

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dipahami sebagai suatu pendekatan belajar yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu, berdiskusi, dan bekerja sama guna mencapai hasil belajar yang optimal. Melalui kerja kelompok tersebut, setiap siswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar secara individu, tetapi juga mengembangkan kemampuan berinteraksi dan berkolaborasi sebagai sebuah tim. Pendekatan ini menekankan bahwa keberhasilan belajar bukan hanya ditentukan oleh capaian masing-masing siswa, melainkan juga oleh kontribusi dan kebersamaan dalam kelompok (Ali, 2021).

Menurut (Nur Fatimah, 2024) pembelajaran kooperatif dipahami sebagai seperangkat strategi pengajaran yang menekankan kerja sama antarsiswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Pendekatan ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang saling mendukung, berbagi pengetahuan, serta berkolaborasi secara terstruktur selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui interaksi tersebut, siswa tidak hanya dilatih untuk memahami materi pelajaran secara lebih mendalam, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, kemampuan komunikasi, dan rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif menjadi salah satu model yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif, inklusif, dan berorientasi pada pencapaian hasil yang optimal.

b. Kelebihan Pembelajaran Kooperatif

Menurut (Ali, 2021) dalam penerapannya pembelajaran kooperatif memiliki sejumlah keunggulan sekaligus kelemahan yang perlu diperhatikan guru sebelum menerapkannya di kelas.

1. Mendorong kemandirian belajar siswa

Melalui pembelajaran kooperatif, siswa tidak hanya bergantung pada penjelasan guru, tetapi turut terlatih untuk meningkatkan kepercayaan diri dalam berpikir mandiri, mencari informasi dari berbagai sumber, serta belajar dari rekan satu kelompoknya.

2. Mengembangkan kemampuan komunikasi

Model ini membantu siswa mengekspresikan ide, gagasan, dan pendapat secara lisan, sekaligus membandingkan pemikiran mereka dengan pandangan orang lain secara konstruktif.

3. Menumbuhkan sikap saling menghargai

Melalui interaksi antarsiswa, pembelajaran kooperatif mendorong peserta didik untuk lebih respek terhadap orang lain, memahami keterbatasan diri, dan menerima perbedaan yang ada dalam kelompok.

4. Meningkatkan rasa tanggung jawab

Siswa menjadi lebih bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri maupun kontribusinya dalam kelompok, karena keberhasilan kelompok bergantung pada partisipasi setiap anggotanya.

5. Meningkatkan prestasi akademik dan sosial

Pembelajaran kooperatif dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus mengembangkan aspek sosial, seperti rasa percaya diri, hubungan interpersonal yang positif, keterampilan mengatur waktu, serta sikap positif terhadap kegiatan belajar.

6. Memfasilitasi siswa menguji pemahaman

Siswa memiliki kesempatan untuk menguji pemahaman, menerima umpan balik, dan memecahkan masalah tanpa rasa takut melakukan kesalahan, karena keputusan dibuat secara bersama sebagai satu kelompok.

7. Menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata

Model ini membantu siswa menggunakan informasi secara lebih bermakna dan mengubah konsep-konsep abstrak menjadi pemahaman yang bersifat konkret.

8. Meningkatkan motivasi belajar

Interaksi selama proses kerja kelompok dapat meningkatkan motivasi siswa serta menstimulasi mereka untuk berpikir lebih kritis, yang bermanfaat bagi perkembangan kemampuan belajar jangka panjang.

c. Kekurangan Pembelajaran Kooperatif

1. Memerlukan pemahaman konsep yang tidak instan

Diperlukan waktu bagi siswa untuk memahami filosofi pembelajaran kooperatif. Siswa dengan kemampuan lebih tinggi terkadang merasa terhambat oleh teman yang dianggap kurang mampu, sehingga dapat memengaruhi suasana kerjasama dalam kelompok.

2. Ketergantungan pada efektivitas peer teaching

Keberhasilan pembelajaran kooperatif sangat mengandalkan kemampuan siswa untuk saling membelajarkan. Tanpa peer teaching yang baik, terdapat risiko bahwa tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal dibandingkan pengajaran langsung oleh guru.

3. Penilaian kelompok kurang mencerminkan capaian individu

Meskipun penilaian sering dilakukan secara kelompok, guru tetap perlu menyadari bahwa tujuan utama pembelajaran adalah peningkatan prestasi belajar individu.

4. Memerlukan waktu untuk membangun kesadaran kelompok

Proses membentuk kerja sama yang efektif dalam kelompok membutuhkan waktu yang cukup lama, sehingga pembelajaran kooperatif tidak dapat diharapkan berhasil hanya dalam satu kali penerapan.

5. Tidak semua aktivitas dapat dilakukan secara berkelompok

Walaupun kemampuan bekerja sama sangat penting, terdapat banyak aktivitas dalam kehidupan nyata yang tetap membutuhkan keterampilan individu, sehingga model ini perlu dipadukan dengan strategi lain.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

a. Pengertian Kooperatif Tipe *Make a Match*

Model *Make a Match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Currant. Model ini menekankan kegiatan belajar melalui aktivitas mencari pasangan kartu yang berisi informasi saling berkaitan, seperti soal dan jawaban, istilah dan definisi, atau konsep dan contoh. Dalam pelaksanaannya, siswa diminta untuk bergerak aktif dan berinteraksi dengan teman sekelas untuk menemukan pasangan yang tepat. Proses mencari pasangan tersebut mendorong siswa untuk memahami konsep yang dipelajari secara lebih mendalam, karena mereka harus membaca, mencermati, dan mencocokkan informasi dengan benar. Selain itu, suasana belajar yang tercipta cenderung lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, serta keterlibatan siswa selama pembelajaran. Model ini juga memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung, kerja sama, dan komunikasi interpersonal, yang pada akhirnya dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif. (Siti Umroh, 2023)

b. Kelebihan Kooperatif Tipe *Make a Match*

Setiap model pembelajaran pada dasarnya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Menurut (Homroul Fauhah, 2020) model pembelajaran *Make a Match* juga memiliki sejumlah keunggulan yang dapat mendukung proses pembelajaran di kelas.

1. Model ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, dinamis, dan menyenangkan bagi siswa karena mereka terlibat langsung dalam kegiatan mencari pasangan kartu.
2. Materi yang disajikan menjadi lebih menarik karena dikemas dalam bentuk permainan edukatif sehingga siswa lebih tertarik untuk mempelajarinya.
3. Proses pembelajaran dengan *Make a Match* dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, karena mereka harus memahami isi kartu sebelum menemukan pasangan yang tepat.
4. Aktivitas mencari pasangan mendorong terciptanya suasana kelas yang lebih ceria sehingga motivasi siswa meningkat.
5. Melalui interaksi ketika mencocokkan kartu, kerja sama antar siswa dapat terbangun dengan baik.
6. Model ini juga menumbuhkan rasa kebersamaan dan semangat gotong royong, karena siswa saling membantu dan berkomunikasi untuk menemukan pasangan kartu yang sesuai.

c. Kekurangan Kooperatif Tipe *Make a Match*

Setiap model pembelajaran tentu memiliki kelebihan sekaligus kekurangan. Menurut (Homroul Fauhah, 2020) model pembelajaran *Make a Match* juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan guru dalam penerapannya.

1. Jika langkah-langkah pembelajaran tidak dipersiapkan dengan matang, kegiatan ini berpotensi menghabiskan banyak waktu dan membuat proses belajar menjadi kurang efisien.

2. Pada tahap awal penerapan, sebagian siswa biasanya merasa canggung atau malu ketika harus berpasangan dengan teman yang berbeda jenis kelamin, sehingga dapat menghambat kelancaran aktivitas belajar.
3. Tanpa arahan yang jelas dari guru, siswa dapat kehilangan fokus saat melakukan presentasi atau ketika menjelaskan pasangan kartu yang mereka temukan.
4. Guru perlu bersikap hati-hati dan bijaksana ketika memberikan *punishment* kepada siswa yang tidak berhasil menemukan pasangan, karena hal tersebut dapat menimbulkan rasa malu atau menurunkan kepercayaan diri mereka.
5. Selain itu, penggunaan model *Make a Match* secara berulang-ulang tanpa variasi dapat menimbulkan rasa jenuh dan membuat siswa kehilangan minat dalam mengikuti pembelajaran.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, kata tersebut mengandung arti sebagai perantara atau penghubung yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Dalam konteks pembelajaran, media dipahami sebagai segala bentuk alat, sarana, atau benda yang dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa sehingga pesan pembelajaran dapat diterima secara lebih jelas, efektif, dan bermakna (Sapriyah, 2019).

Menurut (Septy Nurfadhillah, 2021) media pembelajaran dipahami sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media mencakup segala bentuk sarana yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan peserta didik. Melalui rangsangan tersebut, media berfungsi mendorong terjadinya proses pembelajaran yang lebih

efektif, karena membantu siswa terlibat secara mental maupun emosional dalam memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana, alat, atau benda yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Media tidak hanya membantu memperjelas pesan pembelajaran, tetapi juga mampu merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian siswa sehingga mereka lebih terlibat secara aktif, baik secara mental maupun emosional. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan bermakna.

4. Media Dadu Terjemah

a. Pengertian Dadu Terjemah

Istilah *dadu* berasal dari bahasa Latin *datum*, yang berarti “sesuatu yang diberikan” atau “sesuatu yang dimainkan”. Dalam penggunaannya, dadu merupakan sebuah benda kecil yang umumnya berbentuk kubus dan berfungsi untuk menghasilkan angka atau simbol secara acak. Bentuk dan fungsinya tersebut menjadikan dadu sering digunakan dalam berbagai permainan maupun kegiatan pembelajaran yang memerlukan unsur acak atau kesempatan. (Nurzakiah, 2020)

Dan dapat disimpulkan bahwa dadu terjemah adalah media pembelajaran inovatif yang memanfaatkan dadu sebagai instrumen untuk melatih kemampuan bahasa, khususnya keterampilan menerjemahkan. Setiap sisi dadu diberi tulisan berupa kosakata atau kalimat tertentu yang harus diterjemahkan oleh siswa setelah dadu dilemparkan. Penggunaan dadu terjemah memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas yang bersifat acak, menantang, dan berorientasi permainan. Dengan demikian, media ini membantu meningkatkan pemahaman kosakata, memperkuat ingatan, melatih

kecepatan berpikir, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran

b. Cara Menggunakan Dadu Terjemah dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Penggunaan dadu terjemah dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

1. Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil
Setiap kelompok berisi 3–4 siswa agar mereka dapat bekerja sama dengan mudah.
2. Guru menyiapkan kartu pasangan
Kartu terdiri dari arti dalam bahasa Indonesia atau gambar, Kartu inilah yang akan dicocokkan oleh siswa.
3. Guru memperkenalkan dadu terjemah
Dadu terjemah berisi kata atau gambar yang menunjukkan jenis kosakata, misalnya: Tomato
4. Siswa melempar dadu secara bergiliran
Perwakilan kelompok melempar dadu. Angka yang muncul menunjukkan kategori kartu yang harus dicari pasangannya.
5. Siswa mencari dan mencocokkan kartu
Setiap kelompok mencari kartu bahasa Inggris dan kartu arti yang sesuai dengan kategori yang diperoleh. Mereka berdiskusi dan bekerja sama untuk menentukan pasangan yang benar.
6. Kelompok menunjukkan hasilnya kepada guru
Setelah menemukan pasangan kartu, kelompok membawa hasilnya kepada guru untuk dicek. Jika benar, kelompok mendapat poin.
7. Siswa membaca kosakata bersama
Guru mengajak siswa membaca kata bahasa Inggris dan artinya secara bersama-sama agar lebih paham dan ingat.
8. Guru memberi penguatan
Guru memberikan pujian sederhana, memperbaiki

kesalahan, dan menjelaskan kembali bila ada kata yang belum dipahami siswa.(Anisatul Jannah , Siti Masruchah, 2024)

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Hamdan dan Khader (Theopilus C. Motoh, Hamna, 2022), hasil belajar tidak hanya dipahami sebagai angka atau nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, tetapi lebih jauh merupakan indikator utama untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Melalui hasil belajar, guru dapat melihat perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Hasil belajar merupakan bukti nyata bahwa seseorang telah mengalami proses pembelajaran. Bukti tersebut tampak dari adanya perubahan perilaku, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Perubahan ini menunjukkan perkembangan dari kondisi sebelumnya, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memahami menjadi mampu memahami, atau dari tidak terampil menjadi terampil. Dengan demikian, hasil belajar menjadi indikator penting yang dapat digunakan untuk menilai sejauh mana proses pembelajaran memberikan dampak terhadap diri peserta didik. Perubahan tersebut tidak muncul dengan sendirinya, melainkan merupakan hasil dari interaksi aktif antara siswa dengan materi pelajaran, guru, dan lingkungan belajar.(Purwaningsih, 2022)

Berdasarkan kedua pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan indikator penting yang menunjukkan sejauh mana peserta didik telah mengalami perubahan setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya menjadi dasar untuk mengukur prestasi akademik siswa, tetapi juga menjadi bukti nyata bahwa terjadi perkembangan pada diri siswa, baik dari

tidak tahu menjadi tahu maupun dari tidak memahami menjadi memahami. Selain itu, hasil belajar berfungsi sebagai acuan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dan selaras dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, hasil belajar memegang peranan penting sebagai tolak ukur keberhasilan proses pendidikan sekaligus pedoman untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan luar. Faktor internal meliputi intelegensi atau kemampuan berpikir siswa, motivasi belajar, serta kondisi kesehatan mental dan fisik yang mendukung konsentrasi dan kesiapan belajar. Kepercayaan diri juga berperan penting karena menentukan keberanian siswa dalam menyelesaikan tugas, sementara minat terhadap pelajaran membuat siswa lebih bersemangat dan memahami materi dengan lebih baik. (Serlin Isini, 2025)

Selain itu, faktor eksternal seperti dukungan keluarga, lingkungan sekolah yang aman dan nyaman, serta kondisi sosial ekonomi juga sangat memengaruhi proses belajar siswa. Interaksi sosial dengan teman, kualitas pengajaran guru, dan adanya bantuan belajar tambahan seperti bimbingan atau tutor ikut menentukan keberhasilan belajar. Semua faktor ini saling berkaitan dan berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar setiap siswa. (Serlin Isini, 2025)

Secara keseluruhan, hasil belajar siswa bukan hanya dipengaruhi oleh kemampuan dan kemauan belajar dari dalam dirinya, tetapi juga oleh lingkungan keluarga, sekolah, dan dukungan sosial yang ia terima. Semakin baik kondisi internal dan

eksternal yang mendukung proses belajar, maka semakin besar peluang siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal

B. Kerangka Berfikir

Pembelajaran Bahasa Inggris di kelas II SDN I Brondong masih menunjukkan beberapa permasalahan, di antaranya hasil belajar siswa yang belum optimal, rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris, serta kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa sering mengalami kesulitan dalam mengingat dan melafalkan kosakata Bahasa Inggris karena pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan aktivitas konkret yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah.

Siswa kelas II sekolah dasar pada dasarnya lebih mudah belajar melalui kegiatan bermain, melihat gambar, dan menggunakan benda konkret. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* merupakan model yang menekankan kerja sama antar siswa melalui kegiatan mencocokkan pasangan kartu, sehingga dapat melatih keaktifan, konsentrasi, serta interaksi antar siswa dalam proses belajar.

Dalam penelitian ini, model *Make a Match* didukung dengan penggunaan media dadu terjemah yang berisi kosakata Bahasa Indonesia. Siswa diminta mencocokkan gambar dengan kosakata Bahasa Indonesia yang muncul pada dadu, kemudian melafalkan padanan kosakata tersebut dalam Bahasa Inggris. Penggunaan media ini membantu siswa memahami makna kosakata melalui gambar dan bahasa yang telah dikenal terlebih dahulu, sehingga memudahkan siswa dalam mengingat dan melafalkan kosakata Bahasa Inggris. Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media dadu terjemah tersebut, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih aktif dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas II SDN I Brondong.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini diawali dengan kondisi awal siswa yang masih rendah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dengan bantuan media dadu terjemah. Pelaksanaan tindakan dilakukan melalui siklus pembelajaran yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Melalui proses pembelajaran tersebut, dilakukan observasi dan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil dari tindakan diharapkan dapat memberikan dampak berupa peningkatan hasil belajar siswa.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori serta kerangka berpikir yang telah diuraikan, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah bahwa: “Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan bantuan media dadu terjemah dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas II SDN 1 Brondong

