

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Dalam bagian ini diuraikan tentang Belajar dan Pembelajaran, Teori Belajar dan Pembelajaran, Teori Desain Pembelajaran, Teori Evaluasi, Aktivitas Belajar, Media Pembelajaran, Model Pembelajaran *Coopertive Learning*, *Chain Card Game*, Pengertian Menulis, Pengertian Kemampuan Menulis Kalimat Bahasa Inggris Sederhana, dan Penelitian yang Relevan.

### **2.1 Belajar dan Pembelajaran**

*Belajar* merupakan suatu proses berpikir yang mengakibatkan terjadinya perubahan individu yang meliputi; pemahaman, ingatan, tingkah laku dan pengolahan emosional diri. Seperti diungkapkan oleh Sanjaya (2008: 107) bahwa *belajar* adalah proses berpikir. Belajar berpikir menekankan kepada proses mencari dan menemukan pengetahuan melalui interaksi antara individu dengan lingkungan. Dari pengertian tersebut bahwa belajar itu membawa perubahan tingkah laku karena pengalaman dan latihan. Perubahan itu pada pokoknya didapatkannya kecakapan baru, seperti; berpikir, berbicara, mengingat, memecahkan masalah, bergerak dan berbuat kreatif dan perubahan itu terjadi karena usaha yang disengaja oleh seseorang.

Menurut Saffat (2009: 3) *belajar* tidak hanya menghafal fakta atau materi pelajaran tidak juga hanya latihan semata. *Belajar* adalah suatu proses perubahan perilaku, yaitu berubah dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak terampil menjadi terampil dan dari tidak bisa bersikap menjadi bisa bersikap tertentu.

Meskipun terdapat perbedaan pendapat di atas, tetapi pada dasarnya mengungkapkan makna belajar yang sama. *Belajar* adalah suatu proses perubahan tingkah laku secara sadar yang menyangkut aspek-aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam upaya mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, *pembelajaran* adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dengan demikian seorang guru harus mampu menghidupkan interaksi yang aktif dengan peserta didiknya melalui metode dan penggunaan sumber belajar.

Lebih lanjut Saffat (2009: 5) mengemukakan bahwa terdapat beberapa *prinsip belajar*, yaitu:

- Belajar adalah peristiwa pengalaman berbuat dan bertingkah laku;
- Belajar yang dilakukan tanpa tujuan tidak akan membawa hasil;
- Tidak ada sesuatu yang dipelajari tanpa rintangan;
- Tidak dapat dituntut adanya keseragaman metode belajar dai setiap orang;
- Cara belajar yang baik adalah senantiasa menilai, mengukur dan menetapkan taraf pencapaian tujuan atau maksud seseorang untuk belajar;
- Proses belajar akan berlangsung efisien jika peserta didik berada dalam situasi yang merangsang perkembangan, tanpa kekuasaan atau paksaan.

Buku Pedoman Pelaksanaan Kurikulum SD, SLTP dan SMU 1994 menjelaskan istilah *belajar* sebagai suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku setelah terjadinya interaksi dengan sumber belajar. Sumber belajar tersebut dapat berupa buku, lingkungan, guru lain sebagainya.

Bloom dalam Uno (2005: 15) menegaskan bahwa *belajar* mencakup dalam tiga kawasan, yaitu; kognitif, psikomotor dan afektif. Dari pendapat tersebut bahwa belajar merupakan proses mengembangkan diri dalam aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta didik tentang suatu kompetensi tertentu.

Proses menciptakan lingkungan belajar disebut dengan pembelajaran. Belajar mungkin saja terjadi tanpa pembelajaran, namun pengaruh suatu pembelajaran dalam belajar hasilnya lebih menguntungkan dan mudah diamati dan dievaluasi.

Pendapat lain menurut Slavin (2008: 210) mengatakan bahwa *pembelajaran* meliputi upaya memperoleh kemampuan yang bukan merupakan bawaan lahir. Pembelajaran bergantung pada pengalaman, termasuk umpan balik dari lingkungan. Dari pendapat di atas, pembelajaran merupakan proses yang disengaja, bukan proses yang berjalan tanpa disadari dan timbul dengan sendirinya.

## **2.2 Teori belajar dan pembelajaran**

Beberapa teori belajar dan pembelajaran yang berkembang saat ini, seperti teori belajar behavioristik, kognitif, konstruktivistik, humanistik, sibernetik, revolusi-sosio-kultural dan kecerdasan ganda, memiliki kelemahan dan kelebihan sendiri-sendiri.

### 2.2.1 Teori belajar konstruktivisme

Menurut pandangan teori Konstruktivistik, *belajar* merupakan usaha pemberian makna oleh siswa kepada pengalamannya melalui asimilasi dan akomodasi yang menuju pada pembentukan struktur kognitifnya yang memungkinkan mengarah kepada tujuan tersebut. Oleh karena itu, pembelajaran diusahakan agar dapat menciptakan kondisi terjadinya proses pembentukan tersebut secara optimal pada diri siswa.

Konstruktivisme merupakan landasan berpikir yang menganggap bahwa *pengetahuan* dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, prestasinya diperluas melalui konteks terbatas dan tidak serta merta. Pengetahuan itu bukan seperangkat fakta, konsep atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat (Baharuddin dan Nurwahyuni, 2007: 116). Dalam konteks ini siswa harus mampu merekonstruksi pengetahuan dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Dengan demikian, pembelajaran hendaknya benar-benar melibatkan siswa dan berpusat pada siswa. Siswa hendaknya dilatih agar dapat membangun sendiri pengetahuannya.

Salah satu konsep dasar pendekatan konstruktivisme dalam belajar adalah adanya interaksi sosial individu dengan lingkungannya. Menurut Elliott (2000: 20) mengatakan bahwa

*Learning is the outcome of an interaction between a teacher and a student, two or more students, a student and computer a student and a parent, and so on-and is often a social and active enterprise given the learning as an interactive enterprise and often take place in classrooms it is desirable to create environments where routines are smooth and efficient, instruction facilitates personal connections between what is thought and a person 's prior knowledge, students attentions is maintained and they are frequently asked to act and use information, and material is periodically reviewed and*

*rethought because students learn at different rates and in different ways.*

Pendapat Elliott di atas mengemukakan bahwa *belajar* adalah hasil dari interaksi-interaksi antara; guru dengan siswa, dua orang atau lebih siswa, siswa dengan aplikasi komputer, siswa dengan orang tua, dan siswa dengan lingkungan masyarakat.

Karakteristik pembelajaran yang dilakukan dalam belajar konstruktivistik adalah:

(1) membebaskan siswa dari belenggu kurikulum yang berisi fakta-fakta lepas yang sudah ditetapkan, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan ide-idenya tersebut, serta membuat kesimpulan-kesimpulan, (2) menempatkan siswa sebagai kekuatan timbulnya interes, untuk membuat hubungan di antara ide-ide atau gagasannya, kemudian memformulasikan kembali ide-ide tersebut, serta membuat kesimpulan-kesimpulan, (3) guru bersama-sama siswa mengkaji pesan-pesan penting bahwa dunia adalah kompleks, dimana terdapat bermacam-macam pandangan tentang kebenaran yang datangnya dari berbagai interpretasi, dan (4) guru mengakui bahwa proses belajar dan penilaiannya merupakan suatu usaha yang kompleks, sukar dipahami, tidak teratur, dan tidak mudah dikelola.

