

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Start Learning By Exchange Greetings and Questions

1. Pengertian Start Learning By Exchange Greetings and Questions

Start Learning By Exchange Greetings and Questions adalah perpaduan dari model pembelajaran kooperatif tipe berkirim salam dan soal dan model *Learning Start With a Question*.¹ Menurut Suprijono Metode pembelajaran *Learning Start a Question* adalah suatu metode pembelajaran aktif dalam bertanya, dalam proses pembelajarannya siswa diminta untuk mempelajari materi pelajaran dengan cara membacanya terlebih dahulu. Hal ini bertujuan untuk mengajak siswa berfikir kreatif dan dapat mendorong siswa mengajukan pertanyaan baik kepada guru maupun teman sebayanya.² Merujuk dari dua model tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model adalah salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk melatih keterampilan bertanya dan pengetahuan yang dimiliki siswa melalui bacaan yang dibacanya.

Dengan adanya hal ini, maka siswa akan berani mengeluarkan pendapat atau bertanya mengenai hal yang belum dipahami. Model ini juga akan melatih siswa tidak hanya belajar dan menerima apa yang disajikan oleh guru dalam proses pembelajaran, melainkan bisa juga

¹ Fidiana Astutik dkk, *Integrasi Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar untuk Mewujudkan School Well-Being di Era Merdeka Belajar* (Penerbit NEM, 2023), hal.165.

² Agus Suprijono, *Cooperative learning: teori & aplikasi PAIKEM*, Cet. 1 (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009).

belajar dari siswa lainnya dan sekaligus mempunyai kesempatan untuk membelajarkan siswa yang lain. Interaksi sosial siswa pun dapat berkembang dengan baik karena dalam proses ini siswa dituntut untuk mampu bekerja sama dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Model pembelajaran ini juga merupakan salah satu cara untuk mengatasi siswa yang mempunyai latar belakang keluarga yang berbeda dan tingkat kecerdasan berbeda pula, akibatnya dapat memberikan keuntungan baik pada siswa kelompok atas maupun siswa kelompok bawah yang bekerja sama dalam menyelesaikan tugas tugas yang diberikan oleh guru.

Kelebihan model pembelajaran ini merujuk dari pendapat Zaini dan Huda adalah (1) siswa menjadi siap memulai pelajaran karena siswa belajar terlebih dahulu, akibatnya mereka memiliki sedikit gambaran dan menjadi lebih paham setelah mendapat tambahan penjelasan dari guru, (2) siswa menjadi aktif bertanya, (3) materi dapat diingat lebih lama, (4) kecerdasan siswa diasah pada saat siswa belajar untuk mengajukan pertanyaan, (5) mendorong tumbuhnya keberanian mengutarakan pendapat secara terbuka dan memperluas wawasan melalui bertukar pendapat secara kelompok, (6) siswa belajar memecahkan masalah sendiri secara berkelompok dan saling bekerjasama antara siswa yang pandai dengan siswa yang kurang pandai, (7) dapat mengetahui mana siswa yang belajar dan yang tidak belajar, (8) melatih keterampilan dan pengetahuan siswa,

(9) cocok untuk persiapan menjelang tes dan ujian, dan (10) dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.³

Langkah-langkah model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* merujuk dari pendapat Huda, dan Suprijono dalam kutipan Fitria sebagai berikut :

1. Guru memilih bahan bacaan yang sesuai kemudian dibagikan kepada siswa. Bacaan itu harus memuat informasi umum atau bacaan yang memberi peluang untuk ditafsirkan berbeda-beda.
2. Guru meminta siswa mempelajari bacaan secara individu.
3. Guru meminta siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami.
4. Guru membagi siswa dalam kelompok secara heterogen.
5. Guru memberikan empat media *Flashcard* pada masing-masing kelompok.
6. Setiap kelompok ditugaskan untuk menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media dan pertanyaannya harus sesuai dengan materi yang ada di dalam media.
7. Kemudian, masing-masing kelompok mengirimkan salah seorang anggotanya yang menyampaikan “Salam dan Pertanyaan” dari kelompoknya kepada kelompok lain. (salam ini berupa yel-yel atau ungkapan-ungkapan unik yang menjadi ciri khas setiap kelompok).
8. Setiap kelompok mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain.

