

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Tentang Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.²²

Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas. Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.

Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.²³ Adapun Soekamto mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk

²²Kokom Komulasari, *Pembelajaran Kontektual*, (Bandung: PT. Rafika Aditama, 2011) hal. 57

²³Agus Suprijono, 2012, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012) hal. 45-46

mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.²⁴ Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.²⁵

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang berisi serangkaian proses pembelajaran dari awal sampai akhir yang tersusun secara sistematis yang dipilih guru untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran

Fungsi model pembelajaran adalah guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.²⁶

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
2. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis

²⁴Iif Khoiru Ahmadi dan Sofan Amri, *Paikem Gembrot*,(Jakarta:PT. Prestasi Pustakaraya,2011), hal.8

²⁵ Rusman, *Model- Model Pembelajaran*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada,2012), hal. 133

²⁶ Agus Suprijono, *Cooperatif Learning Teori...*, hal.46

3. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
4. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model synectic dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
5. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran, (2) adanya prinsip-prinsip reaksi, (3) sistem sosial, dan (4) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
6. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur, (2) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
7. Membuat persiapan mengajar (desain intruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.²⁷

B. Kajian Teori Tentang Model Pembelajaran Koopertif

1. Pengertian Model Pembelajaran Koopertif

Cooperative berarti bekerja sama dan *learning* berarti belajar, jadi belajar melalui kegiatan bersama.²⁸ *Cooperative learning*

²⁷ Rusman, Model-model Pembelajaran, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal 136

mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam bekerja ataupun membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. *Cooperative learning* juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan diantara sesama anggota kelompok.

Cooperatif Learning adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang. Dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktifitas anggota kelompok, baik secara individu maupun kelompok.²⁹

Dengan demikian pembelajaran kooperatif bergantung pada efektivitas kelompok-kelompok peserta didik. Dalam pembelajaran ini, guru diharapkan membentuk kelompok-kelompok kooperatif dengan berhati-hati agar semua anggotanya dapat bekerja bersama-sama untuk memaksimalkan pembelajarannya sendiri dan pembelajaran teman-teman satu kelompoknya. Masing-masing anggota kelompok

²⁸Buchari Alma, dkk, *Guru Profesional: Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2009), cet. II, hal. 80

²⁹Etin Sholihatin dan Raharja, *Cooperatif Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: PT Buku Aksara, 2007), hal. 4

bertanggung jawab mempelajari apa yang disajikan dan membantu teman-teman satu anggota untuk mempelajarinya juga.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang banyak digunakan dan menjadi perhatian serta dianjurkan oleh para ahli penelitian. Hal ini dikarenakan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Slavin dinyatakan bahwa:³⁰

- a. Penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain.
- b. Pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam berfikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman. Dengan alasan tersebut, model pembelajaran kooperatif diharapkan mampu meningkatkan kualitas belajar peserta didik dan meningkatkan keaktifan peserta didik.

2. Unsur- Unsur Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekadar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar model pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Menurut Roger dan David Johnson dalam Rusman, ada lima unsur dasar dalam model pembelajaran kooperatif

³⁰ Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), cet. IV, hal. 205-206

(*cooperatif learning*). Lima unsur dasar dalam model pembelajaran kooperatif (*Cooperatif Learning*) adalah sebagai berikut.³¹

a. Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*).

Dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha kelompok. Dan keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota. Oleh karena itu, semua anggota dalam kelompok akan merasakan saling ketergantungan.

b. Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*)

Keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut.

c. Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*)

Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan yang luas pada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka untuk melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.

d. Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*)

Pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.

³¹ Rusman, *Model-model Pembelajaran ...*, hal. 212

e. Evaluasi proses kelompok

Yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

3. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan model pembelajaran lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dengan kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan materi pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari cooperative learning.

Karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Pembelajaran Secara Tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.³² Untuk itulah, kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan tim.

Setiap kelompok bersifat heterogen. Artinya, kelompok terdiri atas anggota yang memiliki kemampuan akademis, jenis

³² Ibid...., hal 207

kelamin, dan latar sosial yang berbeda.³³ Hal ini dimaksudkan agar setiap anggota kelompok dapat saling memberikan pengalaman, saling memberi dan menerima, sehingga diharapkan setiap anggota dapat memberikan kontribusi terhadap keberhasilan kelompok.

b. Didasarkan pada Manajemen Kooperatif

Sebagaimana pada umumnya, manajemen mempunyai empat fungsi pokok, yaitu:³⁴

- 1) Fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan.
- 2) Fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif.
- 3) Fungsi manajemen sebagai pelaksanaan, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif harus dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, melalui langkah-langkah pembelajaran

³³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 245

³⁴ Rusman, *Model-Model Pembelajaran...*, hal. 207

yang sudah ditentukan termasuk ketentuan-ketentuan yang sudah disepakati bersama.³⁵

- 4) Fungsi manajemen sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun nontes.

c. Kemauan untuk Bekerja Sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerja sama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil optimal.³⁶

d. Keterampilan Bekerja Sama

Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajara secara kelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.³⁷

4. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting. Menurut Depdiknas tujuan pertama pembelajaran kooperatif, yaitu meni

³⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 245

³⁶ Rusman, *Model-model Pembelajaran...*, hal. 207

³⁷ Ibid..., hal 207

ngkatkan hasil akademik, dalam meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademiknya. Siswa yang lebih mampu akan menjadi nara sumber bagi siswa yang kurang mampu, yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama. Sedangkan tujuan yang kedua, pembelajaran kooperatif member peluang agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai perbedaan latar belajar. Perbedaan tersebut antara lain perbedaan suku, agama, kemampuan akademik, dan tingkat sosial. Tujuan ketiga dari pembelajaran kooperatif ialah untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan yang dimaksud antara lain, berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok dan sebagainya.³⁸

5. Langkah- Langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif. Langkah-langkah itu ditunjukkan pada table berikut:³⁹

³⁸ Tukiran, dkk, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Bandung: ALFABETA, 2011), hal. 60

³⁹ Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Prestasi Pusaka: Jakarta, 2007), hal. 48-49

Tabel 2.1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif

FASE	TINGKAH LAKU GURU
Fase-1 Menyajikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Fase-2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase-3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
Fase-4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
Fase-5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase-6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

Penjelasan lebih lanjut tentang enam langkah pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:⁴⁰

Fase-1: Guru mengklasifikasi maksud pembelajaran kooperatif. Hal ini penting untuk dilakukan karena peserta didik harus memahami dengan jelas prosedur dan aturan dalam pembelajaran.

Fase-2: Guru menyampaikan informasi, sebab informasi ini merupakan isi akademik.

⁴⁰ Suprijono, *Cooperative Learning.....*, hal. 65-66

Fase-3: Kekacauan bisa terjadi pada fase ini, oleh sebab itu transisi pembelajaran dari dan kelompok-kelompok belajar harus diorkestrai dengan cermat. Sejumlah elemen perlu dipertimbangkan dalam menstrukturisasikan tugasnya. Guru harus menjelaskan bahwa pesertadidik harus saling bekerja sama di dalam kelompok. Penyelesaian tugas kelompok harus merupakan tujuan kelompok.

Fase-4: Guru perlu mendampingi tim-tim belajar, mengingatkan tentang tugas-tugas yang dikerjakan peserta didik dan waktu yang dialokasikan. Pada fase ini bantuan yang diberikan guru dapat berupa petunjuk, pengarahan, atau meminta beberapa peserta didik mengulangi hal yang sudah ditunjukkannya.

Fase-5: Guru melakukan evaluasi dengan menggunakan strategi evaluasi yang konsisten dengan tujuan pembelajaran.

Fase-6: Guru mempersiapkan struktur reward bersifat individualistis, kompetitif, dan kooperatif.

6. Kelemahan dan Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif

Setiap model pembelajaran tentu mempunyai dan kelemahannya masing-masing. Berikut kelemahan dan kelebihan model pembelajaran kooperatif:⁴¹

a. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif

Jarolimek dan Parker dalam Isjoni, mengatakan keunggulan yang diperoleh dalam pembelajaran ini adalah: 1)

⁴¹ Isjoni, *Cooperative Learning*, (Bandung: ALFABETA, 2012), hal. 24-25

saling ketergantungan yang positif, 2) adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu, 3) siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas, 4) Suasana kelas yang rileks dan menyenangkan, 5) Terjalannya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru, dan 6) Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

b. Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif

Kelemahan model pembelajaran kooperatif bersumber pada dua faktor, yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar. Faktor dari dalam, yaitu: 1) Pendidik harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu, 2) Agar proses pembelajaran berjalan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai 3) selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, dan 4) saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif.

C. Kajian Tentang Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Guna meningkatkan kerjasama dan kekatifan peserta didik, guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* atau mencari pasangan. Model pembelajaran ini merupakan salah satu alternatif yang bisa diterapkan kepada peserta didik. Tipe *Make A Match* ini merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Curran (1994).

Model *Make a Match* adalah model pembelajaran yang penerapannya dengan cara mencari pasangan. Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *Make A Match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.⁴²

Pembelajaran dengan model pembelajaran *Make A Match* yaitu pembelajaran yang teknik mengajarnya dengan mencari pasangan melalui kartu pertanyaan dan jawaban yang harus ditemukan dan didiskusikan oleh pasangan siswa tersebut.

Model pembelajaran *Make A Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan metode ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang

⁴² Suprijono, *Cooperative learning*....., hal.94

merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.⁴³

Make A Match adalah model yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan model ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan.

2. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match*

Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*, yaitu sebagai berikut:⁴⁴

- a. Buatlah potongan-potongan kertas sejumlah peserta didik yang ada dalam kelas.
- b. Bagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- c. Tulis pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- d. Pada separo kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tadi dibuat.

⁴³ Rusman, *Model-Model Pembelajaran...*, hal. 223

⁴⁴ Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pusat insan Madani, 2008), hal.67-68

- e. Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
- f. Beri setiap peserta didik satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh peserta didik akan mendapatkan soal dan separuh yang lainnya akan mendapatkan jawaban.
- g. Minta peserta didik untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk yang berdekatan.
- h. Terangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
- i. Setelah semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal-soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.
- j. Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

3. Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

a. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Adapun kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, baik secara kognitif maupun fisik.
- 2) Karena ada unsur permainan, maka model pembelajaran ini menyenangkan.
- 3) Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- 4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian peserta didik untuk tampil presentasi.
- 5) Efektif melatih kedisiplinan peserta didik menghargai waktu untuk belajar.⁴⁵

b. Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Adapun kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* adalah sebagai berikut:

- 1) Jika model pembelajaran ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
- 2) Pada awal penerapan model pembelajaran ini, banyak peserta didik yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.