Teori belajar konstruktivistik yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran akan memberikan sumbangan besar dalam membentuk siswa menjadi kreatif, produktif, dan mandiri. Konstruktivisme berpendapat belajar merupakan suatu proses mengkonstruksi pengetahuan melalui keterlibatan fisik dan mental siswa secara aktif. Dalam konteks ini siswa harus mampu merekonstruksi pengetahuan dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Belajar merupakan proses

mengkonstruksi sendiri dari bahan-bahan pelajaran yang bisa berupa teks, dialog, membuktikan rumus dan sebagainya. Siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan bergelut dengan ide-ide. Guru tidak akan mampu memberikan semua pengetahuan kepada siswa. Siswa harus mengkonstruksi pengetahuan di benak mereka sendiri. Esensi dari teori konstruktivis adalah ide, bahwa siswa harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi itu menjadi milik mereka sendiri.

Pembelajaran konstruktivisme mendasarkan diri pada kecenderungan pemikiran tentang belajar sebagai berikut:

- 1) Belajar tidak hanya sekedar menghafal. Siswa harus mengkonstruksikan pengetahuan di benak mereka sendiri.
- 2) Anak belajar dari mengalami. Anak mencatat sendiri pola-pola bermakna dari pengetahuan baru, dan bukan diberi begitu saja oleh guru.
- 3) Para ahli sepakat bahwa pengetahuan yang dimiliki seseorang itu terorganisasi dan mencerminkan pemahaman yang mendalam tentang suatu persoalan.
- 4) Pengetahuan tidak dapat di pisah-pisahkan menjadi fakta-fakta atau proporsi yang terpisah, tetapi mencerminkan keterampilan yang diterapkan.
- 5) Manusia mempunyai tingkatan yang berbeda dalam menyikapi situasi baru.
- 6) Belajar berarti membentuk makna, makna diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar dan rasakan serta bersifat alami. Untuk mengkonstruksi hal tersebut akan dipengaruhi oleh pengertian yang telah dimiliki.
- 7) Konstruksi adalah suatu proses yang terus menerus setiap kali berhadapan dengan persoalan baru.
- 8) Proses belajar dapat mengubah struktur otak. Perubahan struktur otak berjalan terus seiring dengan perkembangan organisasi

pengetahuan dan keterampilan seseorang. 9) Belajar berarti memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan bergelut dengan ide-ide.

Menurut Saffat (2009: 9) bahwa proses belajar mengandung karakteristik sebagai berikut:

- Hakekat belajar adalah *behavioural change*.
- Belajar tidak hanya menghafal, tetapi juga mengkonstruksi pengetahuan di dalam benak.
- Seseorang belajar dari pengalaman.
- Pengetahuan yang telah dimiliki oleh seseorang itu terorganisasi dan mencerminkan pemahaman tentang suatu persoalan tersebut.
- Pengetahuan tidak dapat dipisah-pisahkan menjadi fakta-fakta atau proposisi yang terpisah-pisah, melainkan satu kesatuan yang utuh.
- Manusia mempunyai tingkatan yang berbeda dalam menyikapi situasi baru.
- Peserta didik perlu dibiasakan memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan bergelut dengan ide-ide.
- Proses belajar dapat mengubah struktur otak.
- Peserta didik belajar dari mengalami sendiri, bukan dari pemberian orang lain.
- Keterampilan dan pengetahuan peserta didik diperoleh dari konteks yang terbatas, kemudian sedikit demi sedikit bertambah pada konteks yang luas.
- Penting bagi peserta didik tahu untuk apa ia belajar, dan bagaimana ia menggunakan pengetahuan dan keterampilan dalam kehidupan nyata.

Implikasi pandangan konstruktivisme di sekolah adalah guru tidak lagi mentransfer pengetahuan secara utuh dan lengkap pada siswa, namun pengetahuan itu secara aktif dibangun oleh siswa sendiri melalui pembelajaran yang berkualitas.

Hakikat Pembelajaran menurut teori belajar konstruktivisme bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari pikiran guru ke pikiran siswa, siswa harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitif yang dimiliki. Dengan kata lain siswa tidak diharapkan sebagai botol-botol kecil yang siap diisi dengan berbagai ilmu pengetahuan sesuai dengan kehendak guru. Menurut teori konstruktivis, satu prinsip yang paling penting dalam pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberi kesempatan siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri dan mengajar siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar (Herpratiwi, 2009: 72).

Walaupun menurut pandangan teori belajar konstruktivisme upaya membangun pengetahuan dilakukan oleh siswa melalui belajar yang dilakukan, namun peran guru tetap mempunyai arti yang sangat penting. Dalam kegiatan pembelajaran fungsi guru sebagai mediator dan fasilitator dapat dijabarkan dalam beberapa wujud tugas sebagai berikut; menyediakan pengalaman belajar yang memungkinkan murid bertanggung jawab dalam membuat rancangan, proses dan penelitian, memberikan kegiatan yang merangsang keingintahuan siswa dan



membantu mereka untuk mengekspresikan gagasan-gagasan serta ide-ide ilmiahnya, dan memonitor, mengevaluasi dan menunjukkan apakah pemikiran-pemikiran siswa dapat didorong secara aktif.

Menurut Sanjaya (2008: 135-136) ada beberapa asumsi perlunya pembelajaran berorientasi pada aktivitas siswa: *Pertama*, Asumsi filosofis tentang pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar mengembangkan manusia menuju kedewasaan baik kedewasaan intelektual, sosial, maupun kedewasaan moral. *Kedua*, Asumsi tentang siswa sebagai subjek pendidikan, yaitu; a) Siswa bukanlah manusia dalam ukuran mini, tetapi manusia yang sedang dalam tahap perkembangan, b) Setiap manusia mempunyai kemampuan yang berbeda, c) Anak didik pada dasarnya adalah insan yang aktif, kreatif dan dinamis dalam menghadapi lingkungannya, d) Anak didik memiliki motivasi untuk memenuhi kebutuhannya. *Ketiga*, Asumsi tentang guru adalah: a) Guru bertanggung jawab atas tercapainya hasil belajar peserta didik, b) Guru memiliki kemampuan profesional dalam mengajar, c) Guru mempunyai kode etik keguruan; d) Guru memiliki peran sebagai sumber belajar. *Keempat*, Asumsi yang berkaitan dengan proses pembelajaran adalah bahwa; a) bahwa proses pengajaran direncanakan dan dilaksanakan sebagai suatu sistem, b) peristiwa belajar akan terjadi manakala peserta didik berinteraksi dengan lingkungan yang diatur oleh guru, c) proses pengajaran akan lebih aktif apabila menggunakan metode dan teknik yang tepat dan berdaya guna, d) pengajaran member tekanan kepada proses dan produk secara seimbang, e) inti proses pengajaran adalah adanya kegiatan belajar siswa secara optimal.

Teori konstruktivisme menurut Piaget (Herpratiwi, 2009:71) menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya jika tidak sesuai. Siswa agar dapat memahami dan menerapkan pengetahuan, mereka harus belajar memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan ide-idenya. Prinsip yang penting dalam psikologi pendidikan adalah guru tidak sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa, siswa harus membangun sendiri pengetahuannya. Guru dapat memberikan kemudahan dan kesempatan bagi siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, serta melatih siswa menjadi sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar.

Herpratiwi (2009: 85-86) mengemukakan aplikasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) Belajar menjadi proses aktif. Menjaga siswa agar tetap aktif melakukan aktivitas yang bermakna menghasilkan proses tingkat tinggi, yang memfasilitasi penciptaan makna personal; (2) Siswa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri bukan hanya menerima apa yang diberi oleh instruktur; (3) Bekerja dengan siswa lain member siswa pengalaman kehidupan nyata, melalui kerja kelompok, dan memungkinkan mereka menggunakan keterampilan meta-kognitif mereka; (4) Siswa harus diberi kontrol proses belajar; (5) Siswa harus diberi waktu dan kesempatan untuk refleksi; (6) Belajar harus dibuat bermakna bagi siswa. Materi belajar harus memasukan contoh-contoh yang berhubungan dengan siswa sehingga mereka dapat menerima informasi yang diberikan; (7) Belajar harus interaktif dan mengangkat belajar tingkat yang lebih tinggi dan kehadiran sosial, dan membantu mengembangkan makna personal.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Pasal 1 Ayat 20 menyatakan bahwa *pembelajaran* adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut pasal ini siswa dipandang sebagai pemroses pengalaman dan informasi, bukan hanya sebagai tempat penampungan pengalaman dan informasi, tetapi siswa dilatih untuk menggunakan pola pikirannya secara rasional.

