

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran *Scramble* dan Model Pembelajaran *Card Sort*

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran berasal dari dua kata, yakni “model” dan “pembelajaran”. Sebelum membahas secara langsung apa maksud dari model pembelajaran, terlebih dahulu akan dibahas pengertian dari “model” dan “pembelajaran”.

Abdul Majid menuturkan bahwa “Secara umum, istilah model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan”.¹ Selanjutnya pengertian model dikemukakan oleh Tim Pena Prima dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa model berarti contoh, acuan, ragam, atau bentuk.² Sedangkan menurut Muhaimin yang mengutip pendapat dari Briggs, model adalah “Seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses seperti penilaian suatu kebutuhan, pemilihan media, dan evaluasi”.³ Trianto mengutip pendapat dari Joyce bahwa “Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran”.⁴ Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa model adalah suatu gambaran, pola, atau kerangka dalam suatu kegiatan yang dijadikan sebagai acuan atau pedoman.

¹ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013, hlm 13.

² Tim Prima Pena, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Gita Media Press, Jakarta, 2000, hlm. 751.

³ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2001, hlm. 221.

⁴ Tianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, Prestasi Pustaka Publisher, Jakarta, 2011, hlm. 5.

Pengertian Pembelajaran berasal dari kata “belajar” yang mendapat awalan “pem” dan akhiran “an”. Pengertian belajar menurut Oemar Hamalik yaitu “Suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan”.⁵

Adapun pengertian dari pembelajaran, Abdul Majid menguraikan:

“Istilah pembelajaran secara sederhana bermakna sebagai upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya dan berbagai strategi, metode, dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan. Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”.⁶

Pengertian lain dari pembelajaran juga dikemukakan oleh Daryanto bahwa “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran digunakan untuk menyiapkan suatu kondisi agar terjadi proses belajar mengajar antara guru dan siswa”.⁷

Martinis Yamin mengutip Lefrancois yang berpendapat bahwa “Pembelajaran (*instruction*) merupakan persiapan kejadian-kejadian eksternal dalam suatu situasi belajar dalam rangka memudahkan pemelajar belajar, menyimpan (kekuatan mengingat informasi), atau mentransfer pengetahuan dan ketrampilan”.⁸

Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa.

Pengertian dari model dan pembelajaran telah dikemukakan oleh para ahli di atas. Adapun pengertian model pembelajaran akan

⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Bumi Aksara, Jakarta, 2011, hlm. 28.

⁶ Abdul Majid, *Op.Cit.*, hlm. 4.

⁷ Daryanto, *Inovasi Pembelajaran Efektif*, Yrama Widya, Bandung, 2013, hlm.166.

⁸ Martinis Yamin, *Paradigma Baru Pembelajaran*, Referensi, Jakarta, 2013, hlm. 71.

dikemukakan oleh beberapa ahli berikut. Beberapa ahli tersebut mempunyai pandangan yang hampir sama tentang model pembelajaran.

Agus Suprijono berpendapat bahwa model pembelajaran merupakan “Landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisa terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat oprasional di kelas”.⁹ Pendapat yang hampir sama juga dikemukakan oleh Dewey yang dikutip oleh Abdul Majid. Ia mendefinisikan model pembelajaran sebagai “Suatu rencana atau pola yang dapat kita gunakan untuk merancang tatap muka di kelas, atau pembelajaran di luar kelas dan untuk menajamkan materi pengajaran”.¹⁰ Selain dari mengutip dari Dewey, Abdul Majid juga mengutip pendapat dari Joyce yang mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah “Suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas, atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain”.¹¹

Dari beberapa penjelasan tentang model pembelajaran, maka didapatkan pengertian bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka, perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. salah satu tujuan dari penggunaan model pembelajaran adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik selama belajar. Maka mempelajari dan menguasai model pembelajaran merupakan kewajiban dan hal yang sangat penting bagi para pendidik untuk mendidik para peserta didiknya, karena dengan mempelajari dan menguasai beberapa

⁹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar, Surabaya, 2014, hlm. 45.

¹⁰ Abdul Majid, *Op.Cit.*, hlm 13.

¹¹ Abdul Majid, *Loc.Cit.*

model pembelajaran maka seorang pendidik akan merasakan kemudahan di dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, sehingga tujuan pembelajaran yang hendak dicapai oleh seorang pendidik dalam proses pembelajaran dapat tercapai dan tuntas sesuai dengan tujuan dan harapan yang ingin dicapai.

b. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Model Pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang membedakan dengan strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut ialah:

- 1) Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya
- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan peserta didik belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai)
- 3) Tingkah laku pembelajaran yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.¹²

Dengan pemilihan metode, model, strategi, pendekatan, serta teknik pembelajaran, diharapkan adanya perubahan dari mengingat (*memorizing*) atau menghafal (*rote learning*) ke arah berfikir (*thinking*) dan pemahaman (*understanding*), dari model ceramah ke pendekatan *discovery learning* atau *inquiry learning*, dari belajar individual ke kooperatif, serta dari *subject centered* ke *clearer centered* ke konstruksinya pengetahuan peserta didik.¹³

c. Model Pembelajaran *Scramble*

1) Definisi Model Pembelajaran *Scramble*

Model pembelajaran *scramble* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif menurut Abdul Majid adalah “Bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif, yang

¹² Abdul Majid, *Op.Cit.*, hlm. 14.

¹³ Daryanto, *Op.Cit.*, hlm. 412.

anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen”.¹⁴

Senada dengan pendapat tersebut, Miftahul Huda berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif merupakan:

“Aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajar. Setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota yang lain”.¹⁵

Tentang pembelajaran kooperatif, Miftahul Huda juga menambahkan bahwa:

“Pembelajaran kooperatif biasanya melibatkan kelompok yang terdiri dari 4 siswa dengan kemampuan yang berbeda (heterogen). Konsekuensi positif dari pembelajaran ini adalah siswa diberi kebebasan untuk aktif dalam kelompok mereka. Dalam lingkungan pembelajaran kooperatif, siswa harus menjadi partisipan aktif. Dan melalui kelompoknya, dapat membantu komunitas pembelajaran yang saling membantu satu sama lain.”¹⁶

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, maka didapatkan pengertian dari model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Model pembelajaran kooperatif adalah sebuah model pembelajaran dengan membentuk siswa menjadi beberapa kelompok yang tiap kelompok terdiri dari 4-6 orang siswa yang dibagi secara heterogen untuk bekerjasama dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dalam kelompoknya dan setiap siswa harus bertanggung jawab terhadap kelompoknya masing-masing.

Sedangkan definisi dari model pembelajaran *scramble* sendiri menurut Aris Shoimin adalah:

“Model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban

¹⁴ Abdul Majid, *Op.Cit.*, hlm. 174.

¹⁵ Miftahul Huda, *Cooperative Learning*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2013, hlm. 29.

¹⁶ *Ibid*, hlm. 32-33.

yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. *Scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata”.¹⁷

Aris Shoimin juga menambahkan penjelasannya tentang definisi dari model pembelajaran *scramble*, bahwa:

“Pembelajaran kooperatif metode *scramble* adalah sebuah metode yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Dalam pembelajaran ini perlu adanya kerja sama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompoknya dapat berfikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal. Metode permainan ini diharapkan dapat memacu minat siswa dalam pelajaran membaca pemahaman bahasa”.¹⁸

Berdasarkan pengertian dari model pembelajaran *scramble* yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model *scramble* merupakan model yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok untuk meningkatkan latihan pengembangan dan penguasaan kosakata siswa.

