

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teoritik

Pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran dan penunjang keterampilan siswa. Oleh karena itu, pemahaman mengenai konsep, karakteristik, serta jenis-jenis model pembelajaran menjadi hal yang penting untuk dianalisis sebagai dasar pengembangan strategi pembelajaran yang efektif.

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki banyak variasi, manfaat, serta jenisnya. Adapun definisi dan manfaat dari model pembelajaran yaitu:

a. Pengertian Model Pembelajaran

Kurniasih, Arief, & Wibowo (2022: 5) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu istilah penting yang harus dipahami oleh pendidik, pengawas, dan calon guru yang saat ini masih berstatus siswa. Model pembelajaran merupakan kerangka kerja yang memberikan gambaran secara sistematis untuk melaksanakan pembelajaran dalam rangka membantu siswa belajar dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Hal tersebut sejalan dengan Hajar (2020: 64) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan oleh guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung dan tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Pandangan yang sama pun disampaikan oleh Sofyan dkk., (2023: 67) bahwa model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar dengan suatu urutan yang jelas agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, menarik, dan mudah dipahami. Urutan penerapan model pembelajaran menjadi hal penting, karena di saat pendidik tidak memahami dan tidak mengimplementasikan tahapan-tahapan penerapan model pembelajaran dengan tepat, maka akan berdampak pada hasil pembelajaran yang kurang optimal.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu prosedur yang menjadi acuan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menekankan pada aktivitas peserta didik.

b. Manfaat Model Pembelajaran

Model pembelajaran digunakan karena memiliki manfaat yang akan membantu pendidik dalam mencapai tujuan

pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi sesuai karakteristik peserta didik mampu meningkatkan gairah belajar peserta didik, hal ini karena peserta didik tidak akan merasakan bosan dengan proses pembelajaran yang monoton.

Adapun menurut Sofyan dkk., (2023: 68) manfaat model pembelajaran sebagai berikut.

1) Bagi pendidik

- a) Memudahkan dalam melakukan tugas pembelajaran sebab langkah-langkah yang akan ditempuh sesuai dengan waktu yang tersedia, tujuan yang hendak dicapai, kemampuan daya serap peserta didik, serta ketersediaan media yang ada.
- b) Dapat dijadikan sebagai alat untuk mendorong aktivitas peserta didik dalam pembelajaran.
- c) Memudahkan untuk melakukan analisis terhadap perilaku peserta didik secara personal maupun kelompok dalam waktu relatif singkat.
- d) Memudahkan untuk menyusun bahan pertimbangan dasar dalam merencanakan Penelitian dalam rangka memperbaiki atau menyempurnakan kualitas pembelajaran.

2) Bagi peserta didik

- a) Kesempatan yang luas untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran.
- c) Mendorong semangat belajar serta ketertarikan mengikuti pembelajaran secara penuh.
- d) Dapat melihat atau membaca kemampuan pribadi di kelompoknya secara objektif.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu jenis model pembelajaran yang sering digunakan oleh guru.

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Kurniasih, Arief, & Wibowo (2022: 9) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah strategi dan pendekatan belajar sejumlah peserta didik sebagai anggota kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Saat menyelesaikan tugas kelompoknya, harus saling bekerja sama dan saling membantu setiap peserta didik pada anggota kelompok untuk memahami materi pelajaran. Pada pembelajaran kooperatif, proses belajar dikatakan selesai jika seluruh anggota kelompok telah menguasai bahan pelajaran.

Hal serupa juga dikemukakan oleh Sulistio & Haryanti (2022: 3) yang mengatakan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah pemanfaatan kelompok kecil untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok itu. Sehingga dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling kerjasama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran.

Pendapat tersebut selaras dengan Hasanah & Himami (2021:1) pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dapat menimbulkan keaktifan peserta didik, karena pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang berorientasi pada kerjasama dalam satu kelompok untuk memecahkan masalah bersama teman-temannya.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai model pembelajaran kooperatif maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan cara berkelompok yang terdiri dari 4-5 orang yang tujuannya untuk bekerjasama dan saling membantu menyelesaikan tugas, masalah atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama.

b. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Adapun karakteristik pembelajaran kooperatif menurut Hasanah & Himami (2021: 4).

1) Saling Ketergantungan Positif

Saling ketergantungan positif menuntut adanya interaksi positif yang memungkinkan sesama peserta didik saling memberikan motivasi untuk meraih hasil belajar yang optimal.

2) Tanggung Jawab Perseorangan

Pembelajaran kooperatif juga ditujukan untuk mengetahui penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran secara individual. Hasil penilaian individual tersebut selanjutnya disampaikan pendidik kepada kelompok agar semua kelompok dapat mengetahui siapa anggota kelompok yang memerlukan bantuan dan siapa anggota kelompok yang dapat memberikan bantuan.

3) Interaksi Tatap Muka

Interaksi tatap muka menuntut para peserta didik dalam kelompok dapat saling bertatap muka sehingga mereka dapat melakukan dialog, tidak hanya dengan pendidik, tetapi juga dengan sesama peserta didik.

4) Komunikasi antar Anggota Kelompok

Dalam pembelajaran kooperatif keterampilan sosial seperti tenggang rasa, sikap sopan terhadap teman, mengkritik ide dan bukan mengkritik teman, berani mempertahankan pikiran logis, tidak mendominasi orang lain, mandiri dan berbagai sifat lain yang bermanfaat dalam menjalin hubungan antar pribadi

sengaja diajarkan dalam pembelajaran kooperatif ini.

5) Evaluasi Proses Kelompok

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

c. Prosedur Pembelajaran Kooperatif

Adapun prosedur atau langkah-langkah pembelajaran kooperatif menurut Hasanah & Himami (2021: 5) pada prinsipnya terdiri atas empat tahap, yaitu sebagai berikut.

- 1) Penjelasan Materi, tahap ini merupakan tahapan penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum peserta didik belajar dalam kelompok. Tujuan utama tahapan ini adalah pemahaman peserta didik terhadap pokok materi pelajaran.
- 2) Belajar Kelompok, tahapan ini dilakukan setelah pendidik memberikan penjelasan materi, peserta didik bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.
- 3) Penilaian, penilaian dalam pembelajaran kooperatif bisa dilakukan melalui tes atau kuis, yang dilakukan secara individu atau kelompok.
- 4) Pengakuan tim, adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberi penghargaan atau hadiah, dengan harapan dapat memotivasi tim

untuk terus berprestasi lebih baik lagi.

Sementara Simamora dkk., (2024: 10) mengemukakan prosedur atau langkah-langkah pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut.

