

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoritis

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka kerja yang berguna dalam melaksanakan pembelajaran agar dapat membantu siswa belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Saefuddin & Berdiati (2014, hlm. 48) berpendapat bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan langkah-langkah sistematis penyelenggaraan sistem pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam melaksanakan dan merencanakan kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran menurut Joyce & Weil (dalam Rusman, 2018, hlm. 144) merupakan rencana dan templat yang juga dapat digunakan untuk membuat kurikulum dan rencana pembelajaran jangka panjang), merancang materi pembelajaran, dan mengajar pembelajaran di kelas dan lingkungan pembelajaran lainnya. Pendapat lain menurut Sukmadinata & Syaodih (2012, hlm. 151) Model pembelajaran adalah suatu rancangan yang menggambarkan proses rinci penciptaan kondisi lingkungan yang memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran sehingga terjadi perubahan dan pertumbuhan pribadi di kalangan siswa.

Menurut Adi (dalam Suprihatiningrum, 2013, hlm. 142) mengatakan Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menggambarkan langkah-langkah pengorganisasian pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendapat lain menurut Mariyaningsih (2018, hlm. 13-14) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu bentuk pembelajaran yang disajikan dari awal sampai akhir dan disajikan secara khusus oleh masing-masing pendidik. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman pedagogi dalam merencanakan kegiatan pembelajaran dan membantu pendidik membantu siswa mempraktikkan gagasannya.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rancangan dari proses pelaksanaan pembelajaran maupun sebuah action plan pembelajaran untuk merencanakan sebuah pola yang sudah direncanakan. Dengan menggunakan model pembelajaran pendidik lebih mudah melaksanakan kegiatan pembelajaran.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Nur dan Kardi (dalam Ngilimun, 2016, hlm. 7-8) menyebutkan bahwa model pembelajaran memiliki empat ciri khusus yang membedakan dengan strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut antara lain:

- 1) Model pembelajaran adalah suatu pemikiran logis yang diciptakan oleh pencipta atau pengembangnya.
- 2) Sebagai landasan berpikir tentang apa dan bagaimana siswa belajar (ada tujuan belajar dan harus dicapai).
- 3) Perilaku belajar diperlukan agar penerapan model berhasil.

Lingkungan belajar diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran menurut Hamiyah & Jauhar (2014, hlm. 58), ciri-ciri model pembelajaran adalah:

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori pembelajaran tertentu.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran di kelas.
- 4) Dilengkapi dengan model alat pemisah.
- 5) Secara langsung dan tidak langsung melalui penerapan model pembelajaran.

Pendapat lain dari Nurdyansyah & Fahyuni (2016, hlm. 25) Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Memiliki misi atau tujuan pendidikan tertentu. Model berfikir induktif, misalnya, dirancang untuk mengembangkan proses berfikir induktif.
- 2) Dapat digunakan sebagai panduan untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar di kelas. Misalnya, model komprehensif dirancang untuk meningkatkan kreativitas komposisi kelas.

- 3) Ada bagian dari model: (1) urutan fase pembelajaran (sintaksis), (2) prinsip reaksi, (3) sistem sosial, dan (4) sistem pendukung. Keempat bagian ini adalah pedoman praktis untuk pendidik yang menerapkan model pembelajaran.
- 4) Mempengaruhi hasil model pembelajaran yang diterapkan. Dampak-dampak ini termasuk (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil pembelajaran yang terukur, dan (2) dampak yang menyertainya, yaitu hasil pembelajaran jangka panjang.
- 5) Bersiap untuk mengajar (desain pendidikan) sesuai dengan pedoman pembelajaran yang dipilih.

Berdasarkan ciri-ciri model pembelajaran yang sudah dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu acuan dasar bagi seorang pendidik dan sebagai arahan untuk memulai pelaksanaan pembelajaran. Model pembelajaran sangat berguna bagi para pendidik agar tercapainya tujuan pembelajaran.

c. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran terdapat model pembelajaran, model pembelajaran juga terbagi menjadi beberapa jenis. Menurut Suprijono (2013, hlm. 76) mengatakan bahwa model pembelajaran terbagi menjadi 3 yaitu:

- 1) Model pembelajaran langsung atau dikenal dengan sebutan *active teaching*
- 2) Model pembelajaran kooperatif atau dikenal dengan sebutan *cooperatif learning*
- 3) Model pembelajaran berbasis masalah

Selanjutnya jenis-jenis model pembelajaran menurut Sugiyanto (2008, hlm. 7) mengatakan bahwa model pembelajaran terbagi menjadi 5 yaitu:

- 1) Model pembelajaran kontekstual yang mana model tersebut mendorong guru untuk menghubungkan materi dengan situasi nyata pada saat pembelajaran.
- 2) Model pembelajaran kooperatif, model ini merujuk pada berbagai macam metode pembelajaran dimana peserta didik bekerja sama dengan kelompok kecil dalam mempelajari materi.

- 3) Model pembelajaran kuantum, model ini dirancang dari berbagai teori, pandangan psikologi kognitif dengan menyingkitkan hambatan belajar melalui penggunaan alat yang tepat.
- 4) Model pembelajaran terpadu, pembelajaran dengan model ini memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip.
- 5) Model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran ini menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Fokusnya tidak banyak terhadap apa yang sedang dikerjakan peserta didik tetapi memfokuskan pada apa yang dipikirkan peserta didik selama mengerjakan.

Pendapat tersebut sejalan dengan Komalasari (2010, hlm. 58-88) mengatakan jenis-jenis model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran, antara lain sebagai berikut : 1) Model pembelajaran berbasis masalah; 2) Model pembelajaran kooperatif; 3) Model pembelajaran berbasis proyek; 4) Model pembelajaran pelayanan; 5) Model pembelajaran berbasis kerja; 6) Model pembelajaran konsep; 7) Model pembelajaran nilai

Berdasarkan penjelasan di atas, penggunaan metode pembelajaran yang akurat merupakan faktor penentu keberhasilan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif dinilai cocok untuk pembelajaran yang berfokus pada pengembangan keterampilan berbicara siswa.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Merupakan metode pembelajaran dengan membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil secara heterogen dimana peserta didik yang bergabung di dalamnya akan bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan agar tercapainya tujuan pembelajaran, hal tersebut diungkapkan oleh Fadillah (2022, hlm. 19). Sedangkan menurut Warsono & Hariyanto (2014, hlm. 161) pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang melibatkan sejumlah kelompok kecil peserta didik bekerja sama dan belajar bersama dengan saling membantu secara interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendapat

tersebut diperjelas oleh pendapat menurut Roy Killen (2010, hlm. 23) mengatakan model ini terjadi dengan adanya perpindahan pengetahuan dengan langsung dari pendidik kepada peserta didik seperti pemberian ceramah.

Pendapat dari Rohmani (2020, hlm. 12-13) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang membutuhkan keaktifan peserta didik ketika bekerja sama berdasarkan tugasnya masing-masing. Hal tersebut sejalan dengan pendapat menurut Parker (dalam Huda, 2015, hlm. 29) pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang membuat subjek saling berbaur dalam sebuah grup ketika mengerjakan tugas akademiknya demi tujuan bersama. Peserta didik harus aktif ketika proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran kooperatif tercapai dengan baik. Selain itu, Handayani, Mintarti, dan Megasari (2020, hlm. 24) menjelaskan bahwa hal tersebut merupakan aktivitas pembelajaran yang mengkonstruksi prinsip secara berkelompok dan saling membantu.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa para peneliti telah mencapai konsensus mengenai definisi pembelajaran kooperatif. Dapat dipastikan bahwa model pembelajaran kooperatif sangat menekankan pada kolaborasi antar siswa di dalam kelas. Pendidik memfasilitasi hal ini dengan membagi kelas menjadi kelompok-kelompok yang masing-masing terdiri dari 4-5 orang. Kelompok-kelompok ini dibentuk secara acak, dengan mempertimbangkan faktor-faktor seperti kemampuan, ras, dan jenis kelamin. Oleh karena itu, siswa didorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, bekerja sama dengan teman sebayanya untuk mengatasi berbagai tantangan yang muncul.

b. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Setiap model pembelajaran pasti memiliki karakteristik yang berbeda pada setiap model pembelajaran. Menurut pendapat Suyanti (2010, hlm. 99-100) karakteristik model pembelajaran kooperatif diantaranya:

- 1) Pembelajaran yang berlangsung secara tim

Tujuan utama pembelajaran tim adalah untuk mencapai tujuan, yang memerlukan pembelajaran kolektif dari semua anggota tim. Setiap anggota tim bertanggung jawab untuk membantu satu sama lain dalam mencapai

tujuan pembelajaran mereka. Konsekuensinya, keberhasilan tim menentukan kriteria untuk mengukur prestasi belajar individu..