Sesuai dengan sifatnya, Aris Shoimin membagi *scramble* ke dalam berbagai macam bentuk yakni:¹⁹

a) *Scramble* Kata

Scramble kata yakni sebuah permainan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna misalnya:

alpjera = pelajar

ktarsurt = struktur

¹⁷ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Ar-Ruz Media, Yogyakarta, 2014, hlm. 166.

¹⁸ *Ibid.*, hlm. 167.

¹⁹ *Ibid.*, hlm. 166.

- b) *Scramble* Kalimat
Scramble kalimat yakni sebuah permainan menyusun kalimat dari kata-kata acak. Bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, tepat, dan benar. Contoh nya:
berasal – tradisional – seruling – musik – alat - Bandung
= alat musik tradisional seruling bersal dari bandung.
- c) *Scramble* Wacana
Scramble wacana yakni permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat-kalimat acak. Hasil susunan wacana hendaknya logis, bermakna.

Melalui model pembelajaran *scramble*, siswa dapat dilatih berkreasi menyusun kata, kalimat, atau wacana yang acak susunannya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya. Model pembelajaran *scramble* ini sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa salah satunya dalam pembelajaran kosakata.

2) Langkah-langkah Model Pembelajaran *Scramble*

Setiap model pembelajaran memiliki prosedur atau langkah kerja yang dijadikan sebagai pedoman atau acuan oleh orang yang akan menggunakan model tersebut. Adapun prosedur (langkah-langkah) dalam model pembelajaran *scramble* antara lain:²⁰

- a) Guru menyiapkan sebuah wacana, kemudian keluarkan kalimat-kalimat yang terdapat dalam wacana tersebut ke dalam kartu-kartu kalimat.
- b) Guru membuat kartu soal beserta kartu jawaban yang diacak nomornya sesuai materi bahan ajar teks yang telah dibagikan sebelumnya dan membagikan kartu soal tersebut.
- c) Siswa dalam kelompok masing-masing mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok, sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa.
- d) Siswa diharuskan dapat menyusun kata jawaban yang telah tersedia dalam waktu yang telah ditentukan. Setelah selesai mengerjakan soal, hasil pekerjaan siswa dikumpulkan dan dilakukan pemeriksaan.

²⁰ Retno Susilowati, *Teknik Scramble Untuk Mendukung PBM Mata Pelajaran Fikh di MTs Majalah Pendidikan bahasa Arab AL-FUSHA*, Prodi Pendidikan Bahasa Arab Jurusan Tarbiyah STAIN Kudus, Volume 1 Nomr 3, Juli-September, 2013, hlm. 104.

Langkah-langkah yang telah disebutkan di atas tidak bersifat pakem, namun langkah tersebut bisa dijadikan acuan ketika menggunakan model pembelajaran *scramble* dengan berbagai variasi langkahnya sesuai keinginan guru dengan melihat situasi/kondisi kelas yang ada. Dan inti dari dari prosedur model pembelajaran *scramble* ini adalah terletak pada acak huruf/kata/kalimat (sesuai soal yangdiberikan guru) dengan siswa mencari dan menyusun jawaban (huruf/kata/kalimat) yang telah diacak.

3) Kelebihan Model Pembelajaran *Scramble*

Semua model pembelajaran tentu mempunyai kelebihan masing-masing. Seperti halnya dengan model pembelajaran *scramble*. Di antara kelebihan dari *scramble* ini antara lain:²¹

- a) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya. Setiap anggota kelompok harus mengetahui bahwa semua anggota mempunyai tujuan yang sama. Mereka harus berbagi tugas dan tanggung jawab, dikenai evaluasi dan berbagi kepemimpinan.
- b) Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk saling belajar sambil bermain. Mereka dapat berkreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuat mereka stres atau tertekan.
- c) Selain membangkitkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu metode *scramble* juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok.
- d) Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan.
- e) Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju.

Berdasarkan dari pernyataan tersebut, melalui model pembelajaran *scramble*, siswa dapat berlatih untuk bertanggung jawab, berbagi kepemimpinan, belajar sambil bermain,

²¹ Aris Shoimin, *Op.Cit.*, hlm. 168-169.

membangkitkan kegembiraan, melatih ketrampilan, dan memupuk solidaritas antar teman. Dan satu hal yang penting dalam metode *scramble* ini, siswa tidak sekedar berlatih memahami dan menemukan susunan teks yang baik dan logis. Tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis dan analitis. Hal-hal yang berkenaan dengan aspek kebahasaan, kebenaran, ketepatan struktur kalimat, dan tanda baca dapat menjadi perhatian siswa.

d. Model Pembelajaran *Card Sort*

1) Definisi Model Pembelajaran *Card Sort*

Card sort merupakan salah satu pembelajaran aktif (*active learning*) atau pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa dalam pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Hisyam Zaini mengemukakan bahwa pembelajaran aktif adalah

“Suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Ketika siswa belajar dengan aktif, berarti mereka mendominasi aktifitas pembelajaran. Dengan ini, mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi, memecahkan persoalan atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. Dengan belajar aktif ini, peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental, tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara ini biasanya peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan”.²²

Sedangkan yang dimaksud dengan pembelajaran aktif menurut Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad adalah

“Memposisikan guru sebagai orang yang menciptakan suasana belajar yang kondusif atau sebagai fasilitator dalam belajar, sementara siswa sebagai peserta belajar yang harus aktif. Dalam proses pembelajaran aktif, terjadi dialog yang interaktif antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru atau siswa dengan sumber belajar lainnya”.²³

²² Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif, Pustaka Insan Madani*, Yogyakarta, 2008, hlm. 30.

²³ Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan pendekatan PAILKEM*, Bumi Aksara, Jakarta, 2013, hlm. 10.

Dalam pendapat lain, yang dikemukakan oleh J. Mursell dan S. Nasution, model pembelajaran aktif adalah “Suatu pendekatan pembelajaran yang lebih memungkinkan siswa aktif dan bertanggung jawab dalam memahami pembelajaran baik secara individu maupun secara kelompok”.²⁴

Menurut pendapat Melvin L. Silberman yang diterjemahkan oleh Raisul Muttaqin, model pembelajaran aktif tipe pemilihan kartu (*card sort*) merupakan “Aktivitas kerjasama yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta tentang benda, atau menilai informasi. Gerak fisik di dalamnya dapat membantu menggairahkan siswa yang merasa penat”.²⁵ Pendapat tersebut diperkuat oleh Hisyam Zaini, Sekar Ayu Aryani, dkk bahwa “Penggunaan strategi *card sort* ini merupakan kegiatan yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta, tentang obyek atau mereview informasi. Gerakan fisik yang dominan dalam strategi ini dapat membantu mendinamiskan kelas yang jenuh atau bosan”.²⁶

Berdasarkan pandangan para ahli tersebut mengenai *card sort*, dapat diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran *card sort* ini akan membantu dalam mendinamiskan dan menggairahkan kelas yang terasa jenuh, bosan, dan penat. Melalui pembelajaran model permainan pemilihan kartu (*card sort*) yang disertai dengan gambar, diharapkan dapat membantu siswa dalam mengingat, memahami dan membangun informasi lewat gambar tersebut, sehingga siswa tidak mudah lupa karena pembelajaran bersifat konkret (lewat gambar).