³ Amin, dan Linda Yurike Susan Sumendap, *164 Model Pembelajaran Kontemporer* (Pusat Penerbitan LPPM, 2022), hal.324.

9. Setelah selesai, jawaban tersebut dikirimkan kembali ke kelompok asal untuk dikoreksi dan diperbandingkan satu sama lain.
10. Guru menyampaikan materi pelajaran dengan membahas pertanyaan pertanyaan yang sudah dijawab oleh siswa dengan bantuan media *Flashcard*.⁴

Selanjutnya, peneliti menyimpulkan langkah-langkah model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* berbasis media *Flashcard* merujuk dari pendapat Huda, Suprijono dan Indriana, adalah sebagai berikut:

1. Guru mempersiapkan media *Flashcard*
2. Guru memilih bahan bacaan yang sesuai kemudian dibagikan kepada siswa. Bacaan itu harus memuat informasi umum atau bacaan yang memberi peluang untuk ditafsirkan berbeda-beda.
3. Guru meminta siswa mempelajari bacaan secara individu.
4. Guru meminta siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami.
5. Guru membagi siswa dalam kelompok secara heterogen.
6. Guru memberikan empat media *Flashcard* pada masing-masing kelompok.

⁴ Fitria Widyaningsih, "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Melalui Model *Start Learning By Exchange Greetings And Questions (Legq)* Berbasis Media *Flashcard* Pada Siswa Kelas V Sdn Gunungpati 02 Semarang," 2013.

7. Setiap kelompok ditugaskan untuk menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media dan pertanyaannya harus sesuai dengan materi yang ada di dalam media.
8. Kemudian, masing-masing kelompok mengirimkan salah seorang anggotanya yang menyampaikan “Salam dan Pertanyaan” dari kelompoknya kepada kelompok lain. (salam ini berupa yel-yel atau ungkapan-ungkapan unik yang menjadi ciri khas setiap kelompok).
9. Setiap kelompok mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain.
10. Setelah selesai, jawaban tersebut dikirimkan kembali ke kelompok asal untuk dikoreksi dan diperbandingkan satu sama lain.
11. Kelompok mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media *Flashcard*.
12. Guru menyampaikan materi pelajaran dengan membahas pertanyaan pertanyaan yang sudah dijawab oleh siswa dengan bantuan media *Flashcard*.

Dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa cara menyampaikan model *start learning by exchange greetings and questions* dengan media *Flashcard* yaitu belajar sambil bertanya, jawab, bernyanyi dan bermain.

B. Media *Flashcard*

1. Pengertian Media *Flashcard*

Pengertian *Flashcard* dijelaskan oleh Susilana dan Riyana, yaitu :
“*Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar

yang berukuran 25 x 30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang di tempelkan pada lembaran-lembaran *Flashcard*".⁵

Dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa *Flashcard* merupakan media yang berbentuk kartu bergambar yang dibuat dengan menggunakan foto atau gambar, pada bagian belakang terdapat keterangan dari gambar yang ada pada *Flashcard* tersebut. Dari kutipan tersebut dijelaskan ukuran *Flashcard* 25 x 30 cm, akan tetapi Arsyad memiliki pendapat yang berbeda seperti diungkapkan sebagai berikut : "*Flashcard* biasanya berukuran 8 x 12cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi, kartu-kartu tersebut berisi gambar-gambar (binatang, benda, buah-buahan dan sebagainya) dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata".⁶

Berdasarkan pendapat Arsyad tersebut, dapat dijelaskan bahwa ukuran *Flashcard* adalah 8 x12 cm atau biasa disesuaikan dengan keadaan siswa yang dihadapi, apabila jumlah siswa banyak maka *Flashcard* dibuat dengan ukuran yang lebih besar dan jika jumlah siswa sedikit maka *Flashcard* dibuat dengan ukuran kecil. Selain itu menurut Izzan mengemukakan bahwa : "*Flashcard* merupakan alat peraga dari koran berukuran 18 x 16 inci yang diibubuhi gambar-gambar menarik, kata, ungkapan, atau kalimat."