### **2.2.2. Teori Belajar Kognitif**

Teori belajar kognitif menurut Ausubel (Herpratiwi, 2009: 20) merupakan suatu teori yang dinamakan model kognitif atau perseptual. Dalam model ini tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan-tujuannya. Belajar itu sendiri menurut teori ini adalah perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu terlihat sebagai tingkah laku. Proses belajar di sini mencakup pengaturan stimulus yang diterima dan menyesuaikannya dengan struktur kognitif yang terbentuk dalam pikiran seseorang berdasarkan pengalaman-pengalaman sebelumnya. Prinsip teori kognitif memandang bahwa setiap orang berperilaku dan mengerjakan sesuatu dipengaruhi oleh tingkat perkembangan dan pemahaman atas diri seseorang. Piaget memandang bahwa "*the child as an active learner*". Dari ungkapan ini, teori belajar kognitif berkaitan dengan teori psikologi kognitif. Aspek kognitifnya berkaitan dengan cara seseorang memperoleh pemahaman terhadap diri dan lingkungannya dan bagaimana mereka beradaptasi dengan lingkungannya secara sadar, sedangkan aspek psikologisnya menekankan pada korelasi seseorang dengan lingkungan psikologinya secara bersamaan atau secara timbal balik.

Psikologi kognitif lebih menekankan pada faktor internal dan proses-proses mental dalam diri manusia.

Model psikologi kognitif berpusat pada pikiran dan cara kerjanya pikiran. Piaget memandang perkembangan pada peserta didik dapat terjadi melalui 2 cara, Asimilasi dan Akomodasi. Cameron mendeskripsikan 2 cara perkembangan tersebut yaitu:

*Asimilation happens when action takes place without any change to the child; accomodation involve the child adjusting to features of invironment in some ways (Cameron, 2002: 8).*

Cameron juga mendukung pandangan Peaget yaitu:

*a child's thinking develops as gradual growth of knowladge and intelectual skills towards a final stage of formal, logical thinking (Cameron, 2002: 8).*

Tujuan teori psikologi untuk membentuk hubungan yang baik antara tingkah laku seseorang pada ruang kehidupannya secara spesifik sesuai dengan situasi psikologinya. Untuk memahami dan memperkirakan perilaku seseorang kita dapat memperhatikan perilaku orang tersebut dengan lingkungan psikologinya sebagai pola dari fakta dan fungsi yang saling berkaitan. Menurut Piaget dalam Uno (2008: 11), perkembangan kognitif (kecerdasan) anak dibagi menjadi empat tahap, yaitu:

1) Tahap sensori motor. Pada tahap ini terjadi pada usia 0-2 tahun. Pada tahap ini anak mengatur ssensori indranya dan tindakan-tindakannya. 2) Pra-operasional. Tahap ini terjadi pada usia 2-7 tahun dalam tahap ini seorang anak telah mempunyai kesadaran tentang keberadaan suatu benda dan mengenalinya baik benda tersebut bersifat abstrak atau nampak. 3) Konkret operasional. Tahap ini

terjadi pada usia 7-11 tahun. Dalam tahap ini anak telah dapat berpikir secara logis dan rasional. 4) Formal operasional. Tahap ini terjadi pada usia 11-15 tahun. Anak telah beranjak remaja dan dapat menggunakan cara berpikir konkret dan kompleks. Pada tahapan perkembangan waktu ini jangan dipandang sebagai suatu hal yang statis dikarenakan perkembangan manusia yang satu dan yang lain berbeda-beda dan juga lingkungan dan pengalaman yang membentuk mental perkembangan anak yang berbeda pula, sudah barang tentu hal tersebut akan membedakan setiap individu.

Teori kognitif ini dikembangkan terutama untuk membantu pendidik memahami peserta didiknya. Hal ini juga dapat membantu pendidik memahami dirinya sendiri dengan lebih tepat. Menurut teori kognitif, belajar merupakan suatu proses interaksional seseorang dalam memperoleh pengetahuan baru atau struktur kognitif dan mengubah hal-hal yang lama. Agar belajar menjadi efektif seorang pendidik lebih memperhatikan dirinya dan psikologi peserta didik.

Teori belajar kognitif dibentuk dengan tujuan mengkonstruksi prinsip belajar secara ilmiah hasilnya berupa langkah-langkah yang dapat diaplikasikan pada pembelajaran di kelas untuk mendapatkan hasil yang optimal. Teori belajar kognitif menjelaskan cara seseorang mencapai pemahaman atas dirinya dan lingkungannya kemudian menginterpretasikan diri dan lingkungan psikologisnya merupakan satu kesatuan. Teori ini dikembangkan berdasarkan tujuan yang melatarbelakangi perilaku, cita-cita, cara-cara, dan cara seseorang memahami diri dan lingkungannya sebagai upaya untuk mencapai tujuan.

Menurut Herpratiwi (2009: 33-34) pada dasarnya kelebihan teori belajar kognitif, yaitu: 1) Siswa sebagai subjek belajar menjadi faktor paling utama. Siswa dituntut belajar dengan mandiri secara aktif; 2) Mengutamakan pembelajaran dengan interaksi sosial untuk menambah khasanah perkembangan kognitif siswa dan menghindari kognitif yang bersifat egosentris; 3) Menerapkan apa yang dimiliki siswa, agar siswa mempunyai pengalaman dalam mengeksplorasi kognitifnya lebih dalam; 4) Pada saat siswa melakukan hal yang benar harus diberikan hadiah untuk menguatkan dia untuk terus berbuat dengan tepat, hadiah tersebut bisa berupa pujian, dan sebagainya; 5) Materi yang diberikan akan sangat bermakna jika saling berkaitan karena dengan begitu seseorang akan lebih terlatih untuk mengeksplorasi kemampuan kognitifnya; 6) Pembelajaran dilakukan dari pengenalan dari umum ke khusus; 7) Pembelajaran tidak akan berhenti sampai ditemukan unsur-unsur baru lagi untuk dipelajari dengan orientasi ketuntasan; 8) Adanya kesamaan konsep atau istilah dalam dalam suatu konsep bisa sangat mengganggu dalam pembelajaran karena itulah penyesuaian integratif dibutuhkan.

Dengan demikian teori belajar kognitif membantu peserta didik memperoleh pemahamannya secara sistematis sesuai dengan tingkat kematangan psikologisnya dan juga mempermudah guru dalam menganalisis karakteristik dari peserta didiknya dan membantunya dalam menentukan materi yang sesuai didasarkan pada *need assesment*.

Dari berbagai pendapat di atas tentang teori belajar bahwa belajar dengan bermain *chain card game* dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi, memanipulasi, mempraktekan, mengintegrasikan dengan lingkungan dan mendapatkan berbagai konsep serta pengertian yang diharapkan.

### 2.3 Teori Desain Pembelajaran

Reigeluth (1999: 5) mengatakan, “*An instructional-design theory is a theory that offers explicit guidance on how to better help people learn and develop*”. Sebuah teori desain pembelajaran adalah sebuah teori yang menawarkan tuntunan yang tegas bagaimana membantu orang-orang belajar dan berkembang menjadi lebih baik.

