



**PENGEMBANGAN MODEL *STUDENT TEAMS  
ACHIEVEMENT DEVISION (STAD)* BERBANTUAN  
MEDIA *FLASHCARD* UNTUK PEMBELAJARAN  
KOSAKATA SISWA KELAS II SDN  
KARANGMALANG**

**SKRIPSI**

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana  
pendidikan**

**Oleh  
Rina Setiyani  
1401416189**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2020**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi berjudul “ Pengembangan Model *Student Teams Achievement Devision* (STAD) Berbantuan Media *Flashcard* Untuk Pembelajaran Kosakata Siswa Kelas II SDN Karangmalang”, karya

nama : Rina Setiyani

NIM : 1401416189

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Diketahui oleh,

Semarang, 31 Agustus 2020

Ketua Jurusan  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Dosen Pembimbing,



Drs. Hartati, M.Pd.  
NIP 195510051980122001

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Penembangan Model *Student Teams Achievement Devision* (STAD) Berbantuan Media *Flashcard* untuk Pembelajaran Kosakata Siswa Kelas II SDN Karangmalang”, karya:

nama : Rina Setiyani

NIM : 1401416189

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

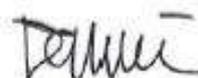
telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Selasa ,tanggal 29 September 2020.

Semarang, 20 September 2020

Panitia Ujian

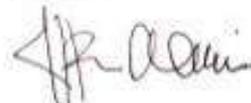


Sekretaris,



Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M. Hum.  
NIP. 198005052008011015

Penguji I



Dra. Nuraeni Abbas, M.Pd.  
NIP. 195906191987032001

Penguji II



Drs. H.A. Zaenal Abidin, M.Pd.  
NIP.195605121982031003

Penguji III



Dra. Hartati, M.Pd.  
NIP.195510051980122001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti bertanda tangan dibawah ini,

nama : Rina Setiyani

NIM : 1401416189

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu pendidikan,  
Universitas Negeri Semarang

Judul : Pengembangan Model *Student Teams Achievement Division*  
(STAD) Berbantuan Media *Flashcard* untuk Pembelajaran  
Kosakata Siswa Kelas II SDN Karangmalang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat dan temuan orang lain yang terdapat pada skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 31 Agustus 2020

Peneliti,



Rina Setiyani

NIM. 1401416189

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

1. Pendidikan adalah senjata paling ampuh untuk mengubah dunia. (Nelson Mandela)
2. Seni tertinggi seorang guru adalah untuk membangkitkan kegembiraan dalam ekspresi kreatif dan pengetahuan. (Albert Einstein)

### **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah Swt, skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta (Bapak Giyanto dan Ibu Sumarni) yang selalu memberikan do'a, dukungan, dan kasih sayang.
2. Almamater, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang

## **PRAKATA**

Puji syukur kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Model *Student Teams Achievement Devision (STAD)* Berbantuan Media *Flashcard* untuk Pembelajaran Kosakata untuk Siswa Kelas II SDN Karangmalang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Edy Purwanto, M.Si., Wakil Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin penelitian;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk belajar di kampus PGSD;
4. Dra. Hartati, M.Pd., sebagai dosen pembimbing, validator materi, dan penguji ketiga yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan ;
5. Dra. Nuraeni Abbas, M.Pd. sebagai dosen penguji I;
6. Drs. H.A. Zaenal Abidin, M.pd. sebagai dosen penguji II;
7. Drs. Purnomo, M.Pd., validator model pembelajaran, dan validator media;

8. Totok Riyanto, S.Pd. SD., Kepala SDN Karangmalang yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian;
9. Endah Purwaningsih, S.Pd.SD., Guru Kelas II SDN Karangmalang yang telah mendukung dan membantu selama pelaksanaan penelitian;
10. Semua Dosen PGSD FIP UNNES yang telah memberikan ilmu bermanfaat bagi peneliti.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyelesaian skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt.

Semarang, 20 September 2020

Peneliti,



Rina Setiyani  
NIM. 1401416189

## ABSTRAK

**Setiyani, Rina.** 2020. *Pengembangan Model Student Teams Achievement Deision (STAD) Berbantuan Media Flashcard untuk Pembelajaran Kosakata Siswa Kelas II SDN Karangmalang.* Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Utama Dra. Hartati, M.Pd. 145 hlm.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan di kelas II SDN Karangmalang melalui wawancara, observasi, dan data dokumen diperoleh informasi bahwa pembelajaran muatan bahasa Indonesia belum optimal. Hal tersebut dikarenakan model pembelajaran yang digunakan, kurang bervariasi sehingga siswa kurang antusias dalam pembelajaran. Perbaikan kualitas pembelajaran dilakukan dengan pengembangan model *Student Teams Achievement Deision (STAD)* berbantuan media *flashcard* untuk pembelajaran kosakata pada muatan pelajaran bahasa Indonesia. Masalah penelitian ini adalah bagaimana pengembangan, dan kelayakan model *Student Teams Achievement Deision (STAD)* berbantuan media *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Sedangkan tujuan penelitian ini untuk mengembangkan model *Student Teams Achievement Deision (STAD)* berbantuan media *flashcard* yang layak dalam pembelajaran koakata Bahasa Indonesia.

Jenis penelitian ini adalah *Research and develophment (RnD)* dengan model pengembangan berdasarkan Sugiyono yang meliputi: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain dan produk akhir. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Karangmalang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu melalui teknik nontes meliputi wawancara, angket, dokumentasi, dan observasi.

Hasil penelitian menunjukkan model *Student Teams Achievement Deision (STAD)* berbantuan media *flashcard* dinyatakan layak digunakan berdasarkan uji kelayakan oleh ahli model pembelajaran, ahli materi, dan ahli media dengan persentase kelayakan model dari ahli model pembelajaran 90%, kelayakan materi pembelajaran dari ahli materi 87%, dan kelayakan media pendukung oleh ahli media 92%.

Simpulan penelitian ini adalah model *Student Teams Achievement Deision (STAD)* berbantuan media *flashcard* untuk pembelajaran kosakata pada muatan bahasa Indonesia layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

**Kata Kunci:** kosakata, model *Student Teams Achievement Deision (STAD)*, *flashcard*.

## DAFTAR ISI

COVER .....	I
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	II
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	III
PERNYATAAN KEASLIAN .....	IV
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	V
PRAKATA .....	VI
ABSTRAK .....	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL .....	XIVV
DAFTAR GAMBAR.....	XVI
DAFTAR LAMPIRAN .....	XVII
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	7
1.3. Pembatasan Masalah .....	8
1.4. Rumusan Masalah .....	8
1.5. Tujuan Penelitian.....	9
1.6. Manfaat Penelitian.....	9
1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>12</b>
2.1 Kajian Teori .....	12
2.1.1 Hakikat Model Pembelajaran.....	12

2.1.1.1.	Pengertian Model Pembelajaran .....	12
2.1.1.2.	Struktur Model Pembelajaran .....	13
2.1.1.3.	Model Pembelajaran Kooperatif .....	14
2.1.1.4.	Macam-Macam Model Pembelajaran Kooperatif.....	15
2.1.2	Model Pembelajaran Student Teams Achievement Devision (STAD)....	18
2.1.2.1	Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Student Teams Achievement Devision (STAD)</i> .....	19
2.1.2.2	Kelebihan dan Kekurangan Student Teams Achievement Devision (STAD) .....	23
2.1.3	Hakikat Media Pembelajaran .....	25
2.1.3.1	Pengertian Media Pembelajaran .....	25
2.1.3.2	Peranan dan Kegunaan Media .....	26
2.1.4	Media Flashcard.....	33
2.1.4.1.	Pengertian Media <i>Flashcard</i> .....	33
2.1.4.2.	Kelebihan dan kekurangan Media <i>Flashcard</i> .....	34
2.1.4.3.	Kriteria Penilaian Media Pembelajaran .....	35
2.1.4.4.	Langkah-Langkah Penggunaan <i>Flashcard</i> .....	37
2.1.4.5.	Rancangan Media <i>Flashcard</i> .....	39
2.1.5	Kosakata.....	44
2.1.5.1.	Pengertian Kosakata.....	44
2.1.5.2.	Penguasaan Kosakata.....	45
2.1.6	Model Student Teams Achievement Devision (STAD) Berbantuan Media Flashcard .....	47

2.1.7	Instrumen Penilaian .....	54
<b>2.2</b>	<b>Kajian Empiris .....</b>	<b>57</b>
<b>2.3</b>	<b>Kerangka Berpikir .....</b>	<b>70</b>
<b>2.4</b>	<b>Hipotesis.....</b>	<b>71</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>73</b>
<b>3.1</b>	<b>Desain Penelitian.....</b>	<b>73</b>
3.1.1	Pendekatan Penelitian .....	73
3.1.2	Jenis Penelitian.....	73
3.1.3	Model Pengembangan.....	74
3.1.4	Prosedur Penelitian .....	78
<b>3.2</b>	<b>Tempat dan Waktu Penelitian.....</b>	<b>81</b>
3.2.1.	Tempat penelitian.....	81
3.2.2.	Waktu Penelitian.....	81
<b>3.3</b>	<b>Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian .....</b>	<b>83</b>
3.3.1.	Data .....	83
3.3.2.	Sumber Data.....	83
3.3.3.	Subjek Penelitian .....	84
<b>3.4</b>	<b>Variabel Penelitian.....</b>	<b>85</b>
3.1.1	Variabel Bebas (Independent Variable).....	85
<b>3.5</b>	<b>Definisi Operasional Variabel.....</b>	<b>86</b>
<b>3.6</b>	<b>Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....</b>	<b>87</b>
3.6.1.	Teknik Pengumpulan Data.....	87
3.6.1.1.	Teknik Non Tes.....	88

3.6.2.	Instrumen Pengumpulan Data.....	91
<b>3.7</b>	<b>Uji Kelayakan.....</b>	<b>92</b>
<b>3.8</b>	<b>Teknik Analisi Data .....</b>	<b>93</b>
3.8.1.	Analisis Data Awal .....	93
3.8.2.	Analisis Data Produk .....	94
3.8.2.1.	Analisis Kelayakan Model.....	94
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>97</b>
<b>4.1</b>	<b>Hasil Penelitian.....</b>	<b>97</b>
4.1.1.	Perancangan Pengembangan Produk .....	97
4.1.1.1.	Analisis Data Angket Kebutuhan Guru dan Siswa .....	98
4.1.1.2.	Rancangan Desain Model Student Teams Achievement Devision (STAD) berbantuan Media Flashcard .....	103
4.1.2.	Hasil Produk.....	118
4.1.2.1.	Hasil Penilaian Kelayakan Model.....	118
4.1.2.2.	Penilaian Kelayakan Model Pembelajaran oleh Ahli Model Pembelajaran .....	119
4.1.2.3.	Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media .....	122
4.1.2.4.	Penilaian Kelayakan Model oleh Ahli Materi .....	124
4.1.2.5.	Penilaian Kelayakan Oleh Guru kelas.....	126
4.1.2.6.	Revisi Produk.....	128
4.1.2.7.	Model Student Teams Achievement Devision (STAD) Berbantuan Media Flashcard .....	129
4.1.3.	Hasil Perhitungan Angket Tanggapan Guru .....	148

<b>4.2</b>	<b>Pembahasan.....</b>	<b>150</b>
4.2.1.	Pemaknaan Temuan Peneliti.....	151
4.2.1.1.	Pengembangan Model Student teams Achievement Devisiion (STAD) Berbantuan Media Flashcard .....	151
4.2.1.2.	Kelayakan Produk.....	154
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>156</b>
<b>5.1.</b>	<b>Simpulan .....</b>	<b>156</b>
<b>5.2.</b>	<b>Saran .....</b>	<b>157</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>158</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>165</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Sintak Model STAD berbantuan Media Flashcard .....	48
Tabel 2.2. Kelayakan Pembelajaran Model STAD Berbantuan Media Flashcard .....	49
Tabel 2.3. Skor Perkembangan Individu .....	51
Tabel 2.4. Tingkat Penghargaan Kelompok.....	52
Tabel 2.5. Indikator Penilaian Ahli Model Pembelajaran .....	54
Tabel 2.6. Indikator Penilaian Ahli Media Pembelajaran .....	55
Tabel 2.7. Indikator Penilaian Ahli Materi Pembelajaran.....	56
Tabel 3.1. Rincian Waktu Penelitian.....	82
Tabel 3.2. Definisi Operasional Variabel.....	86
Tabel 3.3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	91
Tabel 3.4. Kriteria Kelayakan .....	93
Tabel 3.5. Ketentuan penilaian Model Pembelajaran, Media, dan Materi.....	95
Tabel 3.6. Kriteria Kelayakan .....	96
Tabel 4.1. Hasil Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru Terhadap Model STAD Berbantuan Media Flashcard .....	98
Tabel 4.2. Hasil Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Model STAD Berbantuan Media Flashcard .....	100
Tabel 4.3. Sintak Model STAD Berbantuan Media Flashcard.....	104
Tabel 4.4. Langkah-Langkah Model STAD Berbantuan Media Flashcard .....	105
Tabel 4.5. Ketentuan Penilaian Model STAd Berbantuan Media Flashcard ....	118
Tabel 4.6. Hasil Rekapitulasi Skor Validasi Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Flashcard .....	119

Tabel 4.7. Hasil Rekapitulasi Skor Validasi Ahli Media Terhadap Model STAD Berbantuan Media Flashcard .....	122
Tabel 4.8. Hasil Rekapitulasi Skor Validasi Ahli Materi Terhadap Model STAD Berbantuan Media Flashcard .....	125
Tabel 4.9. Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Oleh Guru Kelas.....	127
Tabel 4.9. Revisi dari Ahli Model, Ahli Media, dan Ahli Materi .....	128
Tabel 4.10. Sintak Model STAD Berbantuan Media Flashcard .....	129
Tabel 4.11. Langkah-Langkah Model STAD Berbantuan Media Flashcard .....	130
Table 4.12. Rekapitulasi Skor Tangapan Guru .....	148

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Desain Bagian Depan, Belakang, dan Samping <i>Box</i> Media <i>Flashcard</i> .....	40
Gambar 2.2. Desain Bagian Depan dan Belakang Kartu Kelompok .....	41
Gambar 2.3. Desain Bagian Depan dan Belakang Kartu Membaca .....	41
Gambar 2.4. Desain Bagian Depan dan Belakang Kartu Materi .....	42
Gambar 2.5. Desain Bagian Depan dan Belakang Kartu Latihan .....	43
Gambar 2.6. Desain Bagian Depan dan Belakang Kartu Skor .....	43
Gambar 2.7. Diagram <i>Fishbone</i> Pengembangan Model STAD Berbantuan <i>Media Flashcard</i> .....	71
Gambar 3.1. Langkah-Langkah Penggunaan Metode <i>Research and Development (R&amp;D)</i> .....	75
Gambar 3.2. Prosedur Pengembangan Model .....	76
Gambar 3.3. Skema Penelitian dan Pengembangan .....	77
Gambar 3.4. Bagan Prosedur R&D dengan Modifikasi dan Diubah Sesuai Kebutuhan Peneliti .....	79
Gambar 4.1. Desain Bagian Depan, Bagian Belakang, dan Samping <i>Box</i> <i>media Flashcard</i> .....	110
Gambar 4.2. Desain Bagian Depan & Belakang Kartu Kelompok .....	111
Gambar 4.3. Desain Bagian Depan & Belakang Kartu Membaca .....	112
Gambar 4.4. Desain Bagian Depan & Belakang Kartu Materi .....	113
Gambar 4.5. Desain Bagian Depan & Belakang Kartu Membaca .....	114
Gambar 4.6. Desain Bagian Depan & Belakang Kartu Skor .....	115

Gambar 4.7. Desain Cover Box Media <i>Flashcard</i> .....	135
Gambar 4.8. Desain Kartu Petunjuk Penggunaan.....	136
Gambar 4.9. Desain Kartu Kelompok.....	137
Gambar 4.10. Desain Kartu Membaca.....	139
Gambar 4.11. Desain Kartu Materi.....	141
Gambar 4.12. Desain Kartu Latihan .....	143
Gambar 4.13. Desain Kartu Skor .....	148