⁵ Fathimah Kelrey, *Buku Referensi Media Kesehatan Reproduksi pada Anak Disabilitas Intelektual* (Penerbit NEM, 2022), hal.23.

⁶ *Jurnal Pendidikan Konvergensi: Juli 2019* (Sang Surya Media), hal.13.

2. Cara Pembuatan Media *Flashcard*

Nurseto mengemukakan cara pembuatan media *Flashcard* sebagai berikut :

- a) Siapkan kertas yang tebal seperti kertas duplex atau dari bahan kardus. Kertas tersebut berfungsi untuk menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b) Kertas tersebut diukur menggunakan penggaris. Besar kecilnya ukuran *Flashcard* disesuaikan dengan jumlah murid yang dihadapi.
- c) Potong-potonglah kertas tersebut dengan gunting mengikuti ukuran kertas yang sudah diukur tadi. Banyaknya kartu yang dibuat disesuaikan dengan gambar yang akan ditempel. Jika objek gambar langsung dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS atau kertas karton.
- d) Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai ditempelkan pada kertas alas tersebut.
- e) Jika gambar yang akan ditempel memanfaatkan yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang di jual di buku, majalah, koran, ataupun dari internet maka selanjutnya gambar tersebut dipotong

sesuai dengan ukuran, lalu ditempelkan menggunakan perekat atau lem kertas.

- f) Memberi tulisan pada bagian belakang kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek pada halaman muka.⁷

3. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flashcard*

Media *Flashcard* tergolong dalam media visual (gambar), media *Flashcard* memiliki beberapa kelebihan, sebagaimana yang diungkapkan oleh Susilana dan Riyana antara lain:

1. Mudah dibawa kemana-mana; yakni dengan ukuran yang kecil *Flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
2. Praktis; yakni dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media *Flashcard* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakannya kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.
3. Gampang diingat; kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk

⁷ Khafida Aulia, *Pengembangan Media Flashcard Pada Materi Sistem Ekskresi* (Irawan Massie), hal.29.

mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat hurufnya atau teksnya.

4. Menyenangkan; media *Flashcard* dalam penggunaannya dapat melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari *Flashcard* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuatu perintah.⁸

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *Flashcard* antara lain: mudah dibawa, praktis, mudah dipahami jga gampang diingat dan menyenangkan. Selain itu media *Flashcard* dapat membantu kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata sehingga dapat meningkatkan perbendaharaan kata siswa.

Sedangkan menurut Wina Sanjaya kelemahan media *Flashcard* adalah sebagai berikut :

- a) Anak hanya mengetahui dan memahami kata dan gambar hanya sebatas kata yang ada pada media *Flashcard*
- b) Pendidik hanya menekankan persepsi penglihatan atau indra mata
- c) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.⁹

⁸ Arman, *Media Flashcard* (Goresan Pena), hal.12.

⁹ Ana Zahrotul Muna, "Penggunaan Media *Flashcard* Pada Pembelajaran Pai Siswa Kelas Ii Sd Negeri 6 Jambu Mlonggo Jepara Tahun Pelajaran 2017/2018" (Other, UNISNU JEPARA, 2018), <https://eprints.unisnu.ac.id/id/eprint/2815/>.

