

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Sikap Komunikatif

a. Pengertian Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter pada saat ini mulai gencar diterapkan dalam pendidikan, peranan guru dalam pendidikan karakter tidak hanya berhubungan dengan mata pelajaran tetapi juga menempatkan dirinya dalam seluruh interaksinya dengan kebutuhan, kemampuan, dan kegiatan siswa. Karakter komunikatif merupakan salah satu dari 18 karakter yang telah dirumuskan oleh pemerintah yang akan ditanamkan kepada siswa sebagai upaya membangun karakter bangsa.

Pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti tambahan, yaitu melibatkan aspek pengetahuan, perasaan, dan tindakan. Salahudin (2013: 42), dalam hubungannya dengan pendidikan, pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak, yang bertujuan mengembangkan kemampuan siswa untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara kebaikan, mewujudkan dan menebar kebaikan dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati.

Pentingnya Penguatan Pendidikan Karakter menurut Kemendiknas (2017: 2), Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) merupakan kelanjutan dan revitalisasi gerakan nasional pendidikan

karakter yang telah dimulai pada 2010. Gerakan penguatan pendidikan karakter menjadi semakin mendesak diprioritaskan karena berbagai persoalan yang mengancam keutuhan dan masa depan bangsa seperti maraknya tindakan intoleransi dan kekerasan atas nama agama yang mengancam kebinekaan dan keutuhan NKRI.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah bertujuan melahirkan insan yang cerdas dan berkarakter kuat yang berpedoman pada nilai-nilai luhur bangsa dan agama yang dapat diterapkan di lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat.

b. Pengertian Sikap Komunikatif

Keterlibatan siswa dalam berinteraksi di dalam kelas menciptakan pembelajaran yang komunikatif dapat memberikan pengalaman yang berkesan bagi siswa. Zubaedi (2011:75), menyatakan bahwa sikap komunikatif merupakan tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerjasama dengan orang lain. Komunikatif merupakan kemampuan seseorang untuk mempergunakan bahasa yang secara sosial dapat diterima. Karakter komunikatif memiliki indikator yang berguna untuk mempermudah pada kegiatan pengamatan (observasi) dan membuat angket sikap. Berikut ini merupakan indikator sikap komunikatif yang tertulis dalam Kemendiknas (2010: 44), antara lain dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut ini:

Tabel 2. 1 Indikator-Indikator Sikap Komunikatif

NILAI	INDIKATOR
	Kelas IV-VI
Komunikatif: Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.	Memberi pendapat dalam kerja kelompok dikelas.
	Memberi dan mendengarkan pendapat dalam diskusi kelas.
	Aktif dalam kegiatan sosial dan budaya kelas
	Aktif dalam organisasi kelas.
	Aktif dalam kegiatan sosial dan budaya sekolah.
	Berbicara dengan guru, kepala sekolah, dan personalia sekolah lainnya.

(Kemendiknas 2010: 44)

Indikator yang digunakan sebagai acuan observasi di dalam kelas yaitu pertama, siswa memberi pendapat dalam kerja kelompok di kelas, siswa diharapkan memberi pendapat dari diskusi yang membahas tentang tugas kelompok yang diberikan oleh guru. Kedua, siswa memberi dan mendengarkan pendapat dalam diskusi kelas, artinya siswa memberi pendapat dan mendengarkan dari pendapat lain dengan baik, dan akan menimbulkan hasil diskusi kelompok. Dengan begitu siswa diharapkan dapat memiliki karakter komunikatif dalam pembelajaran, karakteristiknya sebagai berikut:

- 1) Senang belajar bersama dengan temannya di kelas.
- 2) Semakin banyak berinteraksi dengan temannya, semakin merasa berbahagia dan termotivasi untuk belajar.
- 3) Menunjukkan perkembangan yang luar biasa ketika kegiatan

pembelajaran melalui pendekatan kooperatif.

- 4) Berorganisasi merupakan cara terbaik untuk mengembangkan diri
- 5) Melibatkan diri dalam berbagai aktivitas yang melibatkan teman atau dengan gurunya.
- 6) Memiliki kepedulian dalam berbagai persoalan dan isu-isu sosial di sekolah.

Berdasarkan pendapat beberapa sumber mengenai karakter komunikatif di atas maka dapat disimpulkan bahwa karakter komunikatif dalam pembelajaran adalah suatu sikap atau tindakan saat berkomunikasi di dalam pembelajaran dengan mementingkan sopan santun saat berbicara, rasa senang membaur dengan temannya atau kelompok lain dengan begitu dapat terjalinnya hubungan dan komunikasi dengan antar sesama.