2) Didasarkan pada manajemen kooperatif

Fungsi utama manajemen meliputi Perencanaan, Organisasi, Implementasi, dan Pengendalian. Jelaslah bahwa pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang matang untuk menjamin kelancaran proses pembelajaran. Selanjutnya pelaksanaan pembelajaran kooperatif harus selaras dengan rencana yang telah ditetapkan, berpegang pada langkah-langkah yang telah ditentukan dan pedoman yang telah disepaka.

3) Kemauan untuk bekerja sama.

Keberhasilan pembelajaran tergantung pada keberhasilan kolektif. Oleh karena itu, prinsip usaha bersama perlu ditekankan dalam proses pembelajaran kooperatif. Setiap anggota tim tidak hanya harus menetapkan tugas dan tanggung jawabnya masing-masing, tetapi juga menanamkan rasa saling membantu dalam tim.

4) Keterampilan bekerja sama

Kemampuan berkolaborasi kemudian dilatih melalui aktivitas dan kegiatan yang tercermin dalam keterampilan kolaboratif, sehingga siswa perlu didorong untuk mau berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lainnya. Siswa perlu dibantu untuk mengatasi berbagai kendala dan permasalahan dalam interaksi dan komunikasi agar setiap siswa dapat menyampaikan ide, mengemukakan pendapat, dan berkontribusi terhadap keberhasilan kelompok.

Baehaqi (2020, hlm. 163) Pandangan lain mengenai ciri-ciri model pembelajaran kooperatif antara lain:

- 1) Tetapkan tujuan sebagai kelompok, bukan sebagai individu
- 2) Sebagai bagian dari kelompok, individu mempunyai tanggung jawab
- 3) Setiap orang mempunyai kesempatan yang sama sebagai bagian dari suatu kelompok dan setiap kelompok

Berdasarkan penjelasan mengenai ciri-ciri model pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh banyak ahli, maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dilakukan bersama teman-teman mendengarkan pendapat masing-masing. Anggota kelompok mendengarkan pendapat orang lain, belajar dari teman dalam kelompok, belajar kelompok, saling berbicara secara produktif atau mengemukakan pendapat, terserah siswa untuk memutuskan, dan menggerakkan semangat siswa.

c. Jenis-jenis Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa jenis masing-masing jenis tersebut memiliki perbedaan baik dari segi keunggulan, cara pembelajaran maupun kekurangannya. Jenis-jenis pembelajaran kooperatif yang umum dikenal adalah berkelompok. Menurut Rusman (2014, hlm. 213) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki 6 jenis diantaranya : 1) Model *Student Teams Achievement Division* (STAD); 2) Model *Jigsaw*; 3) Model Investigasi Kelompok (*Group Inverstigation*); 4) Model *Make a Match* (Membuat Pasangan); 5) Model TGT (*Team Games Tournament*); 6) Model Structural.

Hal itu sependapat dengan yang dikemukakan oleh Slavin (2010,hlm.11) mengatakan bahwa tipe pembelajaran yang mewakili *cooperative learning* yaitu : 1) Model *Student Teams Achievement Division* (STAD); 2) Model TGT (*Team Games Tournament*); 3) Model *Jigsaw*; 4) *Team Accelerated Instruction* (TAI); 5) *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC); 6) *Group Inverstigation*.

Sedangkan menurut Slavin (2005) model pembelajaran kooperatif memiliki 10 jenis, yaitu: 1) Model *Student Teams Achievement Division* (STAD); 2) *Team Games Tournament* (TGT); 3) Model *Jigsaw*; 4) *Team Accelerated Instruction* (TAI); 5) *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC); 6) Model Investigasi Kelompok (*Group Inverstigation*); 7) *Learning Together* (Belajar Bersama); 8) *Complex Instruction* (pengajaran Kompleks); 9) *Nurmbred Head Together* (NHT); 10) Think Pair Share (TPS)

Berdasarkan jenis-jenis model pembelajaran di atas, pemilihan dan penggunaan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif pendidik dapat memilih model yang sekiranya cocok dan tepat dan dapat membantu proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti memilih model pembelajaran TGT

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) sebagai salah satu sekolah yang menerapkan sistem kelompok kecil, keikutsertaan seluruh siswa dalam latihan pembelajaran berbasis permainan dapat secara efektif menciptakan suasana pembelajaran di ruang belajar yang lebih menarik dari yang diharapkan. Silfina (2019, hlm.11) juga mengutarakan pandangan serupa, Ia mengatakan bahwa model kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang melakukan latihan-latihan pembelajaran dengan membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok yang kemampuannya berbeda.

Pendapat lain menurut Wyk (2011, hlm. 185-186) juga menyatakan bahwa *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari empat sampai lima siswa yang karakteristiknya heterogen baik dari segi kemampuan siswa, jenis kelamin dan prestasi akademik dalam bidangnya. kelas. Pendapat lain dari Slavin (2015, hlm. 163) yang menyatakan bahwa TGT adalah pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana siswa bersaing sebagai wakil timnya dengan anggota tim lain yang prestasi akademik sebelumnya setara seperti mereka. Sedangkan pendapat Nurochim (2013, hlm. 67) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan jenis model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa.

Menurut pendapat Isjoni (2013, hlm. 83) TGT merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang dibentuk menjadi kelompok belajar yang terdiri dari 5 sampai 6 orang yang mempunyai kemampuan, jenis kelamin, suku

dan ras yang berbeda. Sedangkan untuk model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran berbasis tim yang menerapkan unsur permainan dalam pembelajaran dan bertujuan untuk memperoleh skor dalam tim. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini melatih siswa bagaimana menyampaikan pendapat di hadapan siswa lain dan siswa dituntut untuk dapat menghargai pendapat siswa lain berdasarkan materi pembelajaran menurut Mahardika (2018, hlm. 17).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, model pembelajaran kolaboratif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan pada kegiatan kolaboratif. Kelompok kecil siswa dibentuk secara acak atau heterogen dengan orang-orang yang berbeda bakat, jenis kelamin, dan ras. Model TGT kolaboratif ini biasanya memungkinkan pembelajaran kolaboratif melalui permainan di mana setiap kelompok bersaing satu sama lain untuk mencapai skor tim tertinggi, yang pada akhirnya memenangkan hadiah..

b. Karakteristik Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif TGT mempunyai beberapa ciri yang membedakan dengan model lainnya. Menurut Shoimin (2014, hlm. 203), ciri-ciri model pembelajaran TGT terkandung dalam lima komponen utama sebagai berikut:

1) Penyajian Kelas

Awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok (*teams*)

Kelompok biasanya terdiri atas 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan *games*.

3) *Games*

Games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor.

4) *Tournament*

Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen.

5) *Team Recognize* (penghargaan kelompok)

Penghitungan skor dengan penjumlahan skor dilakukan bersama kelompok heterogen semua perwakilan kelompok bergabung bersama dengan kelompok heterogen menjumlahkan skor tim yang diperoleh dari permainan.

Adapun tambahan pendapat dari Pambayun (2013, hlm. 327) bahwa model menyenangkan ini mempunyai berbagai atribut dari model pembelajaran lainnya, yaitu tahapan kompetisi dimana dengan adanya kompetisi siswa dituntut untuk menumbuhkan sikap bersaing yang positif, tentunya ada motivasi dari dalam untuk mengoptimalkan dirinya. Pada dasarnya karakteristik model pembelajaran TGT terangkym dalam karakteristik dari pembelajaran kooperatif.

Karakteristik model TGT menurut Slavin (dalam Rusman, 2014, hlm. 225) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT memiliki karakteristik, yaitu siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, games tournament, dan penghargaan kelompok. Peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki beberapa karakteristik yang memungkinkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Sejalan dengan itu menurut Umar (2021, hlm. 146) mengatakan ciri khas dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ialah dengan pembelajaran adanya turnamen dapat menanamkan sikap sportifitas antar siswa, membantu siswa lebih berani dalam mengikuti kompetisi berusaha untuk berada di posisi terdepan.