C. Hasil Belajar

Menurut Suprijono adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.¹⁰ Sedangkan, Gagne dalam kutipan suprijono menyatakan bahwa hasil belajar berupa Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang dan strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.¹¹

Selanjutnya, hasil belajar pada dasarnya adalah kemampuan yang berkembang melalui latihan atau pengalaman menjadi keterampilan dan perilaku baru. Proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh hasil belajar. Dalam upaya membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran melalui kegiatan pembelajarannya, guru dapat mengetahui kemajuan siswa melalui proses penilaian hasil belajar. Hasil belajar harus diamati baik selama maupun setelah proses pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan menyelenggarakan ujian evaluasi. Guru juga dapat merencanakan dan mempromosikan kegiatan siswa tambahan dengan menggunakan informasi ini, baik untuk kelas secara keseluruhan maupun untuk masing-masing siswa.

¹⁰ Nur Baeti Hidayati, *Metode Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Menulis Kalimat Bahasa Inggris* (Penerbit NEM, 2021), hal.7.

¹¹ Herneta Fatirani, *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Sistem Ekskresi Manusia* (Penerbit P4I, 2022), hal.37.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom dalam kutipan Ina dkk, hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Pada revisi Taksonomi Bloom, ranah kognitif tidak dianggap terpisah dengan ranah afektif atau psikomotor, melainkan terkait antara satu dengan yang lain. Karena semua aspek tersebut merupakan satu bagian utuh dari fungsi kerja otak. Pengelompokan tiga ranah tersebut bertujuan untuk menguraikan secara jelas dan spesifik hasil belajar yang diharapkan.¹² Penjabaran dari ketiga ranah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Ranah Kognitif Ranah kognitif berorientasi pada kemampuan berpikir, mencakup kemampuan yang lebih sederhana sampai dengan kemampuan memecahkan masalah. Ranah kognitif mencakup kategori mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), menerapkan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*).
2. Ranah Afektif Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, emosi, sistem nilai dan sikap hati yang menunjukkan penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu. Kategori tujuan peserta didik afektif adalah penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*).

¹² Dedi Sutedi, *Bahasa Jepang: Evaluasi Hasil Belajar (Teori dan Praktik)* (Humaniora), hal.14.

3. Ranah Psikomotorik Ranah psikomotorik berorientasi dengan keterampilan motorik yang berhubungan dengan anggota tubuh atau tindakan yang memerlukan koordinasi antara saraf dan otak. Anni menyatakan rincian dalam domain psikomotorik terdiri dari: persepsi (*perception*); kesiapan (*set*); respon terpimpin (*guided response*); mekanisme (*mechanism*); respon tampak yang kompleks (*complex overt response*); penyesuaian (*adaptation*); Penciptaan (*originality*).¹³

Dari pemaparan hasil belajar tersebut, terlihat jelas bahwa siswa memperoleh keterampilan ketika terjadi pertukaran belajar berupa pengetahuan, perubahan sikap, dan pengembangan keterampilan yang berkelanjutan. Guru dapat menggunakan instrumen evaluasi seperti ujian, bukan tes, untuk mengukur hasil belajar kognitif, emosional, dan psikomotor siswa mereka. Sementara non-tes digunakan untuk mengukur keterampilan afektif dan psikomotor siswa, tes digunakan untuk mengukur keterampilan kognitif mereka.

D. Pembelajaran Bahasa Inggris

Pembelajaran adalah kegiatan yang di dalamnya terdapat proses mengajar, membimbing, melatih, memberi contoh, dan mengatur serta memfasilitasi berbagai hal kepada peserta didik agar biasa belajar sehingga tercapai tujuan pendidikan.¹⁴

¹³ Nur Eka Sari, *Media Flash Tiga Dimensi Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia* (Goresan Pena), hal.36.

¹⁴ Ihsana El Khuluqo, dan Istaryatiningtias, *Modul Pembelajaran Manajemen Pengembangan Kurikulum* (Feniks Muda Sejahtera, 2022), hal.100.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang dilakukan guru atau pendidik kepada peserta didik untuk memunculkan keinginan belajar dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan melalui media, lingkungan, dan lainnya.¹⁵

Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar merupakan upaya membangun fondasi sumber daya manusia berkualitas, siap menyongsong era kesejagadan. Eksistensi mata pelajaran ini sejatinya tidak dapat direndahkan dari mata pelajaran lainnya, bahkan memiliki fungsi sangat strategis dalam menyongsong pergaulan antar bangsa. Posisinya sebagai muatan lokal atau pelajaran tambahan tidak sertamerta menafikan posisi strategis tersebut.

