

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Efektivitas

Efektivitas memiliki makna yang berbeda bagi setiap orang, tergantung dari sudut pandang dan ketrampilan masing – masing. Efendi et al. (2023) menyatakan efektivitas berasal dari kata efektif, yang menggambarkan kemampuan untuk mencapai hasil yang diinginkan, berhasil, memiliki dampak, mempengaruhi, atau meninggalkan kesan. Naufal & Hindun (2024) menyebutkan efektivitas adalah penilaian yang dibuat sehubungan dengan prestasi individu, kelompok, dan organisasi. Semakin dekat prestasi maka terhadap prestasi yang diharapkan (standar), mereka dinilai semakin lebih baik. Sedangkan menurut Pardede (2021) mengidentifikasi efektifitas sebagai ukuran sejauh mana suatu upaya atau kegiatan berhasil mencapai hasil yang memuaskan.

Dapat disimpulkan bahwa efektifitas adalah sebagai alat ukur kesuksesan suatu upaya atau kegiatan, namun penilaiannya sangat tergantung pada perspektif, tujuan, dan standar yang diterapkan oleh pihak yang menilai.

2. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka atau pola yang digunakan untuk menyusun kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang materi ajar, dan mengarahkan jalannya proses

pembelajaran di kelas maupun dilingkungan. Model pembelajaran dapat digunakan sebagai alternatif guru bias menentukan model pembelajaran ini sesuai dengan efektif . Model pembelajaran ini berfungsi sebagai paduan bagi guru dalam merancang serta melaksanakan kegiatan belajar. Selain itu model pembelajaran membantu guru dalam menentukan langkah – langkah pembelajaran, mempermudah proses mengajar, ketrampilan, nilai dan strategi berfikir untuk mencapai tujuan pembelajaran (Asyafah,2019).

Model Pembelajaran merupakan suatu pola yang dijadikan acuan dalam merancang proses pembelajaran di kelas. Model ini mencerminkan pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran, mencakup tujuan pengajar, tahapan kegiatan belajar, lingkungan belajar serta pengolahan kelas (Suciati et al., 2018).

Model pembelajaran adalah suatu kerangka yang digunakan guru untuk mengelolah proses belajar mengajar agar lebih baik dan terstruktur. Strategi dan teknik yang diterapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Eko,2021; Pribadi 2020).Tujuan model pembelajaran adalah untuk kompetensi yang diinginkan sesuai dengan kurikulum, membangun landasan karakter, dan sikap positif (Rahman et al.,2024:Soepandi,2019). Berdasarkan pemaparan pengertian model pembelajaran para ahli dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka yang memberikan gambaran dan langkah – langkah pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Pengertian Model Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah merupakan suatu teori yang memahami bahwa belajar tidak hanya sebatas rutinitas yang dilakukan oleh manusia. Melainkan sebuah kegiatan yang dilakukan manusia untuk membangun dan merangkai pengetahuannya sendiri dari pengalamannya masing – masing (Istiadah, 2020). Guru memiliki peran yang sangat banyak di kelas, salah satunya sebagai fasilitator. Sebagai fasilitator guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif sehingga menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan (Rahmawati & Suryadi, 2019).

Konstruktivisme adalah suatu filsafat pengetahuan yang memiliki anggapan bahwa ilmu pengetahuan adalah suatu hasil dari bentuk konstruksi (bentuk suasana bangunan) yang dibentuk oleh manusia itu sendiri, Manusia mengkonstruksi pengetahuan mereka melalui interaksi dengan objek, fenomena pengalaman dan lingkungan mereka sendiri (Pohan, 2019). Hills seseorang ahli filsafat mengatakan bahwa konstruktivisme merupakan keadaan dimana manusia bertindak untuk mempraktekan ilmu yang telah dipelajari atau dapat menghasilkan suatu karya (Supralan, 2019).

Model Konstruktivisme merupakan suatu model pembelajaran yang focus utamanya adalah membantu siswa lebih percaya diri dengan kemampuan yang dimiliki berani mengenal lingkungan sekitarnya dan berani untuk menyuarakan gagasan secara ide – ide yang dimiliki Oleh sebab itu sebagai guru harus kreatif untuk mengenal sikap dan perilaku siswa masing-masing.

