BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pengalaman belajar yang berlangsung di dalam lingkungan dan dapat diperoleh sepanjang hidup. Pendidikan dapat dilakukan oleh masyarakat dan pemerintah. Hal itu sangat sesuai dengan pengertian pendapat Mudyaharjo (2012: 11) merupakan: pendidikan diartikan usaha sadar yang dapat dilakukan oleh masyarakat dan pemerintah dalam kegiatan bimbingan pengajaran atau latihan yang berlangsung di sekolah maupun diluar sekolah. Saat mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peran di dalam berbagai lingkungan secara tepat di masa yang akan datang. Pendidikan diadakan dengan adanya memberdayakan semua yang ada di masyarakat melalui peran serta dalam menyelenggarakan dan mengendalian mutu layanan pendidikan.

Era globalisasi pendidikan memiliki peranan yang sangat penting di dalam menumbuhkan dan juga mengembangkan potensi sumber daya manusia yang sangat bertujuan untuk mencerdaskan anak didik dan meningkatkan kesejahteraan hidup manuasia yang datang. Pendidikan merupakan salah satu bentuk upaya yang sadar untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Meningkatkan yang harus dipenuhi dengan adanya pendidikan yang layak adalah dengan bersekolah. Sekolah merupakan tempat untuk peserta didik belajar dan mendapatkan pendidikan yang layak dan berguna untuk dirinya sendiri. Guru sebagai pengajar dan pendidik merupakan ujung tombak dari pendidikan sehingga dalam menanggapi tantangan globalisasi dituntut untuk lebih meningkatkan profesionalitasnya. Salah satu hal yang dilakukan seseorang pendidik harus bisa meningkatkan profesionalitas pendidikan adalah memperbaiki kualitas pembelajarannya. Kualitas pembelajaran yang baik mampu membangun suatu mentalitas dan perilaku peserta didik supaya tangguh dalam menghadapi tantangan dalam kehidupan globalisasi pendidikan.

Berdasarkan Undang-Undang Republik indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 tentang sistem pendidikan Nasional, dapat diartikan bahwa sebagai kelompok layanan pendidikan pada jalur formal , nonformal dan informal ada setiap jenjang dan jenis pendidikan. Pendidikan formal terdiri dari pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pendidikan dasar meliputi sekolah dasar (SD) , madrasah ibtidaiyah (MI) dan sekolah dasar luar biasa (SDLB), serta sekolah menengah pertama (SMP), madrasah tsanawiyah (MTs) dan sekolah menengah pertama luar biasa (SMPLB). Pendidikan menengah meliputi sekolah menengah atas (SMA), madrasah aliyah (MA), sekolah menengah kejuruan (SMK) dan sekolah menengah atas luar biasa (SMALB). Sedangkan pendidikan tinggi meliputi pendidikan formal setelah pendidikan menengah.

Berdasarkan pengertian tersebut, pendidikan adalah salah satu jalan yang harus ditempuh peserta didik berguna untuk mendapatkan prestasi dan ilmu. Dan pendidikan juga sebagai sarana prasarana yang memberikan atau arahan kepada peserta didik agar dapat menumbuhkan dan bisa membentuk kepribadian dan akhlak yang baik, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha ESA dan Cinta tanah air.

Peningkatan kualitas pembelajaran adalah finasial yang di terima ,mengisyaratkan bahwa ada kewajiban yang harus di laksanakan oleh guru, tidak hanya menjadi perhatian pada kalangan pemerhati pendidikan, akan tetapi sudah menjadi wacana umum. Drijen Dikdasmen dalam Ansari dan Bansu I. Ansari (2012) telah menggaris bawahi enam komponen dasar yang saling terkait dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu: (1) pengembangan kemampuan profesionalisme guru; (2) pengembangan pengelolaan lingkungan, prasarana dan sarana pendidikan;(3) pengembangan pengelolaan sekolah; (4) pengembangan supervisi/monitoring dan evaluasi; (5) pengembangan alat evaluasi; (6) pengembangan hubungan sekolah dan masyarakat.

Perlunya suatu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah salah satunya dengan memilih srategi atau model pembelajaran dalam menyampaikan

materi pembelajaran agar dapat diperoleh peningkatan kualitas pembelajaran peserta didik khususnya pada muatan pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku. Adanya bimbingan terhadap peserta didik bertujuan untuk mengembangkan pemahaman terhadap peserta didik terhadap konsep konsep yang diajarkan guru di dalam kelas.