⁴⁵ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2013), hal. 253

- 3) Jika guru tidak mengarahkan peserta didik dengan baik, akan banyak peserta didik yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
- 4) Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada yang tidak mendapatkan pasangan, karena mereka bisa malu.
- 5) Menggunakan model pembelajaran ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.⁴⁶

D. Kajian Tentang Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Medium* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.⁴⁷

Menurut R. Ibrahim dan Nana Syaodih S. media diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar-mengajar.⁴⁸

Sementara itu Gerlach dan Ely seperti yang dikutip oleh Arsyad mendefinisikan media secara garis besar, bahwa media adalah manusia,

⁴⁶*Ibid.* hal. 253

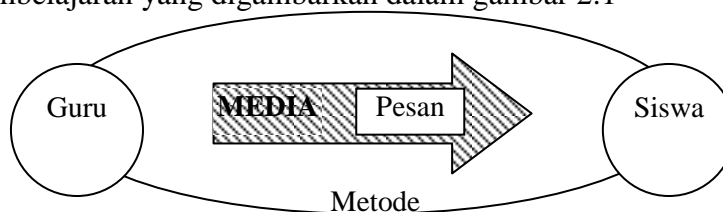
⁴⁷Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Rajagrafindo, 2009), hal. 6

⁴⁸R. Ibrahim dan Nana Syaodah S., *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hal. 112

materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan ketrampilan atau sikap.⁴⁹

Pengertian media pembelajaran itu sama dengan media pendidikan, hal itu sesuai dengan Oemar Hamalik yang mengatakan bahwa yang dimaksud media adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.⁵⁰

Menurut Heinich dalam Sri Anitah W. media merupakan alat saluran komunikasi. Dia mencontoh media ini, seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), computer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai, media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*message*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Heinich juga mengaitkan hubungan antara media dengan pesan dan metode (*methods*) dalam proses pembelajaran yang digambarkan dalam gambar 2.1⁵¹



Gambar 2.1
Hubungan Media dengan Pesan dan Metode Pembelajaran

Bagan di atas menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran itu terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan. Pesan tersebut

⁴⁹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 3

⁵⁰Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Citra Aditiya Bakti, 1989), hal. 12

⁵¹Sri Anitah W. dkk, *Materi Pokok Strategi Pembelajaran SD...*, hal. 6.4

biasanya merupakan isi dari suatu topik pembelajaran. Pesan-pesan tersebut disampaikan oleh guru kepada siswa melalui suatu media dengan menggunakan prosedur pembelajaran tertentu yang disebut metode.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang media di atas maka pada akhirnya penulis menyimpulkan bahwa media atau alat bantu atau sarana yang berkaitan dengan alat peraga yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar mengajar guna mencapai tujuan pengajaran.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran:

- 1) Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafik sering disebut juga media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- 2) Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama dan lain-lain.
- 3) Media proyeksi seperti slide, film strip, film, penggunaan OHP, dan lain-lain.

4) Penggunaan lingkungan seperti media pendidikan.⁵²

Secara umum, media dapat digolongkan menjadi tiga jenis, yaitu: (1) visual media atau media pandang (2) audio visual atau media dengar, dan (3) audio visual media atau media dengar dan pandang.⁵³

Media pandang adalah media yang dapat dipandang atau dilihat dan dapat disentuh oleh siswa, missal, gambar, foto, benda sesungguhnya, peta, miniatur, dan realita. Sedangkan media dengar (*audio*) untuk ketrampilan menyimak adalah media yang wacana atau isinya perekam dan didengarkan. Misalnya, radio dan *cassette recorder*.⁵⁴ Dan media audio visual adalah perpaduan antara media pandang dan media dengar, misalnya, CD, TV, Film.

Beberapa media dapat digunakan untuk kegiatan tertentu, misalnya:

- 1) *Flash card* untuk memperkenalkan kosa kata baru, melatih, dan mengingat nama-nama benda yang ada disekitar siswa.
- 2) *Picture card* atau kartu bergambar yang ukurannya kecil ditempel di flannel board untuk menjodohkan gambar dengan tulisan. Kartu ini dapat juga digunakan dalam permainan.
- 3) Poster atau gambar berseri yang terdiri dari beberapa gambar dapat dipakai untuk membantu siswa memperlancar ketrampilan menulis. Siswa dapat menuliskan suatu peristiwa dengan urutan yang runtut dengan bantuan gambar seri.

⁵²Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hal. 237-238

⁵³Kasihani K.E Suyanto, *English for Young Learners...*, hal. 102

⁵⁴*Ibid.*, hal. 102

- 4) Bahan rekam atau VCD dapat digunakan untuk mengajarkan kosakata lewat nyanyian, dongeng, dan dialog.⁵⁵

3. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Berikut beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, diantaranya:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.⁵⁶

Menurut Ahmad Rohani fungsi media pembelajaran adalah:

- 1) Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar.
- 2) Memperjelas informasi pada waktu tatap muka dalam proses belajar mengajar.
- 3) Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar.

⁵⁵*Ibid.*, hal. 40

⁵⁶Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 26-27

- 4) Mendorong motivasi belajar.
- 5) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam menyampaikannya.
- 6) Menambah variasi dalam menyajikan materi.
- 7) Memungkinkan peserta didik memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat, dan minatnya.
- 8) Mencegah terjadinya verbalisme.
- 9) Mudah dicerna dan tahan lama dalam menyerap pesan-pesan (informasinya sangat membekas, tidak mudah lupa).
- 10) Dapat mengatasi watak dan pengalaman yang berbeda.⁵⁷

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam memilih media pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah difahami.
- 3) Kemudahan memperoleh media, media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya, guru mampu menggunakannya, dengan baik dalam proses belajar mengajar.
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya.