- 1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik.
- 2) Menyajikan informasi.
- 3) Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok belajar.
- 4) Membimbing kelompok bekerja dan belajar.
- 5) Evaluasi.
- 6) Memberikan penghargaan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa prosedur atau langkah tersebut dapat digunakan bagi pendidik untuk menerapkan pembelajaran kooperatif yang tentunya dapat meningkatkan kerjasama dan tanggungjawab peserta didik dalam sebuah kelompok.

d. Macam-Macam Model Pembelajaran Kooperatif

Adapun tipe-tipe model pembelajaran kooperatif menurut Sulistio & Haryanti (2022: 10) adalah sebagai berikut.

1) Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw*

Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari kelompok belajar heterogen dengan 5-6 orang anggota yang menggunakan pola kelompok asal dan kelompok ahli.

2) Pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS)

Model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* (TPS) atau berpikir berpasangan berbagi adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Teknik belajar mengajar berpikir berpasangan (berempat) dikembangkan oleh Farnk Lyman (*think pair share*) sebagai struktur kegiatan pembelajaran *cooperative learning*. Teknik ini memberi siswa kesempatan untuk bekerja sama dengan orang lain.

3) Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT)

Model NHT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk mempelajari materi yang telah ditentukan. Jadi dengan teknik tersebut selain dapat mempermudah dalam pembelajaran, dalam pembagian tugas teknik ini juga dapat meningkatkan rasa tanggung jawab pribadi siswa terhadap keterkaitan dengan rekan-rekan kelompoknya.

4) Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Model pembelajaran *make a match* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak peserta didik mencari jawaban atas suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui

suatu permainan kartu pasangan. *Make a match* ini merupakan model yang mengajarkan siswa untuk dapat aktif dalam mencari/mencocokkan jawaban dan disiplin terhadap waktu yang telah ditentukan. *Make a match* saat ini merupakan salah satu strategi penting dalam ruang kelas. Tujuan dari strategi ini antara lain pendalaman materi, penggalian materi, dan *edutainment*.

5) Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Model ini merupakan salah satu model yang banyak digunakan dalam pembelajaran kooperatif, karena model yang praktis akan memudahkan melaksanakannya. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil atau tim belajar dengan jumlah anggota setiap kelompok 4 atau 5 orang secara heterogen. Setiap kelompok menggunakan lembar kerja akademik dan saling membantu untuk menguasai materi ajar melalui tanya jawab atau diskusi antar anggota kelompok. Kemudian seluruh siswa diberi tes dan tidak diperbolehkan saling membantu dalam mengerjakannya.

6) Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen

akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka. Metode TGT melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Metode TGT memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

7) Pembelajaran Kooperatif tipe *Rotating Trio Exchange*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Rotating Trio Exchange* yang dikembangkan oleh Melvin L. Silberman adalah sebuah cara mendalam bagi siswa untuk berdiskusi mengenai berbagai masalah dengan beberapa teman kelasnya. Dalam *Rotating Trio Exchange* siswa dapat saling bekerjasama dan saling mendukung, selain itu juga dapat mengembangkan *social skill* siswa.

8) Pembelajaran Kooperatif tipe *Group Investigation* (GI)

Metode pembelajaran Investigasi kelompok (*Group Investigation*) merupakan salah satu bentuk metode yang menekankan pada partisipasi dan aktifitas peserta didik untuk

mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan tersedia, misalnya melalui buku pelajaran atau melalui internet. Metode ini dapat melatih peserta didik untuk menumbuhkan kemampuan berfikir mandiri dan keterampilan berkomunikasi, peserta didik dilibatkan sejak perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya melalui investigasi.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang sering digunakan oleh guru.

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Permata & Nugraha (2020: 395) mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* melibatkan partisipasi peserta didik untuk mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik pembelajaran dalam situasi yang menyenangkan.

Adapun Simamora dkk., (2024: 17) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah model pembelajaran berbentuk kooperatif yang mana dalam pelaksanaan pembelajarannya mampu mengaktifkan keberanian peserta didik karena dilakukan sambil bermain

(mencari pasangan) dan berinteraksi.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan suatu model pembelajaran berkelompok dimana peserta didik mencocokkan soal dengan jawaban pada kartu yang telah disediakan oleh pendidik. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat diterapkan pada setiap mata pelajaran dan pada semua tingkat usia peserta didik. Pada model ini yang harus mempersiapkan kartu-kartu. Kartu tersebut terdiri dari dua bagian yaitu, kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu berisi jawaban dari setiap pertanyaan.

b. Karakteristik Model Kooperatif Tipe *Make a Match*

Karakteristik model pembelajaran kooperatif *make a match* menurut Lumandung, Wenas, & Tilaar (2022: 158) adalah sebagai berikut.

- 1) Adanya permainan “mencari pasangan”.
- 2) Permainan “mencari pasangan” menggunakan kartu yang berisi soal dan jawaban soal dari kartu lain.
- 3) Peserta didik mencoba menemukan jawaban dari soal dalam kartunya yang terdapat pada kartu yang dipegang peserta didik lain.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Dewi, Wesnawa, & Kertih (2021:24) karakteristik model pembelajaran *make a*

match memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yaitu belajar sambil bermain, pelaksanaan model *make a match* harus didukung dengan keaktifan peserta didik untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa karakteristik model *make a match* lebih menekankan pada belajar sambil bermain. Di mana peserta didik diminta untuk mencari pasangan dengan sebuah kartu yang dipegang oleh peserta didik yang lain.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Setiap tipe model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan begitu pula dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Simamora dkk., (2024:21) menjelaskan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai berikut. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*:

- 1) Peserta didik tidak jenuh dalam pembelajaran karena dalam pembelajaran disertai dengan permainan.
- 2) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

- 3) Mengajak peserta didik belajar sambil bermain dengan kartu yang disediakan guru dan mencocokkan pasangan.
- 4) Membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.
- 5) Penggunaan model lebih efisien dan efektif

Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama.
- 2) Kelas menjadi gaduh bila guru tidak aktif dalam pembelajaran.
- 3) Peserta didik sulit dikondisikan.
- 4) Guru kesulitan mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus sesuai materi.
- 5) Peserta didik ada beberapa kurang paham dalam pelajaran karena mereka menganggap bahwa proses pembelajaran hanya sekedar bermain.
- 6) Membutuhkan biaya untuk membeli kertas dalam membuat kartu dan diperlukan kreatifitas yang cukup dalam mendesain pertanyaan dan jawaban.

Adapun menurut Sulistio & Haryanti (2022: 60) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah sebagai berikut. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*:

- 1) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
- 2) Kerjasama antar sesama peserta didik akan terwujud dengan dinamis.
- 3) Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh peserta didik.

Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*:

- 1) Diperlukan bimbingan pendidik untuk melakukan pembelajaran.
- 2) Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain.
- 3) Pendidik perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

d. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki langkah-langkah dalam penerapannya. Sulistio & Haryanti (2022: 59) mengemukakan beberapa langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai berikut.

- 1) Guru menyampaikan materi pelajaran.
- 2) Peserta didik dibentuk menjadi dua kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B dan mengatur tempat duduk

sehingga bisa duduk saling berhadapan.