Sikap komunikatif mampu membangun dan mendorong siswa untuk belajar bekerjasama dalam kegiatan belajar, baik dalam menghargai setiap siswa atau guru yang sedang berbicara di depan, berpendapat dan mempresentasikan hasilnya serta bahan ajar yang sedang dilaksanakan. Penanaman sikap komunikatif sebaiknya diajarkan kepada anak sejak dini, karena dengan begitu anak akan dapat berkomunikasi dengan baik dan saling berinteraksi dengan antar sesama teman kelas maupun dengan guru.

2. Prestasi Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah sebuah proses yang dilakukan semua orang dari kecil hingga dewasa. Pengertian belajar menurut Slameto (2010: 2), berpendapat bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan Sagala (2011:11), menyatakan bahwa belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi).

Pengertian belajar dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dapat mengubah pola perilaku seseorang yang terjadi di dalam interaksi dengan lingkungannya yang terjadi secara sengaja maupun tidak disengaja. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dapat menunjukkan perubahan perilakunya.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, Slameto (2010: 54), berpendapat bahwa faktor tersebut dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut dapat mempengaruhi siswa untuk meningkatkan prestasinya yang diperoleh dengan cara belajar.

Faktor yang pertama adalah faktor internal, faktor internal dikelompokkan menjadi tiga yaitu faktor jasmaniah yang meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh, faktor psikologis yang meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan, sedangkan faktor yang terakhir yaitu faktor kelelahan yang dapat dibedakan menjadi dua yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis).

Faktor yang kedua adalah faktor eksternal yang dikelompokkan menjadi tiga yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Faktor keluarga meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan. Faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah, sedangkan faktor yang terakhir yaitu faktor masyarakat yang meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi proses belajar yaitu faktor internal (faktor dari dalam) dan faktor eksternal (faktor dari luar). Masing-masing faktor tersebut mencakup banyak aspek yang berkenaan dengan proses belajar.

c. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena belajar merupakan suatu proses, sedangkan prestasi belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran tersebut. Pengertian prestasi belajar menurut Hamdani (2011: 137), adalah hasil suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun secara kelompok. Selain itu pengertian prestasi belajar juga dikemukakan oleh Mulyasa (2014:189), bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar.

Pengertian prestasi belajar yang dikemukakan oleh Hamdani dan Mulyasa dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar yaitu hasil usaha belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dengan melibatkan seluruh potensi yang dimilikinya melalui interaksi yang baik dengan teman dan gurunya. Prestasi belajar dapat diketahui dengan mengadakan penilaian tes hasil belajar ditunjukkan dalam bentuk nilai pada saat melakukan penelitian.

Penelitian ini berdasarkan masalah yang terjadi di SD Negeri Sokaraja Lor, persentase ketuntasan UTS Semester 1 tahun ajaran 2017/2018 masih rendah berdasarkan KKM yaitu 70. Penelitian yang akan dilakukan diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan dan meningkatkan sikap komunikatif serta interaksi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru.

3. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pada saat ini pembelajaran tematik sudah digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Rusman (2011:254), berpendapat bahwa pembelajaran tematik itu sangat berguna karena dapat menyatukan pembelajaran atau materi dalam beberapa mata pelajaran, sehingga akan lebih cepat dalam penyampaian materi yang diberikan kepada siswa. Selain itu siswa juga akan lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran karena guru dalam penyampaian materi akan lebih menarik.

Dalam pembelajaran tematik, tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru berasal dari hal-hal yang paling dekat dengan anak, sederhana, serta menarik minat. Pemetaan tema atau pembelajaran tematik merupakan salah satu strategi pembelajaran pendidikan karakter. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran tematik, guru harus mampu membentuk proses pembelajaran yang menyenangkan melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, memotivasi siswa untuk dapat mandiri dan berpikir kritis.

Penggabungan beberapa bidang studi dengan cara penggunaan tema yang saling berkaitan atau tumpang tindih serta harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan psikologis. Selain itu, tema yang ditentukan harus bermakna, yakni harus memberi bekal siswa untuk belajar selanjutnya. Berdasarkan pendapat di atas

dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran tematik menyatukan beberapa mata pelajaran dengan materi pelajaran yang diajarkan akan lebih cepat tersampaikan dengan pembelajaran yang menarik.

b. Karakter Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik antara lain:

1) Berpusat pada siswa (*student centered*).

Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan-kemudahan pada siswa untuk melakukan aktifitas belajar.

2) Memberikan pengalaman langsung (*direct experiences*).

Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada suatu yang nyata atau kongkret sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3) Pemisah mata pelajaran tidak begitu jelas.

Dalam pembelajaran tematik pemisah antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan pada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran.

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut

secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi di kehidupan sehari-hari.

5) Bersifat luwes atau fleksibel.

Pembelajaran tematik bersifat luwes atau fleksibel dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

7) Menggunakan prinsip bermain sambil belajar dan menyenangkan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat peneliti simpulkan bahwa, pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menggunakan konsep yang sesuai dengan kondisi siswa sehingga dalam prosesnya, guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator.

c. Rambu-rambu Pembelajaran Tematik

Guru harus memahami bahwa tidak semua kompetensi dasar dalam mata pelajaran dapat dipadukan dalam satu tema tertentu. Rusman (2011:259-260), menyatakan bahwa dalam

pelaksanaan pembelajaran tematik, guru harus memperhatikan rambu-rambu sebagai berikut:

- 1) Tidak semua mata pelajaran harus dipadukan.
- 2) Dimungkinkan terjadi penggabungan kompetensi dasar lintas semester.
- 3) Kompetensi dasar yang tidak dapat dipadukan, jangan dipaksakan untuk dipadukan. Kompetensi dasar yang tidak diintegrasikan dibelajarkan secara tersendiri.
- 4) Kompetensi dasar yang tidak tercakup pada tema tertentu harus tetap diajarkan baik melalui tema lain maupun disajikan secara tersendiri.
- 5) Kegiatan pembelajaran ditekankan pada kemampuan membaca, menulis, berhitung dan penanaman nilai moral.
- 6) Tema-tema yang dipilih disesuaikan dengan karakteristik siswa, minat, lingkungan, dan daerah setempat.

Dari rambu-rambu pembelajaran tematik di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran tematik, seorang guru harus memperhatikan kompetensi dasar yang tercakup dalam tema dan kompetensi dasar yang tidak tercakup dalam tema bisa tetap diajarkan baik melalui tema lain maupun disajikan secara tersendiri. Materi yang digunakan peneliti dalam penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada tabel yaitu:

Tabel 2.2 Tema dan Subtema Materi kelas IVA

Tema	Subtema
7. Indahnya Keberagaman di Negeriku.	2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku. 3. Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku.

4. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif dalam penerapan model pembelajaran mempunyai tujuan yaitu agar siswa dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasan dengan menyampaikan secara berkelompok. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan secara penuh dalam suasana belajar yang komunikatif dan menyenangkan.

Kooperatif mengandung arti bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Johnson (2010: 4), menyatakan pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah proses belajar mengajar yang melibatkan penggunaan kelompok-kelompok kecil yang memungkinkan siswa untuk bekerja secara bersama-sama di dalamnya guna memaksimalkan pembelajaran mereka sendiri dan pembelajaran satu sama lain. Sedangkan menurut Slavin (2008: 4), mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari mata pelajaran.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kooperatif adalah pembelajaran yang membentuk siswa dalam beberapa kelompok di dalamnya. Tujuannya agar anak yang pendiam menjadi aktif dan komunikatif ketika bergabung dengan kelompoknya. Pembelajaran kooperatif juga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar dan meningkatkan komunikatif dengan orang lain dalam kegiatan belajar berkelompok. Berikut ini langkah-langkah guru dalam menerapkan model kooperatif kepada siswa menurut Rusman (2011: 211), antara lain yaitu:

Tabel 2.3 Langkah-Langkah Model Kooperatif

Fase	Perilaku guru
Fase 1 : Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran yang menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.
Fase 2 : Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.
Fase 3 : Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa caranya membentuk kelompok-kelompok belajar dan membimbing kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.
Fase 4 : Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase 5 :Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6 : Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

(Rusman, 2011: 211)

5. Media Pembelajaran *Flashcard*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Media pembelajaran berperan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau belajar siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang digunakan dalam proses interaksi antara guru dan siswa. Indriana (2011: 2), menyatakan media pengajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Dikatakan demikian karena di dalam media pengajaran terdapat proses penyampaian pesan dari pendidik kepada anak didik. Sedangkan pesan yang dikirim biasanya berupa informasi atau keterangan dari pengirim pesan. Pesan tersebut ada kalanya disampaikan dalam bentuk sandi-sandi atau lambang-lambang, seperti kata-kata, bunyi, gambar, dan lain sebagainya.

Media pembelajaran memiliki kontribusi dalam proses pembelajaran. Jerrold (1985: 3), menerangkan tentang media pembelajaran memiliki kontribusi dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

“Contributions of media to the learning process, while the advantages of using instructional media have been recognized for long time, their acceptance and integration within instructional programs have been slow, recently, there has

been increasing evidence that positive results take place when carefully designed, high quality instructional media are used either as an integral part of classroom”.

Pernyataan di atas dapat dijelaskan bahwa kontribusi media terhadap proses pembelajaran dapat dilihat dari keuntungan menggunakan media yang telah diakui sejak lama. Pada saat ini telah terjadi peningkatan bukti hasil positif yang terjadi ketika menggunakan media pembelajaran dan langkah-langka pemakaian dirancang dengan teliti, maka media pembelajaran akan menjadi efektif dan efisien saat digunakan di kelas. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran berkontribusi pada pembelajaran yang lebih menarik, lebih interaktif, dan kualitas pembelajaran dapat meningkat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk mendukung kegiatan pembelajaran di dalam kelas, agar pembelajaran lebih menarik dan siswa akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran baik media cetak, audio-visual, dan lain sebagainya. Dengan menggunakan media pembelajaran maka siswa akan merasa berkesan dalam pembelajarannya dengan demikian maka materi yang didapat akan diingat.

b. *Media flashcard*

Penelitian ini dibantu menggunakan media *flashcard*. Arsyad (2009: 119), menyatakan media *flashcard* merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.

Flashcard biasanya berukuran 8cm x 12cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Kartu abjad, misalnya dapat digunakan untuk latihan mengeja lancar. Kartu yang berisi gambar-gambar (benda-benda, binatang, dan sebagainya) dapat digunakan untuk melatih siswa mengeja dan memperkaya kosakata. Kartu-kartu tersebut menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan.

- 1) Proses pembuatan media *flashcard* adalah sebagai berikut :
 - a) Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplex atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyiapkan atau menempelkan gambar-gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
 - b) Kertas tersebut diberikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris untuk menentukan ukuran 25cm x 30cm.
 - c) Potong kertas sesuai dengan ukuran dan buatlah sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang akan dijadikan sebagai media pengajaran.
 - d) Berikan tulisan atau pesan pada bagian belakang kartu tersebut sesuai dengan objek yang ada dibagian depannya.
- 2) Langkah-langkah media *flashcard* dalam pembelajaran.
 - a) Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap siswa.

- b) Cabutlah satu per satu kartu-kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan.
- c) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa yang duduk di depan guru. Mintalah siswa itu untuk mengamati kartu tersebut, lalu teruskan kepada siswa yang lain hingga semua siswa kebagian.
- d) Jika sajian menggunakan jenis atau cara permainan, letakan kartu-kartu tersebut di dalam kotak secara acak dan tidak perlu disusun.
- e) Siapkan siswa yang akan berlomba misalkan tiga orang, untuk berdiri sejajar di ujung kelas. Kemudian guru memberikan perintah kepada siswa tersebut untuk mencari suatu gambar. Selanjutnya anak berlari menuju kotak untuk mencari gambar. Setelah mendapatkan siswa kembali ke tempat *start*. Siswa yang paling cepat dan tepat menjawab itulah pemenangnya.

Dalam permainan menggunakan media *flashcard* ini, kreativitas guru harus bermain untuk mendapatkan proses pembelajaran yang menarik sambil menggunakan media tersebut.

3) Kelebihan dan kekurangan media *flashcard*

Kelebihan media *flashcard* menurut Indriana (2011: 69)

adalah sebagai berikut:

- a) Mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya seperti *postcard*.
- b) Praktis dalam membuat dan menggunakannya. Sehingga kapanpun siswa bisa belajar dengan baik menggunakan

- media ini.
- c) Gampang diingat karena kartu ini bergambar dan dapat menarik perhatian, atau berisi huruf atau angka yang simpel dan menarik, sehingga dapat merangsang otak lebih lama mengingat pesan yang ada dalam kartu tersebut.
 - d) Media ini juga sangat menyenangkan digunakan sebagai media pembelajaran, bahkan bisa digunakan dalam bentuk permainan.

Media *flashcard* juga memiliki kekurangan seperti dikemukakan oleh Sadiman dalam Anggreany (2017:140) adalah sebagai berikut:

- a) Gambar hanya menekan persepsi indra mata.
- b) Gambar benda yang terlalu kompleks.
- c) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

6. Model Pembelajaran *Inside Outside Circle*

Pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle* atau lingkaran kecil lingkaran besar dikembangkan oleh Spencer Kagan. Kagan dalam Crandall dan Miller (2011), menerangkan tentang *inside outside circle* sebagai berikut:

“Inside/Outside circle is an activity that involves all students in the class. Inside/Outside Circles are particularly useful for: differentiation, kinesthetic learns, conversation practice, and community-building in the classroom. This activity can be a great warm up as well as a useful way to change things up and get students moving during a long class”.

Model kooperatif tipe *inside outside circle* merupakan kegiatan yang melibatkan semua siswa di kelas. Model kooperatif tipe ini sangat berguna untuk deferensiasi, pelajar kinestetik, praktek percakapan, dan pembangunan komunitas di dalam kelas. Diferensiasi atau perbedaan dalam pembelajaran kooperatif ini individu mendapatkan komunikatif

masing-masing namun harus tetap bekerja sama disuatu kelompok yang heterogen. Seluruh siswa bergotong-royong untuk memberikan hasil yang maksimal sehingga siswa lainnya dapat menerima dengan maksimal pula. Kegiatan saling bekerja sama inilah yang akan membangun pembelajaran yang interaktif sehingga dapat mengaktifkan seluruh siswa dan tercipta pembelajaran yang lebih hangat.

Salah satu keunggulan model pembelajaran kooperatif *inside outside circle* adalah adanya struktur yang jelas dan memungkinkan siswa untuk berbagi dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur. Lie (2008: 65), menyebutkan model kooperatif dengan tipe ini menurut Kagan bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar saling berbagi informasi pada saat bersamaan. Seluruh siswa bergotong-royong untuk memberikan informasinya kepada seluruh temannya dikelompok lain. Selain itu, siswa bekerja dengan sesama siswa untuk mengolah informasi dan meningkatkan sifat berkomunikasi.

Langkah model kooperatif tipe *inside outside circle* mengacu pada Lie (2008: 65-66) sebagai berikut:

- a. Separuh kelas (atau seperempat jika jumlah siswa terlalu banyak) berdiri membentuk lingkaran kecil. Mereka berdiri melingkar dan menghadap keluar.
- b. Separuh kelas lainnya membentuk lingkaran di luar lingkaran yang pertama. Dengan kata lain, mereka berdiri menghadap ke dalam dan berpasangan dengan siswa yang berada di lingkaran dalam.
- c. Dua siswa yang berpasangan dari lingkaran kecil dan lingkaran besar berbagi informasi.
- d. Kemudian siswa yang berada di lingkaran kecil diam di tempat, sementara siswa yang berada di lingkaran besar bergeser satu atau dua langkah searah perputaran jarum jam. Dengan cara ini, masing-masing siswa mendapatkan pasangan

yang baru untuk berbagi.

- e. Sekarang giliran siswa yang berada di lingkaran besar membagikan informasi. Demikian seterusnya.

Model kelompok berpasangan juga mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing menurut Lie (2008: 46), menyatakan bahwa terdapat kelebihan dan kelemahan pada model pembelajaran kelompok berpasangan. Kelebihan model pembelajaran kelompok berpasangan:

- 1) Meningkatkan partisipasi.
- 2) Cocok untuk tugas sederhana.
- 3) Lebih banyak kesempatan untuk berkontribusi masing-masing anggota kelompok.
- 4) Interaksi lebih mudah.
- 5) Lebih mudah dan cepat membentuknya.

Selain kelebihan model pembelajaran kelompok berpasangan ada juga memiliki kelemahan yaitu:

- 1) Banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitor.
- 2) Lebih sedikit ide yang muncul.
- 3) Jika ada perselisihan tidak ada penengah.

Mengacu pada langkah-langkah model kooperatif tipe IOC di atas, penelitian ini dilakukan dengan masing-masing kelompok dibagi menjadi dua kelompok besar. Masing-masing kelompok kurang lebih terdiri dari 10 siswa yang dibuat secara heterogen. Inovasi penelitian ini yaitu ditambahkan dengan bunyi peluit dalam proses perpindahan tempat.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif menurut Rusman (2010:211), yang dikolaborasikan dengan model pembelajaran *inside outside circle* menurut Lie (2008: 65-66), media *flashcard* dan buku guru dengan pembelajaran tematik yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Fase 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran yang menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.

2) Fase 2: Menyajikan informasi

Guru menyuruh siswa untuk membaca materi yang akan dipelajari pada buku siswa pada Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku sesuai dengan pembelajaran, terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn dan IPS.

3) Fase 3 : Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar

Guru mensosialisasikan model pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle*.

- a) Separuh kelas (atau seperempat jika jumlah siswa terlalu banyak) berdiri membentuk lingkaran kecil. Mereka berdiri melingkar dan menghadap keluar.
- b) Separuh kelas lainnya membentuk lingkaran di luar lingkaran yang pertama. Dengan kata lain, mereka berdiri menghadap ke dalam dan berpasangan dengan siswa yang berada di lingkaran dalam.
- c) Guru menggunakan media *flashcard*. Langkah-langkah guru menggunakan media *flashcard* dalam model pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle*.

(1). Kartu-kartu gambar yang sudah disusun dipegang

setinggi dada dan menghadap siswa.

(2). Kartu-kartu yang telah disiapkan selanjutnya diberikan kepada siswa yang berada di lingkaran luar dan lingkaran dalam. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut, lalu teruskan kepada siswa yang lain hingga semua siswa dapat mengamati dengan baik.

(3). Setelah seluruh siswa mengamati media *flashcard*, guru akan mengambil kembali kartu gambar tersebut.

d) Selanjutnya siswa yang berpasangan dari lingkaran kecil dan lingkaran besar berbagi informasi yang ditanyakan oleh pasangannya berkaitan tentang media *flashcard* yang telah diberikan. Siswa mencari informasi lebih dalam dari pasangannya tentang materi tersebut.

e) Kemudian siswa yang berada di lingkaran kecil diam di tempat, sementara siswa yang berada di lingkaran besar bergeser satu atau dua langkah searah perputaran jarum jam setelah bunyi tepuk tangan satu kali dalam proses perpindahan tempat. Dengan cara ini, masing-masing siswa mendapatkan pasangan yang baru untuk berbagi informasi.

f) Selanjutnya giliran siswa yang berada di lingkaran besar membagikan informasi. Demikian seterusnya.

4) Fase 4: Membimbing kelompok bekerja dan belajar

a) Setelah semua siswa menemukan pasangan dan saling

berhadapan, mintalah agar siswa memberikan informasi tentang materi yang ditanyakan oleh pasangannya.

- b) Selanjutnya jika siswa mendengar tepuk tangan satu kali maka mintalah siswa untuk bergantian dengan pasangan yang lain.
- c) Jika sajian menggunakan jenis atau cara permainan, letakan kartu-kartu tersebut di dalam kotak secara acak dan tidak perlu disusun.
- d) Siapkan siswa yang akan berlomba misalkan tiga orang dari kelompok lingkaran besar dan dan dalam untuk berdiri sejajar di ujung kelas. Kemudian guru memberikan perintah kepada siswa tersebut untuk mencari salah satu kartu gambar. Selanjutnya siswa berlari menuju kotak untuk mencari gambar sesuai perintah. Setelah mendapatkannya, siswa kembali ke tempat *start*. Ketiga siswa salah satu kelompok yang paling cepat mendapatkan gambar tersebut harus menjelaskannya dan mempresentasikan hasil jawaban, jawaban yang paling tepat dan cepat maka kelompok itulah pemenangnya.

5) Fase 5: Evaluasi

Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari. Guru bertanya jawab dengan siswa untuk membahas materi yang belum dipahami dan menerangkannya.

6) Fase 6: Memberikan penghargaan

- a) Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang telah aktif

dan tepat dalam menyelesaikan tugas.

- b) Guru memberi penguatan kepada siswa yang telah bisa menjawab soal-soal latihan dan memberikan penghargaan bagi kelompok atau siswa yang telah berpartisipasi aktif.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *inside outside circle* merupakan model pembelajaran secara berkelompok yang berguna mengaktifkan seluruh siswa sehingga menjadi komunikatif dan dapat bertukar informasi bersama temannya secara interaktif dan teratur. Model IOC sangat membantu siswa untuk mengasah keterampilan berbicara, mendengarkan dan bertanya. Interaksi dilakukan secara teratur dan komunikatif. Keberhasilan siswa dalam pembelajaran ini dipengaruhi oleh salah satunya kesungguhan temannya dalam menyampaikan informasi. Pencapaian penangkapan materi juga akan bertambah jika temannya sungguh-sungguh dalam menyampaikan pengetahuan kepada temannya dan komunikasi dalam pembelajaran sangat diperlukan.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian Penelitian ini dilakukan oleh Annelie Fjortoft, dkk tahun 2014 yang berjudul "*The Effect of Two Direct Instruction Teaching Procedures to Basic Skill to Two Students with Disabilities*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *flashcard* pada 2 siswa disabilitas dapat meningkatkan hasil belajar siswa, kedua siswa tersebut efektif dalam meningkatkan akurasi dan penguasaan huruf alfabet dan dapat meningkatkan keterampilan siswa. Dua siswa dapat meningkat

keterampilannya karena melakukan langkah-langkah yang diajarkan menggunakan *flashcard* dan lembar kerja tulis tangan. Hasil yang didapatkan dari peneliti ini adalah pembelajaran yang menggunakan *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar dalam pelajaran ilmu pengetahuan untuk siswa yang berkebutuhan khusus.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran dapat meningkatkan ketrampilan siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. *Flashcard* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil ini banyak digunakan kembali penelitian terdahulu dalam mengajarkan keterampilan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Erbey,dkk. (2011: 213), yang berjudul “*The effects of using flashcards with reading racetrack to teach letter sounds, sight words, and math facts to elementary students with learning disabilities.*” penelitian ini bertujuan untuk mengukur dampak dari membaca arena pacuan kuda dan *flashcard* ketika mengajar, kata penglihatan, dan fakta-fakta tambahan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah fakta matematika dipilih berdasarkan 100 test fakta untuk peserta ketiga. Studi tersebut menunjukkan bahwa media lintasan balap kuda yang dipasangkan dengan menggunakan *flashcard* dapat meningkatkan jumlah koreksi siswa untuk setiap bidang materi pelajaran (akurasi suara, kata-kata penglihatan, dan fakta matematika). Hasilnya menunjukkan bahwa beberapa siswa memiliki lebih banyak kesuksesan.

Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan prosedur pacuan kuda dipasangkan dengan *flashcards* membantu dalam meningkatkan membaca atau keterampilan matematika. Prosedur ini meningkatkan akurasi suara, kata-kata penglihatan dan fakta-fakta tambahan untuk peserta.

3. Ada beberapa penelitian relevan yang telah dilakukan terkait dengan model pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle* diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Tri Virgawati pada tahun 2017. Penelitian tersebut berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Inside Outside Circle* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa kelas V”. Hasil uji statistik deskriptif skor rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle* adalah 24,95 dan rata-rata skor hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional adalah 15,73. Hasil analisis data menggunakan uji-t diketahui $t_{\text{tabel}} = 8,23$ dan $t_{\text{tabel}} = 2,034$ pada taraf signifikan 5%. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$).

Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan terdapat perbedaan signifikan hasil belajar IPS siswa kelas V yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle* dan dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPS di Gugus III Kecamatan Mendoyo, Kabupaten Jembrana tahun pelajaran 2016/2017.

4. Penelitian mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle* juga pernah dilakukan oleh Trisna Susanti, Ni Wyn Arini, Luh Pt. Putrini Mahadewi pada tahun 2017. Penelitian tersebut berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *inside outside circle* Berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa kelas V SD di Gugus V Kecamatan Negara pada Semester Genap Tahun pelajaran 2016/2017”. Penelitian ini dapat dilihat dari rata-rata skor hasil belajar IPA siswa dan hasil uji-t. Rata-rata hasil belajar IPA kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model IOC 80,86 (berada pada kategori sangat tinggi), sedangkan rata-rata skor hasil belajar siswa IPA kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional 48 (berada pada kategori sedang). Hasil perhitungan uji-t, diketahui bahwa $t_{hitung} = 7,52$ dan t_{tabel} dengan $dk = 56$ pada taraf signifikan $5\% = 2,000$. Penelitian ini memiliki persamaan dengan yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sama-sama menerapkan model pembelajaran IOC. Perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen, sedangkan peneliti menggunakan PTK.

Berdasarkan hasil dari keempat penelitian yang dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle* dan penggunaan media pembelajaran *flashcard* efektif meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki perbedaan dengan penelitian yang relevan yang telah disampaikan, dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti

menggunakan model pembelajaran IOC melalui media pembelajaran *flashcad* dan peneliti menggunakan metodologi penelitian jenis PTK. Hal ini bertujuan agar penelitian ini dapat meningkatkan prestasi belajar dan sikap komunikatif siswa pada kelas IVA SD Negeri Sokaraja Lor.