⁵⁷Ahmad Rohani, *Media Intruksional edukatif...*, hal. 9-10

- 6) Sesuai dengan taraf berfikir siswa, memilih media pembelajaran sesuai dengan taraf berfikir siswa sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat difahami oleh siswa.⁵⁸

Dengan kriteria pemilihan media di atas, guru akan lebih mudah menggunakan media mana yang dianggap tepat untuk membantu dalam proses belajar mengajar sehingga dengan adanya media yang tepat dapat melaksanakan proses belajar mengajar dengan efektif dan efisien.

E. Kajian Tentang Media Flash Card

1. Pengertian Media Flash card

Dari sekian media pembelajaran, media *flash card* adalah salah satu media yang cukup mumpuni digunakan untuk sebuah pembelajaran yang menyangkut kosakata bahasa. *Flash Card* berasal dari bahasa Inggris, *Flash* (cepat), *Card* (kartu). Jadi *Flash Card* artinya kartu cepat. *Flash Card* adalah media yang sederhana yang menggunakan kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.⁵⁹

Pengertian *Flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flashcard* biasanya

⁵⁸Nana Sudjana, Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru, 1991), hal. 4-5

⁵⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran.....*, 119

berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.⁶⁰

Menurut Rudi Susilana dan Cepiriyana *flashcard* merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25 X 30 cm. Gambar-gambar pada *flashcard* merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar.⁶¹

Menurut Kasihani, *flashcards are teaching aids as picture paper which has 25x30. The pictures is made by hand, pictures or photo which is stick on the flashcard.*⁶² (Flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30. Gambar-gambarnya dibuat dengan tangan, foto, atau memanfaatkan gambar / foto yang sudah ada ditempelkan pada lembaran-lembaran flashcard).

Dini Indriana juga mengungkapkan bawa “*Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *postcard* atau sekitar 25 X 30 cm.”⁶³

Dari beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Flash Card* adalah media pembelajaran visual yang berbentuk kartu yang berisi gambar, simbol atau tulisan yang

⁶⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2011), hlm. 119-120

⁶¹ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian)*, (Bandung : CV Wacana Prima, 2011), hlm. 94.

⁶² Kasihani K.E Suyanto, *English for Young Learners Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2007), hlm 109

⁶³ Dina Indriana, *Ragam Alat bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hlm. 68.

bisa mengarahkan siswa tentang materi yang dipelajari, sehingga dapat mempercepat pemahaman dan dapat memperkuat ingatan siswa.

2. Fungsi Media Flash Card

Adapun fungsi media pembelajaran *Flash Card* adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini. *Flash Card* atau kartu belajar ini merupakan terobosan baru di bidang metode pengajaran membaca dengan mendayagunakan kemampuan otak kanan untuk mengingat.⁶⁴

Adapun fungsi media *flash card* adalah sebagai berikut:

- a. Memperkenalkan dan memantapkan siswa tentang konsep yang dipelajari
- b. Menarik perhatian siswa dengan gambar yang menarik
- c. Memberikan variasi kepada siswa dalam proses pembelajaran, sehingga tidak membosankan.
- d. Memudahkan guru dalam memberikan pemahaman kepada siswa
- e. Siswa akan lebih mudah untuk mengingat karena sambil melihat gambar
- f. Merangsang siswa untuk memberikan respon yang diinginkan, misalnya dalam latihan memperlancar bacaan-bacaan dalam shalat

⁶⁴ Apa itu Flashcard dalam, [http://bebibluu.blogspot.com/2009/08/apa-itu-flash cardkartu-belajar.html](http://bebibluu.blogspot.com/2009/08/apa-itu-flash-cardkartu-belajar.html) diakses tanggal 20 Maret 2017

- g. Melatih siswa untuk memperkenalkan kosa kata baru dan informasi baru
- h. Bisa menciptakan memory games, review quizzes (pengulangan pelajaran di sekolah), guessing games (tebak-tebakan).

3. Karakteristik Media Flash Card

Flash card merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Dari pengertian *flash card* di atas yaitu kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Maka, dapat disimpulkan bahwa *flash card* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. *Flash card* berupa kartu bergambar yang efektif.
- b. Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
- c. Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
- d. Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
- e. Sederhana dan mudah membuatnya.

4. Pembuatan Media Flash Card

Cara mendapatkan media *Flash Card* ini juga bisa membeli di toko, mendownload dari internet. Kalau ingin lebih bervariasi, maka

membuat sendiri menggunakan komputer, menggunting gambar dari majalah atau koran, atau dengan menggambar sendiri dan agar lebih tahan lama, maka sebaiknya dilaminating.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan *Flash Card*, yaitu:⁶⁵

- a. Ukuran harus memadai dan cukup besar dan jelas terlihat oleh siswa seluruh kelas
- b. Gambar harus dapat menyampaikan pesan dengan jelas, jangan rancu, atau menggambarkan sesuatu yang membingungkan
- c. Penggunaan *Flash Card* harus tepat, yaitu cara memegang dan cara menggerakkan saat mengganti gambar, gambar harus cukup jelas dipandang siswa dan digerakkan secara cepat dari belakang ke depan

Disini peneliti membuat sendiri media flash card dengan mendownload gambar- gambar dari internet dan kemudian ditempel di atas kertas karton agar mudah dipegang dan dilihat ketika digunakan .