²⁴ J. Mursell dan S. Nasution, *Mengajar dengan Sukses: Successful Teaching*, Bumi Aksara, Jakarta, 1995, hlm. 29.

²⁵ Raisul Muttaqin, *Active Learning 101 Cara Belajar Aktif*, Nusamedia, Bandung, 2006, hlm. 169.

²⁶ Hisyam Zaini, dkk, *Op.Cit.*, hlm. 50.

Card sort adalah model pembelajaran dengan menggunakan media sederhana. Penggunaan media *card sort* sangat cocok dengan karakteristik siswa usia MI dari kelas I sampai kelas VI yang notabennya masih anak-anak dengan rentang usia 7-11 tahun. Menurut teori psikologi pendidikan yang dikemukakan oleh Jean Piaget yang dikutip oleh Muhibin Syah bahwa anak pada usia tersebut tengah berada pada tahap *concrete operational* (7-11 tahun). Anak-anak dalam rentang usia 7-11 tahun baru mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret. Inilah yang menjadi alasan perkembangan kognitif anak yang berusia 7-11 tahun tersebut dinamakan tahap konkret operasional.²⁷ Oleh karena itu mereka memerlukan banyak ilustrasi, gambar, model dan kegiatan lainnya. Penggunaan media *card sort* di dalam kelas dapat dilakukan dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Jadi, *card sort* adalah suatu model belajar mengajar yang disusun sedemikian rupa dalam kegiatan belajar mengajar yang terpusat pada siswa dengan menggunakan permainan kartu yang berisi informasi atau contoh yang tercakup dalam satu atau lebih kategori, untuk mencapai tujuan kegiatan belajar mengajar. Disamping itu, metode *card sort* ini juga merupakan strategi yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

2) Langkah-langkah Model Pembelajaran *Card Sort*

Seperti halnya dengan model pembelajaran *scramble*, model pembelajaran *card sort* juga memiliki prosedur (langkah-langkah) untuk dijadikan pedoman penggunaan model tersebut. Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran *card sort* antara lain:²⁸

²⁷ Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm. 72.

²⁸ Marno dan M. Idris, *Strategi, Metode, dan Teknik Mengajar*, Arruz Media, Yogyakarta, 2014, hlm. 154-155.

- a) Bagikan kertas yang berisi informasi atau contoh atau langkah-langkah yang telah disusun secara sistematis dalam satu kategori tertentu atau lebih secara acak.
- b) Biarkan siswa berbaur aktif mencari kawan yang memiliki kertas dengan kategori yang sama.
- c) Setelah siswa menemukan kawan-kawan dalam satu kategori, mintalah mereka berdiri berjajar sesuai urutan kategori dan menjelaskan kategori tersebut ke seluruh kelas
- d) Setelah semua kategori dijelaskan, berilah penjelasan tentang hal-hal yang masih dianggap perlu agar semua siswa memperoleh pemahaman yang utuh.

Sedangkan menurut Hisyam Zaini penerapan strategi (metode) belajar *card sort* dengan langkah-langkah atau prosedur yang dilakukan sebagai berikut:²⁹

- a) Bagikan kertas yang bertuliskan informasi atau kategori tertentu secara acak.
- b) Tempelkan kategori utama di papan atau kertas di dinding kelas.
- c) Mintalah peserta didik untuk mencari temannya yang memiliki kertas atau kartu yang berisi tulisan yang sama untuk membentuk kelompok dan mendiskusikannya.
- d) Mintalah mereka untuk mempresentasikannya.

Inti dari model pembelajaran *card sort* adalah pada mencocokkan kartu dalam berbagai kategori. Siswa terlibat aktif dengan antar teman untuk mencari kartu yang cocok dengan kategori yang sama dan membuat kelompok. Langkah-langkah tersebut bisa dijadikan acuan untuk menerapkan model pembelajaran *card sort* dan bisa divariasikan dan diinovasi sesuai dengan kehendak guru dan situasi serta kondisi dalam kelas. Karena teknik ini sebenarnya merupakan gabungan antara teknik pembelajaran aktif individual dengan teknik pembelajaran kolaboratif atau teknik pembelajaran kooperatif bergantung pada keinginan guru.³⁰

²⁹ Hisyam Zaini, dkk, *Op.Cit.*, hlm. 50.

³⁰ Warsono dan Hariyanto, *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013, hlm. 47.

3) Kelebihan Model Pembelajaran *Card Sort*

Dalam penggunaan media *card sort*, tentu mempunyai beberapa kelebihan seperti halnya dengan model pembelajaran *scramble*. Diantara kelebihan yang dimiliki oleh model pembelajaran *card sort* anatar lain:³¹

a) Mudah dibawa

Dengan ukurannya yang kecil, membuat media *card sort* dapat disimpan dimana saja, di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.

b) Praktis

Media *card sort* sangat praktis dan simpel. Dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus. Biaya pembuatan media *card sort* ini pun sangatlah murah, karena dapat menggunakan barang-barang bekas seperti kertas kardus sebagai kartunya.

c) Mudah diingat

Karakteristik media *card sort* adalah menyajikan huruf-huruf dan gambar pada setiap kartu yang disajikan. Sajian huruf dan gambar dalam kartu ini akan memudahkan siswa untuk mengingat dan menghafal bentuk huruf dan gambar tersebut.

d) Menyenangkan

Media *card sort* dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Jadi siswa akan belajar sambil bermain. Melalui belajar sambil bermain, maka siswa akan lebih mudah menerima pelajaran karena siswa ada dalam kondisi yang lepas, bebas, dan rileks, serta tidak dalam tekanan sehingga pembelajaran akan menyenangkan.

³¹ Hisyam Zaini, *Op.Cit.*, hlm. 50.

e) Mendinamisir kelas yang membosankan

Dengan menggunakan *card sort* melalui cara permainan siswa tidak akan merasa bosan dan jenuh. Pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan, siswa merasa mereka seperti sedang bermain karena pada dasarnya anak-anak lebih suka bermain dari pada belajar.

f) Siswa menjadi aktif

Metode *card sort* mengajak untuk aktif, karena dalam metode ini siswa ikut terlibat semuanya. Biasanya dalam satu kelas hanya ada beberapa siswa yang aktif dan yang lainnya hanya pasif melihat saja. Dengan menggunakan metode ini maka semua siswa akan ikut terlibat sehingga pembelajaran akan lebih komunikatif.

Jadi, kelebihan dari model pembelajaran *card sort* adalah mudah dibawa, simpel dan praktis, mudah diingat, menyenangkan, dapat mendinamisir kelas yang membosankan dan membuat siswa menjadi aktif. Sehingga model pembelajaran *card sort* sangat tepat bila diterapkan dalam jenjang SD/MI. Karena seperti yang telah diutarakan, bahwa usia SD/MI (7-11) tahun berada dalam tahap konkret-operasional, maka mereka memerlukan banyak ilustrasi, gambar, model dan kegiatan lainnya. Dan *card sort* hadir sebagai salah satu model yang mengatasi dan memenuhi kebutuhan mereka.