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen .....	166
Lampiran 2	Kisi-Kisi pedoman Wawancara Guru.....	168
Lampiran 3	Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru.....	169
Lampiran 4	Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	171
Lampiran 5	Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Validasi Model.....	172
Lampiran 6	Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Validasi Media.....	176
Lampiran 7	Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Validasi Materi .....	177
Lampiran 8	Lembar Angket Kebutuhan Guru .....	179
Lampiran 9	Lembar Angket Kebutuhan Siswa.....	183
Lampiran 10	Lembar Instrumen Penilaian Angket Validasi Model .....	187
Lampiran 11	Lembar Instrumen Penilaian Angket Validasi Media .....	197
Lampiran 12	Lembar Instrumen Penilaian Angket Validasi Materi.....	203
Lampiran 13	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	209
Lampiran 14	Instrumen Wawancara Guru.....	265
Lampiran 15	Angket Kebutuhan Guru.....	267
Lampiran 16	Hasil Rekapitulasi Angket kebutuhan Siswa.....	271
Lampiran 17	Angket Kebutuhan Siswa .....	273
Lampiran 18	Hasil Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa.....	281
Lampiran 19	Lembar Angket Validasi Model .....	283
Lampiran 20	Lembar Angket Validasi Media .....	293
Lampiran 21	Lembar Angket Validasi Materi.....	299
Lampiran 22	Rekapitulasi Angket Validasi Model, Angket Validasi Media, Angket Validasi Materi .....	308

Lampiran 23 Dokumentasi .....310

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan dilakukan sepanjang hayat yang dimulai dari lingkup keluarga, sekolah, masyarakat, bangsa, dan negara. Sebagai manusia kita perlu mencari pengalaman, pengetahuan, dan pemikiran baru dalam kehidupan melalui belajar dimanapun dan kapanpun. Semua dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan, mengembangkan kepribadian, dan keterampilannya secara individu ataupun kelompok. Oleh karena itu peran pendidikan sangatlah penting dalam kehidupan agar mampu menuju kearah yang lebih baik. Pendidikan juga memiliki tujuan yang sangat baik untuk perkembangan bangsa.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Sosial, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Sisdiknas, 2014). Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut tidak terlepas dari kurikulum yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah menyatakan kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia

agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Permendikbud, 2013)

Peraturan menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Aturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pelajaran Pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut melalui pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, Untuk dapat menjalankan pelaksanaan pembelajaran sesuai kurikulum 2013, diperlukan Standar Proses yaitu kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan. Standar proses dikembangkan berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi yang telah ditetapkan sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Sedangkan sistem pendidikan nasional di atur dalam Undang-Undang Nomor 03 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan, kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan, muatan lokal, serta bahasa Indonesia.

Menurut Badan Standar Nasional pendidikan, standar isi bahasa Indonesia sebagai berikut: “Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra manusia Indonesia”. Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009 tentang Bahasa sangat berperan penting terhadap pendidikan bahasa Indonesia, oleh karena itu peran undang-undang tersebut memberikan penguatan di dalam pendidikan bahasa Indonesia di Indonesia.

Keterampilan berbahasa Indonesia meliputi empat aspek keterampilan yaitu, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Rahim dalam Arifin Ahmad *Jurnal Pendidikan Dasar* vol. 9 no. 2 tahun 2017 hal 75-76)

Byrne (1979:3) menjelaskan bahwa keterampilan menulis adalah kemampuan menuangkan pikiran kedalam bahasa tulis melalui kalimat yang dirangkai secara utuh dan lengkap sehingga tulisan tersebut dapat dikomunikasikan secara jelas kepada pembaca (Mardiyah, *Jurnal pendidikan dan pembelajaran Dasar* vol.3 no.2 tahun 2016 hal 3).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II SDN Karangmalang diperoleh informasi bahwa siswa mengalami kesulitan dalam pelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam penguasaan kosakata. Siswa belum banyak menguasai kosakata sehingga jika ada kosakata baru ataupun kosakata lama yang memiliki arti berbeda, siswa belum paham. Maka dari itu baik guru maupun siswa membutuhkan model pembelajaran yang lebih inovatif. Dalam

mengajarkan kosakata dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* untuk menambah kreativitas guru maupun siswa dalam melaksanakan pembelajaran yang di bantu dengan media pembelajaran yaitu menggunakan media *flashcard*. Hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Karangmalang muatan Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa dari 31 siswa ada 21 siswa sekitar 68% mencapai KKM dan 10 siswa sekitar 32 % belum mencapai KKM.

Guna menyikapi hal tersebut peneliti dan guru kelas II SD Negeri Karangmalang Semarang, mendiskusikan perlunya penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa, menggunakan variasi pendekatan pada siswa, menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, dan menggunakan media pembelajaran untuk mempermudah menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Inovasi model pembelajaran dan media pembelajaran sangat dibutuhkan disekolah terutama bagi para pengajar untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa..

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin memecahkan permasalahan dengan mengembangkan model pembelajaran. Menurut A.Suprijono (2009:14) Model pembelajaran mengacu terhadap pendekatan yang akan digunakan termasuk tujuan pembelajaran, tahap pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Soekamto dalam Trianto, model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dan mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan

belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan aktivitas di kelas. (Hengki Wijaya, Arismunandar, *Jurnal Jaffray* vol.16 no.2 tahun 2018 hal 179)

Menurut Huda (2018: 201) *Student Team Achievement Division (STAD)* adalah salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang didalamnya beberapa kelompok kecil dengan level atau tingkat kemampuan akademik yang berbeda-beda saling kerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran. Kelebihan model STAD menurut Shoimin (2014:189) ada beberapa kelebihan model STAD antara lain (1)siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok, (2)siswa aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama, (3)aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan bersama, (4)interaksi antar siswa seiring dengan meningkatkan kemampuan mereka untuk berpendapat, (5)meningkatkan kecakapan individu, (6)meningkatkan kecakapan kelompok, (7)tidak bersifat komperatif, (8)tidak memiliki rasa dendam.

Hasil penelitian yang dilakukan mengenai penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* adalah penelitian yang dilakukan Lut, Triyono, Tri Septui Susanti pada jurnal kalam cendekia vol 5 no. 1.1 tahun 2017 yang berjudul “ Penggunaan Model Pembelajaran Kooepratif Tipe STAD Dengan Multimedia Dalam Peningkatan Pembelajaran IPA Tentang Adaptasi Hewan dan Tumbuhan Bagi Siswa Kelas V SD Negeri kebonsari Tahun Ajaran 2016/2017” menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran STAD dengan multimedia terhadap siswa mampu meningkatkan ketuntasan siswa menjadi

86,95%. Data ini menunjukkan bahwa model STAD sangat menarik bagi siswa sehingga dapat membantu kegiatan pembelajaran dengan baik.

*Flashcard* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata dalam bentuk kartu yang dikenalkan oleh Glenn Doman. Model pembelajaran Glenn Doman dilaksanakan secara bertahap menggunakan alat yaitu media *flashcard* yang merupakan kata yang ditulis pada kartonputih dengan ukuran huruf 10 x 12,5 cm huruf ditulis dengan huruf berwarna merah dan huruf kapital. (Minanur Rahman, 2010 dalam Elsa Damayanti *Jurnal Sainsmat*, vol.V no.2 tahun 2016 hal 177)

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rima Wulan Safitri, Cicilia Novi Primiani, dan Hertini dalam jurnal pendidikan dasar dan pembelajaran vol. 8 (1) tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan media *flashcard* tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku” menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* tematik berbasis permainan tradisional sangat layak digunakan untuk kelas IV sub tema Lingkungan Tempat Tinggalku.

Kemampuan kosakata anak ditunjukkan dengan kemampuan anak bermain dengan kata-kata, mengetahui arti kata dan secara bertahap anak sudah mampu mengajukan pertanyaan, anak juga sudah mampu menguasai lagu-lagu sederhana, serta anak senang mendengarkan cerita kemudian menceritakannya kembali (Soetjiningsih dalam Anti Isnainingsih *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 7* Tahun 2016 hal 721)

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Zahratun Fajriyah dalam jurnal pendidikan usia dini tahun 2015 yang berjudul “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar” menunjukkan berdasarkan data kuantitatif yang diperkuat dengan temuan data kualitatif bahwa penggunaan media kartu kata bergambar dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab (*mufradat*).

Berdasarkan latar belakang yang didukung oleh pendapat ahli dan diperkuat dengan hasil penelitian sebelumnya, peneliti melakukan penelitian pengembangan (*Reserch and Development*) dengan judul “ Pengembangan Model *Student Teams Achievement Devision* (STAD) Berbantuan Media *Flashcard* untuk Pembelajaran Kosakata Siswa Kelas II SDN Karangmalang”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan hasil wawancara, dan dokumentasi yang telah dilakukan dengan guru kelas II SDN Karangmalang Kota Semarang, permasalahan yang diidentifikasi sebagai berikut :

- a. Siswa kurang aktif pada saat pembelajaran.
- b. Masih menggunakan model pembelajaran yang lama sehingga pembelajaran masih belum terlalu aktif.
- c. Program pembelajarana yang dilakukan masih klasik.
- d. Ketersediaan media pembelajaran yang kurang memadai.
- e. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami kosakata karena masih memiliki sedikit pengetahuan mengenai kosakata yang dipelajari.

### 1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan, peneliti membatasi pada permasalahan kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan di kelas II SD Negeri Karangmalang dan keterampilan penguasaan kosakata bahasa Indonesia. Permasalahan ini perlu diselesaikan karena di antara mata pelajaran yang diajarkan di kelas II SD Negeri Karangmalang, mata pelajaran Bahasa Indonesia belum tuntas khususnya dalam penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa masih mengalami kesulitan. Oleh karena itu, peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan model pembelajaran yang belum digunakan di sekolah tersebut yaitu model pembelajaran *Student Teams Achievement Devision (STAD)* berbantuan media *flashcard* untuk pembelajaran kosakata siswa kelas II SDN Karangmalang.

### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah desain pengembangan model *Student Teams Achievement Devision (STAD)* berbantuan media *flashcard* untuk pembelajaran kosakata siswa kelas II SD Negeri Karangmalang?
2. Bagaimanakah kelayakan model *Student Teams Achievement Devision (STAD)* berbantuan media *flashcard* untuk pembelajaran kosakata siswa kelas II SD Negeri Karangmalang?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan model *Student Teams Achievement Devision (STAD)* berbantuan media *flashcard* untuk pembelajaran kosakata siswa kelas II SD Negeri Karangmalang.
2. Menguji kelayakan model *Student Teams Achievement Devision (STAD)* berbantuan media *flashcard* untuk pembelajaran kosakata siswa kelas II SD Negeri Karangmalang?

### 1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti memiliki manfaat teoretis dan praktis:

#### 1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis berhubungan dengan pemikiran dan memperkaya konsep serta teori pendidikan, berikut adalah penjabarannya

- 1) Penemuan fakta-fakta dilapangan mengenai penggunaan model pembelajaran yang berbantuan media pembelajaran di SD.
- 2) Menambah khasanah penelitian tentang pembelajaran kosakata bahasa Indonesia di SD.

#### 2. Manfaat Praktis

##### 1) Bagi Guru

- a. Mempermudah dalam penyampaian materi karena menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media *flashcard*.

- b. Meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran karena mereka berperan aktif dalam pembelajaran.
- c. Meningkatkan kualitas pembelajaran.

## 2) Bagi Siswa

1. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam meningkatkan kosakata.
2. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pembelajaran bahasa Indonesia.
4. Meningkatkan prestasi dan kreatifitas siswa dalam pembelajaran.

## 3) Bagi Sekolah

1. Memberikan kontribusi yang lebih baik dalam pembelajaran bahasa Indonesia sehingga hasil belajar siswa meningkat.
2. Menjadikan sekolah maju dan unggul karena memanfaatkan model yang dikembangkan.
3. Hasil penelitian ini dapat memperkaya dan melengkapi hasil penelitian yang telah dilakukan guru-guru lain.

## 4) Bagi peneliti

Peneliti mampu meningkatkan pengetahuan dan pengalaman tentang teknik perancangan dan pelaksanaan model pembelajaran, menambah pengetahuan dan wawasan mengenai pengaplikasian ilmu yang diperoleh dalam perkuliahan.

### 1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan penelitian adalah model pembelajaran *Student Teams Achievement Devisio (STAD)* berbantuan media *Flashcard*. Model ini memiliki 8 sintak pembelajaran yaitu (1) penyajian materi, (2) pembentukan kelompok, (3) diskusi kelompok, (4) presentasi kelompok, (5) kuis individu, (6) penghargaan kelompok, (7) evaluasi, dan (8) kesimpulan. Dalam sintak STAD tersebut dilakukan menggunakan *flashcard* yang telah dirancang. *Flashcard* yang dibuat berukuran A6 berbahan kertas BC 200 dan memiliki wadah atau box sebagai tempatnya menggunakan kertas ivory. Model *Student Teams Achievement Devisio (STAD)* berbantuan media *Flashcard* dibuat untuk membantu siswa kelas II dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Di dalam pengembangan model STAD berbantuan media *flashcard* tersebut ada 6 jenis kartu yang penggunaannya disesuaikan dengan sintak STAD. Kartu media *flashcard* tersebut yaitu: (1) kartu petunjuk penggunaan, (2) kartu kelompok, (3) kartu membaca, (4) kartu materi, (5) kartu latihan, dan (6) kartu skor.

Pengembangan model *Student Teams Achievement Devisio (STAD)* berbantuan media *flashcard* ini berguna meningkatkan kemampuan anak dalam penguasaan kosakata. Muatan materi yang diajarkan dalam model pembelajaran berbantuan media pembelajaran disesuaikan dengan tema yang diajarkan di buku siswa dan buku guru sehingga selain keterampilan, pengetahuan siswa akan sesuai dengan materi.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Hakikat Model Pembelajaran**

###### **2.1.1.1. Pengertian Model Pembelajaran**

Model adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki (KBBI dalam Sri Lahir, Muhammad Hasan Ma'ruf, dan Muhammad Tho'in *Jurnal Edunomika* Vol.01 No. 01 tahun 2017 hal 4).

Menurut Konsensus Knowles dalam Basleman (2011:13) menyebutkan pembelajaran merupakan suatu proses tempat perilaku diubah, dibentuk, atau dikendalikan. Pembelajaran adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik sehingga dapat mendorong peserta didik melakukan proses pembelajaran (Aprida Pane *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* Vol 03 No. 2 tahun 2017 hal 337).

Menurut Sudjana dalam Adang Heriawan dkk (2012:73) model mengajar adalah cara yang digunakan guru dalam berhubunga dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung, peran model mengajar yaitu untuk menciptakan proses mengajar dan belajar dikelas (Sri Lahir, Muhamad Hasan Ma'ruf, dan Muhammad Tho'in *Jurnal Edunomika* Vol.01 No.01 tahun 2017 hal 4).

Joyce dan Weill dalam Huda (2017:73) menyatakan model pembelajaran dapat digunakan sebagai rencana datau pola yang dapat digunakan untuk

membentuk kurikulum, mendesain materi intruksional, dan mengatur jalannya proses pengajaran di ruang kelas.

Model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan untuk menyusun kurikulum, pengaturan materi dan berisi seperangkat petunjuk kepada guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas (Suprijono dalam Wahyu Bagja Sufelmi *Jurnal pendidikan* Vol.20 No.1 tahun 2019 hal 56)

Berdasarkan pendapat ahli dapat di simpukan model pembelajaran adalah kerangka pembelajaran yang digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran untuk mecapai tujuan yang telah ditetapkan.