Berikut ini adalah beberapa karakteristik atau ciri model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dari beberapa pendapat di atas yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Penyampaian atau penyajian oleh guru membantu siswa lebih memahami materi yang akan mereka pelajari pada saat proses kegiatan belajar berlangsung.
- 2) Pembagian kelompok secara heterogen terbagi 3-6 orang anggota yang diharapkan mampu bekerja sama dengan baik.
- 3) Permainan dan pertandingan, pada hal ini bisa berupa soal-soal atau permasalahan yang harus dikerjakan secara bersama juga berlomba-lomba untuk memberikan jawaban yang tepat di setiap soal atau permasalahan yang diberikan untuk mendapatkan poin.
- 4) Penghargaan berupa hadiah bagi kelompok terbaik tentunya dengan raihan skor tertinggi melalui perhitungan skor setelah dilakukannya permainan dan pertandingan.

c. Kelebihan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Sebelum menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) di kelas, ada baiknya untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan model *Team Games Tournament* (TGT) agar meminimalisir sebelum pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) dilakukan. Kelebihan TGT menurut Taniredja (2012, hlm. 72-73) menjelaskan diantaranya:

- 1) Dalam kelas kooperatif peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya
- 2) Rasa percaya diri peserta didik menjadi tinggi
- 3) Perilaku mengganggu terhadap peserta didik lain menjadi lebih kecil
- 4) Motivasi belajar bertambah
- 5) Pemahaman lebih dalam terhadap materi pembelajaran
- 6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara peserta didik dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan pendidik.
- 7) Kerjasama antar peserta didik akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Sedangkan kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menurut Shoimin (2014, hlm. 207) menjelaskan diantaranya:

- 1) Model *Team Games Tournament* (TGT) tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- 2) Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- 3) Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menyajikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.
- 4) Model pembelajaran ini, membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan kelebihan dari model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) diantaranya:

- 1) Memberikan motivasi dan semangat kepada siswa karena terdapat permainan dalam kegiatan belajar sehingga suasana kelas akan terasa lebih menyenangkan.
- 2) Keterlibatan siswa pada kegiatan belajar akan terlihat pada penerapan model ini, mereka dituntut untuk bisa berkomunikasi dengan baik pada sesama anggota kelompok untuk mendiskusikan beberapa hal.
- 3) Meningkatnya sikap sosial siswa dimana dengan model ini siswa bukan hanya dilatih untuk bisa berinteraksi dengan temannya yang lain, melainkan harus bisa menerima segala perbedaan pendapat dari orang lain.
- 4) Pengetahuan atau ilmu yang didapatkan tidak semata hanya dari guru saja dimana dalam kelompok setiap anggota bisa mengutarakan hal-hal yang mereka ketahui sehingga masing-masing anggota kelompok bisa dapat menjawab semua soal-soal yang diberikan saat turnamen.

d. Kekurangan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Kekurangan-kekurangan tersebut bisa menjadi gambaran bagi seorang pendidik terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan model ini. Menurut pendapat Adiputra dan Heryadi (2021, hlm. 108) Kekurangan model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah ruang kelas menjadi ramai dan jika guru tidak bisa mengendalikan pembelajaran maka suasana kelas menjadi berisik, hal ini disebabkan karena adanya games dan pertandingan antar kelompok yang membuat suasana kelas menjadi ramai bahkan bisa mengganggu kelas lain dalam proses pembelajaran.

Kekurangan Model *Team Games Tournament* (TGT) menurut Slavin (dalam Setriani, 2015, hlm. 257) sebagai berikut:

- 1) Model ini memerlukan waktu yang banyak untuk mempersiapkannya.
- 2) Membutuhkan sarana dan prasarana yang baik dan memadai.
- 3) Peserta didik terbiasa belajar dengan adanya hadiah.

Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Aziz, dkk (2019, hlm. 4) beberapa kekurangan atau kelemahan dari model kooperatif tipe TGT yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama dalam penerapannya, memungkinkan terjadinya kegaduhan dalam kelas dan menjadikan siswa terbiasa dengan adanya hadiah.

Kelemahan lain dari model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dikemukakan juga menurut Muhaira (2017, hlm. 14) yaitu dalam model pembelajaran ini harus menggunakan waktu yang sangat lama, pendidik harus pandai dalam memilih materi pelajaran yang sesuai dengan modelnya dan guru harus mempersiapkan model secara matang sebelum menggunakannya. Misalnya, saat membuat pertanyaan untuk turnamen atau meja kompetisi, pendidik harus memperhatikan kedudukan akademis. Kekurangan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menurut Taniredja (2012, hlm. 72) permasalahan yang sering terjadi yaitu dalam proses pembelajaran tidak semua peserta didik ikut serta menyumbangkan pendapatnya, kekurangan waktu dalam proses pembelajaran, kemungkinan akan terjadi kegaduhan jika pendidik tidak dapat mengelola kelas.

Berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kelemahan atau kekurangan pada model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sebagai berikut:

- 1) Dalam penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada kegiatan pembelajaran membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai
- 2) Sulitnya pengelompokan peserta didik yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
- 3) Memakan bannyak waktu dalam proses pembelajaran
- 4) Terjadinya kegaduhan pada saat pembelajaran karena kondisi kelas yang padat, sehingga membuat peserta didik di kelas lain merasa terganggu.
- 5) Peserta didik ketergantungan dengan hadiah yang diberikan, dan ketika pendidik melaksanakan pembelajaran konvensional yang tidak memerlukan hadiah maka semangat belajar peserta didik menurun.`

e. Sintak Model *Team Games Tournament* (TGT)

Dalam proses pembelajaran, pendidik perlu memperhatikan beberapa sintak model *Team Games Tournament* (TGT), sintak menurut Menurut Warsono (2016, hlm. 198) mengemukakan ada beberapa cara (sintaks) dalam penggunaan model pembelajaran TGT diantaranya adalah:

- 1) Permainan biasanya digunakan dengan menggunakan meja-meja, tiap meja diisi dengan 3 orang siswa yang mewakili tim yang berbeda. Permainan terdiri dari sejumlah pertanyaan yang dirancang oleh guru untuk mengetahui sejauhmana pengetahuan siswa mengenai konten materi tertentu. Permainan berupa kartu-kartu soal yang diberi nomor, dimana setiap perwakilan anggota mengambil satu kartu dan menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu tersebut. Setiap tim diberikan kesempatan untuk berlatih.
- 2) Turnament dilakukan pada minggu terakhir pembelajaran, untuk turnamen pertama guru menetapkan siapa yang bertanding pada meja pemaian. Guru juga menetapkan 3 siswa untuk duduk di meja 1, 3 siswa berikutnya duduk di meja 2 dan seterusnya dengan syarat setiap meja diisi oleh siswa yang memiliki kompetensi seimbang. Setiap pertanyaan yang diberikan guru kepada siswa, maka akan dihitung tim mana yang mendapatkan skor

tertinggi dari hasil pertanyaan yang diberikan guru tersebut, nantinya guru akan mengambil beberapa kelompok yang memiliki skor tertinggi dan perwakilan kelompok yang memiliki skor tertinggi tersebut duduk di atas meja-meja untuk di pertandingan kembali dalam kegiatan turnamen.

- 3) Pada minggu kedua siswa boleh berpindah meja bergantung kepada kinerjanya pada turnamen minggu pertama, pada prinsipnya pemenang dari setiap meja naik kepada meja yang lebih tinggi.
- 4) Guru dapat memberikan penghargaan kepada tim yang mendapatkan nilai tertinggi, sebagai bentuk apresiasi, hadiah yang diberikan bisa bermacam-macam.

Sementara itu, Taniredja, dkk (2012, hlm. 70-72) menjelaskan langkah-langkah atau sintak dan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

- 1) Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* (TGT) mengikuti urutan sebagai berikut: pengaturan klasikal; belajar kelompok; turnamen akademik; penghargaan tim dan pemindahan atau bumping.
- 2) Pembelajaran diawali dengan memberikan materi pelajaran. Selanjutnya, guru memberikan pengumuman kepada semua siswa bahwa akan dilaksanakan model pembelajaran kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* (TGT). Guru memberikan petunjuk kepada siswa bagaimana mekanisme pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* (TGT).
- 3) Guru memberitahukan kepada siswa bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar yang dibentuk oleh guru. Kelompok belajar tersebut dibentuk secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik siswa. Maka nantinya siswa duduk sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan.
- 4) Siswa bermain dalam meja turnamen mewakili kelompoknya. Setiap meja turnamen terdiri atas 3-4 siswa yang memiliki kemampuan setara. Kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi akan memperoleh penghargaan.

Sedangkan, sintaks model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Shoimin (2014, hlm. 205-207) menyatakan langkah-langkah pembelajaran pada model pembelajaran TGT, sebagai berikut:

1) *Class Presentation*

Guru menyampaikan materi, tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat LKS dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah. Siswa harus benar-benar memahami materi untuk membantu mereka dalam kerja kelompok maupun game.

2) *Teams*

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota antara 4 sampai 5 orang berdasarkan kriteria kemampuan dari ulangan harian, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok ini bertugas mempelajari lembar kerja. Kegiatannya berupa mendiskusikan masalah-masalah, mencari solusi untuk permasalahan, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan. Hal tersebut dilakukan secara bersama-sama dengan melibatkan semua anggota tim.