2. Kemampuan Menghafal Kosa Kata

a. Definisi dan Manfaat Menghafal

Definisi dari menghafal dikemukakan oleh Tim Prima Pena bahwa menghafal adalah “Berusaha meresapkan kedalam pikiran agar selalu ingat”.³² Setiap kegiatan pasti mempunyai berbagai manfaat

³² Tim Prima Pena, *Op.Cit.*, hlm. 307.

dalam melakukannya. Diantara manfaat menghafal menurut Jamal Ma'mur Asmani, antara lain:³³

- 1) Hafalan mempunyai pengaruh besar terhadap keilmuan seseorang. Orang yang mempunyai kekuatan untuk memperdalam pemahaman dan pengembangan pemikiran secara lebih luas.
- 2) Dengan menghafal pelajaran, seseorang bisa langsung menarik kembali ilmu setiap saat, dimanapun, dan kapanpun.
- 3) Siswa yang hafal dapat menangkap dengan cepat pelajaran yang diajarkan, apalagi kalau hubungannya dengan teori matematika, IPA, al-Qur'an Hadist, Bahasa Inggris dan sebagainya.
- 4) Aspek hafalan memegang peranan penting untuk mengendapkan ilmu dan mengkristalkannya dalam pikiran dan hati, kemudian meningkatkannya secara akseleratif dan massif.
- 5) Dalam konteks PAKEM, hafalan menjadi fondasi utama dalam mengadakan komunikasi interaktif dalam bentuk diskusi, debat, dan sebagainya.
- 6) Dapat membantu penguasaan, pemeliharaan dan pengembangan ilmu. Pelajar yang cerdas serta mampu memahami pelajaran dengan cepat, jika ia tidak mempunyai perhatian terhadap hafalan, maka ia bagaikan pedagang permata yang tidak bisa memelihara permata tersebut dengan baik. Seringkali, kegagalan yang dialami para pelajar yang cerdas disebabkan oleh sikap menggantungkan pada pemahaman tanpa adanya hafalan.
- 7) Dengan menghafal, pemahaman bisa dibangun dan analisis bisa dikembangkan dengan akurat dan intensif.

Terkait dengan penelitian ini, melalui menghafal kosakata, diharapkan mampu membantu siswa mengingat, memahami dan menguasai kosakata dalam bahasa Inggris sesuai dengan tingkatan dan jenjang kelasnya.

³³ Jamal Ma'mur Asmani, *7 Tips Aplikasi PAKEM*, DIVA Press, Jogjakarta, 2011, hlm. 128-130.

Dalam menghafal akal atau otak manusia tidak bisa langsung menerima informasi yang masuk, tetapi melewati serangkaian proses ketika terjadi proses mengajar. Informasi adalah input lingkungan yang diproses dan disimpan dalam ingatan serta output dalam bentuk beberapa kemampuan yang dipelajari.³⁴ Untuk itu, diperlukan sebuah model pembelajaran yang menyenangkan guna menunjang proses menghafal, mengingat dan menguasai kosakata yang tentunya model pembelajaran tersebut harus disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik siswa.

b. Pengertian Kosakata

Kasihani Suyanto mendefinisikan kosakata atau *vocabulary* sebagai “Kumpulan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa dan memberikan makna bila kita menggunakan bahasa tersebut”.³⁵ Kemampuan kosakata merupakan salah satu aspek kemampuan bahasa. Kemampuan bahasa meliputi empat jenis kemampuan, yaitu kemampuan menyimak, kemampuan membaca, kemampuan berbicara dan kemampuan menulis. Seperti yang dikemukakan Soenardi Djiwandono bahwa:

“Kemampuan menyimak mengacu kepada kemampuan untuk memahami segala sesuatu yang diungkapkan orang lain secara lisan dalam bentuk kata-kata lepas, wacana pendek lewat kalimat, atau wacana yang lebih panjang seperti paparan lisan, pidato, kuliah, dan lain-lain. Kemampuan membaca merujuk pada kemampuan untuk memahami maksud dan pikiran orang yang diungkapkan secara tertulis dalam bentuk catatan singkat, surat, artikel, cerita pendek, novel, dan lain-lain. Kemampuan berbicara berupa kemampuan untuk mengungkapkan pikiran dan isi hati seseorang melalui bunyi-bunyi bahasa dan kata-kata yang dirangkai dalam susunan bahasa yang lebih lengkap seperti frasa, kalimat, dan wacana lisan yang lebih panjang, seperti cerita, pidato, dan lain-lain. Sementara itu, kemampuan menulis

³⁴ Hisyam Zaini, dkk, *Desain Pembelajaran di Perguruan Tinggi*, CTSD IAIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2002, hlm. 117.

³⁵ Kasihani K.E. Suyanto, *Op.Cit.*, hlm. 43.

adalah kemampuan untuk mengungkapkan diri melalui kata-kata dan kalimat yang disampaikan secara tertulis”.³⁶

Kosakata memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Inggris, seperti yang dikemukakan oleh Tarigan bahwa “Kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya, semakin kaya kosakata yang kita miliki semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa”.³⁷ Dari pernyataan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa apabila kita ingin menguasai bahasa Inggris, maka kita harus menguasai kosakatanya. Semakin banyak kosakata yang kita ketahui, maka akan semakin mudah pula dalam mempelajari bahasa Inggris.

Dalam kaitannya dengan cakupan kosakata, Tarigan mengungkapkan bahwa kosakata dasar terdiri atas:³⁸

- a) Istilah kekerabatan (*family*); misalnya: *father, mother, brother, sister, grand father, grand mother*;
- b) Nama-nama bagian tubuh (*part of body*); misalnya: *nose, eye, ear, cheek, head*;
- c) Kata ganti (*pronoun*), misalnya *I, you, we, they, she, he, it, that, this*;
- d) Kata bilangan pokok (*numeral*); misalnya: *one, two, three, four, ten, one hundred*;
- e) Kata kerja pokok (*verb*); misalnya: *drinking, eating, sleeping, watching*;
- f) Kata keadaan pokok (*adjective*); misalnya: *rich, poor, clever, stupid, dirty, hungry, lazy, diligent*.
- g) Benda-benda universal; misalnya : *land, water, month, plant, animal*.

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah keseluruhan kata atau perbendaharaan kata atau istilah yang mengacu pada konsep-konsep tertentu yang dimiliki oleh seseorang anak dalam suatu lingkungan. Kemampuan menghafal

³⁶ M. Soenardi Djiwandono, *Tes Bahasa; Pegangan bagi Pengajar Bahasa*, PT Indeks, Jakarta, 2011, hlm. 8.

³⁷ Henry Guntur Tarigan, *Op.Cit.*, hlm. 2.