- 3) Guru membagi kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban pada kelompok B
- 4) Guru menyampaikan kepada peserta didik bahwa mereka harus mencari atau mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain serta menyampaikan batasan waktu maksimum untuk mencocokkan.
- 5) Guru meminta semua kelompok A untuk mencari pasangan dari kelompok B, jika sudah menemukan pasangan masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat pasangan yang telah berhasil mencocokkan kartu soal dan jawaban pada kertas yang telah disiapkan.
- 6) Jika waktu sudah habis, mereka diberi tahu bahwa waktu sudah habis. Peserta didik yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul sendiri.
- 7) Guru memanggil satu pasangan untuk persentasi dan peserta didik yang lainnya memperhatikan dan memberi respon apakah jawaban sesuai atau tidak.
- 8) Guru memberikan penjelasan tentang kebenaran atau kecocokan pertanyaan dan jawaban pada kartu yang telah dipersentasikan peserta didik.
- 9) Guru memanggil pasangan berikutnya sampai semua pasangan peserta.

4. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu penunjang penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu penting untuk memilah media pembelajaran yang cocok dan relevan untuk keberhasilan siswa.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pada saat pelaksanaan proses pembelajaran, pendidik membutuhkan bantuan media pembelajaran untuk menyampaikan materi. Munawarah, Bukhari, & Fitri (2022:9) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dengan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Rohima (2023:5) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud dan tujuan pembelajaran. Sementara itu, menurut Winda & Dafit (2021: 212) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu dan kelompok) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah

antara pendidik dengan peserta didik. Pendidik biasanya dalam kegiatan pembelajaran menggunakan bahasa verbal dalam menyampaikan materinya. Untuk itu diperlukan suatu media sebagai alat penyampaian untuk mengkonkretkan pengetahuan peserta didik.

Winda & Dafit (2021: 213) menyampaikan fungsi media secara umum yaitu sebagai berikut.

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, missal objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, slide dan sebagainya. Peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat film, video, foto dan film bingkai.
- 3) Meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya serta mengatasi sikap pasif peserta didik.
- 4) Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalam dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.

Sahara, Sitompul, & Panjaitan (2021: 91) mengemukakan media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar

jumlahnya.

- 1) Fungsi pertama, memotivasi minat atau tindakan.
- 2) Fungsi kedua, menyajikan informasi.
- 3) Fungsi ketiga, tujuan pembelajaran.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis. Silahuddin (2022: 162-175) menyatakan jenis-jenis media secara umum dapat dibagi menjadi:

1) Media Visual Non Proyeksi

a) Benda Realita (benda nyata)

Benda nyata adalah benda yang dapat dilihat, didengar atau dialami oleh peserta didik sehingga memberikan pengalaman langsung kepada mereka. Benda tersebut tidak harus dihadirkan diruang kelas ketika proses pembelajaran berlangsung, tetapi siswa dapat melihat langsung kelokasi obyek. Sebagai contoh untuk mempelajari keanekaragaman hayati, klasifikasi makhluk hidup, ekosistem, dan organ tanaman, siswa bisa mengamatinya langsung dilokasi atau habitatnya, misalnya melalui kunjungan atau studi lapangan.

b) *Model dan Prototipe*

Model dan Prototipe adalah benda tiruan dalam wujud

tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan *Model* dan *Prototipe* dalam pembelajaran untuk mengatasi keterbatasan ketersediaan benda realita, baik keterbatasan karena alasan biaya maupun karena sulit dijangkau misal, untuk mempelajari letak geografis wilayah diplanet bumi diperlukan model berupa globe bumi. Untuk mempelajari anatomi tubuh pada hewan dan manusia dibutuhkan *Model* dan *Prototipe* tumbuhan, hewan dan tubuh manusia yang terbuat dari bahan *fiber glas, plastic*, karet, dan lain-lain.

c) Media Cetak

Media cetak adalah media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tercetak (*printed media*). Media jenis ini termasuk kelompok media yang paling tua dan banyak digunakan dalam proses pembelajaran karena praktis penggunaannya dan tersedia di banyak tempat. Contoh buku teks, modul, majalah dan sejenisnya.

d) Media grafis

Media grafis menyalurkan pesan dan informasi melalui simbol-simbol visual. Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah

terlupakan apabila hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Contoh gambar, kartun, karikatur, grafik, diagram, dan lain-lain.

2) Media Visual Proyeksi

Proyektor berfungsi untuk menampilkan objek-objek atau ilustrasi pada layar proyeksi atau layar monitor dengan ukuran yang lebih besar dari ukuran sebenarnya, sehingga mudah dilihat dan diamati oleh seluruh peserta didik dalam satu kegiatan pembelajaran. Media visual proyeksi dapat dibuat dari kreasi hasil pemotretan menggunakan kamera dan hasil kreasi tanpa kamera melainkan menggunakan program aplikasi yang tersedia dalam berbagai macam seperti *Powerpoint*, *ChemDraw*, *AutoCard*, *Paint* dan lain-lain.

3) Media Audio

Media Audio adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran saja. Media audio berfungsi merekam dan memancarkan suara manusia, binatang, dan lain-lain dan untuk tujuan *interview*. Media audio digunakan dalam pengembangan keterampilan keterampilan mendengarkan untuk pesan-pesan lisan. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang auditif berupa kata-kata, music, dan efek suara

(*sound effect*). Media audio memiliki jenis dan bentuk yang bervariasi, diantaranya adalah radio, piringan hitam, pita kaset suara, *compact disc* (CD).

4) Media Audio-Visual

Media ini dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi.

5) Multimedia

Multimedia merupakan penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang berpadu seperti teks, grafik, animasi, dan video untuk membentuk aturan informasi kedalam sistem *computer*.

Sedangkan menurut Silahuddin (2022: 166) menyatakan bahwa media menurut taksonomi Brezt dikelompokkan menjadi 8 kategori:

- 1) Media audio visual gerak.
- 2) Media audio visual diam.
- 3) Media audio visual semi gerak
- 4) Media visual gerak
- 5) Media visual diam.
- 6) Media visual semi gerak.
- 7) Media audio
- 8) Media cetak.

Berdasarkan uraian jenis-jenis media pembelajaran tersebut, peneliti memilih media visual (*flashcard*).

5. Media *Flashcard*

Media *flashcard* bisa menjadi *option* yang bisa digunakan oleh guru untuk membantu ketercapaian pembelajaran di kelas.

a. Pengertian *Flashcard*

Khanifah & Siswoyo (2023: 265) media *flashcard* merupakan media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti: definisi atau istilah, simbol-simbol, ejaan bahasa asing, rumus-rumus, dan lain-lain.