3) *Games*

Games dimainkan pada meja turnamen oleh 3 orang siswa yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Dan siswa yang menjawab salah atau tidak menjawab sama sekali maka tidak memperoleh skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

4) *Tournament*

Tournament dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan LKS. Siswa dibagi ke dalam beberapa meja turnamen yang beranggotakan 4 sampai 5 orang. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5) *Team Recognition*

Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Kelompok yang mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 50-40 dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai sintak dapat disimpulkan bahwa sintak dari model *Team Games Tournament* (TGT) yaitu:

- 1) Presentasi Kelas, guru memberi tahu tujuan dari pembelajaran dan materi apa yang akan disampaikan kepada siswa.
- 2) Kelompok, guru membagi siswa menjadi kelompok beranggotakan 3-6 orang siswa untuk melaksanakan kegiatan bersama nantinya.
- 3) Permainan, siswa akan diberikan sebuah permasalahan ataupun soal-soal yang perlu dikerjakan secara berkelompok dalam hal ini guru bisa mengarahkan siswa dalam menjawab soal tersebut.
- 4) Turnamen, guru mengadakan sebuah turnamen antar kelompok yang sebelumnya sudah dibentuk untuk meraih nilai tertinggi.
- 5) Penghargaan, penghitungan skor dilakukan setelah turnamen dilaksanakan jika sudah terpilih kelompok yang berhasil meraih kemenangan dengan memperoleh nilai tertinggi layak diberikan penghargaan.

Model pembelajaran konvensional mencakup beberapa elemen utama seperti pendidik sebagai pengajar utama, pengajar dalam bentuk ceramah, penggunaan buku teks sebagai sumber materi, serta penilaian berbasis tes. Sumendap (2022, hlm.303) mengatakan bahwa model pembelajaran konvensional merupakan salah satu model pembelajaran yang hanya memusatkan pada metode pembelajaran ceramah, peserta didik diharuskan menghafal materi yang diberikan oleh pendidik. Menurut Djamarah (2010, hlm.97) mengatakan model konvensional seperti metode ceramah adalah suatu metode yang dikatakan tradisional karena sejak dulu metode ini telah digunakan sebagai alat komunikasi lisan antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang dilakukan satu arah, dimana pendidik memberikan informasi tentang suatu materi kepada peserta didik sedangkan peserta didik sebagai subjek yang hanya menerima informasi secara pasif.

Menurut Mu'awanah (2011, hlm. 27) metode ceramah adalah suatu bentuk penyajian bahan pengajaran melalui penerangan dan panutan lisan oleh pendidik kepada peserta didik tentang suatu topik materi. Nata (2011, hlm. 181) mengatakan bahwa metode ceramah adalah suatu cara penyajian pelajaran yang dilakukan oleh guru dengan penuturan atau penjelasan secara dihadapkan peserta didik.

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa metode ceramah adalah penuturan atau penjelasan secara lisan. Ceramah merupakan cara menyampaikan sebuah materi pelajaran atau informasi dengan penuturan lisan kepada peserta didik, metode ini merupakan cara belajar yang menekankan pada pemberitaan satu arah dari pendidik atau pengajar.

1) Kelebihan Metode Ceramah

Kelebihan dalam menggunakan metode ceramah menurut Bahri dan Zain (2006, hlm. 97) mengatakan bahwa kelebihan menggunakan metode ceramah sebagai berikut: 1) Pendidik dapat menguasai arah kelas; 2) Mudah mengorganisasi kelas sangat sederhana; 3) Dapat diikuti jumlah siswa yang banyak; 4) Guru mudah menerangkan pelajaran dengan baik; 5) Mudah dilaksanakan dan mempersiapkan

2) Kelemahan Metode Ceramah

Menurut Aliusuf (1994, hlm. 76) mengatakan bahwa kelemahan menggunakan metode ceramah adalah sebagai berikut: 1) Pendidik sulit mengetahui sampai batas mana peserta didik dapat menguasai materi yang diberikan; 2) Kemungkinan peserta didik salah tafsir terhadap apa yang diceramahkan; 3) Sangat merugikan bagi peserta didik yang memiliki tipe belajar selain tipe auditif; 4) Belajar febalistis serius terjadi.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Wati (2016, hlm. 2-3) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyampaian informasi sehingga tujuan yang diinginkan tercapai. Pendapat lain Arsyad (2014, hlm. 6) mengatakan bahwa media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti komunikasi pandang dengar (*audio visual communication*), pendidikan alat peraga pandang (*visual education*), bahan pengajaran (*instructional material*), teknologi pendidikan (*educational technology*), alat pandang dengar, alat peraga dan media penjelas.

Media pembelajaran menurut Munadi (2013, hlm 7-8) mengartikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Sedangkan menurut Prasasti, dkk (2019, hlm. 481) mengatakan bahwa media pembelajaran lebih menekankan pada posisi media sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi untuk mengkondisikan seseorang dalam belajar. Media pembelajaran merupakan suatu alat-alat yang secara fisik digunakan sebagai penunjang dalam menyampaikan materi bahan ajar. Sejalan dengan yang disampaikan Indriana (2011, hlm 15) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan, media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan informasi kepada penerima informasi (peserta didik) dari pengantar informasi (pendidik), sebagai alat untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien (peserta didik) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat penunjang yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi ajar.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat dari media pembelajaran umumnya yaitu sebagai alat penunjang dalam pembelajaran. Cahyono (2015, hlm. 103) mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat diantaranya yaitu:

- a. Dapat memperjelas pesan yang disampaikan agar mudah dipahami dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka.
- b. Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu daya indera seperti objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita, gambar dan bingkai foto
- c. Dengan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi sehingga menimbulkan hasrat peserta didik dalam belajar.
- d. Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan pendidik mengatasi kesulitan-kesulitan dalam pembelajaran.

Pendapat tersebut sejalan dengan penjelasan Elmunyah, dkk (2019, hlm. 2) bahwa manfaat media pembelajaran antara lain sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sehingga membuat peserta didik memahami konsep bahan ajar.
- 2) Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tidak membutuhkan banyak dana untuk bahan ajar secara fisik.
- 3) Media pembelajaran berbasis teknologi dapat mempermudah peserta didik mengakses bahan ajar kapanpun dan dimanapun
- 4) Pengguna media pembelajaran online memungkinkan pembelajaran seumur hidup, mudah untuk diingat dan terintergarasi melalui media akses lain.
- 5) Pembelajaran berbasis teknologi dan online akan membantu peserta didik untuk berpikir kritis

Manfaat media pembelajaran menurut Sanaky (2013, hlm. 5-6) sebagai berikut:

- 1) Pengajaran yang inovatif dapat menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar peserta didik
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami peserta didik dan memungkinkan pendidik menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.

- 3) Metode pembelajaran yang bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pendidik.
- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, dikarenakan peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan dari peserta didik saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu suatu alat bantu untuk memperlancar proses belajar mengajar dan alat tersebut memberikan pengalaman yang mendorong motivasi belajar siswa serta memperjelas dan mempermudah memahami dan mengingat informasi yang terkandung karena dengan media membuat pembelajaran menjadi menarik dan dapat meningkatkan emosi dan sikap peserta didik.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai beragam jenis. pendidik dapat memilih jenis-jenis media pembelajaran yang sesuai demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Indriana (2011, hlm. 54-56) menjelaskan jenis-jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menurut bentuk informasi yang digunakan dalam media pembelajaran, media pembelajaran dikategorikan sebagai berikut ; a) media visual diam; b) media visual gerak; c) media audio; d) media audio visual diam; e) media audio visual gerak
- 2) Menurut bentuk dan cara penyajiannya, media pembelajaran dikategorikan sebagai berikut; a) media grafis, bahan cetak dan gambar diam; b) media proyeksi diam; c) media audio; d) media gambar/film; e) media televisi; f) multimedia

Pendapat lain mengenai jenis-jenis media pembelajaran menurut Arsyad (2002, hlm. 29) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok, yaitu; 1) media hasil teknologi cetak; 2) media hasil teknologi audio-visual; 3) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Lebih jelas disampaikan oleh Sanjaya (2009, hlm. 213-

218) media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat kelompok yaitu ; 1) media grafis (visual diam) media yang dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf, gambar dan simbol-silbol yang mengandung arti; 2) media proyeksi berbantuan proyektor; 3) media audio media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif; 4) media komputer, kelompok media virtual dapat menyediakan respon terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran berupa media visual dan media audio visual. Dalam penelitian ini peneliti memilih media visual berbentuk kartu gambar atau bisa disebut *flashcard* sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mudah digunakan.