³⁸ *Ibid*, hlm. 3.

kosakata bahasa Inggris adalah kemampuan seseorang dalam menghafal atau mengingat perbendaharaan kata (kosakata) pada mata pelajaran bahasa Inggris. Sasaran yang dimaksud adalah siswa kelas IV MI Terpadu Darul Ulum 02 dan untuk mencapai kemampuan tersebut adalah melalui model pembelajaran *scramble* dan model pembelajaran *card sort* yang kemudian dikomparasikan.

c. Langkah-Langkah dalam Pembelajaran Kosakata

Langkah-Langkah Pembelajaran *mufradat* (dalam bahasa Inggris *vocabulary*) yang berarti kosakata, Ahmad Fuad Effendy menjelaskan lebih rinci tentang tahapan pembelajaran *mufradat* atau pengalaman siswa dalam mengenal dan memperoleh makna *mufradat* (kosakata), sebagai berikut:³⁹

- 1) Mendengarkan kata
Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendengarkan kata yang diucapkan guru atau media lain, baik berdiri sendiri maupun di dalam kalimat.
- 2) Mengucapkan kata
Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengucapkan kata yang telah didengarnya. Mengucapkan kata baru akan membantu siswa mengingat kata tersebut dalam waktu yang lebih lama.
- 3) Mendapatkan makna kata
Memberikan kesempatan siswa untuk mencari dan mendapatkan makna kata sendiri, namun tetap dikontrol oleh guru.
- 4) Membaca kata
Guru bisa menuliskan beberapa kata yang terkait dengan materi di papan tulis, kemudian siswa diberikan kesempatan membaca kata tersebut dengan suara yang keras.

³⁹ A. Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, Misykat Malang, Jogjakarta, 2005, hlm. 99-101.

5) Menulis kata

Mengingat karakteristik kata tersebut masih segar dalam ingatan siswa, maka penguasaan kosakata siswa akan terbantu bilamana ia diminta untuk menulis kata-kata yang baru dipelajarinya (dengar, ucap, paham, baca).

6) Membuat kalimat

Tahap terakhir dari kegiatan pembelajaran kosakata adalah menggunakan kata-kata baru itu dalam sebuah kalimat yang sempurna, baik secara lisan maupun tulisan.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa langkah langkah pembelajaran kosakata meliputi mendengarkan kata, mengucapkan kata, mendapatkan makna kata, membaca kata, menulis kata, dan membuat kalimat. Langkah-langkah tersebut bisa dijadikan bahan rujukan bagi guru dalam membelajarkan kosakata pada siswa. Langkah tersebut sebaiknya dilakukan secara urut dan terperinci agar hasil yang diperoleh sesuai dengan apa yang diharapkan.

d. Cara Menguji Kosakata (Tes Kosakata)

M. Soenardi Djiwandono menjelaskan maksud dari tes kosakata. Menurutnya, tes kosakata adalah tes tentang penguasaan arti kosakata yang dapat dibedakan menjadi penguasaan yang bersifat pasif-reseptif dan penguasaan yang bersifat aktif-produktif.⁴⁰

1) Penguasaan pasif-reseptif

Seseorang dengan kemampuan ini hanya dapat memahami arti suatu kata ketika kata itu didengar atau dibaca pada pembicaraan orang lain tanpa disertai kemampuan atau keinginan untuk menggunakan dalam pembicaraannya sendiri.

2) Penguasaan aktif-produktif

Penguasaan jenis kedua tidak hanya berupa pemahaman seseorang terhadap arti kata yang didengar atau dibaca melainkan secara nyata dan atas keinginan, kemampuan serta penguasaannya sendiri

⁴⁰ M. Soenardi Djiwandono, *Op.Cit.*, hlm. 126.

mampu menggunakan dalam wacana untuk mengungkapkan pikirannya.

Selain pengelompokan kosakata berdasarkan pemahaman dan penggunaannya secara aktif-produktif dan pasif-reseptif, masalah kosakata terkait dengan indikator yang diperlukan untuk memastikan adanya pemahaman kosakata dan kemampuan penggunaannya. Berbagai indikator pemahaman dan kemampuan penggunaan itu dibutuhkan untuk memastikan apakah seseorang dapat dikatakan memiliki penguasaan kosakata, dan jenis penguasaan kosakata yang mana seperti yang diperlukan dalam penyusunan tes kosakata.

Adapun indikator-indikator yang diperlukan untuk menguji kosakata siswa adalah sebagai berikut:⁴¹

1. Penguasaan pasif-reseptif

Indikator adanya penguasaan pasif-reseptif terhadap kosakata ditunjukkan dalam bentuk kemampuan untuk:

- a. Menunjukkan benda atau memperagakan sikap, tingkah laku dan lain-lain yang dimaksudkan oleh kata tertentu.
- b. Memilih kata sesuai dengan makna yang diberikan dari sejumlah kata yang disediakan.
- c. Memilih kata yang memiliki arti yang sama atau mirip dengan suatu kata (sinonim).
- d. Memilih kata yang memiliki arti yang berlawanan dengan suatu kata (antonim).

2. Penguasaan aktif-produktif

Indikator adanya penguasaan aktif-produktif terhadap kosakata ditunjukkan dalam bentuk kemampuan untuk:

- a. Menyebutkan kata sesuai dengan makna yang diminta.
- b. Menyebutkan kata lain yang artinya sama atau mirip (sinonim) dengan suatu kata.
- c. Menyebutkan kata lain yang artinya berlawanan.
- d. Menjelaskan arti kata dengan kata-kata dan menggunakannya dalam suatu kalimat yang cocok.

⁴¹ *Ibid.*, hlm. 130.

Untuk lebih jelasnya, rincian indikator penguasaan kosakata dengan jenis tes, beserta contoh butir tesnya akan dijelaskan dalam tabel 2.1.

Tabel 2.1
Rincian Indikator Penguasaan Kosakata Dengan Jenis Tes,
Beserta Contoh Butir Tesnya.⁴²

| NO | JENIS PENGUSAAN | INDIKATOR | JENIS TES | CONTOH |
|----|-----------------|---|-----------|---|
| 1. | PASIF-RESEPTIF | (1) menunjukkan sesuai perintah | OBJ | Pegang/tunjuk: <i>head/door/smile</i> |
| | | (2) memilih kata yang sesuai dengan uraian maknanya | OBJ | <i>What do we have in the morning?</i> <i>Dinner/lunch/breakfast</i> |
| | | (3) memilih sinonim | OBJ | <i>Massage:</i> <i>letter/telegram/news</i> |
| | | (4) memilih antonim | OBJ | <i>Rude:</i> <i>polite/soft/patient</i> |
| 2. | AKTIF-PRODUKTIF | (1) menunjukkan kata sesuai dengan uraian yang tersedia | SUBJ | Menyebutkan kata sesuai dengan deskripsi |
| | | (2) menunjukkan sinonim kata yang tersedia | SUBJ | Menyebutkan sinonim |
| | | (3) menunjukkan antonim kata yang tersedia | SUBJ | Menyebutkan antonim |
| | | (4) menjelaskan arti kata dengan kata atau kalimat | SUBJ | Menjelaskan arti kata dengan kata-kata. Menggunakan dalam kalimat |

Selain pendapat Soenardi Djiwandono mengenai tes kosakata, Tarigan juga menjelaskan dan memberikan alternatif pilihan tentang bagaimana cara menguji kosakata siswa. Ada empat cara untuk menguji kosakata, yaitu dengan:⁴³

⁴² *Ibid*, hlm. 130.

⁴³ Henry Guntur Tarigan, *Op.Cit.* , hlm. 23.