Dick and Carey (2005: 4) mengatakan bahwa Desain Pembelajaran mencakup seluruh proses yang dilaksanakan pada pendekatan sistem, sedangkan teori belajar; teori evaluasi dan teori pembelajaran merupakan teori-teori yang melandasi desain pembelajaran.

Model desain sistem pembelajaran ini telah lama digunakan untuk menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Model yang mereka kembangkan didasarkan pada penggunaan sistem terhadap komponen-komponen dasar dari sistem pembelajaran yang meliputi; analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model desain sistem pembelajaran yang dikembangkan terdiri atas beberapa komponen dan sub komponen yang perlu dilakukan untuk membuat rancangan aktivitas pembelajaran yang lebih besar.

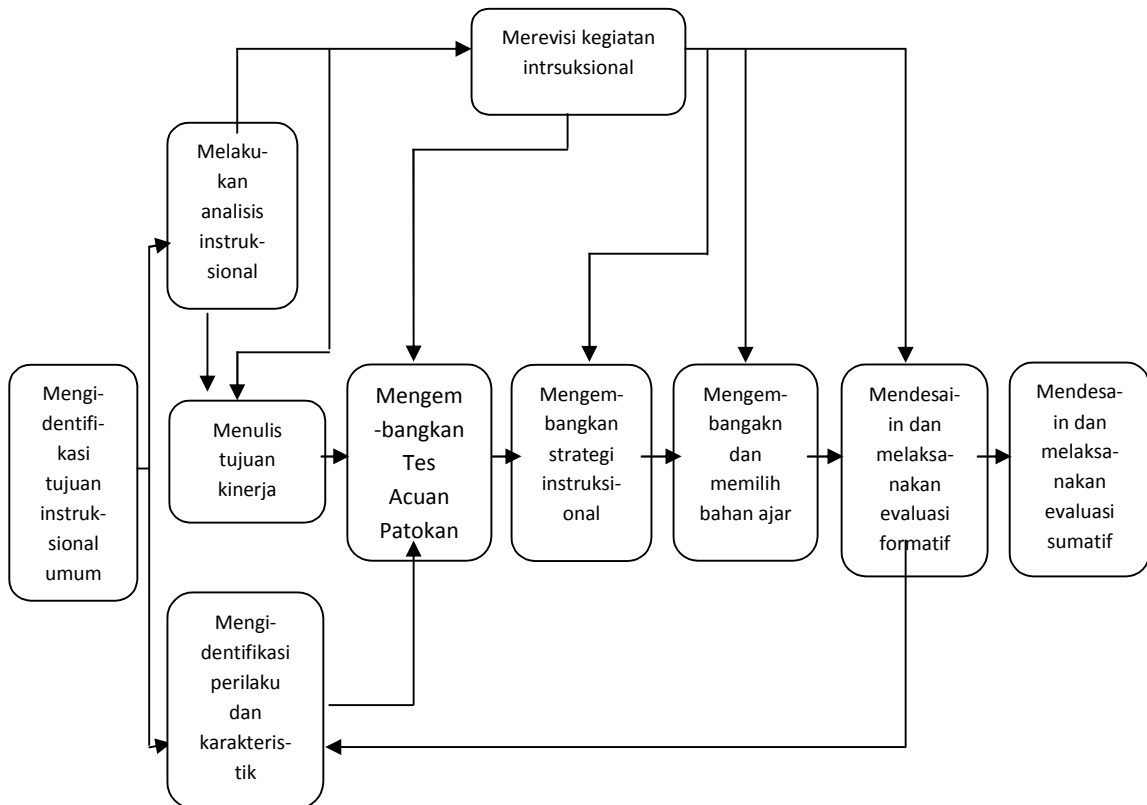
Pada penelitian ini penulis menggunakan model desain pembelajaran Dick and Carey, karena berbagai alasan yaitu: (a) Desain ini memiliki pandangan khusus pada awal proses pembelajaran dengan lebih dahulu menetapkan tujuan kompetensi siswa yang harus tahu atau mampu dilakukan siswa pada waktu berakhirnya program pembelajaran. (b) Desain ini memiliki keterikatan yang runtut antar komponen-komponennya, dimana terdapat hubungan antara siasat

pembelajaran dan hasil belajar yang diinginkan. (c) Desain ini merupakan proses yang sifatnya empirik dan dapat dilakukan secara berulang-ulang, karena pembelajaran tidak dirancang untuk satu kali kegiatan saja, namun disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Komponen-komponen yang sekaligus merupakan langkah-langkah utama dari model desain pembelajaran tersebut adalah: 1) mengidentifikasi tujuan instruksional umum; 2) melakukan analisis instruksional; 3) mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal peserta didik; 4) merumuskan tujuan performansi; 5) mengembangkan butir-butir tes acuan patokan; 6) mengembangkan strategi instruksional; 7) mengembangkan dan memilih bahan instruksional; 8) mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif; 9) melakukan revisi pembelajaran; 10) melaksanakan evaluasi sumatif, (Dick and Carey 2005: 5).



**Gambar 2.1 Desain Instruksional Dick and Carey**



Sumber: Desain Instruksional (Dick and Carey: 2005:5)

Model *Dick and Carey* yang terdiri dari 10 langkah ini pada tiap-tiap langkahnya sangat jelas maksud dan tujuannya, sehingga bagi perancang pemula sangat cocok sebagai dasar untuk mempelajari model desain yang lain.

Kesepuluh langkah pada model Dick and Carey menunjukkan hubungan yang sangat jelas, dan tidak terputus antara langkah yang satu dengan yang lainnya. Dengan kata lain, sistem yang terdapat pada Dick and Carey sangat ringkas, namun isinya padat dan jelas dari satu urutan ke urutan berikutnya. Model desain Dick and Carey yang menjadi dasar penulis menyusun rencana pembelajaran dalam penelitian ini.

Dalam merancang desain pembelajaran penulis menggunakan langkah langkah model desain pembelajaran Dick and Carey yaitu sebagai berikut:

### **1. Mengidentifikasi Tujuan Instruksional**

Langkah pertama yang dilakukan dalam menerapkan model desain pembelajaran ini adalah menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh peserta didik setelah menempuh pembelajaran. Hal ini disebut dengan istilah tujuan pembelajaran atau *instruksional goal*. Identifikasi tujuan pembelajaran dikembangkan dari standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat dalam silabus Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

### **2. Melakukan Analisis Instruksional**

Setelah melakukan identifikasi tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis instruksional, yaitu proses menjabarkan perilaku umum menjadi perilaku khusus yang tersusun secara logis dan sistematis. Kegiatan tersebut dimaksudkan untuk mengidentifikasi perilaku-perilaku khusus yang dapat menggambarkan perilaku umum secara lebih terperinci. Analisis instruksional adalah sebuah prosedur yang digunakan untuk menentukan keterampilan dan pengetahuan yang relevan dan diperlukan oleh peserta didik untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran.

### **3. Mengidentifikasi Perilaku dan Karakteristik Awal Peserta Didik**

Selain melakukan analisis tujuan pembelajaran, hal penting yang perlu dilakukan adalah analisis terhadap karakteristik peserta didik. Kedua langkah ini dapat dilakukan secara bersamaan. Karakteristik peserta didik yang beda, baik dari segi kemampuan, suku, jenis kelamin dan agama akan membuat peserta didik tersebut

cenderung belajar secara individu dan penuh dengan persaingan baik antar individu itu sendiri maupun antar kelompok-kelompok tertentu.

#### **4. Merumuskan Tujuan Performansi**

Dari hasil analisis instruksioanal, perlu kiranya guru mengembangkan tujuan pembelajaran secara spesifik (*Instructional Objectives*) yang harus dikuasai oleh peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bersifat umum (*Instructional Goal*).