#### **2.1.1.2. Struktur Model Pembelajaran**

Joyce dan Weil dalam Huda (2017:75-76) menyebutkan implementasi setiap model pembelajaran dideskripsikan dalam empat struktur umum model pembelajaran, antara lain: sintak, sistem sosial, tugas atau peran guru, dan pengaruh model.

- 1) Sintak (tahap-tahap) model pembelajaran adalah gambaran implementasi model di lapangan yang merupakan rangkaian sistematis kegiatan apa saja yang dilakukan dalam model tersebut. Setiap model memiliki tahap-tahap yang berbeda.
- 2) Sistem sosial menggambarkan peranan dan relasi antara guru dan siswa. Dalam beberapa model guru sangat berperan dominan, sedangkan dalam model lain ada juga aktivitas yang dipusatkan pada siswa, dan sebagian lagi dilakukan secara seimbang antara guru dan siswa.

- 3) Tugas atau peranan guru menggambarkan bagaimana seorang guru harus memandang siswa dan merespon apa yang dilakukan siswanya. Prinsip ini merefleksikan aturan-aturan dalam memilih model dan menyesuaikan respon intruksional dengan apa yang dilakukan siswa.
- 4) Sistem pendukung menggambarkan kondisi-kondisi yang mendukung yang seharusnya diciptakan oleh guru dalam menerapkan model pembelajaran. Dukungan yang dimaksud merujuk pada prasyarat-prasyarat tambahan di luar skill, kapasitas manusia pada umumnya, dan fasilitas teknis pada khususnya. Dukungan tersebut dapat berupa buku, film, perangkat laboratorium, materi rujukan, dan lainnya.
- 5) Pengaruh mengarah pada efek-efek yang ditimbulkan oleh setiap model. Pengaruh ini ada dua yaitu pengaruh intruksional dan pengiring. Pengaruh intruksional adalah pengaruh langsung dari model tertentu yang disebabkan oleh konten atau skill yang menjadi dasar pelaksanaannya. Pengaruh pengiring adalah pengaruh yang sifatnya implisit dalam lingkungan belajar atau pengaruh yang tidak langsung dari model pengajaran.

Berdasarkan struktur umum model pembelajaran di atas, guru dapat menggunakan struktur tersebut untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

#### **2.1.1.3. Model Pembelajaran Kooperatif**

Roger dalam Huda (2016:29) menyatakan kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diatur oleh suatu prinsip bahwa pembelajaran harus

didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajaran dan setiap orang bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri untuk mendorong peningkatan pembelajaran anggota kelompok yang lain.

Cooperative learning solutions to the four crises: (1) the achievement crisis; (2) the achievement gap crisis; (3) the race relations crisis; and (4) the social skill crisis (Kagan, 2009:3.2)

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran teman sebaya dimana peserta didik bekerjasama dalam kelompok kecil yang dibentuk secara berdasarkan kemampuan yang berbeda-beda (Slavin dalam Tri Hartanto *jurnal Historia* Vol.4 No.2 tahun 2016 hal 135). Artz dan Newman dalam Huda (2016:32) menyatakan pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran kelompok kecil yang bekerjasama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah , menyelesaikan tugas, dan mencapai tujuan yang sama.

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dilakukan secara kelompok kecil dan kelompoknya dibentuk secara acak.

#### **2.1.1.4. Macam-Macam Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan siswa untuk dapat berinteraksi antara siswa untuk saling berbagi informasi dan pengetahuan yang dimiliki, sehingga dalam proses belajar mengajar tidak terjadi jarak atau jurang pemisah antara siswa satu dengan yang lainnya. Model pembelajaran kooperatif bertumpu pada kerja kelompok kecil dan

model pembelajaran kooperatif terdiri dari 6 tahapan pokok, yaitu: (1) menentukan tujuan pembelajaran dan pengaturan pelaksanaan pembelajaran, (2) memberikan informasi kepada siswa melalui presentasi kelas atau bacaan, (3) membagi siswa dalam kelompok belajar, (4) menentukan kelompok dan membentuk kelompok belajar, (5) melakukan tes untuk mengetahui keberhasilan dari tugas kelompok, dan (6) memberi penghargaan kepada individu ataupun kelompok (Saminan dalam Ramli Abdullah *Lantanida Journal* Vol.5 No.1 tahun 2017 hal 21).

Model pembelajaran kooperatif memiliki variasi model yang dapat diterapkan, yaitu: *Student Teams Achievement Division* (STAD), *Jigsaw*, *Group Investigation* (GI), *Think Pair Share* (TPS), *Numbered Head Together* (NHT), dan *Teams games Tournament* (TGT).

#### 1) *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Shoimin (2014:185) menyatakan guru yang menggunakan model STAD, mengacu pada belajar kelompok yang dilakukan oleh siswa, menyajikan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu menggunakan presentasi verbal atau teks. Siswa dalam suatu kelas tertentu dibentuk menjadi kelompok dengan anggota 4-5 orang, setiap kelompok harus diacak secara heterogen dan merata .

#### 2) *Jigsaw*

Rusman dalam Shoimin (2014:90) Model pembelajaran kooperatif model *jigsaw* menitik beratkan kepada kerja kelompok dalam bentuk kelompok kecil. Model *jigsaw* merupakan model pembelajaran dengan cara siswa belajar dalam kelompok yang terdiri dari 4-6 orang dalam satu kelompok

yang diacak secara heterogen. Anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan kepada kelompoknya.

3) *Group Investigation (GI)*

Metode pembelajaran GI menekankan pada pilihan dan kontrol siswa daripada teknik pengajaran yang digunakan di kelas. siswa diberi kontrol dan pilihan untuk merencanakan apa yang dipelajari dan diinvestigasi (Huda, 2016:123)

4) *Think Pair Share (TPS)*

TPS merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan gagasan tentang waktu “tunggu atau berfikir” pada elemen interaksi pembelajaran kooperatif yang menjadi faktor meningkatnya respon siswa terhadap pertanyaan (Huda, 2017:206)

5) *NHT (Numbered Head Together)*

Model pembelajaran NHT dikembangkan oleh Spener Kagan (1993) dalam Nurhadi dan agus (2003:66). Model NHT mengacu pada siswa, setiap anggota memiliki tugas yang berbeda sesuai dengan nomor yang didapatnya. (Shoimin, 2014:107)

6) *TGT (Teams Games Tournament)*

Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang mudah diterapkan, model TGT melibatkan siswa memiliki peran sebagai tutor sebaya, dan juga mengandung unsur permainan dalam pelaksanaannya, serta

*reinforcement*. Kelompok belajar dalam model TGT terdiri dari 3-5 anggota yang diacak secara heterogen. (Shoimin, 2014:203)

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa macam-macam model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran cukup beragam sehingga guru dapat menyesuaikan model pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

### **2.1.2 Model Pembelajaran Student Teams Achievement Devision (STAD)**

Shoimin (2014:185) menyatakan guru yang menggunakan model STAD, juga mengacu pada belajar kelompok siswa, menyajikan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu menggunakan presentasi verbal atau teks. Siswa dalam suatu kelas tertentu dipecah menjadi kelompok dengan anggota 4-5 orang, setiap kelompok harus diacak secara heterogen dan merata.

In STAD student are assigned to four-or five member learning teams. The teams are made up of high-, average-, and low-performing students, boys and girl of different racial or ethnic backgrounds, so that each team is a microcosm of the entire class (Slavin, 1982:8)

STAD merupakan strategi pembelajaran kooperatif yang didalamnya beberapa kelompok kecil siswa dengan level kemampuan akademik yang berbeda saling bekerjasama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran. tidak hanya secara akademik, siswa juga dikelompokkan secara acak berdasarkan gender, ras, dan etnis. (Huda, 2017:201)

Jadi dapat disimpulkan model STAD adalah model pembelajaran yang didalamnya dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan diharapkan mampu bekerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

### **2.1.2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Student Teams Achievement***

#### ***Devison (STAD)***

Setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik model pembelajaran itu sendiri. Model pembelajaran STAD juga memiliki langkah pembelajaran yang digunakan sebagai prosedur pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Huda (2017:201-203) menyatakan STAD adalah salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa kelompok kecil siswa dengan kemampuan akademik berbeda-beda dan saling bekerjasama untuk menyampaikan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Siswa juga dikelompokkan secara beragam berdasarkan gender, ras, dan etnis. Jumlah siswa dalam satu kelompok yaitu 4-5 anggota. Setelah itu ada sintak atau langkah pembelajaran yang akan dilakukan sebagai berikut:

#### a. Tahap 1 Pengajaran

Guru menyampaikan materi pembelajaran, biasanya dengan format ceramah diskusi. Pada tahap ini, siswa harus diajarkan tentang apa yang akan mereka pelajari dan mengapa pelajaran tersebut penting.

#### 2. Tahap 2 Tim Studi

Anggota kelompok bekerja secara kooperatif untuk menyelesaikan lembar kerja dan lembar jawaban yang telah disediakan guru.

3. Tahap 3 Tes

Pada tahap ini siswa secara individu menyelesaikan kuis,. Guru men-*score* kuis tersebut dan mencatat pemerolehan hasilnya saat itu dan hasil kuis pada pertemuan sebelumnya. Hasil dari tes individu diakumulasi menjadi skor kelompok.

4. Tahap 4 Rekognisi

Setiap tim mendapat penghargaan bergantung pada nilai rata-rata tim.

Shoimin (2014:187-188) menyatakan langkah-langkah model STAD sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sesuai KD yang akan dicapai.
- b. Guru memberikan tes/ kuis kepada setiap siswa secara individu sehingga diperoleh skor awal.
- c. Guru membentuk beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 anggota yang memiliki kemampuan akademik berbeda-beda.
- d. Guru memberikan tugas kepada kelompok yang berkaitan dengan materi yang diberikan untuk didiskusikan dengan anggota kelompok.
- e. Gurumemberikan tes/kuis kepada setiap siswa secara individu.
- f. Guru memfasilitasi siswa dengan membuat rangkuman, mengarahkan, dan memberikan penegasan pada materi yang telah dipelajari.

- g. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok berdasarkan pemerolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari nilai awal ke nilai kuis berikutnya.

Slavin dalam Shoimin (2014:186-187) menyatakan STAD terdiri dari lima komponen utama yaitu presentasi kelas, kerja kelompok (tim), kuis, skor kemajuan individu, dan rekognisi (penghargaan) kelompok.

- a. Presentasi kelas (*Class presentation*)

Presentasi kelas dilakukan dengan penyampaian materi pelajaran yang disampaikan dalam presentasi kelas.

- b. Kerja kelompok (*Team Works*)

Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa yang heterogen. Fungsi utama kelompok yaitu menyiapkan anggota kelompok agar mereka dapat mengerjakan kuis dengan baik.

- c. Kuis (*quizzes*)

Setelah guru memberikan materi, selanjutnya siswa diberikan kuis individu yang harus dikerjakan secara individu tanpa bantuan teman.

- d. Peningkatan nilai individu (*Individual Improvement Score*)

Peningkatan nilai individu dilakukan untuk memberikan tujuan prestasi yang ingin dicapai jika siswa dapat berusaha keras dan hasil prestasi yang lebih baik dari yang telah diperoleh sebelumnya.

- e. Penghargaan kelompok (*Team Recognition*)

Kelompok mendapat penghargaan jika rata-rata skor kelompok melebihi kriteria tertentu.

Langkah-langkah penerapan model STAD ada enam langkah sebagai berikut:

1) Pembagian kelompok

Pembagian kelompok dilakukan dengan cara mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 siswa diprioritaskan heterogenitas. Fungsi heterogenitas dalam model ini yaitu untuk memastikan semua anggota kelompok dapat belajar dengan baik.

2) Penyampaian materi

Penyampaian materi oleh guru, yaitu pembelajaran dalam kegiatan presentasi, guru menggunakan media, demonstrasi, masalah nyata, dan menyampaikan tugas yang harus dikerjakan.

3) Diskusi kelompok

Siswa bekerjasama dengan kelompok yang telah dibentuk dan guru menyiapkan lembar kerja siswa. Semua anggota harus memberikan kontribusi hasil pemikiran untuk dipresentasikan.

4) Pemberian kuis/pertanyaan

Kuis dilakukan oleh guru dengan cara mengevaluasi hasil belajar melalui pertanyaan tentang materi yang telah dipelajari.

5) Penyimpulan

6) Penghargaan

Penghargaan atau rekognisi tim dilakukan guru dengan cara memeriksa hasil kerja kelompok dan diberikan angka rentang 0-100 setelah pelaksanaan kuis. (Rusman dalam Esminarto, Sukowati, Nur Suryowati,

dan Khoirul Anam *Jurnal Riset dan Konseptual* Vol.1 No.1 tahun 2016 hal 19-20)

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah model STAD yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a) Siswa diberikan tes awal untuk memperoleh skor awal.
- b) Siswa dikelompokkan dengan masing-masing kelompok beranggota 4-5 orang.
- c) Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan bantuan media yang sudah disiapkan.
- d) Siswa mengerjakan tugas secara tim untuk menyelesaikan lembar kerja yang telah diberikan oleh guru.
- e) Perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusi kelompoknya didepan kelas.
- f) Siswa diberikan tes individu tentang materi yang telah diajarkan.
- g) Guru memberikan penghargaan sesuai dengan rata-rata skor pada tim.

#### **2.1.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Student Teams Achievement Devision (STAD)**

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang dimiliki sehingga kita bisa memilih model yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Shoimin (2014:189-190) model pembelajaran STAD memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

### 1. Kelebihan model STAD

- a. Siswa bekerjasama dalam mencapai tujuan pembelajaran dan menjunjung tinggi norma kelompok.
- b. Siswa aktif membantu dan memotivasi untuksaling bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama.
- c. Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk meningkatkan keberhasilan kelompok.
- d. Interaksi antarsiswa bersamaan dengan peningkatan kemampuan dalam berpendapat.
- e. Meningkatkan kecakapan individu.
- f. Meningkatkan kecakapan kelompok.
- g. Tidak bersifat kompotitif.
- h. Tidak memiliki rasa dendam.

### 2. Kekurangan model STAD

- a. Kontribusi dari siswa berprestasi rendah kurang.
- b. Siswa berprestasi tinggi akan mengarah ke kecewaan karena peran siswa yang pandai lebih dominan.
- c. Membutuhkan waktu yang lama untuk siswa sehingga target kurikulum tidak selesai.
- d. Lebih membutuhkan waktu yan lama sehingga guru umumnya tidak mau menggunakan pembelajaran kooperatif.
- e. Memerlukan kemampuan khusus sehingga tidak semua guru melakukannya.

f. Menuntut sifat tertentu dari siswa seperti bekerja sama.

Berdasarkan kelebihan model pembelajaran STAD dan juga kekurangannya maka terdapat cara untuk mengatasi kelemahan dari model STAD, yaitu pertama menjelaskan secara rinci tentang cara pelaksanaan pembelajaran model STAD dan juga bisa dilakukan simulasi/percobaan terlebih dahulu sebelum melakukan pembelajaran yang sesungguhnya agar siswa juga tidak mengalami kebingungan saat proses pembelajaran. Kedua guru dapat mempelajari terlebih dahulu model STAD secara hati-hati dan serius jika diperlukan guru meminta penjelasan kepada ahli untuk mendapat informasi dan meningkatkan kemampuan dalam pengelolaan model pembelajaran STAD

### **2.1.3 Hakikat Media Pembelajaran**

#### **2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan agar tujuan pembelajaran tercapai. Media pembelajaran adalah alat dan teknik yang digunakan sebagai alat atau perantara komunikasi antara guru dan siswa (Wati, 2016:3).

Media education is a process through which students should be able to critically understand the nature, techniques, impacts and issues of media messages (their own and those produced by other individuals or by media industries). Diverse skills and competences for being media literate can be put forward, like sharing and taking part to be full participants in the emerging participatory culture-online Jenkins, 2009) (Stocchetti, 2014:80)

Romiszowski dalam Wibawa dan Mukti (2001:12) menyatakan media adalah pembawa pesan yang berasal dari satu sumber pesan kepada penerima pesan. Media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad dalam Rakip Triana *Economic & Education Journal* vol.2 no.1 tahun 2020 hal 29).