Kemudian menurut Azhima, Meilanie, & Purwanto (2021: 2010) media *flashcard* atau kartu cepat/kilat adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi dengan kata-kata. Gambar-gambar pada *flashcard* yang dikelompokkan misalnya: dalam seri binatang, buah-buahan, bentuk angka, angka, huruf, dan sebagainya. Definisi lain diungkapkan oleh Saputri (2020: 10) “bahwa media *flashcard* atau kartu kilas adalah kartu yang digunakan untuk mengingat dan mengkaji ulang dalam proses belajar”.

Jadi dengan kata lain, media *flashcard* adalah media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti: definisi atau istilah, simbol-simbol, ejaan

bahasa asing, rumus-rumus, dan lain-lain.

b. Karakteristik Media *Flashcard*

Flashcard merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Adapun karakteristik media *flashcard* menurut Chaerani, Fadilah, Azhar, Magdalena, & Sa'odah (2023:12479) yaitu sebagai berikut.

- 1) Gampang diingat, karakteristik media *flashcard* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan peserta didik untuk mengingat pesan tersebut.
- 2) Menyenangkan, media *flashcard* dalam penggunaannya bisa melalui permainan, sehingga pembelajaran tidak membosankan karena peserta didik belajar sambil bermain.

Sementara menurut Ulfa (2020: 38) media *flashcard* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

- 1) *Flashcard* berupa kartu bergambar yang efektif.
- 2) Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
- 3) Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
- 4) Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
- 5) Sederhana dan mudah membuatnya.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa karakteristik media *flashcard* adalah sebuah kartu

bergambar yang memiliki dua sisi depan dan belakang, sisi depan berupa gambit dan sisi belakang menunjukkan sebuah simbol atau penjelasan dari gambar tersebut.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Flashcard*

Setiap media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan begitu pula dengan media pembelajaran *flashcard*. Menurut Ulfa (2020: 39) media *flashcard* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

1) Kelebihan

- a) Mudah di bawa karena ukurannya yang kecil.
- b) Praktis dalam penggunaannya.
- c) Gampang diingat karena menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan.
- d) Menyenangkan jika digunakan dengan bermain.

2) Kekurangan

- a) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
- b) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Berdasarkan paparan mengenai kelebihan dan kekurangan media *flashcard* di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam penggunaan media

tersebut, pendidik harus memperhatikan segala hal dengan sebaik mungkin agar dapat memberikan manfaat secara optimal sesuai dengan yang diharapkan.

d. Langkah-Langkah Menggunakan Media *Flashcard*

Hal-hal yang harus diperhatikan di dalam penggunaan media *Flashcard*, menurut Ulfa (2020: 39-40) berpendapat ada empat cara dalam penggunaan media *flashcard*, di antaranya yaitu.

- 1) Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke depan peserta didik.
- 2) Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah pendidik selesai menerangkan.
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada peserta didik yang duduk di dekat pendidik. Mintalah peserta didik untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada peserta didik yang lain sampai semua peserta didik kebagian untuk melihat kartu tersebut.
- 4) Jika sajian dengan cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut di dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan peserta didik yang akan berlomba misalnya carilah gambar traktor, maka peserta didik berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar traktor dan bertuliskan traktor.

6. Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis menjadi salah satu bagian dari keterampilan berbahasa. Memiliki keterampilan membaca yang baik tanpa disertai keterampilan menulis hanya menimbulkan ketimpangan dan sebagai seorang peserta didik akan mengalami kesulitan dalam proses belajar.

a. Pengertian Keterampilan Menulis

Tarigan (Pahrin, 2021: 13) mendefinisikan menulis sebagai suatu proses menurunkan maupun melukiskan lambang-lambang grafik yang memvisualkan suatu bahasa yang dapat dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut, jikalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu.

Sementara menulis menurut Dalman (Syafuddin & Ihsan, 2023: 735) merupakan proses penyampaian isi pikiran, perasaan dan keinginan dalam bentuk lambang/tanda/tulisan yang memiliki makna. Menulis bukan hanya kegiatan penyampaian pikiran ke bentuk lambang, melainkan juga menuangkan pikiran dengan bentuk yang terstruktur dan mudah dipahami.

Adapun Rinawati, Mirnawati, & Setiawan (2020:86) mengemukakan —*writing is an activity of expressing feeling in written language in order to entertain, convey, explain or*

tell something to someone, yang memiliki arti menulis adalah kegiatan mengungkapkan perasaan dalam bahasa tulis untuk menghibur, menyampaikan, menjelaskan atau menceritakan sesuatu kepada seseorang. Peneliti yang menuangkan pikiran ke bentuk tulisan harus memiliki pengetahuan/pengalaman, wawasan dan kemampuan mengelolah kata-kata agar tulisan yang diciptakan dapat memberikan informasi yang bermakna juga mudah dimengerti pembaca.

b. Indikator Keterampilan Menulis

Adapun indikator keterampilan menulis menurut Sitorus, Sagita, Rahmadarati, Chandra, & Suriani (2024: 292) yaitu sebagai berikut:

1) Kesesuaian judul dengan isi tulisan

Membuat sebuah karangan harus memperhatikan kesesuaian antara judul dengan isi cerita dan membuat judul harus diperhatikan kemenarikannya agar pembaca penasaran ingin membaca karangan kita.

2) Ketepatan penggunaan ejaan dan tanda baca

Sebuah karangan dibangun atas paragraf-paragraf dan paragraf tersebut dibangun atas beberapa kalimat. Penggunaan ejaan dan tanda baca yang tepat dalam sebuah kalimat dapat membantu pembaca dalam

memahami sebuah tulisan. Penggunaan tanda baca dapat membedakan makna yang ada dalam sebuah kalimat.

- 3) Kesatuan, kepaduan, dan kelengkapan dalam setiap paragraf

Karangan yang baik adalah karangan yang terdiri dari paragraf yang memiliki satu kesatuan. Proses menggabungkan paragraf satu dengan paragraf lainnya harus memperhatikan kesatuan, kepaduan, dan kelengkapan dalam setiap paragraf. Paragraf yang baik harus memperhatikan unsur koherensi artinya kalimat satu dengan kalimat lainnya harus berhubungan dengan padu. Paragraf yang baik juga harus memperhatikan unsur kelengkapan artinya sebuah paragraf harus mengandung satu kalimat utama dan beberapa kalimat penjelas.

- 4) Jelas

Membuat sebuah karangan penulis harus membuat sebuah karangan yang jelas dan dapat dengan mudah dipahami oleh pembaca. Jangan membingungkan pembaca dengan kalimat-kalimat yang membingungkan.

c. Tujuan Keterampilan Menulis

Pahrin (2021: 13) mengemukakan bahwa menulis memiliki tujuan untuk memberikan atau menyalurkan segala bentuk dan macam informasi kepada pembaca melalui bahasa tulis. Tujuan menulis adalah melatih siswa untuk menuangkan ide pokok pikiran dan gagasan yang akan muncul dari dalam hatinya, selanjutnya Muchlison mengemukakan tujuan menulis adalah :

- 1) Tujuan Penugasan artinya penulis tidak memilih tujuan, untuk apa dia menulis. Penulis hanya menulis dan tanpa mengetahui tujuannya. Dia menulis karena mendapat tugas, bukan atas kemauannya sendiri, misalnya siswa ditugaskan untuk merangkum sebuah buku atau seorang guru disuruh membuat laporan oleh kepala sekolah.
- 2) Tujuan Artistik artinya untuk menyenangkan para pembaca, ingin menolong para pembaca, menghargai penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan menyenangkan dengan karyanya itu.
- 3) Tujuan Persuasif artinya mempengaruhi para pembaca, agar para pembaca yakin kebenaran gagasan atau ide yang dituangkan atau diutarakan oleh penulis.
- 4) Tujuan Imformasional artinya penulis ingin menuangkan ide/gagasan dengan tujuan memberi informasi atau

keterangan kepada pembaca. Disini penulis berusaha menyampaikan informasi agar pembaca menjadi tahu mengenai apa yang diinformasikan oleh penulis.

Sedangkan menurut Semi (Fitriani, Sudarmaji, & Permanasari, 2022: 4) mengemukakan tujuan menulis sebagai berikut.

- 1) Untuk menceritakan sesuatu.
- 2) Untuk memberikan petunjuk atau pengarahan.
- 3) Untuk menjelaskan sesuatu.
- 4) Untuk meyakinkan.
- 5) Untuk merangkum.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa aktivitas menulis membantu seseorang mengekspresikan diri dan mampu meningkatkan kreativitas serta imajinasi dalam menyampaikan pemikirannya melalui bahasa tulis. Selain itu melalui aktivitas menulis seseorang dapat menciptakan karya yang bernilai.

d. Aspek-Aspek Keterampilan Menulis

Aspek-aspek keterampilan menulis merupakan suatu hal yang penting dalam penilaian keterampilan menulis. Berikut ini keterampilan-keterampilan mikro yang diperlukan dalam menulis menurut Mulyati (Utami, Harefa, Pudjiati, & Fitriani, 2022: 1320) antara lain:

- 1) Menggunakan ortografi yang benar termasuk di sini penggunaan ejaan.
- 2) Memilih kata yang tepat.
- 3) Menggunakan bentuk kata dengan benar.
- 4) Mengurutkan kata-kata dengan benar.
- 5) Menggunakan struktur kalimat yang tepat dan jelas bagi pembaca.
- 6) Memilih genre tulisan yang tepat, sesuai dengan pembaca yang dituju.
- 7) Mengupayakan ide-ide atau informasi utama didukung secara jelas oleh ide-ide atau informasi tambahan.
- 8) Mengupayakan, terciptanya paragraf, dan keseluruhan tulisan koheren sehingga pembaca mudah mengikuti jalan pikiran atau informasi yang disajikan.
- 9) Membuat dugaan seberapa banyak pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca sasaran mengenai subjek yang ditulis dan membuat asumsi mengenai hal-hal yang belum mereka ketahui dan penting untuk ditulis.

Seseorang dinyatakan memiliki keterampilan menulis apabila telah memiliki aspek-aspek di atas. Merujuk dari aspek-aspek keterampilan menulis yang dikemukakan oleh Mulyati, penelitian ini akan menggunakan empat aspek keterampilan menulis yaitu ketepatan, kejelasan,

kelengkapan tulisan serta tulisan bersih dan rapi.

e. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Menulis

Utari & Rambe (2023: 362-363) mengemukakan bahwa mencapai keterampilan menulis cerita siswa yang diharapkan, maka perlu diperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan menulis diantaranya:

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam individu. Faktor-faktor yang mempengaruhinya, yaitu:

a) Kesehatan

Kesehatan sangat berpengaruh terhadap proses belajar siswa. Jika siswa mempunyai badan yang kurang sehat maka ia tidak akan bersemangat dalam melakukan semua kegiatan disamping itu dia akan cepat lelah, mudah pusing dan mengantuk. Untuk melaksanakan proses belajar dengan baik, siswa harus menjaga kesehatan tubuhnya agar tetap terjaga dengan baik. Cara yang dapat dilakukan agar siswa dapat menjaga kesehatan yaitu berolahraga secara rutin minimal 15 menit setiap hari, makan makanan yang bergizi, dan tidur secara teratur.

b) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk

melakukan sebuah kegiatan. Minat mempunyai pengaruh yang besar terhadap keterampilan menulis siswa, karena bila bahan pelajaran dan materi yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tidak dapat mengembangkan keterampilan menulis dengan baik. Cara yang bisa dilakukan untuk dapat meningkatkan minat anak dalam menulis yaitu dengan memberikan tema yang berhubungan dengan peristiwa yang pernah dilakukan, seperti membantu ibu memasak dan berlibur ke kebun binatang.

c) Bakat

Bakat adalah kemampuan seseorang untuk belajar. Kemampuan ini akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata jika siswa sudah berlatih. Bakat dapat mempengaruhi kemampuan menulis anak, karena apabila anak berbakat dalam menulis, maka ia akan lebih giat dalam mengembangkan kemampuan menulisnya dan dapat mengerjakan berbagai tugas menulis dengan baik.

d) Motivasi

Motivasi adalah kondisi yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan. Dalam

proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong seorang anak untuk termotivasi dalam mengembangkan berbagai keterampilan yang dimiliki. Cara yang dapat dilakukan untuk dapat memberikan motivasi kepada anak yaitu dengan memberikan hadiah jika telah menyelesaikan tulisannya.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu yakni kondisi di lingkungan sekitar siswa. Faktor-faktor yang mempengaruhinya, yaitu:

a) Keluarga

Kondisi keluarga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak. Pendidikan orang tua, status ekonomi, perkataan dan bimbingan orang tua mempengaruhi keterampilan menulis seorang anak. Peran keluarga sangatlah penting, keluarga harus membiasakan anak untuk selalu belajar dan mengembangkan keterampilan yang dimiliki setelah dia mendapatkan pembelajaran di sekolah. Cara yang bisa dilakukan untuk mengembangkan keterampilan menulis anak yaitu membiasakan anak untuk menulis semua kejadian yang telah dialami setiap hari dan di ceritakan

kepada orang tua sebelum belajar di rumah dimulai.

b) Lingkungan Sekitar

Apabila seorang anak bertempat tinggal di lingkungan masyarakat yang terdiri atas orang-orang yang berpendidikan, terutama bersekolah tinggi dan moralnya baik, rumah dan suasana sekitar yang nyaman, keadaan lalu lintas, dan iklim yang bagus maka dapat mempengaruhi pencapaian tujuan belajar karena anak akan nyaman dalam belajar dan memiliki motivasi untuk belajar yang tinggi.

c) Sekolah

Pembelajaran menulis yang seharusnya dapat membina siswa untuk berlatih menulis masih belum secara optimal dilaksanakan di sekolah. Pembelajaran menulis di sekolah terkadang dianggap sebagai pembelajaran yang menyenangkan bagi guru karena selama siswa menulis guru bisa bersantai dan tidak terlalu memperhatikan kegiatan siswa. Di samping itu tidak adanya ketepatan dalam memberikan penilaian terhadap keterampilan menulis siswa. Selain itu, Sampai saat ini masih banyak guru yang terkesan menganggap menulis merupakan pekerjaan yang sulit sehingga jika siswa sudah menulis walaupun hasilnya

belum bagus sudah dianggap memenuhi kompetensi yang diharapkan tanpa memberikan bantuan langsung kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan menulis.

7. Keterampilan Menulis Cerita

Keterampilan berbahasa merupakan keterampilan dalam menggunakan bahasa Indonesia untuk berkomunikasi sehari-hari. Keterampilan berbahasa harus dipelajari karena tidak bisa diperoleh dengan sendirinya. Seseorang dapat menciptakan ide dan kreativitasnya dalam mengerjakan sesuatu menjadi lebih bermakna dan menghasilkan sebuah nilai melalui sebuah keterampilan. Keterampilan harus dilatih dan dikembangkan secara optimal agar keahlian yang dimiliki dapat dikuasai dengan maksimal sehingga dapat bermanfaat bagi manusia (Harianto, 2020: 1).

a. Pengertian Keterampilan Menulis Cerita

Istiqoh (2020: 22) juga menyampaikan keterampilan berbahasa dalam bahasa Indonesia meliputi empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut saling berkaitan karena merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Menulis adalah suatu proses menuangkan pikiran, perasaan dan pengalaman seseorang untuk disampaikan kepada orang lain dalam

bahasa tertulis. Seorang penulis harus mampu memikirkan ide yang hendak disampaikan agar apa yang ditulis dapat bermanfaat bagi pembaca. Di dalam menulis dibutuhkan pengetahuan dan kemampuan dalam mengenal abjad, kemampuan dalam membedakan berbagai bentuk huruf, kemampuan dalam menentukan tanda baca, dan kemampuan dalam menggunakan huruf besar dan huruf kecil. Menulis dapat menumbuhkan keberanian seseorang, karena ketika menulis seseorang berani mengemukakan pemikiran dan perasaannya untuk dinikmati oleh pembaca.

Cerita adalah karangan yang menceritakan satu atau beberapa peristiwa dan bagaimana peristiwa-peristiwa itu dapat berlangsung serta berisi tentang fakta yang benar-benar terjadi ataupun sesuatu yang kita khayalkan. Rangkaian kejadian ini disusun secara kronologis dan dituangkan dalam bentuk bahasa tulis ataupun bahasa lisan. Di dalam sebuah karangan terdapat beberapa tokoh dan kejadian yang dapat membuat sebuah cerita menarik untuk dibaca oleh pembaca. Setiap orang pasti mempunyai cerita dalam hidupnya yang bisa dituangkan dalam sebuah tulisan. Cerita tersebut bisa berupa cerita pengalaman yang membahagiakan dan cerita pengalaman yang menyedihkan (Utomo, 2019: 74).

Dari pengertian tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa keterampilan menulis cerita adalah kecakapan berbahasa seseorang untuk menuangkan pikiran, perasaan dan pengalaman yang dimiliki untuk dituangkan dalam bahasa tulis yang bersumber dari kejadian nyata ataupun imajinasi untuk dapat dinikmati oleh pembaca. Keterampilan menulis cerita merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik, karena menulis merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk melihat pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah disampaikan. Menulis juga merupakan kegiatan komunikasi secara tidak langsung antara penulis dan pembacanya. Oleh karena itu dalam membuat tulisan penulis tidak hanya mengungkapkan pikiran melalui bahasa tulis, akan tetapi harus mampu membuat tulisan yang dapat dipahami oleh pembaca.

b. Pengertian Cerita

Utomo (2019: 74) mengemukakan bahwa cerita merupakan salah satu bentuk karya sastra. Cerita untuk anak biasanya mencerminkan masalah-masalah masa kini, karena kehidupannya terfokus pada masa kini. Cerita mempunyai daya tarik yang menyentuh perasaan. Cerita dapat menimbulkan kesan yang mendalam pada anak, sehingga

dapat memotivasi anak untuk berbuat yang baik dan menjauhi hal yang buruk. Secara bahasa, cerita diartikan sebagai tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (Peristiwa, kejadian dan sebagainya) atau karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman atau penderitaan orang, kejadian dan sebagainya (baik yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang hanya rekaan belaka).

Sedangkan menurut Wirantaka & Sorohiti (2022:429) cerita itu sendiri diartikan sebagai ungkapan peristiwa-peristiwa bersejarah yang mengandung nilai-nilai pendidikan moral, rohani dan sosial bagi seluruh umat manusia di segala tempat dan zaman, baik yang mengenai kisah yang bersifat kebaikan maupun kedhaliman atau juga ketimpangan jasmani, rohani, material dan spiritual yang dapat melumpuhkan semangat manusia. Sehingga dapat disimpulkan bahwa cerita adalah suatu karya sastra yang dimaksudkan sebagai sarana untuk mengungkapkan sepeinggal atau seluruhnya dari kejadian-kejadian atau peristiwa-peristiwa baik yang benar-benar terjadi (nyata) atau hanya rekaan (fiktif) belaka agar bisa diambil pelajaran.

c. Macam-macam Cerita

Kencanadewi, Dewi, & Putra (2021: 184) Macam-macam cerita berdasarkan isi cerita antara lain:

- 1) Cerita mengenai hewan, adalah cerita yang bertokoh utamakan hewan/binatang atau benda-benda mati. Hewan-hewan tersebut diceritakan bisa berjalan, berpakaian, berjalan, dan berkelakuan layaknya manusia.
- 2) Cerita kehidupan sehari-hari atau nyata, menampilkan tokoh-tokoh simpatik yang menimbulkan empati dari anak-anak. Topik yang bisa diangkat seperti cerita sejarah, cinta, dan persahabatan.
- 3) Cerita petualangan fantasi, adalah gabungan dari realita dan imajinasi. Kesan petualangan seakan dimasukkan dalam kehidupan sehari-hari, segalanya bisa terjadi, suatu permainan bisa menjadi nyata, atau sebuah perahu yang membawa anak ke suatu pulau impian.
- 4) Cerita tradisional, meliputi cerita rakyat, mitos, legenda, cerita tentang monster, dan fable. Cerita ini menampilkan pola-pola bercerita, kaya akan bahasa, dan elemen-elemen fantasi. Setting bisa cerita nyata maupun fiksi.