#### **5. Mengembangkan Alat Penilaian**

Berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, langkah selanjutnya adalah mengembangkan alat atau instrumen penilaian. Alat atau instrument penilaian ini digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Alat atau Instrumen penilaian ini dapat berbentuk tes maupun lembar observasi. Alat penilaian ini sering dikenal dengan evaluasi hasil belajar.

#### **6. Mengembangkan Strategi Instruksional**

Berdasarkan analisis prilaku dan karakteristik awal peserta didik dan empat langkah yang terdahulu maka diperlukan sebuah strategi yang akan digunakan untuk mencapai tujuan akhir pembelajaran. Bagi seorang guru kemampuan memulai, menyajikan dan menutup kelas akan menjadi modal utama dalam merencanakan kegiatan instruksional secara sistematis, relevan dengan tujuan instruksional mata pelajaran tersebut, kegiatannya juga harus menarik dan dapat meningkatkan aktifitas siswa. Strategi pembelajaran yang akan dikembangkan meliputi silabus, RPP ( termasuk di dalamnya metode, media yang tepat, waktu dan sumber belajar yang akan digunakan).

## **7. Mengembangkan dan Memilih Bahan Pembelajaran**

Langkah berikutnya adalah mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini bahan pembelajaran yang digunakan pada siklus I adalah *Going to the Beach*, pada siklus II adalah subtema *Going to the Zoo* dan pada siklus III adalah *Going Camping*.

## **8. Mendesain dan Melaksanakan Evaluasi Formatif**

Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif adalah sebuah proses yang digunakan oleh desainer untuk memperoleh data yang akan digunakan untuk merevisi pembelajaran sehingga pembelajarannya menjadi lebih efektif dan efisien. Penekanan dalam evaluasi formatif adalah pada pengumpulan dan analisis data dan revisi pada pembelajaran. Dalam penelitian ini evaluasi formatif dilaksanakan pada siklus I, kemudian dianalisis dan direvisi untuk perbaikan pada siklus II dan seterusnya.

## **9. Revisi Materi Pembelajaran**

Dari data yang diperoleh dari sumber hasil tes formatif, maka dapat disimpulkan dan digunakan untuk mengidentifikasi bahan pembelajaran mana yang harus direvisi. Pada sebuah penelitian setelah data pada siklus I yang diperoleh dianalisis, maka akan diketahui bagian-bagian mana yang harus direvisi apakah dalam penyusunan RPP, penggunaan media yang kurang dapat menstimulus siswa, pengolahan waktu yang kurang tepat, atau ruangan kelas yang kurang memadai.

## **10. Melaksanakan Evaluasi Sumatif**

Evaluasi sumatif didefinisikan sebagai sebuah desain evaluasi kumpulan data untuk mengukuhkan efektivitas materi-materi pembelajaran bagi peserta didik. Tujuan evaluasi formatif adalah untuk menempatkan kelemahan dan kelebihan dalam sebuah pembelajaran dan menyimpan penemuan-penemuan tersebut bagi pengambil keputusan untuk menentukan materi mana yang akan terus digunakan dan mana yang tidak.

### **2.4 Teori Evaluasi**

Evaluasi adalah suatu tindakan untuk mengukur atau menentukan nilai atau jasa sesuatu (Djamarah, 2000: 207). Menurut Arikunto (2009 : 3) bahwa mengukur adalah membandingkan sesuatu dengan satu ukuran (bersifat kuantitatif), menilai adalah mengambil suatu keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran baik buruk (bersifat kualitatif), dan evaluasi meliputi kedua langkah tersebut di atas.

Dengan demikian evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil sebuah keputusan.

Setiap kegiatan yang dilaksanakan pasti mempunyai tujuan, demikian juga dengan evaluasi. Menurut Arikunto (2002: 13), ada dua tujuan evaluasi yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum diarahkan kepada program secara keseluruhan, sedangkan tujuan khusus lebih difokuskan pada masing-masing komponen.

Untuk membuat sebuah keputusan yang merupakan tujuan akhir dari proses evaluasi diperlukan data yang akurat. Untuk memperoleh data yang akurat diperlukan teknik dan instrumen yang valid dan reliabel. Secara garis besar teknik evaluasi dapat dilakukan dengan menggunakan teknik non-tes dan teknik tes. Arikunto (2009: 26), mengelompokan teknik nontes dalam evaluasi adalah: angket (*questionnaire*), wawancara (*interview*), pengamatan (*observation*), skala bertingkat (*rating scale*), sosiometri, paper, portofolio, kehadiran (*presence*), penyajian (*presentation*), partisipasi (*participation*), riwayat hidup, dan sebagainya.

Teknik tes dapat dikelompokan sebagai berikut: a. Menurut bentuknya; secara umum terdapat dua bentuk tes, yaitu tes objektif dan tes subjektif. Tes objektif adalah bentuk tes yang diskor secara objektif. Disebut objektif karena kebenaran jawaban tes tidak berdasarkan pada penilaian (*judgement*) dari korektor tes. Tes bentuk ini menyediakan beberapa *option* untuk dipilih peserta tes, yang setiap butir hanya memiliki satu jawaban benar. Tes subjektif adalah tes yang diskor dengan memasukkan penilaian (*judgement*) dari korektor tes. Jenis tes ini antara lain: tes esai, lisan. b. Menurut ragamnya; tes esai dapat diklasifikasi menjadi tes esai terbatas (*restricted essay*), dan tes esai bebas (*extended essay*). Butir tes objektif menurut ragamnya dapat dibagi menjadi tiga, yaitu: tes benar-salah (*true-false*), tes menjodohkan (*matching*), dan tes pilihan ganda (*multiple choice*) (Arikunto, 2009: 26).

## 2.5 Aktivitas Belajar

*Aktivitas* adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara fisik atau non fisik (Sardiman, 2003: 99). Dalam pembelajaran terdapat unsur aktivitas karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat (*learning by doing*).

Lebih lanjut Sardiman (2003: 100), mengatakan bahwa *aktivitas belajar* merupakan serangkaian kegiatan fisik dan mental yang mencakup: aktivitas visual (membaca, menulis, bereksperimen, demonstrasi), aktivitas verbal (bercerita, bertanya, membaca sajak, diskusi, menyanyi), aktivitas mendengarkan (mendengarkan penjelasan guru, ceramah, pengarahan), aktivitas gerak (senam, menari, melukis) dan aktivitas menulis (mengarang cerita, membuat makalah, membuat surat, membuat resume).

Aktivitas belajar di sekolah merupakan kegiatan belajar di sekolah dengan bantuan, arahan dan bimbingan guru dalam melakukan pembelajaran. Aktivitas belajar siswa meliputi; 1) belajar secara individual untuk menerapkan konsep, prinsip, dan generalisasi. 2) belajar dalam bentuk kelompok untuk pemecahan masalah (*problem solving*). 3) berpartisipasi dalam melaksanakan tugas belajarnya dengan berbagai cara. 4) berani mengajukan pendapat. 5) aktivitas belajar analisis, sintesis, penelitian dan kesimpulan. 6) terjalin hubungan sosial dalam melaksanakan kegiatan belajar. 7) mengomentari dan memberi tanggapan terhadap pendapat anak didik lainnya. 8) menggunakan berbagai sumber belajar. 9) berupaya menilai hasil belajar yang dicapainya. 10) Ada upaya untuk bertanya kepada guru dan atau meminta pendapat guru dalam kegiatan belajarnya (Djamarah, 2000: 84).