5. Kelebihan dan Kelemahan Media Flash Card

Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *flash card* memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan, antara lain:⁶⁶

- a) Mudah dibawa-bawa

⁶⁵ Kasihani. K.E. Suyanto, English For Young Learners....., 106

⁶⁶ Rudi Susilana dan CepiRiyana, Media Pembelajaran, hlm. 95.

- b) Praktis
- c) Gampang diingat
- d) Menyenangkan.

Adapun kelemahan media pembelajaran *Flash Card*, yaitu :

- a) Kadang-kadang terlampau kecil untuk ditunjukkan kelas yang besar
- b) Pelajar tidak selalu mengetahui bagaimana menginterpretasikan gambar
- c) Tidak dapat memberikan kesan yang berhubungan dengan gerak, emosi, maupun suara

F. Kajian Tentang Keaktifan

1. Pengertian keaktifan

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.⁶⁷

Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas, baik aktifitas fisik maupun psikis. Aktifitas fisik adalah siswa

⁶⁷ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada 2001) hal. 98

giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktifitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran.

Thorndike mengemukakan keaktifan belajar siswa dalam belajar dengan hukum “law of exercise”-nya menyatakan bahwa belajar memerlukan adanya latihan-latihan dan Mc Keachie menyatakan berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan “manusia belajar yang aktif selalu ingin tahu”.⁶⁸

Dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif.

2. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, peserta

⁶⁸ Dimiyati dan mudjjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009) hal 45

didik juga dapat berlatih untuk berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Disamping itu, guru juga dapat merencanakan sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Keaktifan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa adalah: 1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran; 2) Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik); 3) Mengingat kompetensi belajar kepada peserta didik; 4) Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari); 5) Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari; 6) Memunculkan aktifitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, 7) Memberikan umpan balik (feedback); 8) Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur; 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.

Keaktifan dapat ditingkatkan dan diperbaiki dalam keterlibatan siswa pada saat belajar. Cara untuk memperbaiki keterlibatan siswa diantaranya yaitu alokasikan waktu yang lebih banyak untuk kegiatan belajar mengajar, tingkatkan partisipasi

siswa secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar, serta berikanlah pengajaran yang jelas dan tepat sesuai dengan tujuan mengajar yang akan dicapai. Selain memperbaiki keterlibatan siswa juga dijelaskan cara meningkatkan keterlibatan siswa atau keaktifan siswa dalam belajar. Cara meningkatkan keterlibatan atau keaktifan siswa dalam belajar adalah mengenali dan membantu anak-anak yang kurang terlibat dan menyelidiki penyebabnya dan usaha apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa, sesuaikan pengajaran dengan kebutuhan-kebutuhan individual siswa. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan usaha dan keinginan siswa untuk berfikir secara aktif dalam kegiatan belajar.⁶⁹

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan keaktifan dipengaruhi oleh berbagai macam faktor seperti menarik atau memberikan motivasi kepada siswa dan keaktifan juga dapat ditingkatkan, salah satu cara meningkatkan keaktifan yaitu dengan mengenali keadaan siswa yang kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

⁶⁹ Moch. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya: 2011) hal. 26-27

G. Kajian Tentang Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menemukan pengalaman belajarnya.⁷⁰ Hasil belajar digunakan guru untuk dijadikan pedoman ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan.

Hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan peserta didik yang ditentukan dalam bentuk angka.⁷¹ Menurut Benyamin Bloom hasil belajar diklasifikasikan menjadi tiga ranah, yakni: ranah kognitif, ranah afektif dan psikomotorik.⁷² Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual. Ranah afektif berkenaan dengan sikap. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menemukan pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan yang mencakup tiga aspek, kognitif, afektif, dan psikomotorik.

⁷⁰Moh Arif, *Konsep Dasar Pembelajaran Sains*, (Tulungagung: IAIN Tulungagung Pers, 2014), hal.3

⁷¹Darmansyah, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hal.13

⁷²Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal.22

2. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam proses belajar mengajar, ada banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian nilai belajar peserta didik, baik yang berasal dari dalam diri peserta didik (internal) maupun dari lingkungan luar (eksternal)⁷³.

Adapun faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik sebagaimana berikut:⁷⁴

a) Faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik (*internal*)

Faktor yang datang dari peserta didik terutama kemampuan yang dimilikinya. Selain kemampuan, faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar adalah motivasi belajar, minat belajar dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, faktor fisik dan psikis.

b) Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik (*eksternal*)

Faktor yang berasal dari luar yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor lingkungan. Salah satu lingkungan belajar yang paling mempengaruhi hasil belajar disekolah adalah pengajaran yang dikelola oleh guru. Hasil belajar disekolah dipengaruhi oleh kapasitas peserta didik dan kualitas pengajaran.

c) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*)

⁷³Maisaroh & Rostrieningsthal. 2010. *Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team Pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Komunikasi Di SMKN 1 Bogor. PTK*

⁷⁴Mufarokah, *Strategi Belajar...* hal.25

Faktor pendekatan belajar juga berpengaruh terhadap keberhasilan hasil belajar. Karena pendekatan belajar ini dapat menunjang keefektifan dan efesiansi proses pembelajaran.

