

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Iklan Berdasarkan Kurikulum 2013 Kelas VIII**

Kurikulum memiliki peran yang sangat signifikan dalam mencapai keberhasilan sistem pendidikan. Menurut Armai Arief (2002, hlm. 29),

Kurikulum memiliki asal katanya dari bahasa Latin, yaitu *curriculum*, yang awalnya merujuk pada "suatu jalur yang dilalui" dan dalam bahasa Perancis disebut *courier*, yang mengacu pada jarak yang ditempuh. Konsep jarak yang ditempuh tersebut kemudian diadaptasi menjadi program sekolah yang melibatkan semua elemen yang terlibat di dalamnya.

Jadi, pengertian kurikulum ialah program sekolah yang wajib dijalani oleh peserta didik pada jangka waktu pendidikan. Sejalan dengan pengertian tersebut Hamalik (2017, hlm. 17) mengemukakan, kurikulum merupakan sebuah rencana pembelajaran yang dirancang dengan tujuan mendukung proses pendidikan bagi peserta didik di dalam kelas. Rencana ini dibuat sebagai langkah untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan mereka dan menggapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Sehingga dapat dikatakan, kurikulum bukan sekedar urusan administrasi atau seperangkat rencana yang telah disusun, tetapi kunci keberhasilan implementasi kurikulum. Hal ini dikarenakan keberhasilan di dalam kelas adalah tentang evaluasi terhadap kurikulum yang dilaksanakan agar hal-hal yang kurang baik nantinya dapat diperbaiki.

Menurut pendapat di atas, mampu dipahami bahwa, kurikulum yaitu kerangka kerja yang menetapkan harapan untuk pembelajaran peserta didik dan berfungsi sebagai panduan bagi pendidik untuk menetapkan standar pembelajaran peserta didik dimana kurikulum ini memiliki isi terkait seperangkat rencana, metode, pengaturan maupun isi yang disusun oleh lembaga pendidikan menjadi pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran supaya tujuan pendidikan dapat tercapai. Pemerintah melakukan penataan kurikulum, dengan menetapkan perubahan dan pengembangan kurikulum baru yang disebut dengan Kurikulum 2013.

E. Mulyasa (2013, hlm. 68) menyebutkan bahwa, Kurikulum 2013 yaitu kurikulum berbasis kompetensi yang menginisiasi terhadap pengembangan kemampuan melaksanakan tugas sesuai standar kinerja yang sudah ditentukan. Artinya, peserta didik diharapkan menguasai seperangkat kompetensi tertentu. Kurikulum menuntut pendidik untuk aktif membuat dan membudayakan berbagai kegiatan sesuai dengan kurikulum yang direncanakan. Pendidikan berbasis kompetensi berarti bahwa peserta didik dinilai berdasarkan kemampuannya untuk mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan khusus, dan mereka hanya dapat maju jika mereka telah menunjukkan penguasaannya. Kompetensi dapat diukur, diverifikasi dengan bukti prestasi peserta didik, dan diterapkan.

Peserta didik pada semua jenjang pendidikan diharapkan memiliki keterampilan yang tercantum dalam Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang dituangkan dalam Kurikulum 2013. Pengetahuan, sikap, dan kemampuan di bidang-bidang seperti agama dan interaksi sosial adalah bagian dari kompetensi ini. Kurikulum memiliki dua dimensi yang berbeda. Dimensi pertama meliputi perencanaan mengenai isi, tujuan, dan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Sedangkan dimensi kedua meliputi pendekatan dan metode yang digunakan pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Pendidikan berbasis kompetensi berarti bahwa peserta didik dinilai berdasarkan kemampuannya untuk mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan khusus, dan mereka hanya dapat maju jika mereka telah menunjukkan penguasaannya. Kompetensi dapat diukur, diverifikasi dengan bukti prestasi peserta didik, dan diterapkan.

Pembaruan kurikulum 2013 menyoroti pentingnya pembelajaran berbasis teks bagi peserta didik yang belajar bahasa Indonesia. Peserta didik diharapkan memiliki pemahaman yang kuat tidak hanya materi akademik, tetapi juga salinan komersial. Menurut Kurikulum 2013, ada beberapa komponen kunci yang diperlukan untuk menguasai seni pemahaman teks iklan: Alokasi Waktu, Kompetensi Dasar, serta Kompetensi Inti. Peserta didik diharapkan menunjukkan kompetensi inti di seluruh kurikulum, sedangkan kompetensi dasar dikhususkan untuk topik tertentu. Alokasi waktu adalah proporsi hari sekolah yang dikhususkan untuk setiap topik.

### **a. Kompetensi Inti (KI)**

Kompetensi Inti (KI) adalah kemampuan yang wajib dikuasai oleh peserta didik pada setiap jenjang pendidikan untuk mencapai Standar Kompetensi Kelulusan (SKL). Dengan kata lain KI adalah implementasi nyata dari SKL berupa kualitas yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam tiap-tiap jenjang program pembelajaran ataupun kelas. KI merupakan dasar pengembangan Kompetensi Dasar (KD). Kompetensi berarti lebih dari hasil belajar, mereka dapat diukur, diverifikasi dengan bukti prestasi peserta didik, dan diterapkan. Pendidikan berbasis kompetensi berfokus pada penilaian peserta didik berdasarkan kemampuan mereka untuk menunjukkan pengetahuan dan keterampilan tertentu, dan mereka hanya dapat bergerak maju ketika mereka telah menunjukkan penguasaan.