d. Manfaat Cerita

Aprianti, Purnawati, Nur'aslinda, & Sari (2023:68) menjelaskan bahwa dengan bercerita ada banyak manfaat yang bisa di ambil bagi anak, antara lain yaitu:

- 1) Meningkatkan keterampilan bicara. Dengan bercerita, anak mengkomunikasikan suatu pesan kepada orang lain. Sehingga lambat laun akan menumbuhkan keberanian anak dalam berbicara, bertanya, dan mengungkapkan pendapat.
- 2) Mengembangkan kemampuan berbahasa. Kemampuan berkomunikasi pada seseorang dipengaruhi oleh kemampuan berbahasanya. Melalui cerita anak akan mengenal beragam kosakata, istilah, ungkapan, serta struktur kalimat yang akan meningkatkan kemampuan berbahasanya.
- 3) Menambah wawasan. Cerita mampu menyampaikan informasi dengan cara yang menyenangkan, sehingga informasi tersebut dapat diserap dengan lebih efektif. Anak pun dapat mengetahui apa yang belum diketahuinya melalui penyampaian yang lebih mudah dipahami.
- 4) Meningkatkan kemampuan problem solving. Selain dari pengalaman langsung, anak juga dapat belajar

dari cerita. Cerita dapat membuat anak belajar berbagai kejadian, memahami karakter tokoh, serta sebab akibat. Hal tersebut dapat memperluas pengetahuan serta mempertajam logika anak, sehingga anak dapat mengatasi masalahnya sendiri sesuai dengan usianya.

- 5) Merangsang imajinasi dan kreativitas. Cerita memiliki ruang imajinasi yang lebih luas. Imajinasi-imajinasi dalam cerita itulah yang dapat memancing imajinasi anak. Sehingga pengembangan daya imajinasi ini penting sebagai dasar pengembangan kreativitas anak.
- 6) Mengembangkan kecerdasan emosi. Karakter di dalam cerita dapat membawakan beragam emosi sesuai dengan jalan cerita. Melalui karakter dalam cerita, anak dapat mengetahui apa saja yang dimaksud sedih, gembira, marah, takut, bingung, serta penyebab mengapa orang merasakan, mengendalikan, dan mengekspresikan emosi tertentu.
- 7) Memperkenalkan nilai-nilai moral. Dalam cerita biasanya akan disisipkan nilai-nilai moral. Melalui cerita, pesan moral disampaikan dengan cara yang

menyenangkan, tidak memaksa atau mengintimidasi, serta sesuai dengan tahapan perkembangan dan pemahaman anak.

e. Jenis-jenis Cerita

Nurjaidah, Ritonga, & Ritonga (2023: 4)

Berdasarkan ciri-cirinya, cerita dibagi menjadi 2 yaitu:

1) Cerita Lama

Cerita lama umumnya mengisahkan kehidupan klasik yang mencerminkan struktur kehidupan manusia di zaman lama. Jenis-jenis cerita lama adalah sebagai berikut:

a) Mitos

Mitos adalah cerita atau cerita yang berhubungan dengan kepercayaan masyarakat setempat tentang adanya makhluk halus.

b) Legenda

Legenda adalah cerita tentang kejadian alam yang aneh dan ajaib.

c) Fabel

Fabel adalah cerita tentang kehidupan binatang yang diceritakan seperti kehidupan manusia.

d) Sage

Sage adalah cerita yang berisi kegagahberanian seorang pahlawan yang terdapat dalam sejarah, tetapi cerita bersifat khayal.

e) Hikayat

Hikayat adalah cerita yang melukiskan raja atau dewa yang bersifat khayal.

f) Tambo

Tambo adalah cerita mengenai asal-usul keturunan, terutama keturunan raja-raja yang dicampur dengan unsur khayal.

2) Cerita Baru

Cerita baru adalah bentuk karangan bebas yang tidak berkaitan dengan sistem sosial dan struktur kehidupan lama. Cerita baru dapat dikembangkan dengan menceritakan kehidupan saat ini dengan keanekaragaman bentuk dan jenisnya. Contoh dari cerita baru adalah novel, cerita pendek, cerita bersambung dan sebagainya.

f. Faktor-Faktor Penentu Keberhasilan dalam Menulis Cerita.

Husna (2019: 2149-2150) mengemukakan bahwa pembelajaran menulis cerita tidak dapat dipisahkan dengan pembelajaran secara umum. Banyak faktor penentu yang

mempengaruhi pembelajaran menulis cerita. Faktor tersebut adalah:

- 1) motivasi belajar,
- 2) bahan belajar,
- 3) alat bantu belajar,
- 4) suasana belajar, dan
- 5) kondisi subjek yang belajar.

Pentingnya tujuan pengajaran atau pembelajaran adalah memberikan suatu kerangka kerja yang dapat membuat siswa cocok. Tujuan belajar merupakan komponen sistem pembelajaran yang sangat penting, karena semua komponen dalam sistem pembelajaran dilaksanakan atas dasar pencapaian tujuan bersama.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Pertiwi, Sumarno, & Dwi (2019: 268) dalam Jurnal Mimbar PGSD Undiksha (Vol.7, No.3, 2019) dengan judul Pengaruh Model *Make a Match* Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Keterampilan Membaca dan Menulis. Hasil perhitungan penelitian menyatakan penerapan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki pengaruh terhadap keterampilan membaca dan menulis. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) yaitu $2,415 > 2,005$ dan nilai signifikansi yang diperoleh yaitu $0,019 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak.

2. Utami, Ganing, & Kristiantari (2020: 55) dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru (Vol.3, No.1, 2020) dengan judul Model *Make a Match* Berbantuan Media *Puzzle* Suku Kata Berpegaruh Terhadap Keterampilan Menulis. Penelitian ini untuk melihat peningkatan keterampilan menulis dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan penelitian tersebut menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* efektif digunakan. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 9,520$ dan dengan taraf signifikansi 5% serta dk $27+26-2 = 51$ diperoleh $t_{tabel} 1,675$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Mega Ari Utami dkk dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk melihat sejauh mana keterampilan menulis. Sedangkan perbedaannya terdapat pada penggunaan media pembelajaran dan variabel terikatnya, penelitian yang akan dilakukan memiliki dua variabel terikat yaitu keterampilan membaca dan menulis peserta didik. Berdasarkan uraian penelitian yang relevan di atas, masih ada perbedaan lain dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada perbedaan waktu dan tempat penelitian.
3. Ningtyas, Tegeh, & Antara (2020: 126-127) “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS”. Dalam penelitian ini terdapat perbedaan