3. Peranan hasil belajar

Peranan hasil belajar, yaitu:⁷⁵

1. Hasil belajar berperan memberikan informasi tentang kemajuan belajar peserta didik setelah mengikuti PBM (Proses Belajar Mengajar)
2. Hasil belajar memberikan bahan pertimbangan apakah peserta didik diberikan program perbaikan, pengayaan atau menjelaskan pada program pembelajarannya berikutnya.
3. Untuk keperluan bimbingan dan penyuluhan bagi peserta didik yang mengalami kegagalan dalam suatu program bahan pembelajaran.
4. Untuk keperluan supervise bagi kepala sekolah dan guru agar lebih berkompeten.
5. Sebagai bahan dalam memberikan informasi kepada orang tua peserta didik dan sebagai bahan dalam mengambil berbagai keputusan dalam pengajaran.

⁷⁵Zainal Abidin, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Malang: DEPDIKNAS, 2004), cet.4, hal.2

H. Kajian Tentang Bahasa Inggris

1. Pengertian Bahasa Inggris

Mata pelajaran Bahasa Inggris secara resmi diajarkan di sekolah dasar sejak tahun 1994 sebagai mata pelajaran muatan local (mulok). Walaupun dalam kenyataannya ada sekolah dasar yang sudah memprogramkan pelajaran Bahasa Inggris bagi peserta didiknya sebelum tahun tersebut, terutama sekolah-sekolah swasta yang mampu menyediakan pengajar dan bahan ajarnya.⁷⁶

Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis. Berkomunikasi adalah memahami dan mengungkapkan informasi pikiran, perasaan dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya.

Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan atau menghasilkan teks lisan atau tulisan yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara membaca dan menulis. Keempat keterampilan inilah yang digunakan untuk menanggapi atau menciptakan wacana dalam kehidupan masyarakat. Oleh karena itu mata pelajaran bahasa inggris diarahkan untuk mengembangkan ketrampilan-keterampilan tersebut agar lulusan

⁷⁶ Kasihani K.E. Suyanto, *English For Young Learns*, (Yogyakarta: Bumi Aksara, 2007), hal.1

mampu berkomunikasi dan berwacana dalam bahasa Inggris pada tingkat literasi tertentu.⁷⁷

Pendidikan Bahasa Inggris pada jenjang pendidikan SD identik dengan mengajari seorang bayi bahasa ibu. Dimana secara umum anak-anak di sekolah dasar belum mengenal Bahasa Inggris pada tingkat SD yang lebih bersifat pengenalan. Sehingga diusahakan sedapat mungkin agar tercapai apa yang disebut “kesan pertama yang mengesankan” yang selanjutnya sebagai motivasi bagi mereka untuk mengeksplorasi wawasan berbahasa Inggris pada tataran lebih lanjut.⁷⁸

2. Karakteristik Bahasa Inggris

Mata pelajaran Bahasa Inggris mempunyai karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran eksakta atau mata pelajaran ilmu sosial yang lain. Perbedaan ini terletak pada fungsi bahasa sebagai alat komunikasi. Hal ini mengindikasikan bahwa belajar Bahasa Inggris bukan saja belajar kosakata dan tata bahasa dalam arti pengetahuannya, tetapi harus berupaya menggunakan atau mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kegiatan komunikasi.

Memang diakui bahwa seseorang tidak mungkin akan dapat berkomunikasi dengan baik kalau pengetahuan kosakatanya rendah.

Oleh karena itu, penguasaan kosakata memang tetap diperlukan tetapi

⁷⁷ Ahmad Badar, Bahasa Inggris Definisi dan Sejarahnya dalam <https://masbadar.com/bahasa-inggris-definisi-dan-sejarahnya/>, diakses pada tanggal 17 Oktober 2016

⁷⁸ Ihcsan, *Metode Pembelajaran Bahasa Inggris* dalam <http://baliteacher.blogspot.com/2010/02/metode-pembelajaran-bahasa-inggris-sd.html>, diakses pada tanggal 15 Oktober 2016

yang lebih penting bukan semata-mata pada penguasaan kosakata tersebut tetapi memanfaatkan pengetahuan kosakata tersebut dalam kegiatan komunikasi dengan Bahasa Inggris.

Kegiatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris mencakup semua kompetensi bahasa yang berupa ketrampilan menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Ketrampilan bahasa ini disajikan secara terpadu, seperti yang terjadi dalam kehidupan kita sehari-hari.

- a) *Listening* (menyimak), bagi sebagian siswa kegiatan ini dianggap sulit karena kosa kata yang mereka miliki masih sangat terbatas. Kesulitan mereka akan terbantu jika apa yang disampaikan guru diiringi dengan gerak tangan, ekspresi wajah, dan gerak tubuh. Anak-anak dapat lebih memusatkan perhatian terhadap apa yang mereka dengarkan jika disertai kegiatan yang melibatkan mereka. Kemudahan ini akan membuat mereka termotivasi daripada mereka disuruh mendengar kemudian menulis apa yang mereka dengar. Apalagi bahasa Inggris tidak mereka dengar di luar kelas maupun di rumah.⁷⁹
- b) *Speaking* (berbicara), dari semua insting yang dimiliki anak sebagai pembelajar muda bahasa Inggris, insting untuk berinteraksi dan berbicara adalah yang paling penting untuk pembelajaran bahasa Inggris. Anak-anak biasanya ingin segera menggunakan bahasa

⁷⁹ Kasihani K.E. Suyanto, *English For Young Learns*, hal. 23

yang mereka pelajari untuk berkomunikasi. Dalam kegiatan *speaking*, guru harus memperhatikan tujuan dari kegiatan tersebut. Tujuannya adalah mempraktikkan bahasa yang dipelajari dengan benar dan mengutamakan *accuracy*, guru dapat mengoreksi kesalahan pada waktu itu juga. Dalam kegiatan *speaking* yang bersifat bebas misalnya games, tujuannya adalah member semangat kepada siswa untuk mengemukakan idenya dan fokusnya pada *content* dan bukan pada struktur.