Rachmawati (2018, hlm. 231) Kompetensi Inti (KI) yaitu interpretasi atau penerapan Standar Kompetensi Kelulusan berupa kualitas yang wajib dikuasai peserta didik di akhir jenjang pendidikan tertentu. Artinya, peserta didik harus memiliki kompetensi dasar saat menyelesaikan pembelajarannya agar dapat mencapai standar kompetensi kelulusan.

Sementara itu, Kemendikbud (2013, hlm. 31-33) menyatakan, bahwa Kompetensi Inti (KI) adalah taksonomi dari sikap, pengetahuan, dan kemampuan yang diharapkan diperoleh peserta didik pada tingkat kelas tertentu, dalam kursus tertentu, dan dalam disiplin ilmu tertentu. Kompetensi Inti (KI) berperan penting sebagai unsur penyusun atau pengatur dalam struktur Kompetensi Dasar (KD).

Sikap (sosial dan spiritual), pengetahuan, juga kemampuan adalah bagian dari apa yang dikenal sebagai Kompetensi Inti (IC). Penguasaan hard skill dan soft skill keduanya harus tercermin dalam KI seseorang. Sebagai aplikasi dari pengertian keterhubungan dan kesinambungan, KI menyediakan kerangka untuk perolehan pengetahuan, kursus, dan program yang relevan dengan SKL. Dalam kompetensi inti terdapat empat aspek yang terdiri atas: 1) Kompetensi inti sikap spiritual (KI-1); 2) Kompetensi inti sikap sosial (KI-2); 3) Kompetensi inti pengetahuan (KI-3); dan 4) Kompetensi inti keterampilan (KI-4).

Majid (2014, hlm. 42) mengatakan bahwa, Untuk membantu pembuatan rencana pendidikan yang terorganisir dengan baik, kerangka kerja yang dikenal sebagai "kompetensi inti" (KI) telah dikembangkan. Itu memaparkan keterampilan,

pengetahuan, dan disposisi mendasar yang harus diperoleh setiap peserta didik. Fungsinya sebagai pedoman dalam penyelenggaraan Kompetensi Dasar (KD). Sehingga memiliki arti bahwa KI harus diselaraskan dengan semua kegiatan pembelajaran yang dikembangkan memakai KD.

Berdasarkan definisi KI dari berbagai ahli tersebut di atas, sehingga kesimpulan yang dapat ditarik oleh peneliti yaitu bahwa KI atau Kompetensi Inti adalah pencapaian kualitas oleh peserta didik melalui proses pendidikan. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada Kompetensi Inti (KI) poin ketiga aspek pengetahuan (KI-3), yaitu “Perolehan informasi yang digerakkan oleh rasa ingin tahu (faktual, konseptual, dan prosedural) di bidang sains, teknologi, seni, dan budaya yang berkaitan dengan dunia yang dapat diamati.”

#### **b. Kompetensi Dasar**

Kompetensi Dasar (KD) yaitu alat yang membantu pendidik menyiapkan pelajaran yang akan membantu peserta didik mencapai tujuan tertentu. Kompetensi Dasar (KD) merupakan kumpulan keterampilan yang perlu dikuasai peserta didik dalam suatu topik tertentu, dan hal ini sejalan dengan pandangan Kosasih (2014: 146). KD digunakan sebagai landasan untuk mengembangkan indikator kompetensi khusus mata pelajaran.

Sementara itu, Rachmawati (2018, hlm. 231) mengungkapkan, bahwa kompetensi Dasar (KD) menjelaskan seperangkat disposisi yang dapat dipelajari, bidang keahlian, dan pendekatan metodologis. Kepribadian unik dan keahlian peserta didik dipertimbangkan selama pembuatan kompetensi ini, dan juga karakteristik khusus dari mata pelajaran tersebut. Mengacu pada uraian tersebut, peserta didik harus menguasai tema setiap materi pembelajaran yang mencakup keterampilan, pengetahuan, serta kompetensi sikap. Kemudian, pendidik juga memperhatikan karakteristik peserta didik, keterampilan awal dan karakteristik materi yang selanjutnya dibahas, yang menyebabkan peserta didik mampu memenuhi kriteria indikator pencapaian kompetensi.

Pernyataan tersebut diperkuat oleh Kemendikbud (2013, hlm. 8) menyatakan, Kompetensi Dasar (KD) adalah perincian Kompetensi Inti yang menyeluruh menjadi sasaran khusus mata pelajaran dan tingkat kelas yang terperinci. Dengan kata lain, peserta didik diharapkan telah menguasai sikap,

kemampuan, dan informasi yang membentuk Kompetensi Dasar yang dikembangkan dari Kompetensi Inti. Latar belakang peserta didik, tingkat keterampilan saat ini, dan sifat topik yang dibahas semuanya dipertimbangkan selama proses pertumbuhan kompetensi ini.

Kompetensi Dasar termasuk hasil pengembangan dari KI yang wajib dimiliki oleh peserta didik. KD ini memiliki peran penting sebagai panduan atau acuan dalam setiap kegiatan pembelajaran. Setiap peserta didik diharapkan untuk menguasai Kompetensi Dasar sesuai dengan tingkat kelasnya agar dapat mencapai indikator pencapaian kompetensi yang telah ditentukan.