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

#### **2.1.3.2 Peranan dan Kegunaan Media**

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran mampu menarik antusias siswa dalam belajar. Media pembelajaran juga digunakan guru untuk memperbaharui semangat siswa dalam menerima hal baru dalam pembelajaran setiap harinya. Media pembelajaran membantu menetapkan pengetahuan dan wawasan siswa dan menghidupkan proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran juga memiliki beberapa fungsi yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

##### **a. Fungsi atensi**

Fungsi atensi adalah fungsi inti dari media pembelajaran, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi

pembelajaran yang akan diajarkan. Seringkali pada awal pembelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pembelajaran sehingga mereka tidak memperhatikannya. Disilah media pembelajaran yang ditampilkan dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka terhadap pelajaran yang akan diterima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat pelajaran semakin besar.

b. Fungsi afektif

Afektif merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau teks yang ditampilkan melalui media pembelajaran dapat menggugah emosi dan sikap siswa misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi kognitif

Kognitif adalah fungsi dari media pembelajaran yang terlihat dari tampilannya. Tampilan materi pembelajaran dapat memperlancar dalam memahami dan mengingat pesan dalam materi pembelajaran.

d. Fungsi kompensatoris

Kompensatoris adalah salah satu fungsi media pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil penelitian. Media pembelajaran menyediakan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam membaca kemudian mengorganisasikan informasi dalam teks selanjutnya dapat mengingatkannya kembali. Media pembelajaran juga berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lambat dan lambat untuk menerima dan

memahami isi pelajaran yang disampaikan secara verbal. (Rima Wati, 2016: 8-11)

Proses belajar mengajar menggunakan media dapat dilakukan dengan dua cara, pertama sebagai alat bantu dan kedua sebagai media dalam belajar yang dapat digunakan siswa secara mandiri. Media dipakai sebagai alat bantu mengajar (*dependent media*), aktivitas media ini tergantung cara dan kemampuan guru dalam penggunaannya. Sedangkan media pembelajaran digunakan siswa dalam belajar mandiri (*independent media*). Media ini dirancang, dikembangkan, dan diproduksi secara sistematis, serta dapat menyalurkan informasi secara terarah untuk mencapai tujuan intruksional tertentu.

Jika dalam pembelajaran klasikal menggunakan media independen, waktu belajar yang tersedia dapat digunakan berdiskusi membahas bagian-bagian penting yang sulit dipelajari siswa secara mandiri. Siswa diminta belajar dari media dan sumber lain yang telah dipelajari sesuai dengan tujuan yang telah dicapai. Dalam sistem belajar seperti ini media digunakan untuk menggantikan sebagian dari fungsi guru, yaitu fungsi dalam memberikan informasi atau fungsi pembelajaran. Media dapat memberikan guru informasi dengan lebih baik:

1. Media mampu memperlihatkan gerakan cepat yang sulit dianut dengan cermat oleh mata biasa. Seorang guru olahraga yang ingin menjealaskan gerakan tubuh yang baik waktu memukul bola, kemudian digambarkan melalui video secara gerak lambat.
2. Media dapat memepesar benda-benda kecil yang tak dapat dilihat oleh mata telanjang. Dengan menggunakan peralatan teknik yang canggih dan

proyktor mikro, orang dapat membuat film yang dapat menayangkan kuman-kuman penyakit yang terdapat pada air limbah.

3. Sebuah obyek yang sangat besar tentu saja tidak dapat dibawa kedalam kelas. Benda-benda seperti itu bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, atau yang lainnya dalam memberikan penjelasan dikelas.
4. Objek yang terlalu kompleks. mesin atau jaringan radio dapat disajikan dengan menggunakan diagram atau model sederhana.
5. Media dapat menyajikan suatu proses atau pengalaman hidup yang utuh. (Wibawa, 2001:14-16)

Five core concepts of media literacy:

1. All media messages are constructed.
2. Media use symbol system with codes and conventions to shape messages.
3. Media messages have embedded values and points of view.
4. Different people interpret the same media message differently.
5. Most media messages are constructed to gain profit and/or power. (Hobbs, 2007:41)

Media pembelajaran memiliki manfaat untuk membantu pembelajaran bagi siswa maupun guru dalam proses pembelajaran. Rima Wati (2016:12-16) ada 2 manfaat media pembelajaran yaitu umum dan praktis. Manfaat umum yang dimiliki media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Lebih menarik

Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa,

b) Materi jelas

Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya dan siswa mudah memahami. Selain itu siswa juga memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

c) Tidak mudah bosan

Metode yang dipakai dalam proses belajar mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal dari penuturan seorang guru. Sehingga siswa tidak mudah bosan dan guru tidak kehabisan energi,

d) Siswa lebih aktif

Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab siswa tidak hanya mendengarkan guru melainkan aktif dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengamati, melakukan demonstrasi dan lain sebagainya.

Manfaat praktis yang dimiliki media pembelajaran diantaranya sebagai

berikut:

a. Meningkatkan proses belajar

Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi. Sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

b. Memotivasi siswa

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa. Sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dan sebagainya.

c. Merangsang kepekaan

Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

d. Terjadi interaksi langsung

Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka. Selain itu juga terjadi interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan kegunaan media pembelajaran yaitu sebagai perantara untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran.

Jenis media pembelajaran ada 6 yaitu media visual, audio visual, komputer, microsoft power point, internet, dan multimedia. Adapun pengertian dari masing-masing jenis media tersebut ialah:

a. Media visual

Media visual adalah media yang mempunyai bagian berupa bentuk, dan garis. Media visual mampu ditampilkan dalam dua bentuk yaitu media visual simbol atau gambar bergerak dan media visual diam.

b. Audio visual

Media audio visual adalah media yang mampu menampilkan dua bentuk sekaligus yaitu gambar dan suara secara bersama-sama untuk menyampaikan informasi atau pesan.

c. Komputer

Komputer adalah suatu aplikasi dari sebuah perangkat yang mempunyai kegunaan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa.

d. Microsoft power point

Microsoft power point adalah sebuah aplikasi yang digunakan khusus untuk menyelesaikan perancangan grafis dengan cepat dan mudah.

e. Internet

Internet adalah salah satu media komunikasi yang digunakan untuk menyelesaikan beberapa keperluan atau urusan.

f. Multimedia

Multimedia adalah gabungan dari berbagai elemen informasi yang dimanfaatkan untuk sarana penyampaian tujuan pembelajaran. (Wati, 2016:4-8)

The following show all possible stimuli which may reach the learner: (1) slide and filmstrips; (2) TV broadcasts; (3) sound broadcasts; (4) films; (5) taped tests and examinations; (6) oral testts; (7) written tests and examinations; (8) residential courses; (9) correspondence courses; (10) informatioan and query services; (11) workbooks; (12) textbooks and pamphiets; (13) realia kits; (14) study groups; (15) discs; (16) audio tapes and cassattes; (17) video-cassettes (Council, 1979:8)

Bedasarkan pengelompokkan jenis-jenis media pembelajaran, maka media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *flashcard*. Media *flashcard* termasuk jenis media visual yang berbentuk kartu.

## **2.1.4 Media *Flashcard***

### **2.1.4.1. Pengertian Media *Flashcard***

Media *flashcard* adalah bentuk kartu bergambar yang terdiri dari dua sisi yaitu sisi depan berisi gambar dan sisi belakang berisi penjelasan atau keterangan mengenai gambar tersebut. Gambar dapat berbentuk gambar tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada dan ditempelkan ke *flashcard*. Ukuran *flashcard* disesuaikan dengan besar kecilnya kelas atau kelompok. Pada umumnya media *flashcard* digunakan untuk kelompok kecil dan tidak lebih dari 25 orang (Indriana dalam Azisah Ardiyanti *Jurnal Ilmu Budaya* Vol.6 No.1 tahun 2018 hal 179).

*Flashcard* adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar dengan ukuran 25x30 cm, gambar dibuat menggunakan tangan atau berupa foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada *flashcard*(Nursento dalam Rakip Trinata *Economi & education Journal* vol.2 hal.1 tahun 2020 hal 29).

Tujuan media *flashcard* yaitu dapat membantu dan meningkatkan berbagai aspek seperti: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan jumlah kosakata (Hotimah, 2010; Inggrida, 2015; Safitri, 2018). Media *flashcard* juga bertujuan membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti: definisi atau istilah, simbol-simbol, ejaan bahasa asing, rumus-rumus, dan lain-lain (Maryanto, 2019; Komalasari, 2016; Iswari, 2017)(Sri Wahyuni *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* Vol 4 No. 1 tahun 2020 hal10).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa *flashcard* adalah sebuah kartu pembelajaran yang terdiri dari dua sisi dengan sisi depan bertuliskan simbol atau gambar dan bagian belakang bertuliskan keterangan dengan ukuran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan kelas.

#### **2.1.4.2. Kelebihan dan kekurangan Media *Flashcard***

Kelebihan media *flashcard* menurut adalah sebagai berikut:

- a. Mudah dibawa, dengan ukuran yang kecil *flashcard* dapat disimpan di tas atau di saku, dapat digunakan di mana saja, di kelas maupun di luar kelas.
- b. Praktis, dalam menggunakan media *flashcard* guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini juga tidak menggunakan listrik
- c. mudah diingat, karakteristik media *flashcard* adalah menyajikan pesan-pesan pendek menyenangkan pada setiap kartu yang disajikan.
- d. Menyenangkan, media ini dalam penggunaannya bisa melalui permainan (Susilana dalam Rakip Trinata *Economy & Education Journal* vol.2 no.1 tahun 2020 hal 29-30)

Kekurangan media *flashcard* antara lain sebagai berikut:

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

(Sadirman dalam Femmy Angreany dan Syukur Saud dalam *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra* Vol. 1 No. 2 tahun 2017 hal 141)

### 2.1.4.3. Kriteria Penilaian Media Pembelajaran

Media flashcard yang dikembangkan dalam model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dikembangkan harus memenuhi beberapa kriteria penelitian. Dalam menentukan penilaian harus sesuai dengan landasan teori dari sumber sebagai dasar kevalidan media.

Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran menurut Azhar Arsyad, Reyandra Asyar, dan Romi Satrio Wahno,

#### 1. Aspek penilaian media pembelajaran menurut Aryad

##### a. Relevan dengan tujuan/sasaran belajar

Kesesuaian dengan tujuan dengan silabus pembelajaran, kesesuaian tujuan dengan materi, kesesuaian gambar dengan materi, kesesuaian judul bab dengan materi, sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik.

##### b. Kesederhanaan

Rapih, teratur, tidak bercampur dengan bahan-bahan yang tidak relevan, objek yang tidak perlu, atau latar belakang yang mengganggu.

##### c. Tidak ketinggalan zaman

Mode yang kuno dapat mengundang tawa dan menyebabkan siswa kehilangan maksud pesan gambar.

##### d. Skala

Ukuran relatif suatu objek harus tampak dari gambar. objek yang biasa dapat memberikan perbandingan skala ukuran benda/objek yang asing.

##### e. Kualitas teknik

Kontras yang bagus tajam terfokus dengan bidang fokus dan detail yang bersih, warna alamiah dan realistik.

f. Ukuran

Terlihat dengan memadai cocok untuk kelompok besar, dan juga untuk kelompok kecil.

2. Aspek penilaian media pembelajaran menurut Arsyar

- a. Jelas dan rapi
- b. Bersih dan menarik
- c. Cocok dengan suasana
- d. Relevan dengan topik yang diajarkan
- e. Sesuai dengan tujuan pembelajaran
- f. Praktis, luwes, dan tahan
- g. Berkualitas baik
- h. Ukuran sesuai dengan lingkungan belajar.

(Aryad dalam Syifaful Fuada Prisdning Seminar Nasional Pendidikan tahun 2015 hal 856)

3. Aspek penilaian media pembelajaran menurut Wahono

- a. Aspek desain pembelajaran
  1. Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistik),
  2. Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/kurikulum,
  3. Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran,
  4. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran,
  5. Intraktivisme,

6. Pemberian motivasi belajar,
7. Kontekstualitas dan aktualitas,
8. Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar,
9. Kedalaman materi,
10. Kemudahan untuk dipahami,
11. Sistematis, runtut, alur logika jelas,
12. Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan,
13. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran,

Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi

(Aryar dalam Syifaul Fuada Prisdind Seminar Nasional Pendidikan tahun 2015 hal 856)

b. Aspek komunikasi visual

1. Komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran
2. Sederhana dan memikat (menarik).

(Wahono dalam Syifaul Fuada Prisdind Seminar Nasional Pendidikan tahun 2015 hal 855)

Kriteria penilaian media flashcard diantaranya (1) keterbacaan teks; (2) kualitas gambar; (3) background; (4) bentuk media; (5) bahan media; (6) kesesuaian; (7) efisiensi media; dan (8) kepraktisan.

#### **2.1.4.4. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Flashcard***

Langkah-langkah penggunaan media *flashcard* yaitu: (1) kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa; (2) cabut kartu

satu per satu setelah guru selesai menerangkan; (3) berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang dekat dengan guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua mengamati; (4) jika sajian menggunakan cara permainan: (a) letakkan kartu-kartu secara acak pada kotak yang berada jauh dari siswa; (b) siapkan siswa yang akan berlomba; (c) guru memerintahkan siswa untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai (Indriana dalam Femmy Angraeny *Jurnal pendidikan Bahasa Asing dan Sasatra* Vol 1 No. 2 tahun 2017 hal 141).

Adapun langkah-langkah penggunaan *flashcard* sebagai media yang digunakan dalam pengembangan model *Student Teams Achievement Devision* (STAD) berbantuan media *flashcard* sebagai berikut :

1. Media *flashcard* digunakan secara kelompok dengan anggota 4-5 orang. Kelompok diacak secara heterogen.
2. Setelah diacak secara heterogen siswa berkelompok dengan kelompoknya masing-masing.
3. Perwakilan siswa mengambil satu box *flashcard* untuk masing-masing kelompok.
4. Setelah semua kelompok mendapat box *flashcard*, selanjutnya membuka box *flashcard* untuk mengambil kartu kelompok sebagai nama kelompok yang digunakan, siswa menuliskan nama-nama anggota kelompoknya dibagian belakang kartu kelompok.
5. Guru mengarahka siswa untuk melanjutkan dengan membaca bacaan di kartu membaca. Guru memberikan penjelasan.

6. Selanjutnya siswa membaca materi di kartu materi. Guru menjelaskan.
7. Siswa diarahkan untuk mengambil kartu latihan yang pertama yaitu membuat kalimat dari gambar dan kosakata yang telah ditentukan di kartu latihan.
8. Selanjutnya siswa mengerjakan latihan kedua yaitu mengamati gambar dan membuat kalimat berdasarkan gambar yang telah ditentukan.
9. Kemudian siswa menyerahkan kartu skor kepada guru untuk mendapatkan nilai dari latihan yang telah dikerjakan.
10. Guru mengumumkan nilai kelompok,
11. Pembelajaran selesai.

#### **2.1.4.5. Rancangan Media Flashcard**

Rancangan media flashcard yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Box media Flashcard

Box atau kotak tempat media *flashcard* digunakan untuk mengemas komponen-komponen *flashcard* agar lebih rapi dan teratur. Box *flashcard* berbentuk kubus dengan bahan kertas ivory dengan ukuran menyesuaikan isi flashcard yaitu A6. Desain kotak media *flashcard*.