- c) *Reading* (membaca), dalam kegiatan membaca hendaknya mengerti tujuan dari kegiatan tersebut, apakah tujuan mereka membaca untuk mengerti inti dari bacaan itu atau mereka membaca untuk mendapatkan suatu informasi tertentu saja. Dalam hal ini siswa tidak harus mengerti dari kata perkata, melainkan yang terpenting mereka bisa mengerti konteks dari suatu bacaan.
- d) *Writing* (menulis), ketrampilan menulis merupakan kelanjutan dari kegiatan terdahulu. Kegiatan ini hendaknya disesuaikan dengan usia dan tingkat kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa Inggris. *Writing* merupakan ketrampilan yang kompleks karena memerlukan kemampuan mengeja, struktur, penguasaan kosa kata.⁸⁰

Kemampuan seseorang dalam berkomunikasi dapat ditunjukkan dalam dua cara, yaitu komunikasi lisan dan komunikasi tertulis. Kalau

⁸⁰ Ibid., hal 26

komunikasi berlangsung secara lisan, ada unsur yang lain yang perlu diperhatikan oleh guru, dan tentu saja perlu diajarkan kepada para siswanya, yaitu mengenai ucapan atau pronunciation. Lebih-lebih Bahasa Inggris yang antara ejaan dan ucapannya kadang-kadang berbeda jauh. Kesalahan dalam ucapan akan menyebabkan seseorang tidak akan dapat mengemukakan gagasannya dengan tepat.⁸¹

3. Tujuan dan Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Inggris di MI/SD

Seorang siswa belum dapat dikatakan menguasai Bahasa Inggris kalau dia belum dapat menggunakan Bahasa Inggris untuk keperluan komunikasi, meskipun dia mendapat nilai yang bagus pada penguasaan kosakata dan tatabahasanya.

Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis. Berkomunikasi adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya. Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan/atau menghasilkan teks lisan dan/atau tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keempat

⁸¹ Tedjo, *Karakter Mata Pelajaran Bahasa Inggris*, dalam <https://tedjo21.files.wordpress.com/2009/09/karakter-matapelajar-bahasa-inggris.pdf>, diakses pada tanggal 20 Maret 2017

keterampilan inilah yang digunakan untuk menanggapi atau menciptakan wacana dalam kehidupan bermasyarakat.

Oleh karena itu, mata pelajaran Bahasa Inggris diarahkan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan tersebut agar lulusan mampu berkomunikasi dan berwacana dalam bahasa Inggris pada tingkat literasi tertentu.

Sehubungan dengan hal tersebut, perlu ditetapkan standar kompetensi bahasa Inggris bagi SD/MI yang menyelenggarakan mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai muatan lokal. Kompetensi lulusan SD/MI tersebut selayaknya merupakan kemampuan yang bermanfaat dalam rangka menyiapkan lulusan untuk belajar bahasa Inggris di tingkat SMP/MTs. Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan berinteraksi dalam bahasa Inggris untuk menunjang kegiatan kelas dan sekolah.

Pendidikan Bahasa Inggris di SD/MI dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa yang digunakan untuk menyertai tindakan atau *language accompanying action*. Bahasa Inggris digunakan untuk interaksi dan bersifat "*here and now*". Topik pembicaraannya berkisar pada hal-hal yang ada dalam konteks situasi. Untuk mencapai kompetensi ini, peserta didik perlu diajarkan dan dibiasakan dengan berbagai ragam pasangan bersanding (*adjacency pairs*) yang merupakan dasar menuju kemampuan berinteraksi yang lebih kompleks.

Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan (*language accompanying action*) dalam konteks sekolah
- b. Memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global.

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Inggris di SD/MI mencakup kemampuan berkomunikasi lisan secara terbatas dalam konteks sekolah, yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) Mendengarkan (2) Berbicara (3) Membaca (4) Menulis. Keterampilan menulis dan membaca diarahkan untuk menunjang pembelajaran komunikasi lisan.⁸²

Sementara itu kajian pokok Bahasa Inggris Kelas V MI/SD semester II yang dibahas dalam penelitian ini adalah *Shapes*.

I. Penelitian Terdahulu

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti yang membahas tentang berbagai mata pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* dengan media *Flashcard*. Diantaranya:

⁸² <http://kawaliwajo.blogspot.com/2012/07/mata-pelajaran-bahasa-inggris-untuk-anak.html>, diakses pada 4 Desember 2016

1. Pertama, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nafis dalam judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas III MI Senden Kampak Trenggalek.” Penelitian ini dilakukan pada tahun 2015 dengan menggunakan metode *Make A Match*. Hasil penelitian dengan menggunakan metode *Make A Match* pada pembelajaran bahasa Inggris pada peserta didik kelas III MI Senden Kampak Trenggalek adalah dapat meningkatkan prestasi belajar Bahasa Inggris Peserta didik yaitu peningkatan rata-rata Siklus 1 adalah 78,70 (74,07%), sedangkan pada hasil akhir penilaian Siklus II adalah 91,29 (81,48%). Dari data tersebut terlihat bahwa penerapan model kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris materi *Animal* kelas III di MI Senden Kampak Trenggalek.⁸³
2. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Sultonurohmah dalam skripinya yang berjudul “Penggunaan Metode *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Siswa Kelas III Di MI Darussalam 02 Aryojeding Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2010/2011”. Tujuan dari skripsi tersebut adalah untuk mengetahui apakah penggunaan metode *make a match* dapat meningkatkan pemahaman kosa kata siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab kelas III di MI Darussalam 02 Aryojeding Rejotangan Tulungagung. Dalam skripsi tersebut telah