Pembelajaran kurikulum 2013 atau pembelajaran tematik merupakan konsep pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa muatan pembelajaran sehingga memberi nuasa baru untuk peserta didik, dalam pembelajaran ini menggunakan pembelajaran tematik terpadu dan menggunakan pendekatan saintifik dalam pendidikan.

Pendidikan saintifik dalam Kurikulum 2013 merupakan pengembangan dan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya untuk merespon berbagai tantangan internal maupun eksternal. Salah satu pentingnya Kurikulum 2013 adalah bahwa generasi muda Indonesia perlu disiapkan dalam kompetensi sikap, ketrampilan, dan pengetahuan. Pendekatan scinentifik dalam Kurikulum 2013 adalah satu upaya untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Kurikulum 2013 menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat di pindahkan begitu saja dari guru ke peserta didik . Peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan. Pembelajaran harus berkenan dengan kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan dalam proses kognitifnya.

Peserta didik supaya benar - benar memahami dan juga dapat menerapkan pengetahuan, perlu ada dorongan untuk bekerja sama untuk memecahkan masalah,menemukan sesuatu yang ada pada dirinya sendiri,dan berupaya lebih keras untuk mewujudkan ide – idenya. Kurikulum 2013 mengembangkan dua cara dalam proses pembelajaran yaitu pembelajaran langsung adalah proses pendidikan di mana peserta didik mengembangkan pengetahuan, kemampuan berfikir dan ketrampilan psikomotorik melalui interaksi langsung dengan sumber belajar yang dirancang dalam

silabus dan RPP berupa kegiatan-kegiatan pembelajaran. Pembelajaran langsung tersebut peserta didik melakukan beajra menganalisis,dan mengkomunikasikan apa yang sudah ditemukanya dalam kegiatan analisis. Proses pembelajran langsung menghasilkan pengetahuan dan ketrampilan langsung. Pembelajaran tidak langsung adalah proses pendidikan yang terjadi selama proses pembelajaran langsung tetapi tidak diranang dalam kegiatan khusus.

Pembelajaran tidak langsung berkenan dengan pengembangan nilai dan sikap. Berbeda dengan pengetahun tentang nilai dan sikap yang dilakukan dengan proses pembelajaran langsung dalam mata pelajaran tertentu, pengembangan sikap sebagai proses pengembangan moral dan perilaku dilakukan oleh seluruh mata pelajran dan dalam setiap kegiatan yang terjadi di dalam kelas, di sekolah, dan juga di masyarakat. Pembelajaran langsung maupun pembelajaran tidak langsung terjadi secara terintegrasi dan tidak terpisah. Pemebelajaran langsung berkenan dengan pembelajaran yang menyangkut KD pembelajaran tidak langsung berkenan dengan pembelajaran yang menyangkut KD yang dikembangkan dari KI-1 dan KI-2. Proses pembelajaran terdiri atas pengalaman belajar pokok yaitu: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi,mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Muatan pembelajarn IPS ditekankan pada nilai– nilai sosial, sedangkan pada muatan bahasa indonesia ditekankan pada cara mengkomunikasikan.

Berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya muatan pelajaran IPS dengan Bahasa Indonesia terus dilakukan. Salah satu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan oleh guru. Pemilihan model pembelajran yang tepat untuk suatu materi pelajaran merupakan bagian penting dalam merencanakan pembelajaran agar tujuan pelajaran tercapai sesuai dengan harapan.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 25 oktober 2018 dengan guru wali kelas IV SD 3 Adiwarno menjelaskan bahwa terdapat bergai permasalahan pada pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia pada tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema

Lingkungan Tempat Tinggalku pada kelas IV SD 3 Adiwarno Kudus. Pembelajaran tematik Tema 8 subtema 1 teryata masih rendah terlihat saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar terdapat beberapa siswa yang membuat gaduh saat di dakam kelas dan membuat teman- teman yang lain tidak konsentrasi saat proses pembelajaran di dalam kelas. Guru juga berulang kali mengkondisikan kelas yang gaduh untuk diam dan bisa berkonsentrasi saat pembeljaran di dalam kelas, namun hal yang dilakukan guru itu tidak dihiraukan. Selain membuat gaduh saat pembelajaran di dalam kelas terdapat beberapa peserta didik yang tidak mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh. Ketikan guru menjelaskan materi pembelajaran selesai guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk di kerjakan, namun banyak peserta didik yang mengerjakan dengan asal– asalan, karena mereka cenderung tidak mau membeca atau mengerjakan soal yang diberikan gurunya.

Kegiatan diskusi kelompok yang sedang berlangsung juga masih belum terlihat kerjasama antar anggota kelompok, karena ada beberapa peserta didik yang di dalam kelompoknya terlihat aktif namun ada beberapa peserta didik yang cenderung pendiem dan tidak mau membantu temannya. Pembagian kelompok ini dipilih guru, karena jika dipilih oleh peserta didik sendiri maka pembagian kelompok tidak akan merata dalam hal kemampuannya, tetapi ada beberapa peserta didik yang masih tidak aktif di dalam satu kelompoknya, tetepi ada beberapa peserta didik yang aktif dalam satu kelompoknya, peserta didik yang aktif di dalam satu kelompoknya maka akan semakin aktif dan ada anak yang kurang aktif dalam kelompoknya peserta didik cenderung diam dan tidak bertanya ketika tidak faham. Dampak yang timbul yaitu pada kurangnya minat belajar peserta didik.

Pembelajaran kelas IV pada SD 3 Adiwarno saat ini sudah memasuki semester 1 yaitu tema 1,2,3,4 dan 5 dan pada saat ini pembelajaran masih di tema 5. Pembelajaran di dalam kelas guru sering menggunakan *talking stik* dengan cara bernyanyi bersama – sama hal ini membuat peserta didik merasa sangat gembira. Kelemaan yang di alami peserta didik dalam pembelajaran , peserta didik belum

menggunakan media secara maksimal dan ini adalah salah satu tujuan saya untuk melakukan penelitian tentang upaya meningkatkan kualitas pembelajaran pada tema 8 muatan IPS dan Bahasa Indonesia melalui model *MAKE A MATCH* berbantuan media kartu berjodoh pada kelas IV SD 3 Adiwarno.

Peningkatan kualutas pembelajaran, dapat dilakukan guru dengan cara memadukan model pembelajaran ke dalam langkah- langkah pembelajaran dengan menggunakan media . guru juga harus memberi motivasi kepada peserta didik dan juga memberikan minat belajar dan juga meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan model yang inovatif agar peserta didik supaya tertarik saat pembelajaran. Berdasrkan uraian di atas penulis menggunakan metode yang tepat dan menarik sehingga membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran dan juga menciptakan proses pembelajaran yang tidak membuat siswa itu merasa bosan.salah satunya dengan menggunakan moel pembelajaran *MAKE A MATCH* berbantuan media kartu berjodoh .

MAKE A MATCH memiliki hubungan yang sangatlah erat dengan karakter pada peserta didik yang sangat gemar untuk bermain. Pelaksaan model ini harus di dukung keaktifan dari peserta didik itu sendiri untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan di dalam kartu itu sendiri. Shoimin, (2014:98) langkah– langkah model pembelajaran *Make A Match* adalah sebagai berikut : (1) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review,sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban (2) setiap siswa mendapatkan satu buah kartu. (3) tiap siswa memikirkan jawaban/ soal dari kartu yang dipengang (4) setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu cocok dengan kartunya (soal jawaban) (5) setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin (6) setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demiakian seterusnya (7) kesimpulan/ penutup.

Pembelajaran yang kurang menarik membuat peserta didik menjadi bosan dan jenuh, ini bisa menyebabkan peserta didik akan tidak bersemangat saat mengikuti pembelajaran didalam kelas sehingga membuat memahaman konsep peserta didik akan menjadi rendah. Media pembelajaran salah satu cara untuk mengatasi atau membantu memecahkan masalah tersebut. Flashcard adalah kartu- kartu yang bergabar dan di sertai dengan kata- kata 8 x 10cm.

Pembelajaran IPS di SD bersifat teoretis yang membuat peserta didik untuk sekedar mendengarkan guru yang sedang menerangan, tidak mengikut sertakan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran, maka dengan menerapkan model *Make A Match* memberi kesempatan peserta didik untuk bisa memahami materi pembelajaran kemudian masing – masing peserta didik saling berbagai pengetahuan ini bertujuan untuk peserta didik dapat memahami dan dapat mendapatkan pemahaman baru dari teman sebayanya. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD ini bersifat monoton yang membuat peserta didik akan mudah bosan saat di dalam kelas, kerena guru cenderung ceramah saat menerangkan materi tanpa melibatkan peserta didik saat proses pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan pemaparan tersebut maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "peningkatan kualitas pembelajaran tema 8 muatan IPS dan Bahasa Indonesia melalui model *Make A Match* berbantuan media kartu berjodoh pada Kelas IV SD 3 Adiwarno".

1.2 Rumusan Masalah

Berdarkan latar belakang yang ada di atas, maka ada beberapa permasalahan yang berhubungan dengan rendahnya kualitas pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana keterampilan guru dalam menerapkan model *Make A Match* berbantuan media kartu berjodoh dalam Tema 8 daerah tempat tinggalku di kelas IV SD 3 Adiwarno?

2. Bagaimana peningkatan aktivitas peserta didik apabila dilihat dari perilaku dan dampak belajar siswa dalam diterapkan mode pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu berjodoh Tema 8 daerah tempat tinggalku di kelas IV SD 3 Adiwarno?
3. Bagaimana hasil belajaran ranah pengetahuan pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia apabila dilihat dari materi pembelajaran dengan diterapkan model *Make A Match* berbantuan media kartu berjodoh Tema 8 daerah tempat tinggalku di kelas IV SD 3 Adiwarno.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan yang ada diatas,maka dapat di tentukan tujuan dari penelitian sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan keterampilan guru dalam menerapakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu berjodoh Tema 8 daerah tempat tinggalku di kelas IV SD 3 Adiwarno.
2. Menggambarkan aktivitas peserta didik apabila dilihat dari perilaku dan dampak belajar siswa dalam diterapkan model *Make A Match* berbantuan media kartu berjodoh Tema 8 daerah tempat tinggalku di kelas IV SD 3 Adiwarno.
3. Menggambarkan hasil belajar ranah pengetahuan pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia apabila dilihat dari materi pembelajarannya dengan diterapkannya model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu berjodoh Tema 8 daerah tempat tinggalku di kelas IV SD 3 Adiwarno.

1.4 Kegunaan Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan baik secara teoretis maupun praktis.

1.4.1 Kegunaan Teoretis

Kegunaan teoretis merupakan kegunaan yang berkaitan terhadap pengembangan pengetahuan akademik. Adapun kegunaan teoritis penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menambah pengetahuan baru dengan memberikan wawasan pengetahuan dengan adanya konsep model *Make A Match* dengan berbantuan media kartu berjodoh dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia bagi kemajuan pendidikan.
2. Sebagai referensi ilmiah bagi para peneliti lain yang yang sangat berupaya mengembangkan dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan khususunya pada mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia di sekolah dasar
3. Mengembangkan strategi belajar mengajar yang ada di pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis adalah kemampuan secara langsung dari hasil penelitian yang dapat digunakan oleh masyarakat.

1.4.1.1 Bagi Guru

a) Guru dapat menjadikan referensi acuan tentang model pembelajaran dalam upaya peningkatan pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia agar lebih efektif,kreatif, dan lebih menarik sehingga meningkatkan profesional guru sebagai pengajar.
b) Guru dapat meningkatkan kreativitas untuk berinovasi dalam pembelajaran yang ada di dalam kelas.

c) Guru dapat memberdayakan potensi menuju profesionalisme pendidik,serta meningkatkan strategi atau pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan memberi rasa senang pada peserta didik.

1.4.1.2 Bagi peserta didik

a) Menjadikan peserta didik akan lebih aktif dan menumbuhkan minat belajar pada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas, dan dapat mengembangkan pemikiran siswa untuk memperoleh pengetahuan baru dalam diri siswa.
b) Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia.
c) Meningkatkan motivai dan minat belajar pada diri peserta didik , serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.4.1.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan inovasi yang berupa pemikiran bagi sekolah untuk meningkatkan motivasi pendidikan di SD 3 Adiwarno, dan juga dapat memberikan hasil yang bak dalam proses pembelajaran pada semua kelas.

1.4.1.4 Bagi Peneliti

Membantu dan menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam menentukan media dan model pembelajaran yang nantinya menjadi bekal peneliti ketika menjadi guru di sekolah.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini dapat dilakukan di SD 3 Adiwarno. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SD 3 Adiwarno yang berjumlah 25 peserta didik yang terdiri dari laki – laki 13 dan perempuan 12. Objek penelitian ini pada materi tema

8 subtema 1 pembelajaran 3 dan 4. Muatan pembelajaran IPS Kompetensi dasar 3.3 mengindentifikasi kegiatan ekonomi dan hubunganya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi 4.3 menyajikan hasil indentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya dilingkungan sekitar sampai provinsi. Mauatan pembelajaran Bahasa Indonesia 3.9 mencermati tokoh- tokoh yang terdapat dalam cerita fiksi 4.9 menyampaikan hasil indentifikasi tokoh- tokoh yang terdapat pada teks fiksi,secara lisan,tulis,dan visual. Variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah peningkatan kualitas pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia, model *Make A match* dan media flashcard. Kualitas pembelajaran ini sangat di fokuskan dalam ketrampilan guru, aktifitas belajar peserta didik, model pembelajaran yang dilihat dari pemahaman peserta didik.

1.6 Definisi Operasional

Beberapa istilah yang sangat penting yang berkaitan dengan penelitian ini sangat perlu di beri batasan. Pendefinisian ini diharapkan dapat digunakan untuk menjelaskan masalah sebenarnya yang akan peneliti yang berjudul " peningkatan kualitas pembelajaran tema 8 muatan IPS dan Bahasa Indonesia melalui model *Make A Match* berbantuan media kartu berjodoh pada kelas IV DS 3 Adiwarno". Adapun beberapa istilah yang dibatasi dalam bentuk definisi operasional sebagai berikut.

1.6.1 Kualitas Pembelajaran

Kualitas pembelajaran adalah suatu tingkatan pencapaian mutu pembelajaran yang melibatkan guru, peserta didik serta lingkungan dalam menunjang terjadinya proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Indikator kualitas pembelajaran dalam penelitian ini di lihat dari kinerja perilaku pembelajaran guru dalam proses mengajaran di dalam kelas , perilaku dan dampak belajar peserta didik yang dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada kognitif dan materi

pembelajaranya. Indikator kualitas pembelajaran dapat dilihat enam indikator yaitu : perilaku pembelajaran guru, perilaku dan dampak belajar siswa, iklim belajar, materi pembelajaran, media pembelajaran dan sistem pembelajaran.

1.6.2 Muatan IPS dan Bahasa Indonesia

Tema daerah tempat tinggalku subtema daerah tempat tinggalku dan subtema keunikan daerah tempat tinggalku pembelajaran 3 dan 4 mengenai jenis- jenis kegiatan yang di lakukanminggu kedua dan minggu ketiga dengan muatan IPS ini di fokuskan pada KD 3.3 mengidentifikasikegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi 4.3 menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. Muatan pelajaran Bahasa Indonesia 3.9 mencermati tokoh- tokoh yang terdapat pada teks fiksi 4.9 menyampaikan hasil indentifikasi tokoh- tokoh yang terdapat pada fiksi secara lisa,tulis,dan visual.

1.6.3 Model *Make A MATCH*

Model pembelajaran *Make A Match* pertama kali dikembangkan Loma Curran pada tahun 1994. Salah satu keungulan model ini adalah pserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai sesuai pembelajaran atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Melalui suasana yang menyenangkan ini sangat diharapkan materi yang akan disampaikan menjadi lebih mudah di pahami oleh peseta didik , karena bagaimanapun juga peserta didik akan terlibat langsung dalam menggunaan model ini dan peserta didik mendapatkan pengalaman yang nyata dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Langkah – langkah model pembelajaran *Make A Match* adalah berikut: (1) Guru menyiapkan beberapa kartuyang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban. (2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu. (3) Tiap siswamemikirkan

jawaban/ soal dari kartu yang dipengang. (4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban). (5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. (6) Setelah satu babak kartu di kocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya. (7) Kesimpulan / penutup.

1.6.4 Media Kartu Berjodoh

Flashcard adalah kartu- kartu yang bergambar dan di sertai dengan kata- kata 8 x 10 cm. Kelebihan media Flashcard (1) mudah di bawa kemana – mana karena ukurannya kecil. (2) praktis dalam membuat dan menggunakanya (3) sangat menyenangkan digunakan sebagai media pembelajaran dalam bentuk permainan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti memodifikasi Flashcard menjadi kartu berjodoh yaitu kartu yang isinya tentang materi yang diajarkan dan di desain menjadi lebih menarik dengan menggunkana konsep berbentuk persegi. Perbedaan Flashcard dan kartu berjodoh adalah pada flashcard gambar dan kata itu menjadi satu kartu sedangkan kartu berjodoh gambar dan kata kata di pisahkan.