- 1) Identifikasi; sang siswa memberi respon secara lisan ataupun tertulis dengan mengidentifikasi sebuah kata sesuai dengan batasan atau penggunaannya.
- 2) Pilihan berganda; sang siswa memilih makna yang tepat bagi kata yang teruji dari tiga atau empat batasan
- 3) Menjodohkan; kata-kata yang teruji disajikan dalam satu lajur dan batasan-batasan yang akan dijodohkan sajikan secara sembarangan pada lajur lain.
- 4) Memeriksa; sang siswa memeriksa kata-kata yang diketahuinya atau yang tidak diketahuinya.

Cara-cara tersebut bisa disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa di kelas. Bisa memilih salah satu ataupun menggunakan semua tergantung pada guru.

3. Bahasa Inggris

a. Bahasa Inggris di MI/SD

Bahasa Inggris merupakan bahasa resmi yang digunakan secara internasional. Setiap negara dapat berkomunikasi secara resmi dengan negara lain melalui perantara bahasa Inggris. Kedudukan bahasa Inggris di Indonesia sebagai bahasa asing karena di Indonesia bahasa resmi atau bahasa nasionalnya menggunakan bahasa Indonesia.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mengembangkan tentang kurikulum yang sesuai dengan satuan pendidikan, potensi sekolah/daerah, karakteristik sekolah/daerah, sosial budaya masyarakat setempat dan karakteristik siswa.⁴⁴ Kurikulum KTSP sangat membantu guru dalam memahami karakteristik siswa karena kurikulum KTSP berpusat pada potensi, kebutuhan dan kepentingan siswa dan lingkungannya. Pembelajaran bahasa Inggris dalam kurikulum KTSP termasuk dalam kurikulum muatan lokal. Kurikulum muatan lokal merupakan bagian dari KTSP dan untuk jenjang MI/SD dengan alokasi waktu masing-masing 2 jam pelajaran dalam satu minggu. Kurikulum

⁴⁴ E. Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2009, hlm. 8.

muatan lokal bahasa Inggris termasuk dalam kebutuhan untuk meningkatkan bahasa asing (Arab, Inggris, Mandarin, dan Jepang).⁴⁵

Seiring dengan perkembangan zaman, kurikulum yang diterapkan dalam dunia pendidikan mengalami perubahan. Perubahan kurikulum yang dilakukan dikenal dengan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 yang diterapkan dalam pembelajaran di MI/SD lebih menekankan pengajaran pada tematik-integratif. Kedudukan pembelajaran bahasa Inggris dalam kurikulum 2013 dijadikan sebagai ekstrakurikuler, namun tiap-tiap sekolah swasta diberi kewenangan untuk menyelenggarakan pembelajaran bahasa Inggris untuk dimasukan dalam pembelajaran berdasarkan pada keputusan majelis dan musyawarah lembaga yang menaungi sekolah tersebut.⁴⁶

Pembelajaran bahasa Inggris di SD/MI lebih ditekankan pada pengenalan kosakata. Materi yang diajarkan dari kelas 1-6 lebih ditekankan pada kosakata dengan tingkat kesulitan yang berbeda sesuai dengan jenjang kelasnya. Hal ini dikarenakan pembelajaran kosakata disesuaikan dengan karakteristik siswa dan usia siswa sehingga siswa dapat mencapai pembelajaran yang maksimal.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris di MI/SD

Tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris di SD menurut Standar Isi BNSP (Badan Standar Nasional Pendidikan) dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa yang digunakan untuk menyertai tindakan atau *language accompanying action*. Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SD menurut Standar Isi BNSP bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan (*language accompanying action*) dalam konteks sekolah.

⁴⁵ *Ibid*, hlm. 273.

⁴⁶ Inayatul Fajriyah, *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Kartu Gambar Pada Siswa Kelas II SD Muhammadiyah Purwodiningratan 2 Yogyakarta*, Skripsi, PGSD FIP, Universitas Negeri Yogyakarta, 2013, hlm. 2-3.

- 2) Memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global.⁴⁷

c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Bahasa Inggris di MI/SD

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 yaitu tentang standar kompetensi lulusan untuk satuan pendidikan dasar dan menengah yang dikutip oleh Kasihani E. Suyanto, bahwa Standar Kompetensi Lulusan Satuan Pendidikan (SKLSP) dikembangkan berdasarkan tujuan setiap satuan pendidikan. Untuk mata pelajaran bahasa Inggris sebagai muatan di SD/MI sebagai berikut:⁴⁸

- 1) Mendengarkan
Memahami instruksi, informasi, dan cerita sangat sederhana yang disampaikan secara lisan dalam konteks kelas, sekolah, dan lingkungan sekitar.
- 2) Berbicara
Mengungkapkan makna secara lisan dalam wacana interpersonal dan transaksional sangat sederhana dalam bentuk instruksi dan informasi dalam konteks kelas, sekolah, dan lingkungan sekitar.
- 3) Membaca
Membaca nyaring dan memahami makna dalam instruksi, informasi, teks fungsional pendek, dan teks deskriptif bergambar sangat sederhana yang disampaikan secara tertulis dalam konteks kelas, sekolah, dan lingkungan sekitar.
- 4) Menulis
Menuliskan kata, ungkapan, dan teks fungsional pendek sangat sederhana dengan ejaan dan tanda baca yang tepat.

Apabila seorang siswa memiliki perbendaharaan kata bahasa Inggris yang memadai maka otomatis akan lebih menunjang pada pencapaian empat kompetensi bahasa Inggris tadi. Demikian juga sebaliknya tanpa memiliki kosakata yang memadai seorang siswa akan mengalami kesulitan dalam pencapaian kompetensi berbahasa di atas.

⁴⁷ Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), *Satuan Standart Isi Kurikulum Pendidikan*, Kemendikbud, Jakarta, 2006, hlm. 403.

⁴⁸ Kasihani K.E. Suyanto, *Op.Cit.*, hlm. 5.

a. **Keterampilan Menyimak (*listening skill*)**

Keterampilan menyimak adalah suatu bentuk keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif.⁴⁹ Keterampilan menyimak sesuai dengan kebijakan pemilihan informasi secara tidak langsung terjadi pada proses menyimak. Proses transfer ilmu pengetahuan terjadi dalam kegiatan menyimak. Penyimak mendengarkan dengan baik informasi yang disampaikan oleh pemberi informasi. Pemberi informasi mendapatkan keuntungan dengan masukan atau pendapat lain yang diungkapkan oleh penyimak.

Tes kemampuan menyimak dapat dilakukan melalui wawancara, tanya jawab, menjawab isi dialog, menjawab pertanyaan yang berkenaan dengan drama yang baru ditonton dan bentuk tes lainnya.⁵⁰ Tanya jawab secara langsung dapat digunakan guru untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyimak penjelasan yang disampaikan guru mengenai kosakata kata yang diajarkan. Keterampilan menyimak dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris memegang peranan yang sangat penting. Suatu kata baru dapat dikenali siswa melalui proses menyimak.

Proses menyimak sangat diperlukan dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris karena sebagai pengenalan kata pertama dari suatu bahasa. Siswa dapat mengenali suatu bahasa dari mendengarkan ucapan orang lain. Kosakata bahasa Inggris yang baru saja dikenali siswa dapat diperoleh dari menyimak yang diucapkan oleh guru secara berulang-ulang sehingga siswa terbiasa dan dapat mengenal kosakata tersebut.

b. **Keterampilan Berbicara (*speaking skill*)**

Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan

⁴⁹ Iskandarwassid, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2011, hlm. 227.

⁵⁰ *Ibid.*, hlm 229.

kepada orang lain.⁵¹ Keterampilan berbicara sangat diperlukan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Keterampilan berbicara memberi penekanan dari informasi yang didapat pada proses menyimak. Keterampilan berbicara berarti memberi pengulangan dengan mengucapkan kembali kata/kalimat menggunakan bahasa sendiri. Kata-kata yang digunakan siswa dapat diperoleh dari proses menyimak.

c. **Keterampilan Membaca (*reading skill*)**

Keterampilan membaca merupakan keterampilan yang dapat dikembangkan. Keterampilan membaca menjadi alat yang digunakan untuk memberdayakan diri dalam pengembangan pengetahuan. Keterampilan membaca sebagai alat komunikasi bagi kehidupan manusia.⁵² Keterampilan membaca dapat membantu siswa dalam memahami kosakata yang diajarkan guru. Membaca lebih membantu siswa dalam memahami daripada hanya menyimak penjelasan dari guru. Membaca membantu siswa untuk menyerap pengetahuan lebih banyak. Membaca juga dapat memperluas pengetahuan dan tidak hanya bergantung satu pada informan saja.

d. **Keterampilan Menulis (*writing skill*)**

Keterampilan menulis sangat penting untuk penguasaan kosakata bahasa. Keterampilan menulis merupakan pengembangan dari keterampilan membaca. Keterampilan menulis didapatkan setelah keterampilan membaca dapat dikuasai. Kemampuan menulis lebih mengandalkan pada kemampuan berbahasa yang bersifat aktif dan produktif. Keterampilan menulis dapat digunakan untuk mengungkapkan pikiran atau perasaan. Seorang pemakai bahasa memiliki kesempatan untuk mengatur dan mempersiapkan diri dalam menulis. Pesan yang perlu diungkapkan dapat dipilih

⁵¹ *Ibid*, hlm. 241.

⁵² *Ibid*, hlm. 245.

secara cermat dan disusun secara sistematis agar mudah dipahami.⁵³

Jadi, pembelajaran bahasa Inggris di SD merupakan mata pelajaran muatan lokal atau sebagai ekstrakurikuler yang berisikan empat keterampilan dasar berbahasa Inggris dan bertujuan mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan yang menyertai tindakan siswa dan menyadari pentingnya bahasa Inggris sebagai bahasa global.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan permasalahan yang ada, berikut akan dipaparkan hasil dari penelitian relevan sebagai bahan referensi atau rujukan dalam penelitian ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Viny Indah Febriyanti, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta pada tahun 2014 dengan judul “Studi Komparasi Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga dengan Media Pembelajaran *Flash Cards* Terhadap Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Inggris Kelas IV di SDIT Amanah”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan antara penggunaan media pembelajaran ular tangga dengan media pembelajaran *flash cards* pada kelas IV SDIT Amanah. Hasil uji t thitung > ttabel yaitu $2,210 > 2,028$. Rata-rata nilai kemampuan menghafal kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga adalah 83,74 dan rata-rata nilai kemampuan menghafal kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran *flash cards* adalah 90,17. Jadi, media pembelajaran *flash cards* lebih baik daripada media pembelajaran ular tangga.⁵⁴

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada variabel terikatnya (*dependent*), yakni menghafal kosakata dan penelitiannya

⁵³ *Ibid*, hlm. 248-249.

⁵⁴ Viny Indah Febriyanti, *Studi Komparasi Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga dengan Media Pembelajaran Flash Cards Terhadap Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Inggris Kelas IV di SDIT Amanah*, Skripsi, FKIP, Universitas Muhammadiyah, 2014.

berbentuk komparasi dari dua model pembelajaran. Dalam penelitian ini, model pembelajaran yang dikomparasikan adalah *flash card* dan ular tangga, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah mengkomparasikan model *scramble* dengan *card sort*. Jadi letak perbedaannya adalah pada variabel bebas (*independent*).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Saidi Nasirun, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2014 dengan judul “Upaya Meningkatkan Pemahaman Mufrodat melalui Metode *Card Sort* pada Pembelajaran Bahasa Arab Kelas IV Semester II di MI Nurul Hidayah Trenten Candimulyo Magelang”. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Mufrodat dengan media *card sort* (Pemilihan Kartu) mampu meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan dalam prestasi belajar Bahasa Arab. Pada pra tindakan rata-rata skor sebesar 62,00 dengan persentase ketuntasan 40%, pada siklus I meningkat sebesar 46,66% dengan nilai rata-rata skor 69,33 dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 80% dengan nilai rata-rata skornya 82,66. Nilai rata-rata siklus I dan siklus II sebesar 75,99. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan disetiap siklus yang telah dilakukan.⁵⁵

Penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis mempunyai persamaan, yakni pada penggunaan model *card sort* untuk pemahaman mufrodat (dalam bahasa Inggris *vocabulary*) yang artinya adalah kosakata. sedangkan letak perbedaannya adalah pada desain penelitian, dimana penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah berbentuk komparasi yang salah satu model pembelajaran yang akan dikomparasikan adalah *card sort*, jadi terdapat dua variabel bebas dalam penelitian penulis, yakni

⁵⁵ Saidi Nasirun, *Upaya Meningkatkan Pemahaman Mufrodat melalui Metode Card Sort pada Pembelajaran Bahasa Arab Kelas IV Semester II di MI Nurul Hidayah Trenten Candimulyo Magelang*, Skripsi, Jurusan PGSD FITK, UIN Sunan Kalijaga, 2014.

scramble dan *card sort* sedangkan dalam penelitian ini adalah hanya satu variabel bebas, yakni *card sort*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Sumiati Abas, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo pada tahun 2015 dengan judul "Penerapan Model Permainan *Scramble* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas IV SDN 38 Hulonthalangi Kota Gorontalo". Sesuai hasil penelitian observasi awal dari 24 orang siswa terlihat penguasaan kosakata siswa masih rendah yaitu sebesar 1,89%. Pada siklus I hasil penguasaan kosakata siswa yaitu 51 atau 2,13% mulai terlihat peningkatan akan tetapi belum mencapai KKM, maka dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II mengalami peningkatan dalam penguasaan kosakata yaitu sebesar 67,5 atau 2,81%. Terdapat peningkatan dari siklus I ke-II sebesar 0,68%. Dengan demikian Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model permainan *scramble* dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa di kelas IV SDN 38 Hulonthalangi Kota Gorontalo.⁵⁶

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *scramble*, dan variabel terikatnya adalah pada kosakata. Sama halnya dengan penelitian penulis, variabel bebas dalam penelitian yang dilakukan penulis salah satunya adalah *scramble* dan variabel terikatnya adalah kosakata yang fokus pada menghafal kosakata. Namun, sisi perbedaannya terletak pada desain penelitian, bahwa penelitian ini mempunyai satu variabel bebas, yakni *scramble*, sedangkan penelitian oleh penulis mempunyai dua variabel bebas, yakni *scramble* dan *card sort* yang kemudian dilakukan komparasi untuk mengetahui model pembelajaran mana yang lebih baik dalam meningkatkan kosakata siswa.