⁸³ Jannatun nafis, Nur. *Penerapan Model Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas III MI Senden Kampak Trenggalek tahun ajaran 2014/2015*, (Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2015)

disimpulkan bahwa dengan penerapan Metode *Make A Match* dapat meningkatkan prestasi belajar Bahasa Arab. Hal ini ditunjukkan dengan prestasi belajar siswa yang mengalami peningkatan dari Siklus I ke Siklus II yaitu prestasi belajar siswa Siklus I dengan nilai rata-rata 69,03 dan pada Siklus II terdapat peningkatan dengan nilai rata-rata 80,64. Dari data tersebut penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *MakeA Match* dapat meningkatkan prestasi belajar Bahasa Arab kelas III MI Darussalam 02 Aryojeding Rejotangan Tulungagung.⁸⁴

3. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Anas, dalam skripsinya yang berjudul “Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas I MI Tarbiyatussiban Boyolangu Tulungagung Tahun Ajaran 2011/2012.” Tujuan dalam skripsi tersebut dengan menggunakan media gambar yaitu *Flash card* dapat membantu siswa memahami dan menganalisa kosakata Bahasa Inggris sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran Bahasa Inggris. Dalam skripsi ini telah disimpulkan bahwa penggunaan media gambar jenis *Flash card* dapat meningkatkan kemampuan kosa kata Bahasa Inggris. Hal ini ditunjukkan dari hasil belajar pada siklus I adalah 78,82% yang berada pada kriteria baik, sedangkan pada tes akhir Siklus II adalah 86,47

⁸⁴ Sultonurrohman, Nina. *Penggunaan Metode Make A Match Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Siswa Kelas III Di MI Darussalam 02 Aryojeding Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2010/2011* (Tulungagung: Skripsi Tidak diterbitkan, 2011)

yang berada pada kriteria sangat baik. Dari data tersebut penggunaan media gambar jenis *Flash card* dalam penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris Kelas 1 MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung.⁸⁵

Dari ketiga uraian penelitian terdahulu yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti akan mengkaji persamaan dan perbedaan anatara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Untuk mempermudah pemaparan, maka akan diuraikan dalam tabel 2.2 sebagai berikut:

⁸⁵ Kartika Anas, Sholiha. *Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas I MI Tarbiyatussiban Boyolangu Tulungagung Tahun Ajaran 2011/2012* (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2012)

Tabel 2.2 Perbandingan Penelitian

NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Nur Jannatun Nafis	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Make A Match</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas III MI Senden Kampak Trenggalek	2. Sama-sama menerapkan Model Kooperatif tipe <i>make a match</i> 3. Sama-sama pada pelajaran Bahasa Inggris 4. Sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar	1. Penggunaan media 2. Subyek, lokasi penelitian berbeda
2.	Nina Sultonurohmah	Penggunaan Metode <i>Make A Match</i> Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Siswa Kelas III Di MI Darussalam 02 Aryojeding Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2010/2011	1. Sama-sama menerapkan Metode <i>Make A Match</i>	1. Penggunaan media 2. Mata pelajaran berbeda 3. Subjek, lokasi penelitian berbeda

3.	Sholiha Kartika Anas	Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas I MI Tarbiyatussiban Boyolangu Tulungagung Tahun Ajaran 2011/2012	1. Sama-sama menggunakan media gambar jenis <i>Flash Card</i> 2. Sama-sama menggunakan mata pelajaran Bahasa Inggris	1. Menggunakan metode pembelajaran yang berbeda 2. Subjek, lokasi penelitian yang berbeda
----	-------------------------------------	---	--	---

J. Kerangka Pemikiran

Kondisi awal salah satu penyebab rendahnya hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Inggris di MI Irsyadut Tholibin Tugu adalah kurangnya keaktifan peserta didik. Ditambah lagi dengan metode pembelajaran yang masih terbatas pada ceamah, penugasan dan terpaku pada buku yang pada akhirnya membuat peserta selalu merasa bosan dan sering main sendiri dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan mengakibatkan tidak berjalan secara efektif proses pembelajaran tersebut.

Untuk menciptakan suasana belajar mengajar efektif diperlukan interaksi antar peserta didik sehingga peserta didik menjadi aktif di dalam kelas. Adanya interaksi tersebut akan membuat pembelajaran akan lebih bermakna dan tentunya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu cara yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah

dengan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan. Adapun metode yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang menyenangkan adalah *Make a Match*. Dengan *Make a Match* ini pembelajaran dikelas akan lebih interaktif dan menyenangkan karena peserta didik diajak untuk bermain mencari pasangan. Selain itu kombinasikan dengan media *Flash Card* maka pembelajaran akan terasa tidak membosankan karena gambar-gambar pada *Flash Card* sangat bervariasi dan berwarna. Melalui permainan dengan gambar-gambar ini diharapkan peserta didik merasa senang dalam belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Arah dan maksud penelitian ini, dijelaskan dengan bagan sebagai berikut:

Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran