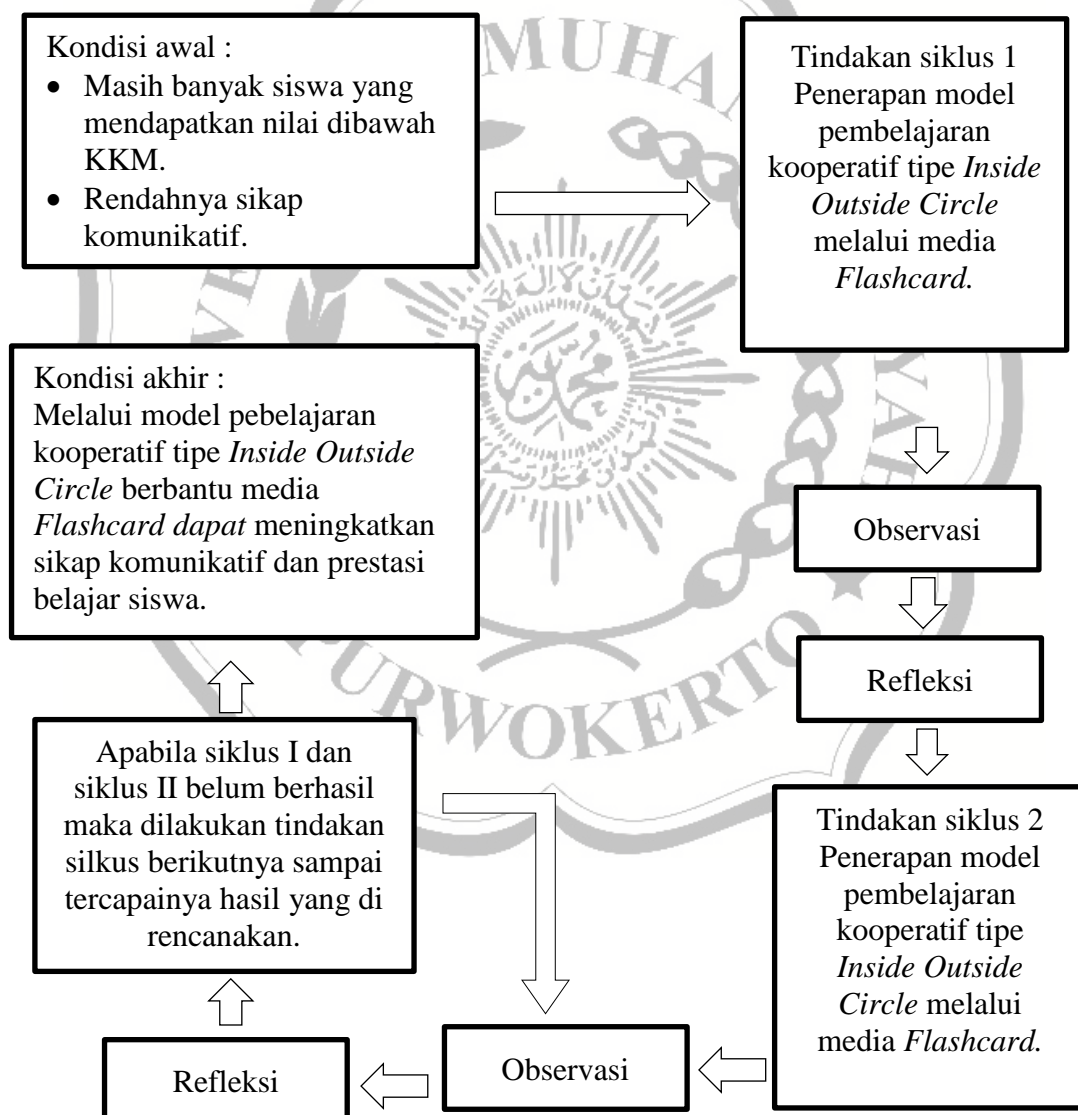
C. Kerangka Pikir

Pembelajaran di kelas IVA SD Negeri Sokaraja Lor masih belum optimal karena masih dijumpai beberapa masalah yang dihadapi, terlihat bahwa proses pembelajaran sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle* sikap komunikatif dan prestasi belajar siswa masih rendah. Hal ini dibuktikan pada nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) siswa banyak yang rendah. Kemudian dari segi sikap komunikatif siswa dalam diskusi kelompok saat pembelajaran di kelas masih rendah. Berdasarkan identifikasi dan analisis masalah yang ada peneliti akan melakukan penelitian di sekolah tersebut, dengan judul skripsi yaitu peningkatan sikap komunikatif dan prestasi belajar menggunakan model kooperatif tipe *inside outside circle* melalui media *flashcard* di kelas IVA SD Negeri Sokaraja Lor, akan dilakukan suatu inovasi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle* melalui media *flashcard* diharapkan akan meningkatkan sikap komunikatif antara siswa dan prestasi belajar siswa pada siswa pada Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku.

Dengan adanya upaya meningkatkan prestasi belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle* maka peneliti akan

melakukan penelitian tindakan kelas ini dengan menggunakan dua siklus yaitu siklus pertama dan siklus kedua, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan jika dalam siklus pertama sikap komunikatif dan prestasi belajar siswa terdapat peningkatan akan dilanjutkan dengan siklus kedua yang diharapkan sikap komunikatif dan prestasi belajar siswa akan lebih meningkat.

Kerangka pikir tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1. Skema Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan pada uraian dan kerangka berfikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan penelitian sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle* melalui media *flashcard* dapat meningkatkan sikap komunikatif siswa pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku di kelas IVA SD Negeri Sokaraja Lor.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle* melalui media *flashcard* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku di kelas IVA SD Negeri Sokaraja Lor.

