue, forget*.

Contoh:

*The girl began to laugh.*

= Gadis itu mulai untuk tertawa.

*The girl began laughing.*

= Gadis itu mulai tertawa.

3. Kata-kata kerja yang hanya dapat dipakai di depan *gerund*, dan *gerund* tersebut sebagai objeknya.

Contoh:

*They **don't allow walking** on the lawn.*

= Mereka tidak mengizinkan berjalan di halaman.

*I have just **finished typing** my paper.*

= Saya telah menyelesaikan menyetik kertas saya.

4. Kata-kata kerja yang hanya dapat dipakai di depan *infinitive* "to".

Contoh:

*I cannot **afford to lose** so good a chance.*

= Saya tidak boleh kehilangan kesempatan yang sangat baik.

*They **decided to build** a university.*

= Mereka memutuskan untuk membangun sebuah universitas.