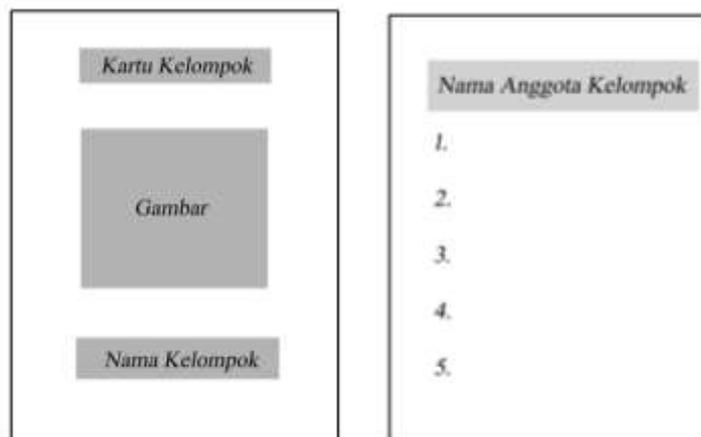
**Gambar 2.1** Desain Bagian Depan, Bagian Belakang, dan Samping Box  
Media *Flashcard*

## 2. *Flashcard*

*Flashcard* terdiri dari kartu kelompok, kartu membaca, kartu materi, kartu latihan, dan kartu skor. *Flashcard* memiliki dua sisi, sisi depan bertuliskan nama kartu dan sisi belakang berisi gambar, teks bacaan, dan latihan.

*Flashcard* yang dibuat berukuran A6 dengan bahan kertas BC 200.

### a. Kartu Kelompok



**Gambar 2.2** Desain Bagian Depan dan Belakang Kartu Kelompok

Kartu kelompok adalah kartu yang digunakan untuk menuliskan nama-nama anggota kelompok yang telah diacak secara heterogen oleh guru. Nama kelompok sudah ditentukan yaitu nama-nama alat kebersihan yang sudah tertera dikartu tersebut. Bagian depan kartu kelompok bertuliskan “Kartu Kelompok”, ada sebuah gambar yang menggambarkan kelompok dan nama kelompok tersebut. Bagian belakang digunakan untuk menuliskan nama-nama anggota kelompok.

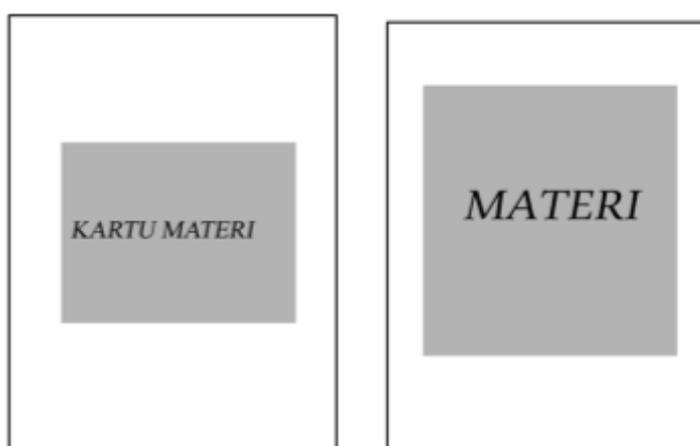
b. Kartu Membaca



**Gambar 2.3** Desain Bagian Depan dan Belakang Kartu Membaca

Kartu membaca adalah sebuah kartu yang berisikan bacaan tentang hidup bersih dan sehat dirumah. Bagian depan kartu bertuliskan :Kartu Membaca”, sedangkan bagian belakang berisi bacaan tentang hidup bersih dan sehat dilingkungan rumah.

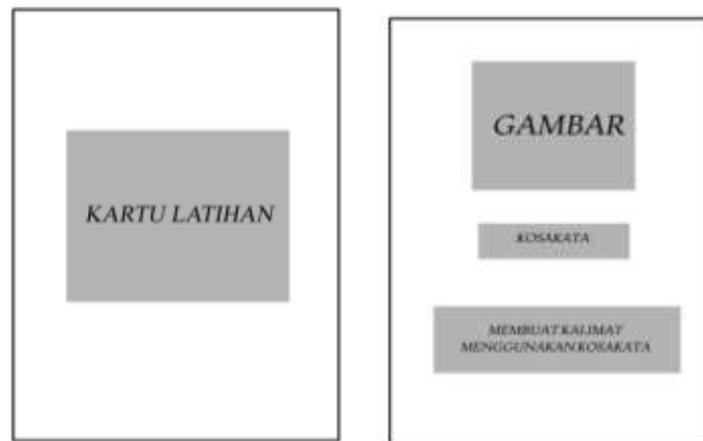
c. Kartu Materi



**Gambar 2.4** Desain Bagian Depan dan Belakang Kartu Materi

Kartu materi adalah kartu yang berisikan materi-materi tentang hidup bersih dan sehat dilingkungan rumah. Bagian depan kartu bertuliskan “kartu Materi” dan bagian belakang berisikan materi-materi tentang hidup bersih dan sehat dilingkungan rumah.

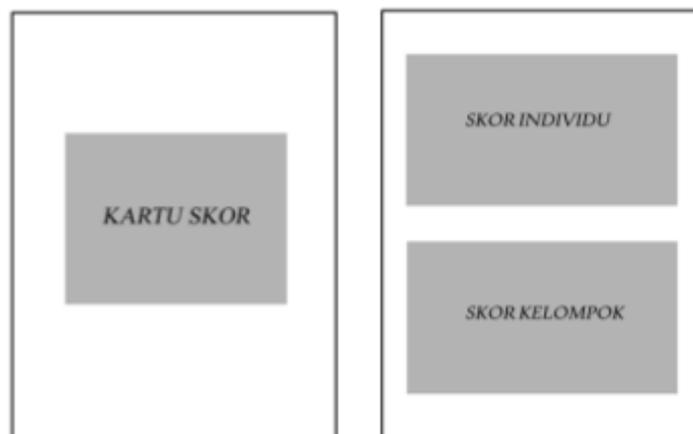
d. Kartu Latihan



**Gambar 2.5** Desain Bagian Depan dan Belakang Kartu Latihan

Kartu latihan adalah sebuah kartu yang digunakan sebagai latihan atau untuk mengerjakan soal baik secara kelompok maupun individu. Kartu latihan bagian depan bertuliskan “Kartu Latihan” dan bagian belakang kartu berisi gambar yang menggambarkan suatu keadaan dan dibawahnya bertuliskan satu kosakata yang akan dibuat kalimat.

e. Kartu Skor



**Gambar 2.6** Desain Bagian Depan dan Belakang Kartu Skor

Kartu skor adalah sebuah skor yang diperoleh masing-masing kelompok maupun individu oleh masing-masing anggota kelompok. Bagian depan bertuliskan “Kartu Skor” dan bagian belakang berisi dua kolom yang digunakan untuk nilai kelompok dan individu.

## **2.1.5 Kosakata**

### **2.1.5.1. Pengertian Kosakata**

Membaca dan menulis merupakan salah satu cara untuk memperkaya penguasaan kosakata yang diketahui. Membaca dan menulis merupakan kegiatan yang saling berhubungan.

Smith and Robinson (1980:6) Reading as an active attempt, on the part of a reader, to understand a writer’s message. The reader interacts with, and tries to reconstruct, what a writer wishes to communicate.

Writing is a way of getting things done. To get things done such as, describing something, telling a story, requesting an overdraft, drafting an essay, and so on, one must follow certain social conventions for organizing messages, and these conventions can be described and taught (Hylan, 2004:5)

Kosakata adalah semua kata yang ada dalam suatu bahasa, kekayaan kata yang dimiliki seseorang pembicara ataupun penulis, kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan dan daftar kata yang disusun secara sistematis seperti kamus yang dilengkapi penjelasan secara singkat dan praktis (Soedjito dalam Ovi Gumelar Setyawan *Jurnal Ortopedagogia* vol.1 no.4 tahun 2015 hal 289).

Kosakata adalah salah satu materi dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang dipelajari disekolah dan menempati peran yang penting sebagai dasar siswa dalam menguasai materi mata pelajaran bahasa indonesia dan penguasaan mata pelajaran yang lain. Penguasaan kosakata mempengaruhi pola berfikir dan kreativitas siswa dalam pembelajaran sehingga kosakata dapat menentukan kualitas seorang siswa dalam berbahasa (Kusno dalam Utami Dewi Pramesti *Jurnal Puitika* vol.11 no.1 tahun 2015 hal 83).

Kosakata merupakan kata-kata yang menjadi perbendaharaan suatu bahasa (Tarigan dalam Miptah Pauji *Jurnal Diksatrasia* vol.1 no.2 tahun 2017 hal 268). Kosakata memiliki cakupan yang luas dan beragam. Kosakata juga memiliki pengertian sebagai berikut:

1. Semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa.
2. Kata yang dikuasai individu atau kelompok orang dari lingkungan yang sama.
3. Kata atau istilah yang digunakan dalam ilmu pendidikan.
4. Sejumlah kata dari suatu bahasa yang disusun secara sistematis dan alfabetis dengan penjelasan maknanya.
5. Semua morfem yang ada dalam suatu bahasa (Chaer dalam Azisah Ardiyanti *Jurnal Ilmu Budaya* Vol.6 No.1 tahun 2018 hal179-180)

Berdasarkan uraian tersebut disimpulkan bahwa kosakata adalah suatu aspek bahasa yang dimiliki atau dikuasai oleh seseorang dalam suatu bahasa yang mengacu pada konsep dan memiliki aturan serta kaidah-kaidah tertentu yang digunakan untuk memberi dan menerima informasi secara lisan maupun tulisan.

### 2.1.5.2. Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata adalah kegiatan menguasai dan memahami atau menggunakan kata-kata dalam suatu bahasa, secara lisan ataupun tulisan (Elviza dkk dalam Ovi Gumelar Setyawan *Jurnal Ortopedagogia* vol.1 no.4 tahun 2015 hal 290). Penguasaan kosakata ada dua yaitu penguasaan kosakata aktif-produktif dan pasif-reseptif. Penguasaan kosakata aktif-produktif (ekspresif) digunakan untuk keperluan berbicara dan menulis, sedangkan penguasaan kosakata pasif reseptif untuk menyimak dan membaca (Djiwandono dalam Zahrotun Fajriah *Jurnal Pendidikan Usia Dini* vol.9 Edisi 1 tahun 2015 hal 112).

Penguasaan kosakata yang diajarkan dikelas II sekolah dasar yaitu mengenai penguasaan kosakata dan pemahaman maknanya. Pembelajaran kosakata dikelas II yaitu mengenai pengenalan kosakata tentang lingkungan sekitar yang ada di Kompetensi Dasar 3.4 dan 4.4. adapun bunyinya sebagai berikut:

1. Kompetensi dasar 3.4. Menentukan kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam Bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.
2. Kompetensi dasar 4.4. Menyajikan penggunaan kosakata bahasa Indonesia dengan tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga keehatan lingkungan dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual (Permendikbud nomor 24 tahun 2016).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata adalah perbendaharaan kata atau kekayaan kata yang menitikberatkan pada pemahaman kosakata dan penggunaan kosakata yang meliputi hubungan beberapa kata dengan kata lain yang dikuasai. Pengembangan kosakata diperlukan untuk komunikasi lisan maupun tulisan sebagai alat penyalur gagasan, serta penguasaan terhadap sejumlah kosakata dan memperlancar arus informasi. Selain itu aspek penguasaan koakata berkaitan dengan perluasan kosakata salah satunya melalui proses semantik. Sehingga penguasaan kaidah ejaan berpengaruh dalam pengembangan penguasaan kosakata.

#### **2.1.6 Model Student Teams Achievement Devision (STAD) Berbantuan Media Flashcard**

Huda (2017:201) menyatakan model *Student Teams Achievement Devision* ( STAD) adalah salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang terdapat kelompok-kelompok kecil siswa dengan kemampuan akademik berbeda-beda yang saling bekerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Siswa juga dikelompokkan secara beragam tidak hanya berdasarkan akademik saja tetapi berdasarkan gender, ras, dan etnis.

*Flashcard* biasanya berisi kata-kata, gambar atau gabungan dari kata dan gambar dan dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata dalam pelajaran bahasa pada umumnya dan bahasa asing untuk khususnya (Susilana dan Riyana dalam Nih Luh Made Setiwati *Jurnal Program Pascasarjana pendidikan Ganesha* vol.5 no.1 tahun 2015 hal 4). Siswa akan lebih cepat belajar kata-kata

ayau kosakata jika dilengkapi dengan alat peraga, misal gambar atau benda kongkrit (Suyanto dalam Rita dan Dian Indihadi *Journal Of Primary Education* vol.3 no.1 tahun 2019 hal 64).

Joyce dan Weil dalam Huda (2017:75-76) menyebutkan implementasi setiap model pembelajaran dideskripsikan dalam lima struktur umum model pembelajaran, antara lain: (1) sintak; (2) sistem sosial; (3) tugas atau peran guru; (4) sistem pendukung; dan (5) pengaruh model.

1. Sintak model *Student Teams Achievement Devision (STAD)* berbantuan media *flashcard* sebagai berikut:

**Tabel 2.1** Sintak model STAD berbantuan media *flashcard*

Fase	Tingkah Laku Guru	Tingkah Laku Siswa
Fase 1 Penyajian materi (menggunakan kartu membaca dan kartu materi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menyiapkan bahan pembelajaran.</li> <li>- Guru membagi box kartu <i>flashcard</i>.</li> <li>- Guru menyajikan materi yang ada dikartu membaca.</li> <li>- Guru menyajikan materi yang ada dikartu materi.</li> <li>- Guru menyajikan materi pelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa menerima kartu <i>flashcard</i>.</li> <li>- Siswa membaca kartu baca.</li> <li>- Siswa mendengarkan materi yang disajikan dalam kartu materi</li> </ul>
Fase 2 Pembentukan kelompok (menggunakan kartu kelompok)	Guru membentuk kelompok dengan anggota 4-5 orang secara heterogen	Siswa berkumpul dengan kelompok yang telah dibentuk guru
Fase 3 Diskusi kelompok (menggunakan kartu latihan kelompok)	Guru memberkan tugas kepda kelompok untuk dikerjakan dan	Siswa mengerjakan dan mendiskusikan tugas kelompok

	didiskusikan serta membimbing siswa menjalankan diskusinya	
Fase 4 Presentasi kelas	Guru memintasiswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas	Salah satu perwakilan kelompok melakukan presentasi di depan kelas
Fase 5 Kuis individu (menggunakan kartu latihan individu)	Guru memberkan latihan individu kepada siswa	Siswa mengerjakan latihan secara mandiri
Fase 6 Penghargaan kelompok (menggunakan kartu skor)	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi	Siswa menerima penghargaan dari guru
Fase 7 evaluasi	Guru memberikan lembar evaluasi kepada siswa	Siswa mengerjakan lembar evaluasi yang diberikan guru
Fase 8 kesimpulan	Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran	Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran

**Tabel 2.2** Langkah-Langkah Pembelajaran Model STAD berbantuan Media *Flashcard*

Tahapan	Kegiatan
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberikan salam dan mengkondisikan kelas</li> <li>- Guru meminta salah satu siswa memimpin berdo'a</li> <li>- Menyanyikan lagu Indonesia Raya dan Mars PPK</li> <li>- Guru mengkomunikasikan kehadiran siswa.</li> <li>- Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan tentang kosakata hidup sehat dan hidup tidak</li> </ul>