Dalam kurikulum 2006 Depdiknas mengatakan bahwa mata Pelajaran Bahasa Inggris SD/MI 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, (2) memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global, sedangkan ruang lingkup pembelajaran bahasa Inggris pada tingkat SD/MI mencakup kemampuan komunikasi secara terbatas meliputi kemampuan : (1) membaca, (2) menulis, (3) mendengarkan, (4) berbicara. Dalam prosesnya pembelajaran bahasa Inggris pada tingkat SD/MI masih memfokuskan

¹⁵ M. Yamin, "Metode Pembelajaran Bahasa Inggris Di Tingkat Dasar," Jurnal Pesona Dasar 1, no. 5 (April 2017): 82–97.

pada pengenalan kosa kata meliputi lingkungan di sekitar kita, seperti: sekolah, rumah, taman bermain, kebun binatang, perpustakaan dan sebagainya.¹⁶

Peran dan fungsi sekolah dalam memposisikan mata pelajaran bahasa Inggris sebagai mata pelajaran unggulan sangat penting. Iklim sekolah mesti diciptakan untuk menyokong harapan tersebut. Para guru didorong untuk mengembangkan model-model pembelajaran bahasa Inggris yang lebih variatif dan cocok dengan perkembangan peserta didik.¹⁷

E. Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa Melalui Model Learning Exchange Greetings Questions Berbasis Media Flashcard

Indikator Keberhasilan merupakan Target yang telah dibuat, ditetapkan, dan harus dicapai. Para peneliti telah mengidentifikasi aktivitas siswa, keterampilan instruktur, dan hasil belajar sebagai penanda kunci keberhasilan penelitian. Ketiga indikator ini akan menjadi panduan untuk meningkatkan pendidikan kewarganegaraan dengan menggunakan model *Listening Exchange Greetings Questions* yang dibangun dengan media *Flashcard*. Agar peneliti dapat menilai secara jelas kemampuan guru dan aktivitas siswa yang diterapkan dalam model *Listening Exchange Greetings Questions* berbasis media *Flashcard*, Sedangkan, untuk hasil belajarnya, indikator keberhasilannya diperoleh dari hasil belajar Bahasa Inggris pada

¹⁶ Sukemi, *Perpaduan Pembelajaran Blended Learning Secara Daring dan Tatap Muka pada Kurikulum 2013 dan Kurikulum 2022* (Penerbit P4I, 2023), hal.49.

¹⁷ Kunah, *Metode Pandai Berbicara Bahasa Inggris Dengan Pendekatan Penguasaan Tata Bahasa (Grammar) Dan Motivasi Belajar* (Penerbit Adab, 2021), hal.19.

proses dan akhir pembelajaran. Peneliti akan menjabarkan indikator keberhasilan untuk keterampilan guru dan aktivitas siswa. Indikator keberhasilan untuk keterampilan guru melalui model *learning exchange greeting question* berbasis media *Flashcard* adalah sebagai berikut :

1. Guru dituntut untuk mengembangkan media *Flashcard* pada indikator ini agar dapat mengkomunikasikan pesan atau informasi yang memuat gambar (bagian depan dan belakang masing-masing kartu berisi informasi yang dihubungkan dengan gambar). Jika instruktur gagal melakukan hal tersebut, penilaian indikator pertama terhadap kemampuan guru tidak akan berhasil. (Kemampuan untuk membuat variasi)
2. Membuka pelajaran. (keterampilan membuka pelajaran)
3. Pilih bahan bacaan yang sesuai. Guru harus bijak dalam aspek ini dengan memilih bahan bacaan yang berkaitan dengan pelajaran tetapi mendorong berbagai pertanyaan pada siswa. (Kemampuan untuk membuat variasi)
4. Meminta agar setiap siswa membaca bacaan secara individu. Guru memberikan pelajaran membaca untuk menanamkan kecintaan membaca pada anak agar tidak malas membaca. indikator ini diperlukan saat pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan model *learning exchange greeting question* dengan media *Flashcard*. (Keterampilan dalam mengelola kelas, mengelola varian)