4. Langkah – Langkah Pelaksanaan Model Konstruktivisme

Dalam Pendekatan Konstruktivisme, pembelajaran terjadi dalam proses atau tahapan berikut:

- a. Tahap Satu : Membuat peserta didik terorganisir dalam belajar, menerangkan maksud pembelajaran memberikan penjelasan tentang penyediaan yang diperlukan fenomena, demonstrasi.
- b. Tahap Dua : Membuat peserta didik terorganisir dalam belajar. Pengajar menunjang siswa dalam mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan pada masalah itu.
- c. Tahap Tiga : Memberikan Pendampingan dalam penyelidikan individu maupun kelompok. Tenaga pendidik ini mendukung peserta didik dalam melakukan uji coba, memperoleh pemahaman serta memecahkan masalah.
- d. Tahap Empat : Mengingatkan serta menampilkan produk karya. Tenaga pendidik mendorong peserta didik menyusun membuat laporan, video, dan model.
- e. Tahap Lima : Analisis serta evaluasi prosedur penyelesaian masalah tenaga didik menolong peserta.

didik memikirkan maupun menilai penelitian ini serta prosedur ini diterapkan.

5. Kelebihan dan Keurangan Model Konstruktivisme

Model Pembelajaran Konstruktivisme memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut.

Memberikan kesempatan pada siswa untuk mengemukakan pendapatnya sendiri. Memberikan kesempatan pada siswa untuk berfikir tentang dengan

menggunakan pengalamannya sendiri biar kreatif. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba gagasan baru. Memberikan pengalaman yang berhubungan dengan gagasan yang telah dimiliki siswa. Mendorong siswa untuk memikirkan perubahan gagasan mereka. Melihat siswa berfikir kritis dan kreatif.

Kekurangan Model Konstruktivisme:

Kegiatan belajar dengan menggunakan model konstruktivisme ini secara konseptual adalah sebuah proses belajar yang bukan merupakan perolehan informasi yang berlangsung suatu arah dari arah luar ke dalam melalui proses asimilasi dan akomodasi yang bermuara pada pematangan struktur kognitif. Siswa merupakan suatu proses pembentuk pengetahuan .

Guru berperan membantu terciptanya proses penransfereran pengetahuan pada siswa yang berjalan lancar. Sarana belajar bahwa peran utama dalam kegiatan belajar adalah aktivitas siswa dalam mengonstruksi pengetahuannya sendiri. Evaluasi bahwa lingkungan belajar ini sangat mendukung munculnya pandangan dan inspirasi dan realitas.

1. Media Pembelajaran Me-flashcard

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Syarif Bahari Djamarah dan Azwan Zain, 2020:121)

Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran (Ashar 2011) mengatakan media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media

pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi pola hidup gotong royong. Sedangkan menurut (Fatria, 2017:140) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses pembelajaran.

Dari beberapa pemaparan diatas dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan serta mendorong siswa pada kondisional tertentu dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain sebagai alat perantara media pembelajaran juga ditunjukan untuk membantu merangsang minat siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung unsur instruksional untuk merangsang siswa untuk belajar. Sehingga efektifitas dan tujuan belajar pembelajaran akan tercapai.

b. Jenis Media Pembelajaran

Gunawan & Ritonga (2019) membagi media berdasarkan indra yang terlibat yaitu:

- 1). Media audio, yaitu media yang hanya melibatkan indera pendengar dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Dilihat dari sifat pesan yang diterima media audio ini menerima pesan verbal dan non verbal. Pesan verbal audio yakni Bahasa lisan atau kata – kata, dan pesan non – verbal audio adalah seperti bunyi – bunyi dan vokalisasi, seperti gerutan, gumam, music dan lain- lain.
- 2). Media visual, yaitu media yang hanya melibatkan indra penglihatan. Termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak – verbal, media

cetak – grafis, dan media visual non – cetak. Media visual – verbal adalah media visual yang termasuk pesan verbal (pesan berbentuk tulisan). kemudian media visual non – verbal grafis adalah media visual yang memuat pesan non – verbal yakni berupa simbol – simbol visual atau unsur – unsur grafis, seperti gambar (sketsa, lukisan dan foto). Grafik, diagram, bagan, dan peta. Ketigamedia visual yang memiliki tiga dimensi berupa model, seperti miniature, mock up, specimen, dan diorama.

- 3) Media audio Visual, yaitu media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan media dapat berupa pesan verbal dan non – verbal yang terdengar layaknya media audio diatas. Pesan visual yang terdengar dan terlihat itu dapat disajikan melalui program audio visual seperti filem documenter, film drama dan lain lain.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Wahid (2018) dalam sejarah terdapat dua fungsi media pendidikan (yang sekarang disebut media media pembelajaran).

Pertama Fungsi AVA (*Audio Visual aids atau teaching Aids*) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. Maka guru perlu menggunakan alat bantu berupa gamba, model, benda konkrit yang menyajikan suatu perjalanan tertentu sehingga peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Inilah fungsi pertama media yaitu sebagai alat untuk membantu agar dapat memperjelas

apa yang disampaikan oleh guru karena kalau tidak menggunakan media maka penjelasan guru bersifat abstrak.

Kedua, Fungsi komunikasi fungsi ini berada di antara dua hal yaitu menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat, mendengar). Orang yang membaca, melihat dan mendengar media dalam komunikasi disebut audience, sedangkan media yang dibuat (ditulis dalam bentuk modul, film, slide, OHP,). Dalam komunikasi tatap muka, pembicara langsung berhadapan dalam menyampaikan pesan kepada penerima tanpa adanya perantara yang digunakan.

Berdasarkan apa yang disampaikan mengenai fungsi media pembelajaran dapat disampaikan bahwa fungsi media pembelajaran sebagai pembantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar dan berkomunikasi dalam proses pembelajaran.

d. Pengertian Media *Meflashcard*

Media meflashcard adalah sebuah media yang berbentuk kartu yang dibuat dengan menggunakan foto atau gambar, pada bagian belakang terdapat penjelasan dari gambar yang ada di meflashcard tersebut (Wahyuni, 2020).

Media meflashcard juga merupakan media media yang berbentuk kartu kecil yang berisi gambar – gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik lebih aktif (Melina et al., 2021). Media meflashcard dapat digunakan oleh seseorang pendidik dalam menyampaikan isi materi pembelajaran dan sangat membantu dalam mengingat serta mengkaji bahan materi pembelajaran yang diberikan oleh guru didalam kelas.

Media meflashcard merupakan media yang membantu dalam mengingat dan mengaji uang bahan pelajaran seperti : definisi atau istilah, simbol – simbol, ejaan Bahasa asing, rumus – rumus (Maryanto, 2019). Menurut Munthe, (2018) meflashcard merupakan kartu dengan dua sisi sisi satu berkualitas kata sementara pada sisi lainnya ada gambar sesuai dengan kata fungsi. Media "meflashcard" dapat disimpulkan sebagai alat bantu pembelajaran berupa kartu yang dirancang secara interaktif dan menarik. Alat ini bertujuan untuk membantu siswa mengingat materi pelajaran dengan lebih efektif dan menyenangkan.

e. Fungsi media *Meflashcard*

Empat tujuan yang dimiliki media pembelajaran , terutama media visual, menurut Arsyad (2016):

Fungsi atensi media visual, ialah tujuan penting dapat membantu serta memusatkan kesadaran murid dalam konsentrasi dalam materi yang berhubungan pada makna topik yang diterangkan atau tulisan yang menyertainya. Fungsi efektif media visual, yang mampu diukur melalui kesenangan yang dinikmati peserta didik ketika mempelajari (membaca) tulisan bergambar.

Fungsi kognitif media visual bias diketahui pada studi memperlihatkan bagaimana simbol visual dan gambar membantu memperoleh tjuan dalam mengerti serta mempertahankan pesan yang disajikan pada visual. Fungsi kompensasi media pembelajaran tergambar melalui studi yang memperlihatkan yaitu media visual mampu membantu murid saat materi

dengan memberikan konteks yang kesulitan mengorganisasikan serta mengingat detail dari tulisan.

f. Manfaat Media *Meflashcard*

Media meflashcard memiliki manfaat menurut (Hoerudin,2023)

- 1) Membuat proses pembelajaran lebih menarik bagi siswa.
- 2) Meningkatkan motivasi belajar dengan memperjelas makna bahan ajar.
- 3) Menghindari kebosanan saat siswa belajar.
- 4) Membantu dalam pengembangan kemampuan berbicara siswa.
- 5) Merangsang daya ingat siswa

g. Kelebihan dan kekurangan Media *Meflashcard*

1. Media *meflashcard* memiliki beberapa kelebihan menurut (Wahyuni, 2020) sebagai berikut:
2. Meflashcard dapat meningkatkan berbagai aspek seperti memori, kemandirian dan kosa kata.
3. Media meflashcard membantu dalam mengingat dan mengulas materi pembelajaran seperti definisi, istilah, simbol, Bahasa asing, rumusan.
4. Meflashcard memiliki keunggulan karena bahan yang relative murah, mudah ditemukan, sederhana dalam penyusunan dan penggunaan, serta ringan sehingga mudah dipindahkan.

5. Meflashcard dapat disusun dan diatur ulang atau digandakan untuk mendorong siswa menjadi aktif dalam belajar dan membantu mereka mengingat informasi dengan lebih baik.
6. Meflashcard terdiri dari kartu dua sisi, satu sisi berisi tulisan dan sisi lainnya berisi gambar yang sesuai dengan kata yang dimaksud, yang utamanya untuk melatih dan mengingat siswa terhadap kata-kata yang sudah dipelajari.

Kekurangan media *meflashcard* memiliki beberapa kekurangan menurut (Pradana and Santoso, 2020) :

1. Pemahaman konten memungkinkan belum optimal karena meflashcard hanya menyampaikan informasi secara visual tanpa merangsang seluruh aspek kehidupan manusia
2. Kekurangan variasi dalam model pembelajaran dapat menyebabkan peserta didik merasa bosan dan kehilangan minat belajar

h. Prestasi Belajar

Pengertian Prestasi Belajar Prestasi belajar dan hasil belajar merupakan dua hal yang memiliki makna, sama, yaitu sama – sama bertujuan untuk mengukur prestasi atau hasil yang telah dicapai dalam belajar secara spesifik prestasi belajar didefinisikan sebagai tes yang disusun secara terencana untuk mengungkap informasi secara maksimal dalam menguasai bahan atau materi yang telah diajarkan.(Saifuddin, 2015).

Prestasi belajar menurut Nasution yaitu sebagai suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan yang terjadi