	<p>sehat dilingkungan sekitar. “siapa yang tadi pagi membantu ibu untuk membersihkan rumah? Apa saja yang kalian lakukan?”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberikan motivasi siswa dengan lagu dan tepuk.</li> <li>- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>- Guru menyampaikan kemampuan apa yang akan dicapai dari pembelajaran ini</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menyiapkan materi pembelajaran KD 3.4 dan 4.4 <b>(Penyajian Materi)</b></li> <li>- Guru memberikan materi awal, dengan disediakan bacaan tentang lingkungan sehat di rumah siswa diperintahkan untuk membaca.</li> <li>- Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang isi bacaan dan menceritakan kembali.</li> <li>- Selanjutnya guru menggunakan flashcard untuk membantu siswa dalam menemukan kosakata baru berdasarkan kosakata tentang lingkungan sehat dan tidak sehat.</li> <li>- Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok dengan anggota kelompok 4-5 orang menyesuaikan jumlah siswa dalam satu kelas. Kelompok dibentuk secara heterogen melalui game atau sudah ditentukan. <b>(Pembentukan Kelompok)</b></li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa bergabung dengan kelompoknya.</li> <li>- Siswa mengerjakan lembar kerja kelompok yang disediakan bersama anggota kelompoknya. <b>(Tim Studi)</b></li> <li>- Perwakilan siswa maju kedepan untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. <b>(Presentasi Kelas)</b></li> <li>- Siswa mengerjakan lembar kerja individu</li> <li>- Siswa mengerjakan tes/kuis secara individu. <b>(Kuis)</b></li> <li>- Guru membuat skor perkembangan setiap siswa secara individu dan kelompok.</li> <li>- Guru mengumukan skor yang diperoleh siswa.</li> <li>- Guru memberikan penghargaan terhadap kelompok yang mendapat nilai bagus dan aktif. <b>(Penghargaan Kelompok)</b></li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran yang dilakukan.</li> <li>- Evaluasi</li> <li>- Refleksi</li> <li>- Salah satu siswa memimpin berdo'a sebelum pulang</li> </ul>

Penilaian terhadap perkembangan individu dan kelompok memiliki pedoman yang digunakan sebagai berikut:

**Tabel 2.3** Skor Perkembangan Individu

Skor Tes	Skor Perkembangan Individu
a. Nilai lebih dari 10 poin dibawah skor awal	5
b. Nilai 10 hingga 1 poin dibawah skor awal	10
c. Nilai awal sampai 10 poin diatasnya	20
d. Lebih dari 10 poin diatas skor awal	30
e. Nilai sempurna ( tidak berdasarkan skor awal)	30

(Isjoni dalam Gustru Ermita *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* vol.1 no.2

tahun 2017 hal 171)

**Tabel 2.4** Tingkat Penghargaan Kelompok

Skor (rata-rata kelompok)	Predikat
0-5	-
15-19	Kelompok baik
20-24	Kelompok sangat baik
25-30	Kelompok super

(Trianto dalam Muhamad Yasir *Journal Of Education* vol.2 no.1 tahun 2015

hal 59)

## 2. Sistem Sosial

Sistem sosial yang dikembangkan yaitu menganut pada peran guru dan siswa memiliki peran yang sama tetapi berbeda. siswa berperan sebagai pelaksana diskusi, sedangkan guru sebagai fasilitator dalam mendesain

lingkungan belajar. Pada tahap pengajaran guru memberikan penjelasan materi dan siswa mendengarkan penjelasan dari guru, kemudian siswa dibagi kelompok. Tahap studi kelompok, pada tahap ini siswa secara berkelompok mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru. Tahap kuis, pada tahap ini siswa mengerjakan kuis yang diberikan guru untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah pembelajaran. Tahap terakhir yaitu pemberian penghargaan.

### 3. Tugas/Peran Guru

- a. Guru sebagai konselor dan konsultan.
- b. Guru sebagai pemberi kritik yang ramah.
- c. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- d. Memotivasi dan memusatkan perhatian siswa.
- e. Membentuk siswa dalam beberapa kelompok belajar
- f. Menyampaikan materi pembelajaran.
- g. Mengarahkan siswa untuk menjawab pertanyaan dan tugas yang diberikan.
- h. Memeriksa pekerjaan atau tugas yang dikerjakan siswa.
- i. Mengarahkan siswa untuk mempresentasikan hasil kelompoknya.
- j. Memberikan latihan mandiri kepada siswa berupa soal evaluasi.
- k. Membantu siswa untuk mengandalkan diri mereka sendiri.
- l. Melakukan penguatan.

### 4. Sistem Pendukung

Sistem pendukung dalam penelitian ini meliputi RPP, media *Flashcard* yang meliputi: kartu kelompok, kartu membaca, kartu materi, kartu latihan kelompok, kartu latihan individu dan kartu skor, serta lembar kerja siswa.

## 5. Pengaruh

### a. Dampak Intruksional

- 1) Meningkatkan kemampuan dasar dan akademik siswa mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia tentang kosakata.
- 2) Membangun minat dan menimbulkan rasa ingin tahu.
- 3) Merangsang siswa untuk berfikir cepat.

### b. Dampak Pengiring

- 1) Meningkatkan kemampuan berfikir kritis.
- 2) Meningkatkan penguasaan kosakata tentang lingkungan.
- 3) Melalui kesuksesan dan respon balik, dapat memperkaya penghargaan diri siswa.
- 4) Memberikan pemahaman bagi siswa tentang pembelajaran kelompok yang menyenangkan dan tidak membeda-bedakan kelompok.

### **2.1.7 Instrumen Penilaian**

Model Student Teams Achievement Devision (STAD) berbantuan media flashcard yang dikembangkan dalam penelitian ini harus memenuhi beberapa aspek penilaian. dalam menentukan panilaian harus sesuai dengan landasan teori sebagai dasar kevalidan media.

Aspek penilaian model terdiri dari beberapa aspek, diantaranya: (1) kualitas isi; (2) kesesuaian kaidah model; dan (3) kesesuaian soal.

**Tabel 2.5** Indikator Penilaian Ahli Model

<b>Aspek yang dinilai</b>	<b>Indikator</b>	<b>Keterangan</b>
Kesesuaian Isi	Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/kurikulumhono dalam (Wahono dalam Syifaul Fuada <i>Prosiding Seminar Nasional Pendidikan tahun 2015</i> hal 857)	Kesesuaian model STAD berbantuan media <i>flashcard</i> dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran.
Kesesuaian Kaidah Model	Implementasi setiap model dideskripsikan dalam 4 struktur: sintak, sistem sosial, tugas/peran guru, dan pengaruh model (Huda,2017:75)	Model STAD berbantuan media <i>flashcard</i> memiliki kaidah model yaitu sintak, sistem sosial, peran/tugas, dan dampak.
Kesesuaian Soal	Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi. (Wahono dalam Syofaul Fuada <i>Prosiding Seminar Nasioanl pendidikan tahun 2015</i> hal 857).	Soal yang digunakan sesuai dengan model yang digunakan.

Indikator penilaian media terdiri dari beberapa aspek, diantaranya: (1) keterbacaan teks; (2) kualitas gambar. (3) background; (4) bentuk media; (5) bahan media; (6) kesesuaian; (7) efesiensi media; (8) kepraktisan.

**Tabel 2.6** Indikator Penilaian Ahli Media Pembelajaran

<b>Aspek yang dinilai</b>	<b>Indikator</b>	<b>Keterangan</b>
Keterbacaan Teks	Jelas dan rapi mencakup layout atau pengaturan format sajian dan tulisan.	Teks media <i>flashcard</i> dalam model STAD berbantuan media <i>flashcard</i> mudah dipahami.
Kualitas Gambar	Jelas dan rapi mencakup layout atau pengaturan format sajian dan lustrasi gambar.	Kualitas gambar yang dicetak jelas dan mudah dibaca.
Background	Kriteria media secara teknis berkualitas baik, misalnya pemilihan warna pada background.	Pemilihan warna pada background dan warna tulisan pada background tepat.
Bentuk Media	Ukuran media yang dibuat sesuai dengan jumlah siswa.	Ketepatan ukuran dan bentuk <i>flashcard</i> .
Bahan Media	Kriteria media secara teknis harus berkualitas baik termasuk bahan penyusun media dan tampilan media.	Bahan media yang digunakan yaitu kertas BC 200.
Kesesuaian	Sesuai dengan tujuan pembelajaran.	Media <i>flashcard</i> sesuai dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran.
Efisiensi Media	Media dapat dibuat sendiri oleh guru itu sendiri dan mudah diperoleh.	Media <i>flashcard</i> mudah dibuat, dan bisa digunakan kembali.
Kepraktisan	Praktis digunakan oleh guru.	Media <i>flashcard</i> mudah digunakan.

(Asyar dalam Syaiful fuada *Prisding Seminar Nasional Pendidikan* tahun 2015 hal 856)

Aspek penilaian materi pembelajaran terdiri dari beberapa aspek diantaranya: (1) kesesuaian; (2) ketepatan.

**Tabel 2.7** Indikator Penilaian Ahli Materi Pembelajaran

<b>Aspek yang dinilai</b>	<b>Indikator</b>	<b>Keterangan</b>
Kesesuaian	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi sesuai dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran
Ketepatan	Ketepatan isi materi	Materi runtut dan sesuai model yang dikembangkan.

(Wahono dalam Syaiful fuada *Prisdind Seminar Nasional Pendidikan* tahun 2015 hal 857)

Aspek-aspek penilaian model tersebut dinilai dengan cara memberikan skor pada tiap indikator dari tiap aspek. Menurut Sugiyono (2016:135) pemberian skor dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Skor 4 = Sangat Setuju
2. Skor 3 = Setuju
3. Skor 2 = Kurang Setuju
4. Skor 1 = Tidak Setuju

## **2.2 Kajian Empiris**

Pengkajian dalam penelitian ini dibedakan menjadi tiga kategori, kategori pertama yaitu model pembelajaran *Student Teams Achievement Devision (STAD)*, kategori kedua media *flashcard*, dan kategori ketiga kosakata. Dalam

pelaksanaan penelitian ini ada beberapa penelitian relevan yang digunakan sebagai referensi, antara lain:

Penelitian yang dilakukan oleh Wilibaldus Bhoke dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti Vol. 3 no. 1 tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Devision (STAD)* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus 2 Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada-Flores”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa, model kooperatif STAD dan motivasi belajar yang dimiliki siswa mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika terutama pada siswa kelas V SD Gugus 2 Kecamatan Bajawa kabupaten Ngada-Flores.

Penelitian yang dilakukan oleh Nur Halimah, dan Sumardjono dalam Jurnal pendidikan dan kebudayaan, Vol. 7 No. 3 tahun 2017 dengan judul “Perbedaan Pengaruh Model *Student Teams achievement Devision (STAD)* dan *Numbered Heads Together (TGT)* Terhadap Hasil Belajar matematika Siswa Kelas V SD”. berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara model kooperatif tipe *Student Teams Achievement Devision (STAD)* dan *Numbered Head Tugether (NHT)* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V. hal ini ditunjukkan oleh hasil uji hipotesis dengan menggunakan kriteria *signifikan probabilitas sig (2 taile)*, dari uji t/ uji beda menunjukkan *sig* sebesar 0,019 yang berarti kurang dari 0,05. Dengan kata

lain penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan pada hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD “X” sebagai kelas eksperimen 1 dan SD “Y” sebagai kelas eksperimen 2.

penelitian yang dilakukan Anik Zulfiah dalam Jurnal penelitian pendidikan Vol. 34 No. 2 tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* dengan Metode *Scramble* pada Materi Sistem Koordinat”. Berdasarkan analisis data dan pembahasan penelitian dapat ditarik kesimpulan (1) proses pengembangan perangkat pembelajaran dapat diperoleh bahwa perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan adalah perangkat yang baik karena telah memenuhi syarat-syarat perangkat pembelajaran dikatakan baik yang meliputi: kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, (2) berdasarkan hasil analisis data diperoleh informasi bahwa pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dengan metode *scramble* efektif untuk mengajarkan materi sistem koordinat karena telah memenuhi syarat keefektifan pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Putu Ari Sudana, dan Gede Astra Wesmana dalam Jurnal ilmiah Vol.1 (1) p.1.8 tahun 2017 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran kooperatif Tipe *STAD* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas IV A di SD No. 3 Dalung, Kecamatan Kuta Utara, Bandung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Tipe *STAD* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswakeselas IV A semester ganjil Tahun Pembelajaran 2016/2017 di SD No.3 Dalung.

Penelitian yang dilakukan oleh Moh. Ali Yafi, Anang Santoso, dan Alif Mudiono dalam Jurnal pendidikan Vol. 2 No. 11 tahun 2017 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Melalui Penerapan Model *STAD* Berbantuan Media Gambar Seri Pada Siswa SD”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *STAD* berbantuan media gambar seri untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian PTK. Hasil penelitian selama dua siklus menunjukkan hasil yang meningkat. Nilai rata-rata siswa menulis narasi mengalami peningkatan dari 68 pada siklus I menjadi 76 pada siklus II.

Penelitian yang dilakukan oleh Eddy Noviana dan Muhammad Nailul Huda pada Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol. 7 No. 2 tahun 2018 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV SD negeri 79 Pekanbaru”. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar PKN siswakesel IV SD Negeri Pekanbaru dengan penerapan model pembelajaran tipe *STAD*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SD Negeri 79 Pekanbaru, subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah 40 siswa. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* dapat meningkatkan hasil belajar Pkn siswa kelas IV SD Negeri 79 Pekanbaru.

Penelitian yang dilakukan oleh Hotmaria Menanti dan Arief Aulia Rahman dalam Jurnal Bina Gogik Vol. 2 No. 1 tahun 2015 dengan judul “Perbandingan Kemampuan pemahaman Konsep Matematika Siswa menggunakan Model

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Devision* (STAD) dengan *Team Game Tournament* (TGT) di SD Islam Khalifah Annizam”. Masalah dalam penelitian ini “Manakah yang lebih baik kemampuan pemahaman konsep matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Devision* (STAD) dengan *Team Game Tournament* (TGT) pada Pembelajaran mAtematika di SD islam khalifah annizam?”. Hasil analisis data diperoleh  $t$  hitung = 2,18 dan  $t$  hitung = 1,664 dengan kriteria pengujian hipotesis diterima  $H_0$  jika  $t$  hitung  $<$   $t(1-\alpha)$ . Karena  $t$  hitung = 2,18  $>$   $t$  tabel = 1,664 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga kemampuan pemahaman konsep matematika siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team games Tournament* (TGT) lebih baik dari *Student Teams Achievement Devision* (STAD) di SD islam khalifah annizam.

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Gede Eka Indrawati dan Ndara T Renda dalam *Jurnal of Education Action Research* Vol. 1 No. 2 tahun 2017 dengan judul “penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Devision* (STAD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD No. 1 Sading kecamatan Mengwi Kabupaten Badung Semester I tahun pelajaran 2016/2017”. Penelitian ini bertujuan unruk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah penerapan model pembelajaran tipe kooperatif *Student Teams Achievement Devision* (STAD). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Devision* (STAD) pada siklus I terjadi peningkatan hasil belajar matematika dari refleksi awal, yaitu 61.9 menjadi 73,9,

pada siklus ke II mengalami peningkatan menjadi 83,2 pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student teams Achievement Devision* (STAD) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VI SD No.1 Sading Semester 1 Tahun pelajaran 2016/2017.

Penelitian yang dilakukan oleh Yudho Ramafrizal Suryana dan teni Julia Somadi dalam Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi Vol II No. 2 tahun 2018 dengan judul “Kajian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Devision*) dalam Upaya Meningkatkan Efektifitas Proses Belajar Mengajar Akuntansi”. The purpose of this research is to know how the result of applying Adjustment journal concept through cooperative learning model type STAD (*Student Teams Achievement Devision*) in class XI IPS 3 SMAN 6 Bandung, to know how the effectiveness of teaching and learning process in accounting subjects subjects of adjustment journal by using model STAD type cooperative learning, STAD type cooperative learning model (*Student Teams Achievement Devision*) in order to overcome the saturation and difficulties experienced by students of class XII IPS 3 SMAN 6 Bandung. Based on the findings in the field, the conclusion of the results of this study is STAD type cooperative learning model can overcome the saturation and learning difficulties faced by learners. Therefore this learning model can be used for learning so that teaching and learning process can be implemented effectively.