Dalam penelitian ini peneliti memilih salah satu kompetensi dasar dari kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP yaitu KD 3.3 melakukan identifikasi informasi teks iklan (yang dapat menjadikan motivasi serta bangga) yang berasal dari sumber yang didengar serta dibaca.

### **c. Alokasi Waktu**

Jangka waktu yang diperlukan untuk mempelajari sesuatu merupakan faktor penting. Waktu inisiasi dan kesimpulan kegiatan belajar harus disesuaikan. Modifikasi waktu dalam kurikulum 2013 sebagian besar adalah tentang penjadwalan. Menurut Mulyasa (2013, p. 15), waktu kelas atau laboratorium didefinisikan sebagai lamanya waktu yang dihabiskan untuk kegiatan pembelajaran tertentu. Ada batas waktu untuk acara ini. Sebagian besar keputusan penjadwalan dibuat dengan membandingkan banyak program yang berjalan sekaligus. Program yang paling efektif adalah program yang paling banyak menyelesaikan tujuan dalam kerangka waktu yang diberikan. Berdasarkan uraian tersebut, alokasi waktu merujuk pada durasi atau lamanya kegiatan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas atau laboratorium.

Mulyasa (2013, hlm. 206), Alokasi waktu ditentukan untuk tiap-tiap KD yang memperhatikan jumlah KD, lebar, kedalaman, kesulitan, dan kepentingannya. Artinya, dalam melakukan alokasi waktu untuk tiap-tiap Kompetensi Dasar, pertimbangan diberikan terhadap jumlah minggu efektif yang tersedia untuk mempelajari sejumlah kompetensi yang harus dikuasai.

Majid (2014, hlm. 216), Pada tahap pengembangan kurikulum dan perencanaan pembelajaran, alokasi waktu menjadi faktor penting yang

mempertimbangkan jumlah waktu yang dibutuhkan dalam memperoleh setiap Kompetensi Dasar. Hal ini melibatkan pertimbangan tentang alokasi waktu per minggu, jumlah minggu efektif per semester untuk setiap mata pelajaran, dan jumlah kompetensi yang harus dicapai dalam satu semester. Mengalokasikan waktu yang cukup memungkinkan untuk instruksi kelas terkonsentrasi. Merencanakan berapa lama waktu yang dihabiskan untuk setiap topik adalah manfaat lain dari alokasi waktu. Ada korelasi antara jumlah waktu yang dihabiskan untuk topik tertentu dan jumlah minggu dalam satu semester atau tahun ajaran.

Menurut pendapat para ahli yang telah disebutkan di atas, peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa alokasi waktu dapat didefinisikan sebagai perkiraan waktu atau frekuensi pertemuan antara peserta didik serta pendidik dalam proses pembelajaran. Alokasi waktu termasuk dalam salah satu komponen RPP. Manajemen waktu sangat penting pada setiap upaya pendidikan. Bagi pendidik, alokasi waktu adalah peta jalan untuk menjalankan kelas mereka dengan lancar dan produktif dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Adanya alokasi waktu menjadikan pendidik diharapkan dapat lebih mudah dalam membagi waktu untuk pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Saat ini, dalam kurikulum 2013, mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP menggunakan alokasi waktu durasi pertemuan 40 menit dengan 2 kali jumlah pertemuan.

## **2. Model *Problem Based Learning***

### **a. Pengertian *Problem Based Learning***

Dari Arends pada Hotimah (2020, hlm. 6) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mana peserta didik diberikan tantangan atau masalah yang harus mereka selesaikan dengan menggunakan keterampilan serta pengetahuan yang ada. Melalui pendekatan ini, peserta didik diajak untuk mengembangkan kemampuan inkuiri dan terbiasa dalam membangun cara berpikir kritis serta menjadi terampil dalam mengatasi masalah. Artinya, *problem based learning* pendekatan instruksional yang menjadikan peserta didik dalam situasi atau masalah nyata di dunia nyata. Pendekatan ini menyebabkan peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dalam menyelesaikan masalah tersebut sehingga menjadi ahli dalam bidang tersebut.

Sementara itu, Desriyanti & Lazulva (2016) menjelaskan, bahwa *Problem Based Learning* yaitu kerangka kerja pendidikan yang mendorong peserta didik supaya dapat bekerja sama untuk menyelesaikan masalah dunia nyata dan meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan kerja tim mereka. Pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan kemampuan intelektual peserta didik semuanya ditargetkan melalui pembelajaran berbasis masalah. Kerangka kerja ini mendorong anak-anak untuk mengambil tanggung jawab orang dewasa dan belajar dari pengalaman mereka sendiri, apakah itu nyata atau hipotetis.

Ratumanan & Tanwey dalam Efendi (2021, hlm. 13) mengatakan, bahwa Pembelajaran berbasis masalah adalah metode yang ampuh dalam pendidikan tingkat tinggi. Dengan metode yang dilakukan, peserta didik dapat mengakses pengetahuan yang sudah ada di dalam kepala mereka sekaligus memperluas pemahaman mereka tentang masyarakat dan alam. Belajar dengan memecahkan masalah dapat digunakan untuk membangun keterampilan dasar dan lanjutan.

Ibrahim & Nur dalam Efendi (2021, hlm. 13) mengatakan, pengajaran berdasarkan masalah adalah cara mengajar di mana peserta didik diberi tantangan otentik untuk dipecahkan. Tujuannya adalah agar mereka tumbuh sebagai individu secara intelektual, emosional, dan sosial serta mengembangkan rasa otonomi dan kepercayaan diri mereka. Pendekatan instruksional ini mencakup berbagai pendekatan pedagogis, termasuk namun tidak terbatas pada pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran pengalaman, pendidikan tertanam, dan pembelajaran nyata dan bermakna.