Aktivitas guru dalam pembelajaran meliputi; 1) memberikan konsep esensial bahan pengajaran. 2) mengajukan masalah dan atau tugas-tugas belajar baik secara individu maupun kelompok. 3) memberikan bantuan mempelajari bahan pengajaran atau pemecahan masalah. 4) memberi kesempatan untuk bertanya. 5) mengusahakan sumber belajar yang diperlukan anak didik. 6) memberikan bantuan atau bimbingan belajar kepada individu maupun kelompok. 7) mendorong motivasi belajar melalui penghargaan ataupun hukuman. 8) menggunakan berbagai metode dan media pengajaran. 9) melaksanakan penilaian dan monitoring terhadap proses dan hasil belajar anak didik. 10) menjelaskan tercapainya tujuan belajar dan menyimpulkan pengajaran serta tindak lanjutnya (Djamarah, 2000: 85).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar siswa merupakan proses pelibatan siswa dalam pembelajaran yang meliputi; (a) aktivitas siswa dalam mencari informasi dan menemukan gagasan (jawaban), (b) aktivitas bertanya siswa kepada guru dan sesama siswa lainnya, (c) aktivitas menjawab pertanyaan guru dan siswa lainnya, (d) keberanian dalam mengungkapkan pendapat/gagasan dalam kelompoknya, (e) partisipasi aktif dalam memecahkan masalah melalui kelompoknya.

Meier mengemukakan (2005: 90) *belajar* berarti bergerak secara fisik dengan memanfaatkan indera sebanyak mungkin, dan membuat seluruh tubuh/pikiran terlibat di dalamnya.



Lebih lanjut Meier (2005: 91) mengemukakan terdapat 4 unsur aktivitas belajar yang dikenal dengan istilah belajar SAVI, yaitu:

1. Somatis: Belajar dengan bergerak dan berbuat.
2. Auditori: Belajar dengan berbicara dan mendengar.
3. Visual: Belajar dengan mengamati dan menggambarkan.
4. Intelektual: Belajar dengan memecahkan masalah dan merenung.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar siswa adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga menimbulkan perubahan perilaku belajar dalam diri siswa baik bersifat kognitif, afektif maupun psikomotor. Berkaitan dengan pembelajaran keterampilan menulis Bahasa Inggris, siswa harus mampu melakukan kegiatan menulis, seperti; menulis kalimat, cerita, karangan, laporan, angket, surat dan menyalin sesuai dengan kaidah dan tata bahasa yang benar.

## **2.6 Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang mampu membantu guru dalam pembelajaran. Menurut Fathurrohman dan Sutikno (2007: 65) bahwa *media* dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik.

Pendapat di atas menunjukkan pengertian bahwa media adalah alat bantu yang digunakan guru untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditentukan tercapai dengan baik.

Menurut AECT (*The Assosiation For Education Commnication and Teknologi*) dalam Miarso (2004: 457) mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Hamalik (2003: 51) mengelompokan media pembelajaran menjadi:

- a. Bahan-bahan cetakan atau bacaan, seperti: buku, komik, majalah, buletin, folder, famlet, dan lain-lain.
- b. Alat-alat audio visual, terdiri dari:
  1. Media pembelajaran tanpa proyeksi; papan tulis papan tempel, panel, garfik, foster, kartun, komik dan gambar.
  2. Media pembelajaran tiga dimensi; boneka, topeng, peta, globe.
  3. Media pembelajaran yang menggunakan tehnik; film, rekaman radio, televisi, raboratorium, komputer dan lain-lain.
- c. Kumpulan benda-benda (material koleksi); potongan kaca, potongan sendok, daun, benih, bibit, bahan kimia, darah dan lain-lain.
- d. Sumber-sumber masyarakat: obyek wisata, peninggalan sejarah, dokumentasi bahan-bahan, masalah-masalah dan lain-lain.
- e. Contoh-contoh kelakuan yang dicontohkan oleh guru; gerakan tangan, kaki, badan, mata dan lain-lain.

Fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran menurut Hamalik (2003: 15) dapat membangkitkan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi, dan merangsang kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran saat itu. Selain membangkitkan

motivasi dan minat siswa media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadukan informasi.

Lebih lanjut Hamalik mengemukakan (2003: 15) bahwa fungsi media adalah:

- a. Meletakkan dasar yang konkret untuk berfikir.
- b. Memperbesar perhatian pada siswa.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
- d. Memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar yang mandiri dikalangan siswa.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu.
- f. Membantu menumbuhkan pengertian.
- g. Memberi pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain.

Menurut Fathurrohman dan Sutikno (2007: 67), fungsi penggunaan media dalam pembelajaran adalah:

- a. Menarik perhatian siswa.
- b. Membantu mempercepat pemahaman dalam pembelajaran.
- c. Memperjelas penyajian pesan.
- d. Mengatasi keterbatasan ruang.
- e. Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif.
- f. Pengkondisian waktu pembelajaran.
- g. Menghilangkan kebosanan siswa.
- h. Meningkatkan motivasi siswa.

- i. Melayani gaya belajar siswa yang berbeda-beda.
- j. Meningkatkan kadar keaktifan siswa.

Penggunaan media pembelajaran, hendaknya memperhatikan beberapa prinsip agar penggunaan media dapat mencapai hasil yang baik, yaitu:

- a. Menentukan jenis media yang tepat, artinya guru memilih terlebih dahulu media yang mana yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran.
- b. Menetapkan subyek yang tepat, artinya guru harus memperhitungkan penggunaan media yang sesuai dengan tingkat kematangan anak.
- c. Menyajikan media yang yang tepat, artinya tehnik dan metode penggunaan media dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode, waktu dan sarana.
- d. Menempatkan media pada waktunya, artinya penggunaan waktu yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu atau sarana yang dimanfaatkan oleh guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan pembelajar dalam proses pembelajaran guna mencapai prestasi yang diinginkan. Peranan media dalam pembelajaran dapat memperjelas pesan dan informasi yang disampaikan guru, meningkatkan perhatian dan aktivitas siswa, serta mengefektifkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Media *chain card game* dianggap sesuai untuk pembelajaran keterampilan menulis karena memenuhi unsur manfaat dan fungsi media pembelajaran.

## 2.7 Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Falsafah yang mendasari pembelajaran *Cooperative Learning* dalam pendidikan adalah “*homo homini socius*” yang menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial yang hidup dalam kelompok (Lie, 2003: 27). Model pembelajaran konvensional yang banyak diterapkan sampai sekarang dengan bercirikan memberlakukan sama kepada semua siswa dalam satu kelas yang sebenarnya mungkin banyak perbedaan bawaan dan situasi pembelajaran yang penuh dengan persaingan individu mendapat banyak kritikan, salah satunya disampaikan oleh Slavin (1994: 16) sebagai berikut:

*“The critique of traditional classroom organization made by motivational theorist, is that the competitive grading and informal reward system the classroom create peer norm that oppose academic efforts”.*

Pendapat di atas menjelaskan bahwa para ahli teori motivasi mengkritik terhadap kelas tradisional bahwa penilaian yang kompetitif dan pemberian penghargaan kepada siswa yang menjadi juara kelas telah menciptakan norma-norma acuan yang bertentangan dengan usaha sekolah, yaitu semua peserta didik berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian model pembelajaran tradisional sekarang sudah perlu diganti dengan model pembelajaran yang sejalan usaha sekolah tersebut.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mengakomodir kepentingan bersama adalah model Pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil untuk

saling membantu dalam memahami materi pelajaran. Pembelajaran kooperatif sebagaimana ditegaskan Slavin (1994: 2):

*“Cooperative learning refers to a variety of teaching methods in which students work in small group to help one another learn academic content”.*

Pernyataan di atas memberikan ketegasan bahwa pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pembelajaran supaya siswa bekerja di dalam kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain mempelajari materi pelajaran. Pembelajaran kooperatif menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok.

Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Sistem pengajaran *Cooperative Learning* dapat didefinisikan sebagai sistem belajar kelompok yang terstruktur. Lie (2003: 29) menyatakan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* tidak sama dengan sekadar belajar kelompok, tetapi ada unsur-unsur dasar yang membedakannya. Pembagian kelompok yang heterogen merupakan ciri yang menonjol dalam metode pembelajaran *cooperative learning*. Kelompok heterogenitas bisa dibentuk dengan memperhatikan *gender*, latar belakang agama, sosio-ekonomi dan etnik, serta kemampuan akademis. Dalam hal kemampuan akademis, kelompok pembelajaran *Cooperative Learning* biasanya terdiri dari satu orang siswa berkemampuan akademis tinggi, dua orang siswa berkemampuan sedang dan satu orang siswa berkemampuan kurang (Lie, 2003: 41).

Roger dan Johnson dalam Lie (2003: 31) mengatakan bahwa tidak semua belajar kelompok bisa dianggap *Cooperative Learning*, untuk mencapai hasil maksimal ada lima unsur model pembelajaran gotong-royong yang harus diterapkan yaitu:

### 1. Saling ketergantungan positif

Keberhasilan suatu karya sangat bergantung pada usaha setiap anggotanya. Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pengajar perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain dapat mencapai tujuan mereka.

### 2. Tanggung jawab perseorangan

Jika tugas dan pola penilaian dibuat menurut prosedur model pembelajaran *Cooperative Learning*, setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik. Pengajar yang efektif dalam model pembelajaran *Cooperative Learning* membuat persiapan dan menyusun tugas sedemikian rupa sehingga masing-masing anggota kelompok harus melaksanakan tanggung-jawabnya sendiri agar tugas selanjutnya dalam kelompok bisa dilaksanakan.

### 3. Tatap muka

Dalam pembelajaran *Cooperative Learning* setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertatap muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan para pembelajar untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. Inti dari sinergi ini adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan dan mengisi kekurangan.

#### 4. Komunikasi antar anggota

Unsur ini menghendaki agar para pembelajar dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi, karena keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka. Keterampilan berkomunikasi dalam kelompok juga merupakan proses panjang. Namun, proses ini merupakan proses yang sangat bermanfaat dan perlu ditempuh untuk memperkaya pengalaman belajar dan pembinaan perkembangan mental dan emosional siswa.

#### 4. Evaluasi proses kelompok

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

Model pembelajaran kooperatif merupakan hal baru bagi guru dan siswa karena memiliki perbedaan-perbedaan yang mendasar dibandingkan dengan model pembelajaran selama ini, dimana peran guru sangat dimonon. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

1. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memberikan motivasi agar siswa belajar dengan baik.

2. Menyajikan informasi

Guru menyajikan informasi tentang pembelajaran yang akan dilakukan.



3. Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok

Siswa dibagi dalam 8 kelompok secara heterogen berdasarkan kemampuan akademis.

4. Membimbing kelompok bekerja dan belajar

Guru membimbing kelompok yang mengalami kesulitan bekerja dan belajar.

5. Evaluasi

Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari dan presentasi hasil kerja kelompok.

6. Memberi penghargaan

Guru mencari cara untuk memberikan penghargaan terhadap upaya dan prestasi belajar siswa secara individu maupun kelompok.

## **2.8 Chain Card Game**

Sadiman (2003: 75) menyatakan bahwa *game* (permainan) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Jadi permainan adalah cara bermain dengan mengikuti aturan-aturan yang dapat dilakukan secara individu maupun kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan alat permainan adalah semua alat bermain yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki sifat bonkar pasang, mengelompokan, memadukan, merangkai dan membentuk untuk menyusun sesuai dengan bentuk aslinya. Belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada siswa untuk memanipulasi, mempraktekan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung banyaknya (Sadono, 2000: 15).

*A Chain is formed when one player activates a Card effect and his/her opponent responds with an effect of his/her own.* Yugi (2011: 1).

*A chain* (rantai) adalah terbentuk ketika seorang pemain mengaktifkan efek dari sebuah kartu miliknya dan musuhnya merespon dengan efek dari miliknya sendiri.

*Chain card game* adalah sebuah terjemahaan bebas dari Permainan kartu berantai yang merupakan permainan kartu dengan teknik permainan yang hampir sama dengan permainan kartu remi (Suwarno, 2003: 2).

Penulis memanfaatkan *chain card game* sebagai media dalam pembelajaran keterampilan menulis dari permainan kartu remi dengan melakukan modifikasi kartu. Isi kartu tersebut diganti dengan menggunakan kata-kata atau frase dalam Bahasa Inggris.

*Chain card game* merupakan kumpulan kartu permainan yang dibuat dari karton berukuran 5 x 7 Cm yang jumlahnya dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Setiap kartu berisi satu kata atau frase dalam Bahasa Inggris antara lain; kata kerja, kata benda dan kata keterangan yang dilengkapi dengan unsur kalimat, seperti; S sebagai *Subjek*, V sebagai *Verb* dan O sebagai *Objek*. Dalam pembelajaran keterampilan menulis, kartu-kartu tersebut akan disusun menjadi beberapa kalimat Bahasa Inggris sederhana yang bermakna.

Permainan kartu ini dapat dimainkan oleh empat orang atau lebih. Para pemain memainkan kartu ini layaknya seperti bermain kartu remi. Dalam permainan ini, pemain ditugaskan menyusun kartu-kata yang dimiliki agar menjadi kalimat atau memainkan kartunya untuk meneruskan kalimat pemain lawan yang belum tersusun menjadi kalimat.

Teknik permainan kartu *chain card game* dalam pembelajaran keterampilan menulis adalah sebagai berikut:

1. Peserta dibagi dalam beberapa kelompok dan duduk saling berhadapan.
2. Peserta dibagikan satu set kartu dan kertas untuk menuliskan hasil penyusunan kalimat dan menghitung berapa kata yang mampu disusun menjadi kalimat. Setiap kartu diberikan nilai 1, apabila peserta mampu menyusun kalimat dari empat kartu, nilainya empat.
3. Satu orang peserta diberikan tugas mengacak kartu.
4. Kartu dibagikan kepada peserta permainan searah dengan jarum jam dan masing-masing peserta memperoleh tujuh kartu.
5. Sisa kartu diletakan di meja permainan.
6. Setiap peserta permainan ditugaskan untuk menyusun kartu kata menjadi kalimat sederhana yang benar.
7. Apabila terdapat peserta yang berhasil menyusun kartu menjadi kalimat (kartu hidup) dan diletakkan di meja secara terpisah, peserta tersebut menuliskan kalimat tersebut pada kertas yang sudah disediakan beserta nilainya.
8. Permainan dimulai dari peserta yang bertugas mengacak kartu dan dilanjutkan peserta berikutnya searah jarum jam.
9. Apabila peserta belum mampu menyusun kalimat pada kartu yang dimilikinya, peserta tersebut melakukan pengambilan kartu pada tumpukkan sisa kartu paling atas.
10. Setelah melakukan pengambilan kartu, peserta membuang salah satu kartu yang dinilai tidak terpakai pada meja permainan dan disusun berurutan.
11. Peserta dapat mengambil kartu yang dibuang di meja permainan.
12. Selanjutnya peserta menyusun kalimat dari kartu yang dimilikinya dan diletakkan di atas meja secara terpisah dari kartu lainnya (sebagai perolehan

nilai dari kartu yang telah disusunnya) dan menuliskan nilai perolehan kartu pada kertas dan sisanya yang dipegang tidak melebihi dari tujuh kartu.

13. Permainan akan berakhir apabila kartu yang dimiliki seorang peserta habis tersusun menjadi kalimat atau sisa kartu permainan di meja telah habis.
14. Pada akhir permainan, setiap peserta menghitung sisa kartu yang dimiliki tidak tersusun menjadi kalimat (kartu mati). Setiap kartu mati bernilai -1.
15. Perhitungan akhir, kartu yang telah disusun menjadi kalimat dikurangi dengan kartu di tangan yang tidak tersusun menjadi kalimat (kartu mati).