5. Media Flash Card

a. Pengertian Media Flash Card

Media *flash card* merupakan media visual. Menurut Arsyad (2011, hlm. 119) mengatakan bahwa media *flash card* merupakan kartu kecil yang berisikan gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Pengertian lain dari *flash card* menurut Nurseto (2011, hlm. 26) mengatakna bahwa *flash card* merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm. Gambar-gambar tersebut dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang telah ada dan ditempelkan pada lembaran *flash card*.

Hal itu sejalan dengan pendapat Febrianto dan Ariyanto (2019, hlm. 110) mengatakan media *flash card* tidak hanya sebagai sarana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran, namun juga dapat digunakan sebagai komponen pembelajaran, dan media pembelajaran individual bagi peserta didik. Sejalan dengan pendapat Riyana dan Susilana (2008, hlm. 94) mengatakan *flash card* mengatakan merupakan media yang berbentuk kartu gambar yang merupakan serangkaian pesan yang berisikan keterangan pada setiap gambarnya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa *flash card* merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu gambar, kartu huruf, dan kartu angka yang berguna untuk menyampaikan materi pembelajaran.

b. Langkah-langkah Penggunaan Media *Flash Card*

Penggunaan media *flash card* bisa dilakukan oleh siapa saja, dikarenakan penggunaan media *flash card* sangat mudah dibuat dan digunakan. menurut Indriana (2011, hlm. 68-69) menyatakan langkah-langkah penggunaan media *flash card* sebagai berikut: 1) Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap kepeserta didik; 2) Setelah pendidik selesai menerangkan, cabut kartu satu persatu; 3) Berikan kartu-kartu tersebut kepada peserta didik yang terdekat, arahkan peserta didik untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada peserta didik lain sehingga semua peserta didik mengamati kartu; 4) Cara bermain : 1. Letakkan kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari peserta didik; 2. Siapkan peserta didik yang akan berlomba; 3. Peserta didik diminta untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks atau lambing yang sesuai.

Indriana (2011, hlm. 135-137) menjelaskan langkah-langkah penggunaan media *flash card* sebagai berikut: 1) Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke peserta didik; 2) Cabutlah satu persatu kartu setelah pendidik menerangkan; 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada peserta didik yang duduk didekat pendidik. mintalah peserta didik tersebut untuk mengamati kartu tersebut lalu teruskan kepada peserta didik lain sampai semua peserta didik kebagian untuk mengamati kartu tersebut; 4) Jika sajian menggunakan cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut secara acak dan tidak perlu disusun. Siapkan siswa yang akan berlomba, misal tiga orang untuk berdiri sejajar di ujung. Sedangkan kotak yang berisi kartu tersebut berada diujung sebaliknya. Kemudian pendidik memberi perintah kepada peserta didik untuk mencari suatu benda, misalnya komputer. Setelah mendapatkannya peserta didik kembali ke tempat start dan yang paling cepat lari mendapatkan bendanya harus menyebutkan nama benda tersebut.

Langkah-langkah penggunaan media *flash card* menurut Umroh (2019, hlm. 46-47) mengatakan beberapa langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Pendidik memperlihatkan *flash card* kepada peserta didik yang berisi materi, contohnya berupa huruf
- 2) Pendidik mengucapkan lalu peserta didik mengikutinya
- 3) Peserta didik memperhatikan lambang huruf tersebut.
- 4) Pendidik perlahan menurunkan *flash card*
- 5) pendidik melanjutkan huruf yang lainnya.
- 6) Setelah selesai, pendidik menyajikan sebuah gambar dan kata yang sederhana, bagi beberapa kelompok kecil yang akan melakukan sebuah games. Games tersebut bisa dilakukan seperti berlomba-lomba menyari sebuah kata atau gambar lalu memasukan *flash card* tersebut ke box atau bisa juga peserta didik berlomba untuk menempelkan *flash card* ke papan tulis di depan kelas dengan sesuai perintah dari pendidik.

6. Keterampilan Berbicara

a. Pengertian Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan salah satu kemampuan seseorang dalam menghasilkan dan menyampaikan pesan secara lisan dengan jelas dan efektif kepada orang lain. Menurut Nugraheni dan Suyadi (2011, hlm. 23) mengatakan bahwa keterampilan berbicara penting bagi siswa dikarenakan keterampilan berbicara mampu bentuk siswa menjadi penerus bangsa yang mampu melahirkan tuturan atau ujaran secara komunikatif, jelas dan runtut serta mudah dipahami. Selain itu, keterampilan berbicara juga dapat membentuk siswa menjadi lebih aktif dalam berpendapat. Keterampilan berbicara juga mampu membentuk siswa lebih berbudaya karena mereka sudah terbiasa dan terlatih untuk berkomunikasi.

Beberapa ahli memiliki pendapat dan sudut pandang yang berbeda tentang pengertian berbicara, adapun pendapat dari Guntur Tarigan (1981, hlm. 15) mengatakan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. sedangkan menurut Tarigan dan Moeliono, dkk (1988, hlm. 114) mengemukakan bahwa berbicara adalah

berkata, bercakap, berbahasa, melahirkan pendapat dengan perkataan. Menurut pendapat Mulgrave (dalam Tarigan, 1981, hlm. 15) mengemukakan bahwa berbicara bukan hanya sekedar pengucapan bunyi-bunyi atau kata-kata. Berbicara adalah suatu alat untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan pendengar atau penyimak.

b. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara memiliki faktor-faktor mempengaruhi berbicara yang dimiliki dan pada dasarnya keterampilan berbicara bukanlah hal yang turun temurun. Keterampilan tersebut dimiliki seseorang karena adanya kemauan dan motivasi untuk meningkatkan keterampilannya. Namun, tidak sedikit peserta didik yang sebenarnya memiliki kemampuan berbicara yang baik tetapi tidak berani dan tidak percaya diri untuk melakukannya.

Menurut Dewantara (2012) ada beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara diantaranya motivasi, kebiasaan belajar, penguasaan komponen kebahasaan, penguasaan komponen isi dan sikap mental

1) Motif/Motivasi

Rendahnya keterampilan berbicara peserta didik salah satunya dipengaruhi oleh motivasi dan minat peserta didik terhadap pembelajaran yang diberikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman (dalam Dewantara, 2012) bahwa hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi. Jadi dalam hal ini strategi pendidik dalam memberikan motivasi dan pembelajaran perlu di evaluasi sehingga ada peningkatan terhadap peserta didik. Jika peserta didik termotivasi maka akan ada peningkatan pada keterampilan berbicara peserta didik. Jika keterampilan berbicara, maka prestasinya juga meningkat.

2) Kebiasaan Belajar

Kebiasaan belajar merupakan hal yang sangat penting karena jika kebiasaan dalam pembelajaran yang cenderung monoton maka akan terasa membosankan sehingga tidak ada peningkatan dalam prestasinya. Terkadang peserta didik belajar mandiri hanya karena ada tugas dari sekolah. Kebanyakan peserta didik belajar terutama membaca lebih

cenderung membaca dalam hati dibandingkan membaca dengan bersuara. Hal tersebut dapat membuat peserta didik terbiasa membaca dalam hati.

3) Penguasaan Komponen Kebahasaan

Salah satu faktor yang menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam berbicara adalah penguasaan komponen kebahasaan. Komponen tersebut yaitu pelafalan, intonasi, struktur kebahasaan dan diksi serta perbendaharaan kata. Peserta didik yang terbiasa berbicara dengan menggunakan bahasa daerah akan mengalami kesulitan ketika berbicara dengan bahasa Indonesia baku. Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap peserta didik sampai peserta didik tumbuh dewasa jika komponen kebahasaan tersebut tidak terpenuhi.