Berdasarkan uraian di atas, diberi kesimpulan bahwa model pembelajaran berbasis masalah yaitu metode instruksi yang menempatkan peserta didik pada situasi di mana mereka harus memakai apa yang sudah dipelajari untuk menyelesaikan masalah dunia nyata.

#### **b. Ciri-ciri Model *Problem Based Learning***

Pembelajaran memiliki banyak model, untuk membedakan satu dari yang lain, perlu dilihat beberapa ciri khas yang dimiliki oleh masing-masing model. Menurut Effendi (2021, hlm. 13) menyebutkan, model pembelajaran berbantuan masalah atau model *problem based learning* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

1. *Problem based learning* menjadi suatu rangkaian kegiatan, dari perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi. Yang memiliki arti, Pembelajaran berbasis masalah (PBL) yaitu metode pengajaran yang mana peserta didik menjadi pusat yang digunakan selama proses pembelajaran. Pendekatan ini mengharuskan peserta didik supaya secara aktif terlibat dalam masalah dunia nyata, mendorong mereka untuk berpikir kritis, berkomunikasi, mencari dan menganalisis data, serta menarik kesimpulan. PBL bukan hanya tentang menghafal, mencatat, dan mendengarkan materi pelajaran, melainkan tentang partisipasi aktif dan pemecahan masalah.
2. Pembelajaran berbantuan masalah menjadikan masalah sebagai kata kunci pada proses pembelajaran. Sehingga, dalam PBL proses pembelajaran berpusat pada masalah. Proses pembelajaran hanya dapat terjadi ketika ada masalah yang ditemukan. Oleh karenanya, pendidik diharapkan memberikan kesempatan kepada peserta didik supaya menemukan masalah sendiri. Disarankan agar masalah yang ditemukan relevan dengan lingkungan sekitar dan aktual. Namun, tetap perlu mematuhi aturan dalam kurikulum dan tetap konsisten dengan pencapaian tujuan pembelajaran.
3. Metode ilmiah dipertahankan dalam pembelajaran berbantuan masalah, yang menggunakan penalaran deduktif dan induktif (Jujun, S., 2010) Proses berpikir dilakukan dengan cara yang terstruktur dan didasarkan pada pengamatan yang objektif. Untuk berpikir ilmiah secara sistematis, seseorang harus mengikuti serangkaian langkah. Empiris mengacu pada metode penyelesaian masalah yang bergantung pada bukti aktual yang dapat diamati.

Berdasarkan teori di atas, mampu diberi kesimpulan terkait model pembelajaran *problem based learning* mempunyai ciri-ciri; pada pembelajaran berbantuan masalah, aktivitas berpikir selalu terlibat secara terus-menerus untuk mencapai kesimpulan dalam memecahkan masalah. Memfokuskan pembelajaran pada masalah yang telah ditentukan, dan menggunakan metode deduktif dan induktif.

Sementara itu Sanjaya dalam Aminah (2019, hlm. 21), mengemukakan, tiga ciri utama *model problem based learning* sebagai berikut.

1. Model pembelajaran *problem based learning* termasuk rangkaian aktivitas pembelajaran.

Memiliki arti dengan melalui paradigma pembelajaran berbasis masalah, peserta didik melalui suatu perkembangan tahapan yang masing-masing terdiri dari serangkaian latihan atau tindakan. Peserta didik tidak hanya diharapkan untuk mendengarkan, mencatat, dan mempertahankan materi saat



menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis masalah. Peserta didik dalam pembelajaran berbasis masalah, di sisi lain, secara aktif terlibat dalam seluruh proses pembelajaran, mulai dari berpikir hingga berkomunikasi hingga mencari hingga memproses hingga menarik kesimpulan.

2. Aktivitas pembelajaran diarahkan supaya dapat menyelesaikan masalah.

Memiliki arti dengan model pembelajaran berbasis masalah menekankan pentingnya peran masalah dalam proses pembelajaran. Karena pembelajaran berbasis masalah bukan dapat terjadi tanpa masalah, masalah sangat penting untuk diterapkan.

3. Pemecahan masalah dilaksanakan dengan memakai pendekatan berpikir secara ilmiah.

Pendekatan metodis digunakan, dengan pertimbangan diberikan pada apa yang telah dilihat secara empiris. Pengamatan empiris menunjukkan bahwa proses pemecahan masalah didasari oleh fakta actual serta data yang dapat diketahui dengan jelas, sedangkan metode terstruktur mengacu pada penalaran ilmiah yang terdiri dari proses-proses tertentu. Proses ini melibatkan perumusan hipotesis berdasarkan pengamatan, pengujian hipotesis melalui eksperimen dan pengamatan yang cermat, dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti empiris. Artinya, Pemecahan masalah dalam proses pembelajaran melibatkan pendekatan berpikir deduktif dan induktif.

Dari penjelasan para ahli di atas, peneliti dapat memberi kesimpulan terkait ciri utama pembelajaran berbasis masalah yaitu merupakan rangkaian kegiatan pada proses pembelajaran yang menitikberatkan dalam pemecahan masalah, dan pemecahan masalah dilakukan secara bertahap berdasarkan data dan fakta.