Penelitian yang dilakukan oleh Setiaji Nugroho dan Ali Shodikin dalam Jurnal Matematika dan pendidikan Matematika Vol. 3 No, 1 tahun 2018.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran STAD jika dipadukan dengan media komik pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif deskriptif yang melibatkan 17 siswa. Diperoleh hasil bahwa penerapan pembelajaran STAD bantuan media komik efektif ditinjau dari tingkat ketuntasan belajar siswa, aktivitas siswa, aktivitas guru, dan respon siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Gustru Ermita dalam Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Vol. 1 No. 2 tahun 2017 dengan judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa kelas II SDN 002 Teluk Nilap Kubu Babussalam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Pendekatan RME”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 002 teluk Nilap Kubu babussalam dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan pendekatan RME. Berdasarkan hasil penelitian, maka diperoleh kesimpulan bahwa metode yang dipakai dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 002 Teluk Nilap Kubu Babussalam pada materi pokok bangun ruang.

Penelitian yang dilakukan oleh Yustin Susanti, Wahjoedi, dan Sugeng Utawa dalam Jurnal Pendidikan Vol.2 No. 5 tahun 2017 dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD”. Tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi subtema pentingnya kesehatan diri dan lingkungan melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe STAD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat peningkatan aktivitas dan siklus

kedua sebesar 14% dan (2) peningkatan hasil belajar dari siklus pertama ke siklus kedua sebesar 30%.

Penelitian yang dilakukan oleh Wong Nguok Ling, Mohd Izam Bin Ghazali, dan Arumugam Raman dalam *International journal of Advenced Research Development* Vol. 1 Issue 3 dengan judul “*The effectiveness of student teams achievement devision (STAD) cooperative learning on mathematics achievement among schol students in Serikei District, Sarawak*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi aktivitas teknik pembelajaran kooperatif Student Teams Achievement Devision (STAD) menuju preastasi Matematika di Destrik Sarikei, Sarawak. STAd mendorong siswa dan guru untuk menjadi inovatif dan kreatif untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran Matematika di kelas.

Penelitian yang dilakukan oleh Yunisrina Qismullah Yusuf, Yuliana Natsir, dan Lutfia Hanum dalam *International Journal of Instruction* Vol. 8 no. 2 dengan judul “*A Teacher’s Experience in Teaching with Student teams Achievement Devision (STAD) Techique*”. Berdasarkan pengamatan kami selama mengajar di kelas membaca dengan penerapan STAD, ditemukan bahwa ia tidak menerapkan suatu prosedur teknik ini, yangmenugaskan peran untuk setiap anggota kelompok.

Penelitian yang dilakukan oleh Ande Seines, T.F.Mclaughin, K.M.Derbi, dan K.P.Weber dalam *International Journal of Advences in Scientific Research* Vol. 01 issue 03 tahun 2015 dengan judul “*The Effect of direct Instruction Flashcard on Sight Work Skill of an Elementary Student With a Specific learning Disability*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan dan

mengevaluasi sistem flashcard Direset Intruksional (DI) untuk mengajar akisisi kata penglihatan kepada siswa kelas 6 dengan pembelajaran tertentu yang terdokumentasi. Studi ini menunjukkan bahwa kartu flash DI dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajar siswa dengan ketidakmampuan belajar khusus (SLP).

Penelitian yang dilakukan oleh Keriann Brinegar, T,F,McLaughlin, dan Love dalam *International Journal of Basic and Applied Science* Vol. 04 No. 03 tahun 2016 dengan judul “*A Replication of the Use of Direct Intruction Flashcard to Teach a Fourth Grade Student with Learning Disabilities Math Facts: A Case Report*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas Direct Flashcard intruksi (DI) dengan fakta multiplikasi dengan kelas empat.

Penelitian yang dilakukan oleh Luluk Humairo Pimada, Rostanti Toba, dan Abdul Wahab Rasyidi dalam *Journal pf Arabic Language Teaching, linguistics, and Literature* Vol. 3 No. 1 tahun 2020 dengan judul “*Learning of Imla’ Using Flashcards on Writing Skill at Islamic Elementary School Lavel in Samarinda*”. Penelitian ini bertujuan untuk menndeskripsikan pembelajaran Imla’ pada keterampilan menulis bahasa Arab dan menggambarkan implementasi pembelajaran imla’ dalam bahasa Arab melalui flashcard ditingkat sekolah dasar di tingkat Sekolah Dasar di Samarinda.

Penelitian yang dilakukan oleh Mashuri dan Maya Dewi Jurnal *Madarrisuna* vol.7 no.2 tahun 2017 dengan judul “Penerapan Motode Bernyanyi dan Media *Flashcard* untuk meningkatkan Daya Ingat Anak dalam Pengenalan Huruf Hijaiyyah di TPA Darul falah Gampong Pineung”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode brnyanyi dan media flashcard dalam

pengenalan huruf hijaiyyah terhadap peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan. Penerapan metode bernyanyi dan menggunakan media flashcard terbukti dapat meningkatkan daya ingat peserta didik dan dapat membedakan huruf yang mirip dalam materi pengenalan huruf hijaiyyah.

Penelitian yang dilakukan oleh Nisaul Maslakah, dan Zulia Setiyaningrum Jurnal kesehatan vol.10 no.1 tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Pendidikan Media *Flashcard* Terhadap Pengetahuan Anak Tentang Pedoman Umum Gizi Seimbang di SD Muhammadiyah 21 Buluwari Surakarta”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendidikan media *flashcard* terhadap pengetahuan anak tentang pedoman umum gizi seimbang di SD Muhammadiyah 21 Baluwati Surakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh sebelum dan sesudah diberikan pendidikan dengan media *flashcard* terhadap pengetahuan anak tentang pedoman umum gizi seimbang. Hasil uji perbedaan (uji *Man Whitney U*) menunjukkan nilai  $p=0.000$  yang artinya ada perbedaan pengetahuan Pedoman Umum Gizi Seimbang pada kelompok perlakuan yang diberikan media *flashcard* dengan kelompok kontrol.

Penelitian yang dilakukan oleh Ratnasari Dwi Ade Chandra dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Awal JI II (1) tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Visual Kartu Angka Efektif untuk Mengenalkan Huruf Vokal A, I, U, E, O Pada Anak Usia Dini 3-4 Tahun PAUD Labschool Jember”. Penelitian ini untuk mengetahui keefektifitasan pengembangan media visual Kartu Angka untuk mengenalkan huruf vokal a, i, u, e, o pada anak usia dini. Penelitian dilaksanakan di PAUD Labschool Jember dengan menggunakan teknik purposive

sampling, atas media visual Kartu Angka yang ikut serta dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Nilai signifikan hasil uji t sampel berpasangan lebih kecil dari batas maksimum yang ditentukan yaitu 0.05 ( $\text{sig} < 0,05$ ). Sehingga dapat disimpulkan jika terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan kognitif anak usia dini sebelum dan sesudah Visual kartu Angka ( $H_a$  diterima).

Penelitian yang dilakukan oleh Mulyadi dan Ratna Nurhadayani dalam Jurnal Pendidikan Bahasa Vol. 8 No. 1 tahun 2018 dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media *Flashcard* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Bagi Siswa kelas I SDN 35 Mungga Kota Bima”. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah ingin mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan khusus kelas I pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Peningkatan kemampuan membaca permulaan pada siklus pertama 90% sedangkan pada siklus kedua mengalami peningkatan sebesar 100%. Berdasarkan data tersebut maka pembelajaran dengan menggunakan media flashcard mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa SDN 35 Nungga Kota Bima. Siswa yang berada pada kategori baik sekali pada siklus I sebanyak 10 siswa atau sebesar 50% dan yang berada pada kategori baik sebanyak 8 siswa atau sebesar 40% siswa. Pada siklus II mengalami peningkatan siswa yang berada pada kategori baik sekali sebanyak 18 siswa atau 90% dan yang berada pada kategori baik sebanyak 2 siswa atau sebesar 10%.

Penelitian ini dilakukan oleh Eka Fitriyani dan Putri Zulmi Nulanda dalam Jurnal Ilmiah Psikologi Vol. 4 No. 2 tahun 2017 dengan judul “Efektivitas Media

*Flash Card* dalam Meningkatkan Kosakata bahasa Inggris”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media *flash card* dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa di Sekolah Dasar. Hipotesis penelitian ini adalah ada perbedaan kosakata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum dan sesudah pemberian media *flash card*. Analisis *independent sample t-test* dari data *gain score* kelompok eksperimen (11.7895) lebih tinggi dari kelompok kontrol (3.2500) dengan nilai t-hitung 8.998 dan *sig.* 0.000 ( $p < 0.01$ ), artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest-posttest* kelompok eksperimen dan kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa flash card dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa.

Penelitian yang dilakukan Anti Isnaningsih Jurnal pendidikan anak usia dini edisi 7 tahun ke-5 2016 dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran bahasa Melalui Bernyanyi dan Bercerita Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak TK Aba Seropan Dlingo Bantul Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data *pretest* antara kelas bernyanyi dan kelas bercerita tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Setelah dilakukan *treatment* dan hasil analisis *posttest* antara kelas bernyanyi dan bercerita memiliki perbedaan yang signifikan dibuktikan dengan nilai signifikansi hitung pada uji hipotesis sebesar 0,006 lebih kecil dari 0,05 dengan rincian rerata kelas bernyanyi sebesar 21 dan bercerita 15,5. Kedua metode pembelajaran bahasa melalui bernyanyi dan bercerita saling memberikan pengaruh terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia, namun metode bernyanyi mempunyai pengaruh yang lebih efektif, yakni 19% lebih tinggi dari metode bercerita.

Penelitian yang dilakukan oleh Euis Yanah Mulyanah, Ishak, dan Moh. Iqbal Firdaus JPSPD vol.4 no.2 tahun 2018 dengan judul “Penerapan Metode Total Physical Response (TPR) dalam penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Sekolah Dasar (SD)”. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa SD yang berada di pedesaan. Hipotesis yang dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak yang artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan metode TPR pada siswa SD yang berada di desa.

Penelitian yang dilakukan oleh Bagas Eko Wibowo, Sukardi, dan Purnomo Jurnal pendidikan guru sekolah dasar 6 (2) tahun 2017 dengan judul “Hubungan Penguasaan Struktur Kalimat dan Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Menulis Narasi”. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang positif dan signifikan antara penguasaan struktur kalimat dan kosakata dengan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV SDN Gugus Nyi Ageng Serang Kecamatan Tugu Kota Semarang ditunjukkan dengan nilai  $r$  hitung 0,773 lebih besar daripada nilai  $r$  tabel 0,220 ( $0,773 > 0,220$ ) pada  $N=80$  dengan taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan kontribusi penguasaan struktur kalimat dan kosakata terhadap keterampilan menulis narasi sebesar 59,8%, karena itu dapat dinyatakan bahwa penguasaan struktur kalimat dan kosakata memiliki hubungan positif dan signifikan dengan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV SDN Gugus Nyi Ageng Serang Kecamatan Tugu Kota Semarang.

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Sugiarti dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan UNS & ISPI Jawa Tengah tahun 2015 dengan judul “Upaya Peningkatan Kosakata Anak Tunarungu Melalui Media variasi Gambar pada Siswa Kelas V/B di SLB Negeri Surakarta”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan perbendaharaan kata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia anak tunarungu pada siswa kelas V/B SLB negeri Surakarta semester II Tahun Pelajaran 2013/2014, yang diperoleh melalui penggunaan media visual gambar. Jadi dapat disimpulkan bahwa melalui media variasi gambar diharapkan lebih efektif untuk meningkatkan kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V/B SLB Negeri Surakarta.

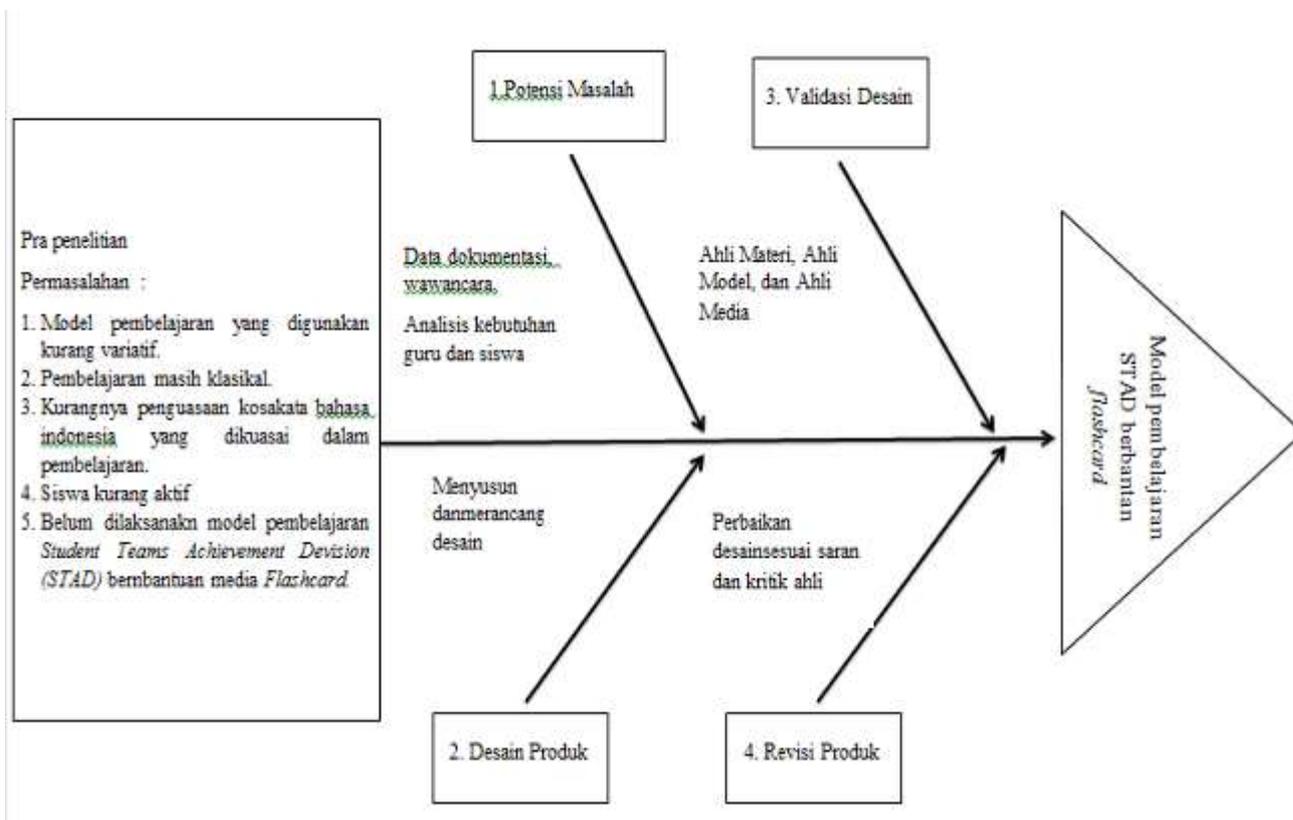
Berdasarkan kajian empiris, peneliti menyimpulkan bahwa penelitian di atas dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian. Penelitian yang dilakukan berjudul “Pengembangan Model *Student Teams Achievement Devision (STAD)* Berbantuan media *Flashcard* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas II”. Penelitian-penelitian yang telah dilakukan dapat digunakan sebagai pendukung dan referensi dalam pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Uma Sekaran dalam Sugiyono (2015:91) menyebutkan kerangka berfikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Penelitian ini dilakukan berdasarkan metode penelitian dan pengembangan (*Research and*

*Development*). Produk yang dikembangkan adalah model pembelajaran *Student Teams Achievement Devision (STAD)* berbantuan media *Flashcard*. Peneliti telah melkakukan analisis kurikulum, kebutuhan serta teori tentang langkah-langkah pembelajaran STAD. Dari hasil analisis tersebut, peneliti kemudian menyusun kerangka berpikir model *Student Teams Achievement Devision (STAD)* berbantuan media *flashcard*.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kerangka berfikir model diagram *fishbone*. Kelebihan diagram *fishbone* adalah dapat menjabarkan setiap masalah yang terjadi dan setiap orang yang terlibat di dalamnya dapat menyambungkan sarana yang mungkin di penyebab masalah tersebut (Heri Mumawan 2015:32). Berikut adalah bagan kerangka berpikir menggunakan diagram *fishbone* dalam menyusun dan mengembangkan model pembelajaran STAD berbantuan media *flashcard*.