4) Penguasaan Komponen Isi

Hal yang perlu diperhatikan dalam berbicara yaitu makna dan isi yang disampaikan, sebelum berbicara, pembicara harus memahami apa yang akan mereka sampaikan, sehingga apa yang ingin disampaikan pembicara dapat dipahami oleh pendengar. Jika berbicara tanpa isi dan makna maka pendengar pun kesusahan untuk memahami apa yang pembicara sampaikan

5) Sikap Mental

Banyak siswa yang ketika diminta untuk berbicara akan menolak dengan alasan takut, malu dan takut salah. Rendahnya rasa percaya diri pada peserta didik disebabkan oleh kurangnya persiapan dan kurangnya kemampuan terhadap unsur kebahasaan dan nonkebahasaan yang berpengaruh dalam keterampilan berbicara. Selain itu, rendahnya kemampuan berbicara peserta didik juga disebabkan kurangnya pengalaman peserta didik tampil di depan kelas ataupun di depan banyak orang.

c. Tujuan Keterampilan Berbicara

Setiap seseorang yang berbicara pasti mempunyai tujuan dari apa yang mereka bicarakan. Tarigan (2008, hlm. 16-17) menyatakan bahwa tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seharusnya pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikannya. Ada tiga tujuan umum dalam berbicara, yaitu: memberitahu dan melaporkan (*to inform*), menjamu dan menghibur (*to*

entertain), dan membujuk, mengajak, mendesak, serta meyakinkan (*to persuade*). Menurut Vygotsky (dalam Santrock, 2012, hlm. 252) tujuan percakapan yang dilakukan anak sebetulnya tidak hanya untuk melakukan komunikasi sosial tetapi juga untuk membantu mereka dalam menyelesaikan tugas. Vygotsky berkeyakinan bahwa anak-anak kecil menggunakan bahasa untuk merencanakan, membimbing, dan memonitor perilaku mereka.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan berbicara adalah untuk memberitahu, menghibur, mengajak, dan meyakinkan seseorang dari pembicara kepada pendengar. Dalam pembelajaran di sekolah dasar, tujuan berbicara untuk melatih keberanian siswa, menyampaikan pendapat, bercerita, bertanya, serta berfikir kritis dan logis. Tujuan berbicara dapat dicapai jika proses pembelajaran yang dilakukan guru memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk melatih keterampilan berbicara antara lain melalui kegiatan diskusi, wawancara, bercerita, bermain peran, dan lain-lain, dengan kegiatan-kegiatan yang diberikan oleh guru dalam proses tersebut dapat membuat anak terbiasa berbicara.

d. Langkah- Langkah Berbicara

Menurut Tarigan dan Suhandar (1998, hlm. 21) menyatakan bahwa berbicara mempunyai tiga maksud yaitu 1) memberitahukan melaporkan; 2) menjamu dan menghibur; 3) membujuk, mengajak, mendesak, menyakinkan. Dalam berbicara terdapat langkah-langkah yang harus dikuasai dengan baik oleh seorang pembicara. Menurut Tarigan (2008, hlm. 32) langkah-langkah yang harus dikuasai oleh seorang pembicara yang baik yaitu:

- 1) Memilih pokok pembicaraan yang menarik bagi pembicara. Kebanyakan orang cenderung menyukai suatu pembicaraan yang baik mengenai suatu pokok atau judul yang disenangi oleh sang pembicara daripada yang sedikit diketahui oleh sang pembicara.
- 2) Membatasi pokok pembicaraan. Pembatasan pokok pembicaraan memungkinkan pembicaraan mencakup suatu bidang tertentu secara baik dan menarik. Jika tidak dibatasi maka pembicaraan menjadi terlalu umum dan akan meninggalkan kesan yang samar-samar pada pendengar.

- 3) Mengumpulkan bahan. Apabila pembicara telah biasa dengan pokok masalah yang hendak disampaikan maka hendaklah mencari bahan tambahan dari berbagai sumber.
- 4) Menyusun bahan, yang terdiri atas: (a) pendahuluan, (b) isi, serta (c) simpulan. Dengan begitu pesan yang disampaikan dalam berbicara dapat dimengerti oleh pendengar.

Menurut Iskandarwassid & Sunendar (2011, hlm. 241) untuk mengembangkan keterampilan berbicara yaitu dengan memberikan pemenuhan kebutuhan yang berbeda. Hal tersebut dilakukan dengan melakukan kegiatan seperti aktivitas mengembangkan keterampilan berbicara secara umum, aktivitas mengembangkan keterampilan berbicara secara khusus untuk membentuk diksi dan ucapan, serta mengatasi masalah yang meminta perhatian khusus (misalnya problema kejiwaan, siswa yang penggunaan bahasa ibunya sangat dominan, siswa yang mengalami keterhambatan jasmani terkait alat bantu berbicara).

Berdasarkan uraian di atas, langkah-langkah pembelajaran berbicara yaitu memilih topik atau tema pembicaraan yang menarik untuk dibicarakan, memiliki tujuan berbicara, menyusun kerangka seperti pendahuluan, isi dan penutup, membatasi pokok pembicaraan, mengumpulkan informasi, menyusun bahan, dan menyusun rencana. Dan hal yang harus diperhatikan yaitu, dapat menguasai masalah atau mengerti topik yang dibahas, sehingga terjalin komunikasi yang baik.

e. Jenis Berbicara

Berbicara mempunyai jenis-jenis yang berbeda. Tarigan, dkk. (1997, hlm. 46-56) mengungkapkan bahwa paling sedikit ada lima landasan yang digunakan dalam mengklasifikasikan berbicara. Kelima landasan tersebut adalah situasi, tujuan, metode penyampaian, jumlah penyimak, dan peristiwa khusus. Landasan tersebut sangat penting seperti halnya tujuan, dalam berbicara sehingga pesan dalam berbicara sampai kepada pendengar. Berdasarkan metode penyampaian, ada empat jenis berbicara yaitu berbicara mendadak, berbicara berdasarkan catatan kecil, berbicara berdasarkan hafalan, dan berbicara berdasarkan masalah. Sejalan dengan tujuan pembicara,

berbicara dapat diklasifikasikan menjadi lima jenis, yaitu berbicara menghibur, berbicara menginformasikan, berbicara menstimulasi, berbicara meyakinkan, dan berbicara menggerakkan. Berdasarkan jumlah penyimaknya, berbicara dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu berbicara antar pribadi, berbicara dalam kelompok kecil, dan berbicara dalam kelompok besar. Pendapat ini menurut Logan dkk (dalam Tarigan dkk, 1997, hlm. 56).

Jenis berbicara berdasarkan situasi pembicaraan terbagi menjadi dua yaitu berbicara formal dan informal. Berbicara formal meliputi ceramah, perencanaan dan penilaian, interview, prosedur parlementer, dan bercerita dalam situasi formal. Sedangkan jenis berbicara informal meliputi: tukar pengalaman, percakapan, penyampaian berita, bercerita dalam situasi nonformal, menyampaikan pengumuman, bertelepon, dan memberi petunjuk.

f. Teknik Pembelajaran Berbicara

Berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Diperlukan teknik pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Solchan dkk. (2014, hlm. 19) menyatakan bahwa terdapat tiga teknik pembelajaran berbicara yaitu teknik terpimpin, teknik semi terpimpin, dan teknik bebas. Teknik terpimpin merupakan teknik yang dilakukan dengan cara meminta peserta didik memaparkan sesuatu sama dengan contoh yang telah ada. Teknik semi terpimpin adalah teknik yang dilakukan dengan cara meminta peserta didik untuk mengujarkan/memaparkan sesuatu yang secara material sudah ada dan peserta didik diberi kebebasan untuk mengembangkan paparan bahasa sesuai dengan tingkat kemampuan mereka. Sedangkan teknik bebas dilakukan dengan cara meminta peserta didik memaparkan sesuatu secara bebas tanpa bahan yang ditentukan atau tanpa bimbingan/pancingan tertentu.

Mendukung penjelasan tersebut di atas, Iskandarwassid & Sunendar (2015, hlm. 244-245) menjelaskan teknik berbicara terpimpin terdiri atas frase dan kalimat, satuan paragraf, dialog, dan pembacaan puisi. Berbicara semi-terpimpin terdiri atas : reproduksi cerita, cerita berantai, menyusun kalimat dalam pembicaraan dan melaporkan isi bacaan secara lisan. Berbicara bebas meliputi diskusi, drama, wawancara, berpidato dan bermain peran.

Dalam penelitian ini teknik pembelajaran berbicara yang digunakan adalah teknik semi terpimpin yaitu siswa diminta untuk mengarang cerita berupa dongeng atau cerita pendek, lalu bercerita didepan kelas yang mana teman-temannya lah yang menjadi pendengar.

g. Penilaian Keterampilan Berbicara

Aspek-aspek yang dinilai dalam penilaian keterampilan berbicara secara umum dibedakan menjadi dua, yaitu: kebahasaan dan nonkebahasaan. Menurut Saddhono & Slamet (2012, hlm. 2), aspek kebahasaan meliputi: ucapan atau lafal, tekanan kata, nada dan irama, persendian, kosakata atau ungkapan, dan variasi kalimat atau struktur kalimat. Aspek nonkebahasaan meliputi: kelancaran, penguasaan materi, keberanian, keramahan, ketertiban, semangat, dan sikap.

Nurgiantoro (2011, hlm. 9) mengatakan penilaian adalah proses pengumpulan dan pengelolaan informasi untuk mengukur pencapaian hasil-hasil belajar peserta didik. Brooks (dalam Tarigan, 2008, hlm. 28) menyatakan bahwa dalam mengevaluasi keterampilan berbicara seseorang, pada prinsipnya seorang guru harus memperhatikan lima faktor, yaitu: 1) ketepatan pengucapan bunyi-bunyi tersendiri (vokal dan konsonan), 2) Pola-pola intonasi, naik turunnya suara, serta tekanan suku kata memuaskan, 3) Ketetapan dan ketepatan ucapan mencerminkan bahwa pembicara memahami bahasa yang digunakan, 4) Ketepatan bentuk dan urutan kata-kata yang diucapkan, 5) Sejauh mana “kewajaran” atau “kelancaran” yang tercermin bila seseorang berbicara.