⁵⁶ Siti Sumiati Abas, *Penerapan Model Permainan Scramble untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas IV SDN 38 Hulonthalangi Kota Gorontalo*, Skripsi, Jurusan PGSD FIP, Universitas Negeri Gorontalo, 2015.

C. Kerangka Berpikir

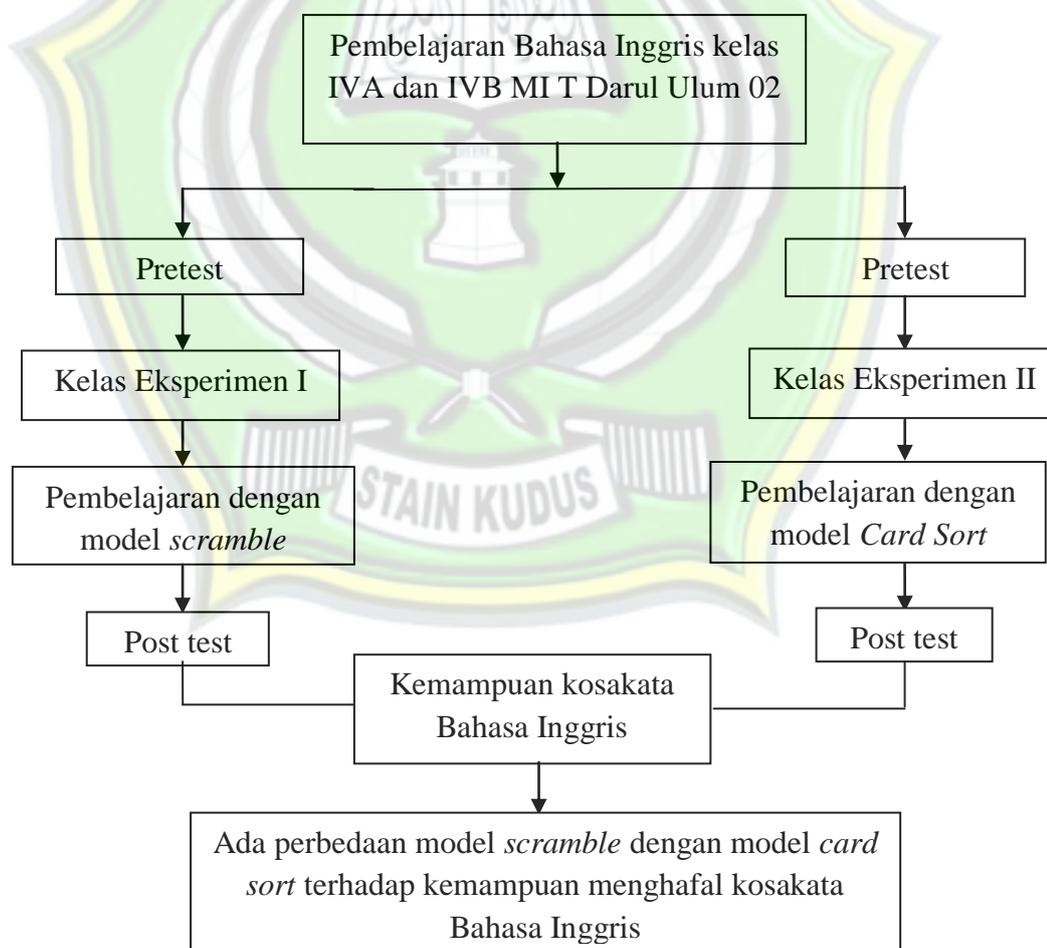
Di Indonesia, bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang diajarkan di sekolah/madrasah mulai dari tingkat dasar/ibtidaiyah, sampai tingkat perguruan tinggi. Anak-anak sebagai generasi penerus bangsa yang merupakan sumber daya manusia, harus memiliki keahlian dalam berbahasa asing, khususnya bahasa Inggris. Maka sumber daya manusia di Indonesia ini harus ditingkatkan agar mampu bersaing dalam percaturan dunia.

Salah satu cara yang dilakukan untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah melalui pembelajaran di sekolah. Guru merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pendidikan yang baik, sebagaimana yang diharapkan masyarakat dewasa ini dan sifatnya yang selalu menantang, mengharuskan adanya pendidik yang baik, berkualitas, dan profesional. Namun, mayoritas proses pembelajaran bahasa Inggris di lapangan masih didominasi oleh guru. Dengan kata lain, pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran biasa yang banyak berpusat pada guru. Selain itu guru masih jarang menggunakan media pembelajaran, dan sangat jarang melakukan kerja kelompok. Hal ini mengakibatkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan kesulitan dalam menerima materi pelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar bahasa Inggris siswa. Salah satu penentu hasil belajar bahasa Inggris siswa adalah dari penguasaan kosakatanya. Apabila siswa hafal dan menguasai kosakata, maka akan mudah dalam menerima materi pembelajaran sehingga akan berimbas pada hasil belajarnya.

Sama halnya dengan yang terjadi di MI Terpadu Darul Ulum 02 Ngembalrejo Bae Kudus pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris khususnya pada siswa kelas IV masih termasuk dalam pembelajaran konvensional. Metode yang sering digunakan adalah metode ceramah, metode tanya jawab, dan metode pemberian tugas. Guru mengalami kesulitan dalam membelajarkan kosakata Bahasa Inggris kepada siswa. Guru hanya membelajarkan kosakata Bahasa Inggris dengan cara menuliskan kosakata di papan tulis kemudian mengajak siswa membaca bersama-sama. Membaca

kosakatanya pun hanya beberapa kali sehingga siswa sering lupa dengan kosakata yang baru saja dipelajarinya. Mereka masih sangat kesulitan dalam mengingat-ingat kosakata. Hal ini terbukti ketika guru mengadakan tanya jawab tentang kosakata, siswa lebih banyak diam karena lupa.

Berdasarkan teori-teori dari para ahli dan penelitian yang relevan, telah terbukti bahwa model pembelajaran *scramble* dan model pembelajaran *card sort* dapat membantu siswa dalam mengembangkan wawasan pemikiran kosakata. Kedua tipe model pembelajaran kooperatif ini tentu akan menghasilkan hasil belajar kognitif dan kemampuan siswa dalam menghafal kosakata yang berbeda yang kemudian dalam penelitian ini dilihat sejauh mana perbandingannya. Adapun kerangka berpikir yang akan dilakukan oleh peneliti digambarkan pada bagan berikut :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Suharsimi Arikunto menjelaskan bahwa hipotesis adalah “Suatu jawaban bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai akhir terbukti melalui data yang terkumpul”.⁵⁷

Selain Arikunto, Sugiyono juga mengemukakan pendapatnya bahwa hipotesis merupakan “Jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh dari pengumpulan data”.⁵⁸ Dari kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara dari permasalahan data atau rumusan dalam penelitian.

Berdasarkan masalah dalam penelitian ini, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah ada perbedaan kemampuan menghafal kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV antara menggunakan model pembelajaran *scramble* dengan model pembelajaran *card sort* di MI Terpadu Darul Ulum 02 Ngembalrejo Bae Kudus tahun pelajaran 2017/2018

⁵⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Rineka Cipta, Jakarta, 2014, hlm. 110.

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung, 2014, hlm. 96.