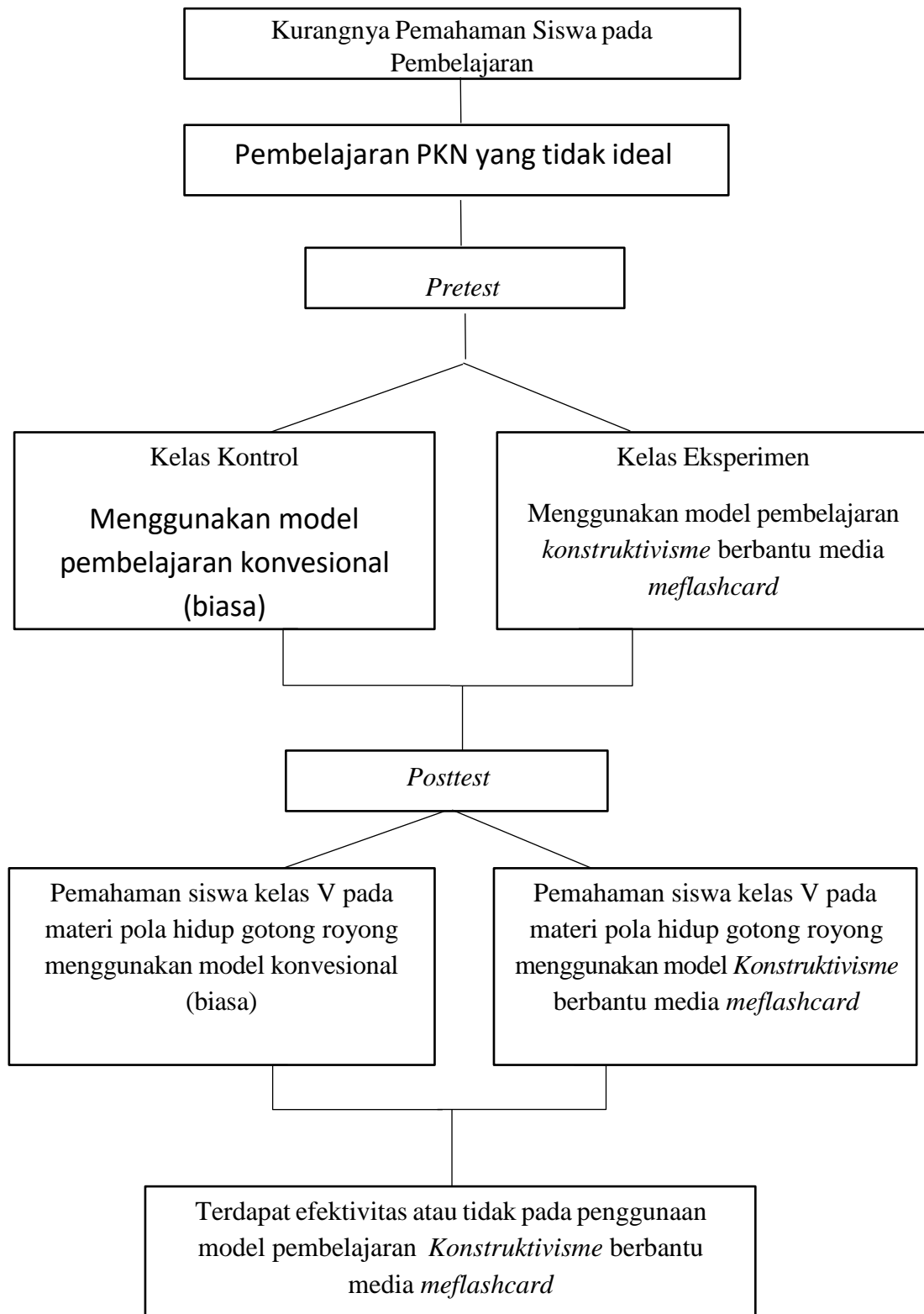
pada individu yang belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan tetapi juga dalam bentuk kecakapan, kebiasaan, sikap pengertian, penugasan dan penghargaan dalam individu yang belajar (dalam Heriyati,2017).

Menurut Heriyati (2017) adalah prestasi belajar merupakan ukuran keberhasilan siswa pencapaian tujuan pembelajaran yang berkaitan materi pelajaran berupa pengetahuan dan dapat dinyatakan dalam ukuran nilai merupakan prosesntase pencapaian tujuan prestasi belajar menunjukkan sejauh mana siswa mampu menguasai pelajaran yang telah diajarkan.

Dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah suatu pencapaian seorang individu dalam penguasaan materi pengetahuan yang diukur dan ditunjukkan berupa nilai tes yang diberikan oleh seorang guru.

i. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dalam penelitian ini menjelaskan dari hipotesis.fokus utama dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui model pembelajaran konstruktivisme berbantu media meflashcard lebih baik dibandingkan model konvensional. H_0 : Penggunaan model pembelajaran *konstruktivisme* berbantu media *meflashcard* terhadap prestasi belajar siswa tidak lebih baik dari model Konvensional. H_1 : Penggunaan model pembelajaran *Konstruktivisme* berbantu media *meflashcard* terhadap prestasi belajar siswa lebih baik dari model Konvensional. Penggunaan media meflashcard pada model pembelajaran konstruktivisme dapat membantu meningkatkan daya ingat siswa serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.



C. Hipotesis Penelitian

Ho : Penggunaan model pembelajaran Konstruktivisme berbantuan media *meflashboard* terhadap prestasi belajar siswa tidak lebih baik dari model pembelajaran konvensional

H1 : Penggunaan model pembelajaran Konstruktivisme berbantuan media *meflashboard* terhadap prestasi belajar siswa lebih baik dari model pembelajaran konvensional.