### **c. Langkah-langkah *Problem Based Learning***

Rusman dalam Efendi (2021, hlm. 15), sintaks pembelajaran berbasis masalah meliputi beberapa langkah yaitu:

1. Peserta didik akan berorientasi dalam masalah, dimana instruktur merinci tujuan, prasyarat, dan dorongan supaya ikut pada kegiatan penyelesaian masalah:
2. Membantu peserta didik dalam mengenali dan memprioritaskan kegiatan pembelajaran berbasis masalah;

3. Memfasilitasi eksperimen, investigasi, dan pemecahan masalah yang dipimpin peserta didik baik dalam pengaturan mandiri maupun kolaboratif;
4. Memberi peserta didik bimbingan dari pendidik saat mereka membangun dan menyampaikan proyek mereka sendiri, seperti laporan dan kerja kelompok.
5. Membedah dan menilai bagaimana Anda memecahkan tantangan tersebut.

Mengacu pada pendapat di atas, berbagai langkah dalam proses pembelajaran dengan memakai model *problem based learning* tersusun atas lima langkah. Langkah pertama yaitu, orientasi peserta didik pada masalah. Dilangkah pertama ini peserta didik diperkenalkan terlebih dahulu pada masalah yang nantinya akan dicari penyelesaiannya. Pada langkah kedua, pendidik bertanggung jawab untuk mengatur pembelajaran peserta didik mereka dan membantu mereka mengidentifikasi masalah. Sedangkan pada langkah ketiga, Pendidik mendorong pengalaman individu atau kelompok dengan mendorong peserta didik untuk menemukan masalah dan menemukan solusi. Langkah keempat yaitu, pendidik membantu peserta didik membuat proyek yang berkaitan dengan masalah yang telah ditangani sebelumnya. Langkah paling akhir adalah, mengevaluasi dan menganalisis proses pemecahan masalah adalah langkah terakhir di mana pendidik akan membantu peserta didik mengevaluasi bagaimana mereka menangani masalah yang diberikan.

Pendapat di atas dipertegas oleh Hotimah (2020, hlm. 7) mengungkapkan, bahwa model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) melibatkan lima tahapan yang harus dilakukan secara berurutan selama proses pembelajaran.

**Tabel 2. 1 Langkah-langkah *Problem Based Learning***

Fase	Peran Pendidik
Tahap 1 memberikan pandangan kepada peserta didik kepada masalah	Pendidik menguraikan alasan untuk mempelajari sesuatu dan sumber daya atau pengaturan yang diperlukan. Instruktur mendorong peserta didik untuk mengambil bagian dalam latihan

	pemecahan masalah yang bermakna dan dipilih dengan baik.
Tahap 2 Mengatur peserta didik dalam melakukan pembelajaran	Pendidik membimbing peserta didik dalam mendefinisikan dan mengatur tugas belajar yang terkait dengan masalah yang diidentifikasi selama fase orientasi.
Tahap 3 Membersamai peserta didik melakukan penyelidikan dengan kelompok maupun pribadi.	Cara terbaik bagi peserta didik untuk mendapatkan wawasan yang mereka butuhkan untuk memecahkan masalah adalah dengan mendorong pendidik mereka untuk mengumpulkan data yang relevan dan melakukan eksperimen yang relevan.
Tahap 4 Mempresentasikan serta menyajikan hasil karya.	Pendidik memfasilitasi kerja kelompok dengan memberikan umpan balik pada presentasi peserta didik, apakah itu makalah pemecahan masalah, film, atau model.
Tahap 5 Melakukan penilaian serta memeriksa proses pemecahan masalah.	Pendidik mendorong peserta didik dalam melihat kembali pekerjaan mereka dan menilai seberapa efektif itu dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan model pengajaran yang sangat dinanti-nantikan yang menuntut pendidik supaya dapat melakukan persiapan diri dengan optimal dalam segi materi juga strategi pembelajaran. Pendidik wajib memiliki pemahaman yang mendalam tentang

masalah peserta didik, materi yang akan disampaikan, khususnya masalah nyata dan aktual di masyarakat dan lingkungan peserta didik, serta rasa tanggung jawab. Tujuan pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah supaya dapat mengoptimalkan kemampuan peserta didik dalam menerapkan apa yang telah mereka pelajari, menganalisis masalah, membedakan antara kebenaran dan pendapat, dan menyelesaikan tugas secara sistematis, masuk akal, dan global.

#### **d. Karakteristik *Problem Based Learning***

Karakteristik Model *Problem Based Learning* disebutkan oleh Barrow, yang dikutip oleh Sanjaya dalam Syamsidah dan Suryani (2018, hlm. 16) yaitu.

1. *Learning is student centered*,  
Menempatkan penekanan pada tempatnya, yaitu peserta didik.
2. *Authentic problems form the organizing focus for learning*,  
Pembelajaran diatur seputar isu-isu otentik, yang disajikan kepada peserta didik sebagai sarana untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan yang akan mereka hadapi dalam karir masa depan mereka.
3. *New information is acquired through self directed learning*.  
Bahwa anak-anak jarang memiliki dan memahami sepenuhnya semua informasi yang digunakan dalam memecah suatu masalah. Ini memotivasi anak-anak untuk mencari informasi secara mandiri melalui sarana seperti membaca.
4. *Learning occurs in small groups*.  
Pendidikan berlangsung dalam pertemuan intim yang tidak lebih dari belasan orang. Pengetahuan kolaboratif dibangun melalui PBL melalui diskusi ilmiah kelompok kecil dan berbagi ide.
5. *Teachers act as facilitators*.  
Dalam PBL, pendidik memiliki peran sebagai pemandu secara eksklusif. Mereka masih harus mengawasi anak-anak dan mendorong mereka untuk berhasil.