Dalam penelitian ini penilaian keterampilan berbicara dilakukan melalui penilaian keterampilan bercerita dengan media *Flashcard* atau penilain keterampilan berbicara berdasarkan ketepatan makna, kata, kalimat dan kelancaran. Menurut Nurgiantoro (2016, hlm. 448), komponen penilaian keterampilan berbicara berdasarkan rangsang gambar harus melibatkan unsur bahasa dan kandungan makna. Penilain keterampilan berbicara berdasarkan rangsang gambar meliputi aspek: 1) Kesesuaian dengan gambar, 2) Ketepatan logika urutan cerita, 3) Ketepatan makna keseluruhan cerita, 4) Ketepatan kata, 5) Ketepatan kalimat, dan 6) Kelancaran.

h. Indikator Keterampilan Berbicara

Penilaian dalam keterampilan berbicara dapat dilihat melalui indikator. Indikator keterampilan berbicara menurut Tarigan (2021, hlm. 48) adalah ketepatan vokal yang meliputi pengucapan konsonan dan vokal secara benar, tidak terlihat pengaruh adanya bahasa asing, dan ucapan dalam berbicara. Kemudian intonasi suara, meliputi pemenggalan kata/jeda yang jelas, nada dalam berbicara, dan kecepatan dalam berbicara. Ketepatan ucapan, meliputi pemilihan kata/diksi dan penggunaan kalimat. Urutan Kata yang Tepat, meliputi pengucapan kata-kata dilakukan dengan tepat dan urut serta kata tidak diulang-ulang. Pendapat berbeda juga dijelaskan oleh Harris (2015, hlm. 83) ada 4 indikator keterampilan berbicara yang harus diperhatikan yaitu: fonologi (bunyi), struktur kalimat, kosa kata, kelancaran (ketepatan). Indikator untuk aktivitas peserta didik dalam peningkatan keterampilan berbicara melalui metode latihan meliputi lima komponen yaitu kelancaran berbicara, ketepatan pilihan kata (diksi), struktur kalimat, kelogisan (penalaran), dan komunikatif/kontak mata.

Adapun indikator keterampilan berbicara peserta didik menurut Syarifah (2016, hlm. 78) adalah lafal pengucapan yang baku dalam bahasa Indonesia yang bebas dari ciri-ciri lafal daerah. Pelafalan bunyi dalam kegiatan berbicara perlu ditekankan mengingat latar belakang kebahasaan sebagian besar peserta didik. Kemudian intonasi penempatan intonasi yang tepat merupakan daya tarik tersendiri dalam kegiatan berbicara, bahkan merupakan salah satu faktor penentu dalam keefektifan berbicara. Kosakata atau kalimat Pendidik perlu mengoreksi pemakaian kata yang kurang tepat atau kurang sesuai untuk menyatakan makna dalam situasi tertentu. Untuk mengawali sebuah cerita dibuka dengan kalimat pembuka kemudian harus ada isi cerita tersebut dan dibuat suatu kesimpulan serta diakhiri dengan penutup. Kemudian hafalan kelancaran seseorang dalam berbicara akan memudahkan pendengar menangkap isi pembicaraannya. Kemudian yang terakhir yaitu mimik atau ekspresi Mimik muka dapat menunjang dalam keefektifan bercerita karena dapat berfungsi membantu memperjelas atau menghidupkan bercerita. Gerak-gerak dan mimik yang tepat dapat menunjang keefektifan bercerita.

Indikator keterampilan berbicara menurut Nurgiyantoro (2013, hlm. 409) diantaranya:

1) Ketepatan kandungan isi program

Ketepatan kandungan isi merupakan ketepatan bacaan yang sesuai dengan soal pertanyaan serta berkaitan dengan materi. Kandungan isi menjelaskan materi pelajaran dengan jelas sehingga memudahkan untuk memahami pelajaran yang disimpulkan

2) Ketepatan isi cerita

Ketepatan logika cerita merupakan kesesuaian antara penyampaian materi dengan keadaan yang sebenarnya serta dapat menjelaskan makna dari materi kepada pendengar.

3) Ketepatan diksi

Ketepatan diksi atau kata merupakan penggunaan kata yang disesuaikan dengan tempat dan suasana saat melakukan komunikasi. Penggunaan kata harus jelas agar pendengar memahami maksud dari apa yang disampaikan.

4) Ketepatan kalimat

Ketepatan struktur kalimat dalam berbicara berkaitan dengan penggunaan kalimat yang efektif dalam komunikasi. Ciri kalimat efektif ada empat yaitu keutuhan, perpautan, pemusatan perhatian, dan kehematan antar kalimat secara lisan

5) Kelancaran berbicara

Kelancaran berbicara merupakan penggunaan kalimat lisan yang tidak terlalu cepat dalam pengucapan, tidak putus-putus, dan jarak antar kata tetap. Kelancaran juga didukung oleh kemampuan olah vokal pembicara yang tepat tanpa ada sisipan bunyi e, anu, em, dan sebagainya.

Berdasarkan indikator keterampilan berbicara diatas, berbicara mempunyai beberapa indikator dalam pengucapannya. Seseorang dikatakan mempunyai keterampilan berbicara yang baik apabila telah mencakup indikator-indikator tersebut. Oleh karena itu penelitian dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik, dalam berbicara agar peserta didik mampu berbicara dengan baik.

B. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa penelitian terdahulu yang menjadi dasar rujukan untuk melaksanakan penelitian. Beberapa hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

No.	Nama/ Tahun	Judul penelitian terdahulu	Metode/subjek penelitian	Hasil Penelitian
1	Sri Lestari (2022)	Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Dengan Media <i>Flash Card</i> Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 147 Pekanbaru	Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan 22 orang siswa kelas IV Sekolah Dasar 147 Pekanbaru tahun ajaran 2022/2023.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) mampu meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Hal itu terbukti dari hasil presentase sebelum tindakan keterampilan berbicara peserta didik hanya mencapai rata-rata 52,27% dengan kategori tidak naik karena berada pada rentang 35% - 54%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I keterampilan berbicara siswa meingkat jumlah presentase mencapai 62,83% dengan kategori tidak baik karena berada pada rentang 55% - 74% artinya masih belum mencapai indikator yang diharapkan, perbaikan pada siklus ke II keterampilan berbicara siswa meningkat dengan presentase 78,98% dengan kategori baik karena berada pada rentang 75% - 94%.
2	Wilga Darma Sidik (2017)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Dengan Metode Bisik Berantai Untuk	Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas model Kemmis & Taggart yang dimulai dari	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dengan metode bisik berantai mampu meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Penelitian ini ditemukan bahwa terdapat -

		Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar	perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi mengenai penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dengan metode bisik berantai dalam pembelajaran berbahasa. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas II SDN Cibogo Kota Bandung.	perkembangan proses pembelajaran pada setiap siklus yang mengakibatkan peningkatan rata-rata keterampilan berbicara siswa meningkat. Hal ini dapat dilihat dari siklus I sebesar 42% meningkat menjadi 92% pada siklus II.
3	Lisna Agusta (2023)	Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar	Penelitian ini adalah eksperimen semu atau Quasi Experiment dengan desain penelitian yaitu One Non-equivalent Control Group Design. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas I SD N 4 Metro Timur dengan jumlah 57 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini menggunakan 57 orang peserta didik.	Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh signifikan dan positif antara media flashcard terhadap kemampuan membaca permulaan pada peserta didik ditunjukkan dengan hasil dari uji regresi linear sederhana diperoleh bawah nilai 1,996 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel X (media flashcard) atau hasil dari Fhitung berpengaruh antara variabel X (media flashcard) terhadap variabel Y (kemampuan membaca permulaan) diperoleh nilai yaitu sebesar 0,187, dari nilai tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,601, yang artinya bahwa pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) adalah sebesar 60,1%. "Sedang"

4	Irfan Maulana (2023)	Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Sunda Siswa Kelas II Sekolah Dasar	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitiannya yaitu kuasi eksperimen (<i>Quasi Eksperiment</i>). Sampel yang dipilih pada penelitian ini yaitu kelas II A sebagai kelas Eksperimen dan kelas II B sebagai kelas Kontrol.	Berdasarkan perhitungan menggunakan uji independent sample t ini didapatkan nilai Sig sebesar 0,007 (Sig.<0.005) sehingga terhdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian pengaruh dalam penerapan media pembelajaran flash card berdasarkan uji <i>effect size</i> sebesar 0,75 dengan interprestasi dalam kategori besar terhadap hasil belajar peserta didik.
5	Nifsu Lailatul Masruroh (2017)	Penerapan Model <i>Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament</i> Dengan Media <i>Flash Card</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas IV MI Nurul Huda Dawuhan Trenggalek.	Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV MI Nurul Huda dengan jumlah 24 anak. Teknik dalam pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, tes, catatan, dokumentasi dan angket.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran model pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams games Tournament</i> (TGT) dengan media <i>Flash card</i> dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik materi macam-macam profesi. Hal ini di tunjukan dengan persentase motivasi belajar peserta didik sebesar 58,51 % pada siklus 1 dan meningkat menjadi 88,00 % pada siklus 2.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah diuraikan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini, berikut persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian ini:

1. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Sri Lestari terletak pada variabel terikat dan variabel bebas. Pada penelitian yang dilakukan oleh Sri Lestari menggunakan model pembelajaran Kooperatif

tipe *team games tournament* (TGT) dan media yang digunakan yaitu *flashcard*. Pada penelitian ini juga menggunakan model pembelajaran yang sama. Sedangkan untuk perbedaan, subjek penelitian yang dilakukan oleh Sri Lestari adalah siswa kelas IV sedangkan dalam penelitian ini subjek penelitiannya siswa kelas II.

2. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Wilga Darma Sidik terletak pada model pembelajaran yang yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT). Untuk perbedaan, pada penelitian tersebut tidak menggunakan media melainkan menggunakan metode sedangkan pada penelitian ini tidak menggunakan metode.
3. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Lisna Agusta terletak pada media yang digunakan yaitu media *flashcard*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian tersebut terletak pada variabel terikat yang diteliti adalah kemampuan membaca permulaan, sedangkan dalam penelitian ini variabel terikatnya keterampilan berbicara.
4. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Irfan Maulana terletak pada media yang digunakan yaitu *flashcard* dan subjek penelitian tersebut peserta didik kelas II Sekolah Dasar. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian tersebut terletak pada variabel terikat yang mana pada penelitian tersebut untuk meningkatkan hasil belajar bahasa sunda, sedangkan pada penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan berbicara.
5. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Nifsu Lailatul Masruroh terletak pada model dan media yang digunakan. Model yang digunakan yaitu model kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dan media yang digunakan yaitu media *flashcard*. Sedangkan untuk perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada variabel terikat. Penelitian tersebut untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa arab, sedangkan penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

Berdasarkan kepada penelitian relevan yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa penerapan atau penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan penggunaan media *Flashcard* dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh pendidik untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada peserta didik. Hasil penelitian dalam penelitian yang telah dilakukan oleh para ahli di atas menunjukkan bahwa kombinasi pendekatan yang nyata dalam tingkat partisipasi peserta didik. Hal ini dikarenakan penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan penggunaan media *Flashcard* dinilai dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan.

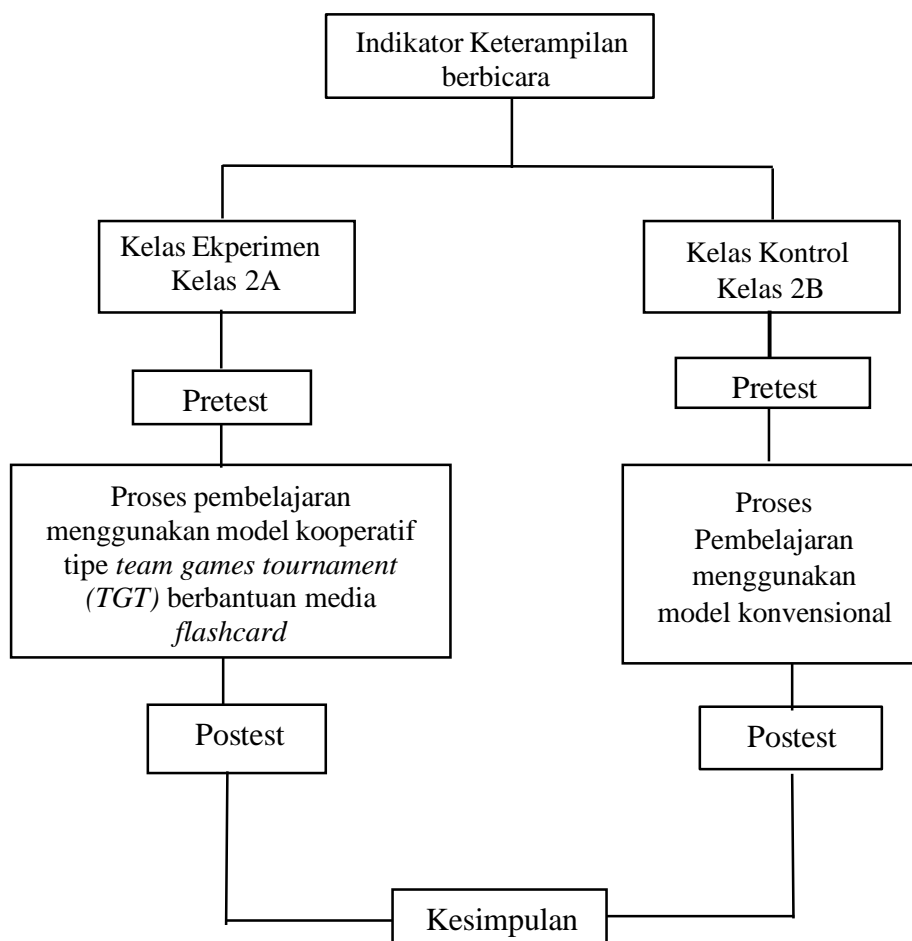
C. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir merupakan suatu gambaran yang menjelaskan secara teori berkaitan dengan berbagai faktor permasalahan pada penelitian sehingga dapat diketahui secara keseluruhan kondisi yang dapat terjadi. Kerangka berpikir dalam penelitian itu perlu dibuat jika dalam penelitian berkenaan dengan dua variabel atau lebih. Kerangka pemikiran menurut notoatmodjo (2012, hlm. 140) suatu uraian tentang hubungan atau kaitan yang akan diamati atau diukur melalui penelitian yang akan dilakukan. Selain itu menurut Uma Sekaran dalam Sugiyono (2016, hlm. 60) mengemukakan bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. terakhir pendapat yang dikemukakan oleh Suriasumantri dalam Sugiyono (2016, hlm. 60) kerangka berpikir merupakan suatu penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan.

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli di atas yang menjelaskan mengenai definisi kerangka berpikir maka dapat disimpulkan bahwa kerangka berpikir merupakan gambaran mengenai hubungan antara variabel yang akan diamati, diukur dengan suatu penelitian yang berkaitan dengan setiap objek berdasarkan teori dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah pemikiran.

Pada penelitian ini, variabel yang diteliti adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara sangat penting dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan dengan keterampilan berbicara peserta didik mampu mengungkapkan hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran, baik itu mengemukakan ide atau gagasan, menanyakan hal yang tidak dimengerti siswa mengenai materi dalam pembelajaran. Keterampilan berbicara juga dapat membantu pendidik dalam mengukur keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Ketika peserta didik memahami apa yang telah disampaikan oleh pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran lalu peserta didik mampu mengungkapkan kembali dengan benar, hal itu menandakan peserta didik sudah berhasil dalam memahami materi dalam proses pembelajaran. Berikut kerangka berpikir dalam penelitian eksperimen ini. Penelitian eksperimen ini menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flash Card* dalam kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara peserta didik kelas II SDN 161 Sukapura Kiaracandong Bandung. Peneliti menentukan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Setelah itu, diadakan pretest untuk mengetahui kemampuan awal kedua kelas tersebut. Selanjutnya proses pembelajaran dilakukan empat kali pertemuan baik di kelas kontrol maupun di kelas eksperimen.

Bagi kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flashcard*, sedangkan pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan *post test* untuk mengukur pemahaman keterampilan berbicara peserta didik terhadap materi pembelajaran. Hasil *post test* tersebut kemudian akan dibandingkan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, sehingga akan diketahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flashcard* efektif terhadap keterampilan berbicara peserta didik dikelas II SDN 161 Sukapura Kiaracandong Bandung. Kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Bagan 2.1 Skema Kerangka Pemikiran

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, dapat dirumuskan hipotesis dari penelitian ini adalah “terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flash Card* terhadap keterampilan berbicara peserta didik”. Maka dari itu, berikut adalah hipotesis statistika pada penelitian ini:

$$H_o : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan :

μ_1 : Rata-rata keterampilan menyimak peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard*

μ_2 : Rata-rata keterampilan menyimak peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

H_o : Tidak terdapat pengaruh terhadap keterampilan berbicara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.

H_a : Terdapat pengaruh terhadap keterampilan berbicara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.