5. Meminta siswa menandai bagian yang tidak mereka pahami. Jika seorang guru meminta siswa untuk menandai setiap bacaan yang telah mereka baca, skor yang diterima guru tidak akan akurat. (Keterampilan dalam mengelola kelas, memegang varian)
6. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Guru membuat kelompok dengan model *learning exchange greeting question* berbasis media *Flashcard*. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat memberikan pengetahuan dan informasi kepada teman sekelasnya yang lebih pandai dan kurang pandai. (Keterampilan untuk mengelola kelas)
7. Memberikan empat media *Flashcard* pada masing-masing kelompok. (keterampilan mengadakan variasi)
8. Menugaskan setiap kelompok untuk menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan pertanyaannya disesuaikan dengan materi yang ada di dalam media. (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan, keterampilan menjelaskan)
9. Mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan salam dan pertanyaan dari kelompoknya. (keterampilan mengelola kelas, keterampilan mengadakan variasi)
10. Membimbing setiap kelompok untuk mengerjakan soal yang telah dikirimkan kelompok lain. (Kemampuan manajemen diskusi kelompok kecil, kemampuan komunikasi)
11. Memberikan instruksi sanksi dan meminta setiap kelompok mengembalikan pertanyaannya kepada kelompok pertama.

(keterampilan manajemen kelas, keterampilan mengajar kelompok kecil dan individu)

12. Meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan soal, jawaban, dan media *Flashcard*. (keterampilan manajemen kelas)

13. Guru menyampaikan materi pelajaran dengan mendiskusikan soal yang telah dijawab siswa dengan bantuan media *Flashcard*. (keterampilan menjelaskan, keterampilan bertanya)

14. Memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik. (keterampilan memberi penguatan)

15. Menutup pelajaran. (keterampilan menutup pelajaran)

Sementara itu, indikator aktivitas siswa dengan menggunakan model *learning exchange greeting question* berbasis media *Flashcard* berikut akan digunakan sebagai kriteria penilaian dalam penelitian ini:

1. Kesiapan menggunakan *Flashcard* untuk pembelajaran. (Perilaku ekspresif)
2. Dapatkan bahan bacaan yang dipilih oleh instruktur. (latihan penglihatan)
3. Instruksi membaca individu. (latihan penglihatan)
4. Pemberian poin untuk bagian bacaan yang kurang dipahami. (Latihan fisik dan mental)
5. Menerima aturan guru yang telah dibuat tentang kelompok heterogen. (Perilaku ekspresif)

6. Mengambil empat bahan *Flashcard* yang disediakan guru. (Aktivitas emosional dan visual)
7. Untuk setiap media yang siswa ambil dan disesuaikan dengan konten media, tuliskan empat pertanyaan. (Kegiatan termasuk menulis, berbicara, dan belajar)
8. Menerima perwakilan dari kelompok lain yang bertemu dan bertanya kepada mereka. (Perilaku ekspresif)
9. Berpartisipasi dalam menanggapi pertanyaan dari kelompok lain. (Latihan menulis, berbicara, belajar, dan berpikir)
10. Menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi jawabannya. (aktivitas berbicara, aktivitas mendengarkan)
11. Menyusun soal, solusi, dan materi *Flashcard* sebagai tanggapan atas arahan guru. (Aktivitas aktivitas)
12. Memperhatikan baik-baik perdebatan setelah setiap pertanyaan dijawab. (Kegiatan untuk belajar dan menulis)
13. Menjawab pertanyaan penilaian.