Menurut uraian di atas, *model problem based learning* mempunyai lima karakteristik diantaranya; karakteristik yang pertama yaitu, *Learning is student centered* atau peserta didik menjadi pusat pembelajaran, yang mana peserta didik dilatih dalam melakukan pengembangan terhadap pengetahuan mereka sendiri. Karakteristik yang kedua yaitu, *Authentic problems form the organizing focus for learning* atau masalah otentik sebagai fokus terhadap pengorganisasian untuk pembelajaran, yang dibahas dengan masalah otentik di sini yaitu masalah yang terdapat dalam dunia nyata. Karakteristik ketiga yaitu, *New information is acquired*

*through self directed learning* atau informasi baru di peroleh melalui belajar mandiri, Diharapkan bahwa peserta didik akan menyelesaikan masalah dan mencari referensi yang relevan dengan menggunakan kerangka ilmiah. Karakteristik yang keempat yaitu, *Learning occurs in small groups* atau pembelajaran dilakukan pada kelompok kecil, Pembentukan kelompok memerlukan alokasi tanggung jawab yang berbeda dan penetapan tujuan yang jelas, sehingga menghasilkan pembentukan kelompok skala kecil yang terdiri dari 4-5 individu per kelompok. Karakteristik yang kelima yaitu, *Teachers act as facilitators* atau pendidik bertindak sebagai fasilitator, dimana pendidik akan membantu setiap kelompok untuk memahami tujuan dan membantu peserta didik membuat rencana guna mencapai tujuan tertentu.

Sementara itu, Wardani dalam Desvariana (2020, hlm. 977 ) *Problem Based Learning* (PBL) mempunyai karakteristik yang membedakannya baik dalam konsep ataupun dalam praktiknya. Berikut adalah beberapa karakteristik utama dari Problem Based Learning (PBL).

1. Identifikasi dan penyelesaian masalah dapat berfungsi sebagai elemen dasar dalam proses memperoleh pengetahuan.
2. Masalah yang diberikan yaitu masalah yang dihadapi di dunia nyata yang tidak terstruktur.
3. Penyelesaian masalah perlu pertimbangan dari berbagai sudut pandang.
4. Kehadiran kesulitan yang menimbulkan tantangan bagi pengetahuan, sikap, dan kompetensi peserta didik memerlukan pengakuan persyaratan pendidikan dan bidang pembelajaran baru.
5. Akuisisi keterampilan pengarahan diri dianggap sangat penting.
6. Proses pemanfaatan beragam sumber pengetahuan, mempekerjakan mereka, dan menilai kredibilitas sumber informasi merupakan aspek penting dari PBL.
7. Belajar adalah proses yang melibatkan kolaborasi, komunikasi, dan kerja sama.
8. Perolehan pemecahan masalah serta keterampilan inkuiri mempunyai kepentingan yang sama pada pencapaian pengetahuan konten untuk mengejar pemecahan masalah.
9. Pendekatan PBL ditandai dengan proses transparan yang melibatkan penggabungan dan penggabungan proses pedagogis.
10. PBL mensyaratkan penilaian dan analisis kritis pertemuan pendidikan peserta didik dan perkembangan kognitif.

Mengacu pada pendapat tersebut, model pembelajaran *problem based learning* mempunyai karakteristik yang secara keseluruhannya berpusat dalam masalah yang nantinya akan diberikan untuk peserta didik supaya dicari

penyelesaiannya. Peserta didik dibimbing supaya belajar mandiri dan mendapatkan informasi sebanyak mungkin terkait dengan masalah yang tengah diteliti. Dalam proses belajar dengan memakai model *problem based learning* peserta didik akan dibentuk menjadi beberapa kelompok kecil untuk memudahkan mereka dalam diskusi dan pengerjaan tugas. Setelah menyelesaikan masalah yang diberikan, peserta didik akan melaksanakan evaluasi serta refleksi kepada penyelidikan masalah serta solusi yang telah mereka temukan.

Dari karakteristik tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam *Problem Based Learning* (PBL), kehadiran sebuah masalah akan menjadi permulaan dari proses pembelajaran, baik yang diinisiasi oleh peserta didik maupun pendidik. Selanjutnya, peserta didik akan mendalami pengetahuan yang telah dimilikinya tentang masalah tersebut dan juga menentukan keperluan mereka yang diketahui dalam mencari solusi dalam pemecahan masalah tersebut. Peserta didik ikut dalam berbagai kegiatan yang merangsang aktivitas berpikir ilmiah untuk memecahkan masalah, dan melalui karakteristik *Problem Based Learning* (PBL), dapat memahami bagaimana penerapan pembelajaran di kelas yang berfokus pada *Problem Based Learning* (PBL). Kita dapat memahami bagaimana *Problem Based Learning* (PBL) dapat digunakan dalam kelas.

#### **e. Keunggulan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning***

Menurut Kemendikbud (2013) yang dikutip oleh Abidin (2021, hlm. 30), model PBL dianggap memiliki berbagai keunggulan, yang dapat dirangkum sebagai berikut.

1. PBL dapat mengarah pada pembelajaran yang bermakna dimana peserta didik menerapkan pengetahuannya atau mencoba mencari tahu pengetahuan yang dibutuhkan untuk memecahkan suatu masalah.
2. PBL memungkinkan peserta didik menggabungkan pengetahuan dan kemampuan mereka dan menerapkannya dalam situasi terkait.
3. PBL memiliki potensi supaya mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis, mendorong kemandirian peserta didik dalam penyelesaian tugas, mendorong motivasi intrinsik dalam proses pembelajaran, dan menumbuhkan hubungan interpersonal melalui kerja kelompok kolaboratif.

Berdasarkan pendapat tersebut, keunggulan dari penerapan model pembelajaran *problem based learning* yang pertama, yaitu, terjadi pembelajaran

yang signifikan. Hal tersebut terjadi karena peserta didik secara otomatis akan menggunakan pengetahuan dan pengakaman yang dimilikinya untuk memecahkan masalah tersebut. Keunggulan yang kedua yaitu, peserta didik akan menggabungkan pengetahuan dan keterampilannya diwaktu bersamaan untuk menerapkannya dalam hal yang saling berkaitan. Keunggulan yang ketiga dari model PBL adalah Memotivasi belajar secara internal, menumbuhkan inisiatif peserta didik, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka dalam kerja kelompok.

Delisle dalam Abidin (2021, hlm. 30) juga menyatakan beberapa keunggulan dari model *Problem Based Learning*, yang dapat dirangkum yaitu.

1. Model PBL relevan dengan situasi kehidupan nyata.
2. Model PBL mendorong pembelajaran aktif
3. Model PBL memotivasi pendekatan pembelajaran interdisipliner,
4. Model PBL menyokong peluang bagi peserta didik untuk menentukan apa dan bagaimana belajar
5. Model PBL memotivasi pembelajaran berbasis kolaborasi,
6. Model PBL memiliki potensi untuk mencapai peningkatan mutu pendidikan.

Mengacu pada pendapat di atas, keunggulan dari model *problem based learning* yaitu model ini mempergunakan masalah sebagai fokus utamanya sehingga berhubungan langsung dengan kehidupan nyata. Model *problem based learning* juga mengharapkan peserta didik supaya memiliki keterlibatan pada pembelajaran secara aktif serta mandiri. Pendekatan belajar secara bersama-sama atau berkelompok juga ditekankan dalam model ini. Selain itu, model *problem based learning* memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam memilih topik pembelajaran dan cara pemecahannya dengan cara yang mereka anggap paling sesuai.

Sementara itu, Warsono dan Hariyanto dalam Hakim (2016, hlm. 5) mengemukakan, bahwa kelebihan dari penerapan model *Problem based learning* sebagai beriku.

1. Peserta didik memiliki kebiasaan dalam menghadapi masalah melalui problem posing dan akan termotivasi dalam mencari solusi. Ini mencakup tantangan yang berkaitan dengan instruksi akademik serta tantangan yang terwujud dalam keadaan rutin.

2. Menumbuhkan kohesi sosial dengan membiasakan diri untuk terlibat dalam wacana dengan anggota tim dan kemudian terlibat dalam wacana dengan teman sebaya.
3. Pelaksanaan proses pembelajaran yang dirancang secara sistematis dapat memfasilitasi proses pendidik menjadi lebih akrab dengan peserta didiknya.
4. Karena potensi kebutuhan peserta didik untuk memecahkan masalah melalui eksperimen, hal ini dapat memfasilitasi keakraban mereka dalam melakukan eksperimen sebagai sarana pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dengan menerapkan model *problem based learning*, peserta didik selanjutnya mengalami peningkatan motivasi pada menghadapi dan menyelesaikan masalah, baik dalam konteks pembelajaran ataupun pada kehidupan sehari-hari. Penerapan model ini juga membuat peserta didik dapat meningkatkan solidaritas sosial mereka karena terbiasa supaya dapat memiliki interaksi satu sama lain. Model ini dapat meningkatkan hubungan antara peserta didik dan pendidik pada proses belajar mengajar. Model ini akan membiasakan peserta didik melakukan sebuah percobaan dalam pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas terkait keunggulan penerapan model *problem based learning*, peneliti mampu menarik kesimpulan berdasarkan tentang keunggulan model *based learning* ini yaitu, dapat meningkatkan pendidikan dan proses pembelajaran dimana proses pembelajaran memiliki makna lebih dikarenakan peserta didik dibiasakan untuk menerapkan pengalaman dan pengetahuan yang dimilikinya untuk mencari informasi-informasi mengenai masalah yang sedang diselidiki. Selain itu, penerapan model *problem based learning* dalam pengamplifikasiannya peserta didik akan menggabungkan pengetahuan serta keterampilannya dengan bersamaan.

Model *problem based learning* memang mempunyai keunggulan sangat banyak, akan tetapi, tidak bisa dipungkiri bahwa model ini juga memiliki kekurangan. Model *Problem Based Learning* menurut Abidin (2021, hlm. 30) memiliki beberapa kekurangan yaitu.

1. Individu yang terbiasa memperoleh pengetahuan terutama dari instruktur mungkin mengalami ketidaknyamanan saat bergabung dalam menyelesaikan masalah yang diarahkan sendiri.