Menurut Suwarno (2003: 4- 5) Manfaat dan kelemahan permainan kartu *chain card game* dalam pembelajaran adalah:

1. Mengembangkan kemampuan siswa dalam menyusun kata menjadi kalimat Bahasa Inggris sederhana.
2. Meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui permainan. Hal ini timbul karena permainan kartu menuntut siswa bergerak dalam kelompoknya menyusun kata menjadi kalimat bahasa Inggris sederhana yang benar sesuai kaidah bahasa.
3. Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan baru melalui; indra penglihatan, pendengaran dan motorik.
4. Mendorong timbulnya kerjasama siswa dalam kelompok.
5. Membangun komunikasi aktif antar siswa dalam kelompok dan antar kelompok siswa.
6. Merupakan media pembelajaran alternatif untuk mengatasi kejenuhan dan kebosanan siswa serta memberikan rasa senang dalam proses pembelajaran

kelemahan pembelajaran menggunakan *chain card game* adalah sebagai berikut:

1. Memerlukan waktu yang lebih banyak dari cara belajar biasa.

- 2 Memprasyaratkan siswa memiliki latar belakang yang cukup tentang pola kalimat dan kosa kata untuk membahas masalah yang didiskusikan.
- 3 Tidak dapat diberikan pada tahap awal proses belajar bila siswa belum memiliki konsep atau pengamatan tentang bahan yang akan disajikan.

## 2.9 Pengertian Menulis (*Writing*)

Menurut Walshe (1990: 19) *Writing is the process of selecting, combining, arranging, and developing ideas in effective sentence, paragraphs and often, longer units of discourse.*

Pendapat tersebut di atas dapat dijelaskan bahwa menulis merupakan sebuah proses pemilihan, menggabungkan, mengatur, dan mengembangkan ide-ide dalam kalimat efektif, paragraf dan seringkali, unit wacana yang lebih panjang.

Menurut Tarigan (2008: 22) pengertian *menulis* adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut apabila mereka memahami bahasa dan grafik tersebut.

Menurut Petty and Jensen (1980: 6)

*“Writing is sometimes referred to as “composition”, but this term ignores the element of composition in speech. We must compose all discourse; that is, we must put ideas and information together in a coherent and appealing manner in order to communicate. People compose sentences as well as paragraphs and written or spoken language of greater length”.*

Pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa menulis mengacu pada komposisi, tetapi terkadang tidak memperhatikan unsur-unsur pada komposisi berbicara. Dimana kita harus memadukan wacana, yaitu memadukan ide dan informasi bersama-

sama secara koheren sehingga pembicara dapat berkomunikasi dengan baik.

Axelord and Cooper (2011: 5) menyatakan:

*Writing is a complex process and such contains of mastery and surprise, when students want to write something they have a lot informations, ideas, and thought in their mind so that they will be able to express them into sentences, paragraphs, and essay.*

Menurut beberapa pendapat di atas, dapat ditegaskan bahwa menulis merupakan kegiatan produktif, ekspresif dan kreatif dalam menuangkan ide dengan menggunakan tata tulis, kosa kata dan struktur bahasa yang berbentuk bahasa tulisan. Dapat pula disimpulkan bahwa menulis terbagi menjadi tiga yaitu, menulis kalimat, menulis paragraph, dan menulis karangan. Karena keterbatasan waktu, maka penulis membatasi hanya pada menulis kalimat

## **2.10 Pengertian Kalimat**

Oshima dan Hogue (1996: 121) menyatakan:

*A sentence is a group of words that you use to communicate your ideas in writing or in specch. It is a complete, independent unit of thought and consists of two main part a subject and a predicate. The subject is a word or words that names the persons, thing or place that a sentence is about. It is usually a noun or pronoun. The predicate makes a statement about the subject. It consist of a verb and it modifiers or complements. The verb is the most important part of the predicate, expresses action or a state of beings. A complement is a word or word used to complete the meaning of the verb.*

*Kalimat* adalah gabungan dua kata atau lebih yang menghasilkan suatu pengertian dan pola intonasi akhir. Kalimat juga disebut sebagai satuan bahasa terkecil dalam wujud tulisan atau lisan yang mengungkapkan suatu pikiran atau gagasan yang utuh.

Kalimat terdiri dari beberapa unsur, antara lain: subyek, predikat, obyek, pelengkap dan keterangan. Dari jenisnya kalimat dibedakan menjadi dua, yakni; kalimat verbal dan kalimat nominal. Yang dimaksud kalimat verbal adalah kalimat yang mengandung unsur kata kerja, contoh kalimat dalam Bahasa Inggris: *My family went to the beach last holiday*. Sedangkan kalimat nominal adalah kalimat yang mengandung unsur kata benda, contoh dalam kalimat Bahasa Inggris: *She was Elementary student*. Pada penelitian ini penulis membatasi pembahasan pada pola kalimat sederhana dalam *Simple Past Tense*, yaitu pola kalimat dengan unsur SVO/C (*Subject, Verb dan Object/Complement*), dengan menggunakan *Verb<sub>2</sub> (regular verb)* atau (*irregular verb*).

Pola kalimat yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Pola kalimat positif (+): *Subject + Verb<sub>2</sub> + O/C*.

Contoh kalimat: *My family went to the beach last holiday*.

- b. Pola kalimat negatif (-): *Subject + did not + verb1 + O/C*.

Contoh kalimat: *My family did not go to the beach last holiday*.

- c. Pola kalimat interogatif (?): *Did + Subject + Verb1 + O/C + ?*.

Contoh kalimat: *Did your family go to the beach last holiday?*.

*Note:* Yang dimaksud V2 adalah *verb simple past tense*, istilah ini biasanya digunakan guru di Indonesia untuk mempermudah dalam menjelaskan materi ajar kepada siswa.

## **2.11 Pengertian Kemampuan Menulis Kalimat Bahasa Inggris Sederhana**

Menurut Harris (2008: 3) yang dimaksud *kemampuan membuat kalimat Bahasa Inggris sederhana* adalah kemampuan siswa dalam menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk kalimat Bahasa Inggris sederhana. Dalam membuat kalimat perlu

memperhatikan dua hal, yaitu substansi dari hasil tulisan dan aturan struktur bahasa yang benar. ([www.pakguruonline.pendidikan.net](http://www.pakguruonline.pendidikan.net), diunduh 27 Desember 2010).

Membuat kalimat termasuk kegiatan dalam keterampilan menulis, karena itu membuat kalimat juga berarti mengungkapkan ide dan berkomunikasi dengan orang lain melalui simbol-simbol bahasa. Namunpun demikian karena penulis terbatas pada menulis kalimat maka komponen yang digunakan untuk mengevaluasi kebenaran kalimat yang dibuat siswa adalah susunan kalimat, dan penggunaan tanda baca.

## **2.12 Penelitian yang Relevan**

Berdasarkan telaah kepustakaan yang penulis lakukan, menemukan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan tesis ini adalah:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Andreas suwarno (2003), dengan judul “Peningkatan kemampuan membuat kalimat Bahasa Inggris siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Muara Keling, Musi Rawas”, menyimpulkan bahwa: Strategi permainan kartu dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis kalimat dan meningkatkan gairah siswa belajar Bahasa Inggris.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Hendra Kusumah (2010) yang berjudul “Pembelajaran menulis karangan deskriptif melalui pemanfaatan media permainan kartu kuartet terhadap siswa kelas X SMA Negeri 1 Rancaekek Kabupaten Bandung”, menyimpulkan bahwa penerapan media permainan kartu kuartet dalam pembelajaran menulis dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan deskriptif.