- yang signifikan hasil belajar IPS siswa menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media audio visual dengan siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media audio visual.
4. Sihombing, Juliana, Silaban, Pinem, & Sembiring (2024: 19) hasil penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa yang tergolong baik dengan rata-rata 79,09 dengan hasil korelasi sebesar 0,796 yang artinya $r_{hitung} (0,796) \geq r_{tabel} (0,349)$ maka H_a diterima, sehingga terdapat pengaruh antara model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flashcard* terhadap hasil siswa kelas II SD yayasan tunas harapan. Hasil penelitian uji-t dimana $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu sebesar 7,324. jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $7,324 \geq 2,048$ maka dapat dikatakan ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flashcard* terhadap hasil belajar siswa dan menunjukkan adanya pengaruh positif yang signifikan, dengan demikian H_a diterima yaitu ada pengaruh antar model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flashcard* terhadap hasil belajar siswa.
 5. Ramadhani (2021: 2242) “Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* pada Siswa Sekolah Dasar” Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan aktivitas guru menggunakan model pembelajaran *make a match* siklus I mendapatkan presentase 77,94% dengan kategori baik

meningkat menjadi 86.74% dengan kategori sangat baik pada siklus II. Hasil belajar IPS materi “Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan” siswa kelas V pada siklus I memperoleh persentase 68,96% meningkat menjadi 86,20% di siklus II. Berdasarkan hasil belajar IPS siklus I dan II dengan penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi “Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan” siswa kelas V SD Negeri Pantai Cabe Kabupaten Tapin.

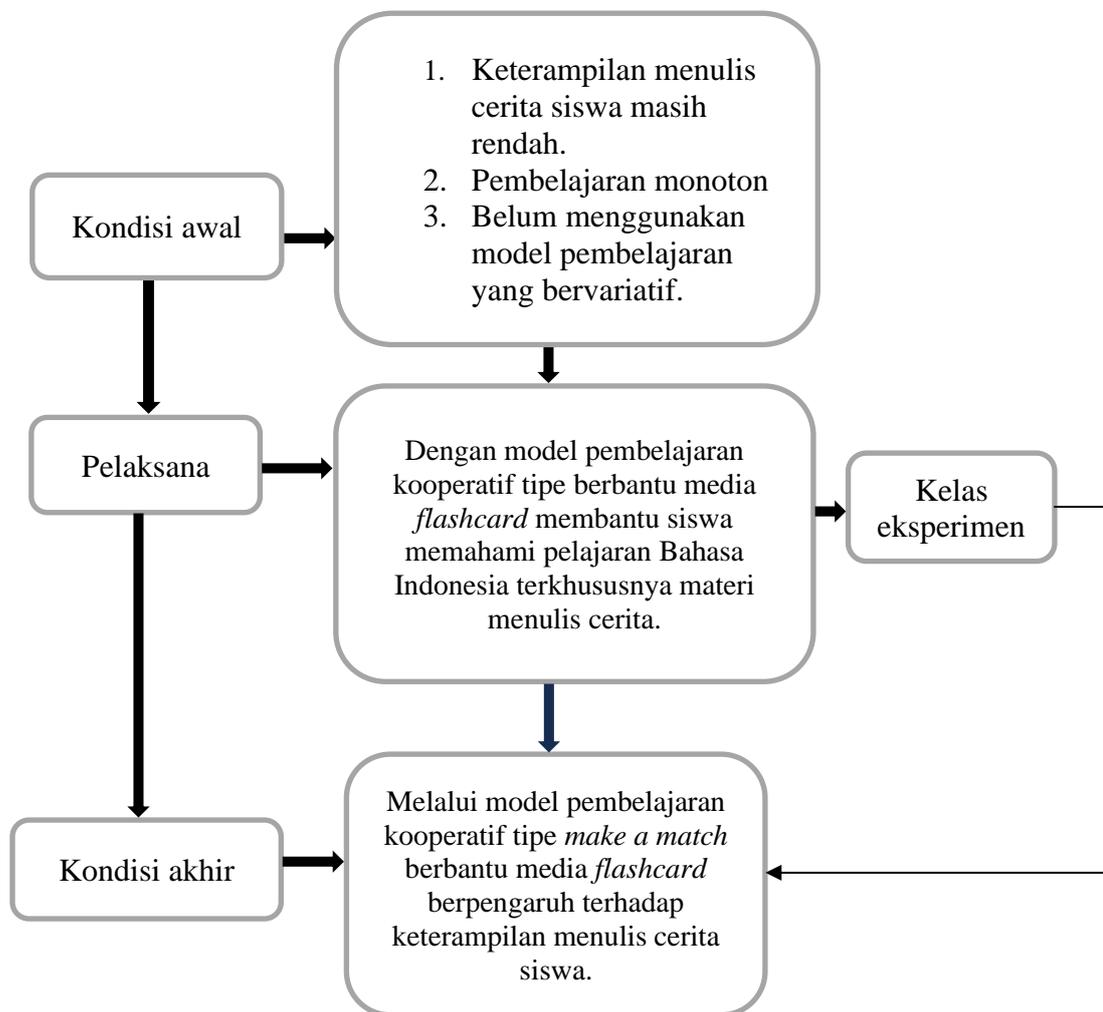
C. Kerangka Berpikir

Sugiyono (2019: 95) mengemukakan bahwa “kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Dua hal utama dalam kerangka berpikir ini adalah model pembelajaran *make a match* berbantu media *flashcard* dan keterampilan menulis cerita siswa.

Berdasarkan fakta pada di lapangan, diperoleh informasi bahwa masih kurang keterampilan siswa dalam menulis cerita di SD Negeri 23 Menyumbang yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kurangnya keterampilan siswa dalam menulis cerita disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya malas belajar dan guru yang belum menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa sehingga tidak mengembangkan pola pikir dan keterampilan menulis siswa.

Melihat hal tersebut diharapkan penelitian ini dapat membuat siswa lebih aktif saat mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa mengalami hasil peningkatan yang signifikan. Solusi alternatif dari penelitian ini berupa model pembelajaran yang dibantu oleh media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, yaitu model pembelajarn kooperatif tipe *make a match* berbantu media *flashcard*.

Dengan demikian penggunaan model pembelajarn kooperatif tipe *make a match* berbantu media *flashcard* ini dapat memberikan pengaruh terhadap keterampilan menulis siswa. Dari penjelasan tersebut, peneliti menyusun kerangka berpikir seperti pada Gambar 2.1 Berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2019: 99) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis dikatakan sementara karena kebenarannya masih perlu diuji atau *elites* kebenarannya dengan data aslinya dari lapangan.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara terhadap masalah yang akan diteliti, namun hipotesis tersebut harus diuji kebenarannya melalui suatu penelitian dengan mengolah data yang telah terkumpul.

Berdasarkan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantu Media *Flashcard* Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 23 Menyumbang Kabupaten Sintang Tahun Ajaran 2024/2025”, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Hipotesis alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu media *flashcard* terhadap keterampilan menulis cerita pada siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 23 Menyumbang Kabupaten Sintang Tahun Ajaran 2024/2025.

2. Hipotesis Nihil (H_0)

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu media *flashcard* terhadap keterampilan menulis cerita pada siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 23 Menyumbang Kabupaten Sintang Tahun Ajaran 2024/2025.