**Gambar 2.1** Diagram *Fishbone* Pengembangan Model STAD Berbantuan Media *Flashcard*

## 2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah dan rumusan masalah dalam penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2016:96). jawaban dikatan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan teori yang relevan, belum berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir yang telah dikemukakan maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

Ha : Model *Student Teams Achievement Devision* (STAD) berbantuan media *flashcard* layak digunakan sebagai model pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II SDN Karangmalang.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Simpulan

Berdasarkan analisis pembahasan hasil penelitian dan pengembangan model *Student Teams Achievement Devision* (STAD) berbantuan media *flashcard* untuk siswa kelas II SDN Karangmalang, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan model *Student Teams Achievement Devision* (STAD) berbantuan media *flashcard* yang meliputi pembuatan desain, dan pembuatan produk yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Rancangan pembuatan komponen pada produk meliputi desain pengembangan model pembelajaran dan perencanaan media pendukung. Pengembangan model STAD berbantuan media *flashcard* meliputi: (1) sintak atau langkah-langkah pembelajaran; (2) sistem sosial; (3) tugas/perani; (4) sistem pendukung; (5) pengaruh. Untuk media *flashcard* memiliki beberapa komponen, yang meliputi (1) kartu petunjuk penggunaan; (2) kartu kelompok; (3) kartu membaca; (4) kartu materi; (5) kartu latihan kelompok dan individu; (6) kartu skor.
2. Model *Student Teams Achievement Devision* (STAD) berbantuan media *flashcard* untuk siswa kelas II SDN Karangmalang yang telah dikembangkan mendapatkan penilaian dengan kriteria sangat layak oleh ahli model, ahli media, dan ahli materi dengan persentase 90% dari ahli materi, 92% dari ahli media, dan 87% dari ahli materi, mendapat tanggapan sangat baik dari guru kelas II dengan persentase 90% dengan kriteria sangat layak.

## 5.2. Saran

Berdasarkan hasil simpulan di atas, peneliti menyimpulkan beberapa saran sebagai berikut.

1. Model *Student Teams Achievement Devision* (STAD) berbantuan media *flashcard* untuk siswa kelas I SDN Karangmalang muatan pelajaran bahasa Indonesia dapat dijadikan model inovatif pada kegiatan pembelajaran di sekolah.
2. Guru dan lembaga pendidikan lainnya dapat mengembangkan model *Student Teams Achievement Devision* (STAD) berbantuan media *flashcard* sebagai salah satu model inovatif pada materi lainnya sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh masing-masing siswa.
3. Penelitian yang telah dilakukan belum dilakukan hingga tahap produksi masal, hanya sebatas perancangan media dan validasi. Penelitian selanjutnya diharap dapat melanjutkan sampai produksi masal.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. 2017. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Mata Pelajaran Kimia di Madrasah Aliyah. *Lontanida Journal*. 5(1): 13-28.
- Ahmad, Arifin. 2017. Penerapan Permainan Bahasa (Katarsis) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa kelas IV A SD 01 Metro Pusat. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 9(2):75-83 ISSN 2579-5457.
- Angreany, Femmy, dan Syukur Saud. Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Kerangka Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*. 1(2): 138-146.
- Anitah, Sri, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Ardiyanti, Azisah, Moses Usman, dan Irianty B. 2018. Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis dengan Media Flashcard (Studi Kasus pada Mahasiswa Sastra Prancis). *Jurnal Ilmu Budaya*. 6(1): 176-186 ISSN 2621-5101.
- Basleman, Anisah, Syamsu Mappa. 2011. *Teori belajar Orang Dewasa*. Bandung: Temaja Rosdakarya.
- Bhoke, Wilibadlus. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Devision* (STAD) dan Motivasi belajar terhadap Hasil Belajar matematika Siswa kelas V SD Gugus 2 Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada-Flores. *Jurnal Ilmiah pendidikan Citra Bakti*. 3(1): 102-112 ISSN 2355-5106.
- Brinegat, Keriana, T.F.McLaughlin, dan Love. 2016. A Replication of the Use of Direct Intruction Flashcards to Teach a Fourth Grade Student with learning Didabilites Math Facts: A case Report. *International Journal of Basic and Applied Science*. 04(03): 9-17 ISSN 2301-4458.
- Chandra, Ratnasari Dwi Ade. 2017. Pengembangan Media Visual Kartu Angka Efektif untuk Mengenalkan Huruf Vokal A,I,U,E,O pada Anak Usia Dini 3-4 Tahun PAUD Labschool Jember. *Jurnal Ilmu Pendidikan PraSekolah dan Sekolah Awal*. 11(1): 45-71 ISSN.
- Council, Brltish. 1979. *The Use of the Media in English Language Teaching*. Landon: The Brlthis Council printing and Publishing Department.

- Doyin, Mukh, & Wagiran. 2012. *Bahasa Indonesia Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: UNNES PRESS.
- Damayanti, Elsa, Sitti Rahma Yunus, dan Sudarto. 2016. Pengembangan Media Visual *Flash Card* pada Materi Interaksi makhluk Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Sainsmat*. V(2): 175-182 ISSN 2579-5686.
- Ermita, Gustri. 2017. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 002 Teluk Nilap Kubu Babussalam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Pendekatan RME. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. 1(2): 168-173 ISSN 2580-8435.
- Ernawati, Iis, dan Totok Sukerdiyoso. 2017. Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Jurnal ELINVO (Electronic, Informatic, and Vicational Education)*. 2(2): 204-210.
- Faisal, Muh. *Bahan Ajar Kajian Bahasa Indonesia*.
- Fajriah, Zahratun. 2015. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar. *Jurnal Pendidikan usia Dini*. 9(1): 107-126.
- Fitriani, Eka, dan Putri Zulmi Nulanda. 2017. Efektivitas Media Flash Card dalam Meningkatkan kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Psikologi*. 4(20): 167-182 ISSN 2502-2903.
- Fuada, Syifaul. 2015. *Inovasi Pembelajaran untuk Pendidikan Berkemajuan*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Ponorogo. 7 November 2015.
- Halimah, Nur, dan Sumardjono. 2017. Perbedaan Pengaruh Model *Student Teams Achievement Devision* (STAD) dan *Numbered Head Together* (NHT) Terhadap Hasil Belajar matematika Siswa Kelas V SD. *Jurnal pendidikan dan Kebudayaan*. 7(3): 267-275.
- Hartanto, Tri. 2016. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* (GI) Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Sejarah. *Jurnal Historia*. 4(2):131-142 ISSN 2442-8728.
- Hobbs, Renee. 2007. *Reading the Media*. New York: teachers College Press.
- Huda, Miftahul. 2018. *Model-Model Pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- . 2016. *Cooperative Learning*.Yogjakarta: Pustaka Belajar.

- Hylan, K. 2004. *Genre and second language writing*. London: Taylor & Francis.
- Isnaningsih, Anti. 2016. Pengaruh Metode Pembelajaran Bahasa Melalui Bernyanyi dan bercerita Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak TK Aba Seropan Dlingo bantul Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 714-123.
- Indrawati, Ni Luh Gede Eka, dan Ndara T Rendra. 2017. Penerapan Model Pembelajaran kooperatif Tipe Student Team Achievement Devision (STAD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD No. 1 Sading Kecamatan Mengwi Kabupaten Badung Semester I Tahun Pelajaran 2016/2017. *Journal of Education Action Research*. 1(2): 68-75 ISSN 2549-3272.
- Kagan, Spencer, Miguel Kagan. 2009. *Kagan Cooperative Learning*. San Clemente: Kagan Publishing.
- Lahir, Sri, Muhammad Hasan Ma'ruf, dan Muhammad Tho'in. 2017. Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Model Pembelajaran Yang Tepat Pada Sekolah Dasar Sampai Perguruan Tinggi. *Jurnal Edunomika*. 01(01): 1-8.
- Ling, Wong Nguok, Mohd Izam B.G, dan Arumungan R. 2016. The effectiveness of student teams-achievement devision (STAD) cooperative learning on mathematics achievement among school student in Sarikei District, Sarawak. *International Journal of Advenced Research and Development*. 1(3): 17-21 ISSN 2455-4030.
- Lut, Triyono, dan Tri Saptui Susiani. 2017. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dengan Multimedia Dalama Peningkatan Pembelajaran IPA Tentang Adaptasi Hewan dan Tumbuhan Bagi Siswa Kelas V SD Negeri Kebonsari Tahun Ajaran 2016/2017. *Kalam Cendekia*. 5(1.10): 80-85.
- Mardiyah. 2016. Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Melalui Kemampuan Mengembangkan Struktur Paragraf. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. (3)2: 1-22 ISSN 2355-1925
- Mashuri, dan Maya Dewi. 2017. Peranan Metode Bernyanyi dan Media Flashcard Untuk meningkatkan Daya Ingat Anak Dalam Pengenalan Huruf Hijaiyyah di TPA Darul Falah Gompong Pineung. *Jurnal Mudarrisuna*. (7)2: 346-364 ISSN 2460-0733.
- Maslakah, Nisaul, dan Zulia Setyaningrum. 2017. Pengaruh Pendidikan Media *Flashcard* Terhadap Pengetahuan Anak Tentang Pedoman Umum Gizi Seimbang di SD Muhammadiyah 21 baluwarti Surakarta. *Jurnal Kesehatan*. (10)1: 9-16 ISSN 1979-7621.

- Menanti, S Hotmaria, dan Arief Aulia rahman. 2015. Perbandingan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student teams Achievement Devision (STAD) dengan Team Game Tournament (TGT) di SD Islam Khalifah Annizam. *Jurnal Bina Gogik*. 2(1): 38-48 ISSN 2355-3774.
- Moleong. 2004. *Metodologi penelitian*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyadi, dan Ratna Nurhadayani. 2018. Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media *Flashcard* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Bagi Siswa Kelas I SDN 35 Nungga Kota Bima. *Jurnal Pendidikan Bahasa*. 8(1): 6-18 ISSN 2088-1316.
- Mulyanah, Euis Yanah, Ishak, dan Moh. Iqbal Firdaus. 2018. Penerapan Metode Total Physical Response (TPR) dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Pendiidkan Guru Sekolah Dasar*. 4(2): 175-189 ISSN 2503-9558.
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik*. Yogyakarta: UNY Press
- Noviana, Eddy, dan Muhammad Nailul H. 2018. Penerapan Model pembelajaran Kooperatif tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV SD Negeri 79 Pekanbaru. *Jurnal pendidikan Guru Sekolah Dasar*. (7)2: 204-210 ISSN 2598-5949.
- Nugroho,Setiaji, dan Ali Shodikin. 2018. Keefektifan Pembelajaran *Student Teams Achievement Devision* (STAD) Berbantuan Komik pada Siswa SD. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. 3(1): 22-32.
- Pane, Aprida. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu keislaman*. 03 (2): 333-352.
- Pauji, Miptah. 2017. Pengaruh Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Berpidato (Siswa Kelas X SMK Al-Huda Turalak). *Jurnal Diksatrasi*. 1(2): 268-272.
- Peraturan menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan*

*Pendidikan Menengah*. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

*Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 Tentang kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

*Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*.

Pimada, Luluk Humairo, Rostanti Toba, dan Abdul W.R. 2020. Learning of Imla' Using Flashcards on Writing Skill at islamic Elementary School Level in Samarinda. *Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*. 3(1) ISSN 2622-7371.

Pramesti, Utami Dewi. 2015. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang. *Jurnal Puitika*. 11(1): 82-93.

Pranatawijaya, Viktor Handrianus, Widiatry, dan Ressa Priskila. 2019. Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman. *Jurnal Sains dan Informatika*. 5(2): 128-137 ISSN 2598-5841.

Safitri, Rima Wulan, Cicilia N.P, dan Hartini. 2018. Pengembangan Media Flashcard Tematik Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas IV Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. 8(1): 1-14 ISSN 2528-5173.

Seines, Ande dkk. 2015. The Effects of Direct Intruction Flashcards on Sight Word Skill of an Elementary Student with a Specific Learning Disability. *Intrnational. Journal of Advences in Scientific Research*. 1(03):167-172 ISSN 2395-3616.

Setiawati, Ni Luh Made, Nyoman Dantes, dan I Made Candiasa. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flash Card terhadap Minat dan hasil Belajar IPA Peserta Didik kelas VI SDLBB Negeri Tabanan. *E-journal Program Pascasarjana universitas Pendidikan Ganesha*. 5(1): 1-10.

Setiawan, Ovi Gumelar. 2015. Pengaruh Penggunaan Media teka-Teki Silang Bergambar terhadap Penguasaan Kosakata Peserta Didik Tunarungu Kelas IV. *Jurnal Ortopedagogia*. 1(4): 289-295.

Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Slavin, Robert E. 1982. *Cooperative Learning: Student Teams*. Washington: Nasional Education Association the United States.
- Smith, Nila Banton, H. Alan Robinson. 1980. *Reading Intruction for Today's Children*. Englewood Cliffs: United States of America.
- Stoccehetti, Matteo. 2014. *Media and Education in the Digital Age*. Berlin: Peter Lang GmbH.
- Sudana, Putu Ari, dan Gede Astra Wesnawa. 2017. Penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 1(1): 1-8.
- Sugiyarti, Sri. 2015. "Upaya Peningkatan Kosa Kata Anak Tunarungu Melalui Media Variasi Gambar Pada Sisw Kelas V/B di SLB Negeri Surakarta". *Prosding Seminar Nasional Pendidikan*. Prosding Seminar Nasional Pendidikan Kerjasama Program Studi S-3 Ilmu Pendidikan, Program S-2 Pendidikan Luar Biasa Universitas Sebelas Maret Surakarta dan ISPI Wilayah Jawa Tengah. Surakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana S. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumantri, Mulyani, Johar permana. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Maulana.
- Suryana, Yudho Ramafrizal, dan Teni Julia Somadi. 2018. Kajian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Devision) dalam Upaya meningkatkan Keefektifan Proses belajar mengajar Akuntansi. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*. II(2): 2549-2284.
- Susanti, Elvi. 2016. *Glosrium Kosakata Bahasa Indonesia dalam Ragam Media sosial*.
- Susanti, Yustin, Wahjoedi, dan Sugeng Utaya. 2017. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. *Jurnal Pendidikan*. 2(5): 661-666 ISSN 2502-471X.
- Trianata, Rakip, dan Tiara Anggia Dewi. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Fetonovela Berbantuk Flashcard pada Materi Kabutuhan Kelas X IPS SMA Muhammadiyah 2 Metro. *Econimic & Education Journal*. 2(1): 26-41 ISSN 2656-5234.

- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta: Presiden Republik Indonesia.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Wibawa, Bagas eko, Sukardi, dan Purnomo. 2017. Hubungan Penguasaan Struktur Kalimat dan Penguasaan Kosakata dengan keterampilan Menulis Narasi. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 6(2): 83-91 ISSN 2252-6366.
- Wibawa, Basuki., Farida Mukti. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Maulana.
- Wijaya, Hengki, dan Arismunandar. 2018. Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbasis Media Sosial. *Jurnal Jeffrey*. (16)2: 175-196 ISSN 2407-4047.
- Yafi, Moh. Ali, Anang Santoso, dan Alif Mudiono. 2017. Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Melalui Penerapan Model STAD Berbantuan Media Gambar Seri Pada Siswa SD. *Jurnal Pendidikan*. 2(11): 1504-1508 ISSN 2502-471X.
- Yusuf, Yunisrina Q, Yuliana Natsir, dan Luthfia Hanum. 2015. A Teacher's Experience in Teaching with Student Teams-Achievement Devision (STAD) Technique. *International Journal of Intruction*. 8(2): 100-112 ISSN 1694-609X.
- Zulfiah, Anik. 2017. Pengembangan Perangkat pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Metode *Scramble* pada Materi Sistem Koordinat. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 34(2): 105-112.