2. Jika peserta didik memiliki kekurangan kepercayaan diri mengenai kompleksitas masalah yang harus mereka pelajari, mereka mungkin menunjukkan keengganan dalam upaya untuk menyelesaikannya.
3. Dengan tidak adanya pemahaman yang jelas tentang alasan yang mendasari masalah yang mereka selidiki, peserta didik mungkin gagal memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diinginkan.

Mengacu pada pendapat di atas, kekurangan dari penerapan model *problem based learning* peserta didik dirasa kurang nyaman terhadap cara belajarnya, dikarenakan peserta didik dituntut untuk belajar secara mandiri. Di sisi lain, apabila masalah yang diberikan terlalu sederhana, peserta didik mungkin akan kehilangan minat atau motivasi untuk memecahkannya. Peserta didik yang tidak memahami tujuan dari pemecahan masalah tidak pernah ingin menyelesaikan masalah tersebut.

Penerapan model *problem based learning* memiliki beberapa kekurangan menurut Delisle dalam Abidin (2014, hlm. 162) antara lain;

1. Jarang terdapat pengajar yang memiliki kemampuan untuk membimbing peserta didik dalam menyelesaikan masalah.
2. Sering kali pengeluaran yang dikeluarkan tinggi dan waktu yang lama.
3. Sulit bagi pendidik untuk mengawasi kegiatan peserta didik diluar lingkungan sekolah.

Berdasarkan pendapat tersebut, kekurangan dari penerapan model *problem based learning* ini ialah, masih banyak pendidik yang belum memenuhi kebutuhan untuk menerapkan model *problem based learning* dalam proses pembelajaran. Fasilitas dan biaya yang digunakan dalam membuat sebuah karya dinilai membutuhkan biaya yang mahal serta cukup banyak memerlukan waktu. Serta untuk aktivitas pembelajaran yang dilakukan di luar area sekolah pendidik masih kesulitan untuk memantaunya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dapat menarik simpulan bahwasanya Seperti halnya model pembelajaran lainnya, model PBL pun mempunyai beberapa penerapan dalam kelemahannya. Bila peserta didik memiliki pemahaman yang kurang terhadap materi, mereka mungkin akan mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah. Selain itu, Apabila tidak ada keyakinan peserta didik terkait masalah yang diberikan sulit, mereka mungkin kurang termotivasi untuk mencari

solusinya. Selain itu, perencanaan dan persiapan model PBL membutuhkan waktu yang cukup lama.

### **3. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media pembelajaran**

Menurut Bastian dkk. (2019, hlm. 29), Media mengacu pada segala cara yang digunakan untuk mengirimkan informasi atau ide dari pencetus kepada penerima. Sri Anitah dalam Batubara 2020, hlm. 2) bergagasan bahwasanya konsep media mencakup individu, materi, alat, atau peristiwa yang memfasilitasi perolehan informasi, kemampuan, dan pola pikir di kalangan peserta didik. Definisi tersebut di atas menjelaskan bahwa istilah "media" meliputi agen, menyiratkan instrumen, dan jalan komunikasi.

Gerlach dan Ely (1971) dalam Triwiyono (2002, hlm. 9) menyatakan, bahwa media secara umum dapat berkaitan pada individu, sumber daya, atau kejadian yang membentuk keadaan kondusif untuk perolehan pengetahuan, kompetensi, atau disposisi oleh peserta didik. Unsur-unsur tersebut meliputi pendidik, bahan ajar, dan lingkungan skolastik. Dalam ranah pedagogi, media sering disebutkan menjadi alat bantu visual, elektronik, maupun fotografi dalam mengatur ulang, memproses, serta menangkap ulang informasi verbal maupun visual.

Dwi Siswoyo, dkk dalam Triwiyono (2012, hlm. 20) berpendapat, bahwa kategorisasi alat pendidikan dapat diklasifikasikan atas dua jenis yang berbeda: (1) alat pendidikan yang dicirikan oleh sifat aktifnya, dan (2) alat pendidikan yang disajikan dalam bentuk materi yang nyata. Dari perspektif ini dapat diberi kesimpulan terkait media pembelajaran termasuk salah satu instrumen pendidikan yang digunakan untuk mencapai hasil belajar. Ini adalah sumber daya nyata yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran.

Dapat diberi kesimpulan yang berasal dari berbagai pendapat ahli yang telah dijelaskan bahwa ruang lingkup media pembelajaran mencakup perangkat, sumber daya, serta media yang digunakan dalam mendukung proses pendidikan. Fungsi media dalam upaya pendidikan, antara lain, terlihat dalam berbagai definisi yang dikemukakan oleh berbagai sumber dalam Batubara (2020, hlm. 9) sebagai berikut.

1. Berdasarkan Kustandi dan Sutjipto, media pembelajaran berperan sebagai sarana yang mendukung proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memenuhi hasil pembelajaran yang optimal dan efektif. Kustandi dan Sutjipto (2011, hlm. 9). Artinya, Salah satu yang dipakai dalam mencapai suatu kesepakatan dalam proses pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran.
2. Berdasarkan Moreira media pembelajaran merupakan instrumen yang dipakai dalam melakukan penjelasan terkait prosedur, prinsip, serta fakta supaya lebih konkret atau nyata. Moreira, Pereira, dan Gusmão (2018, hlm. 105). Artinya, media pembelajaran adalah suatu instrumen yang mendukung untuk menunjukkan hasil dari suatu pesan.
3. Menurut Haryadi dan Widodo, media pembelajaran ialah perangkat atau alat yang dipergunakan pada proses belajar, baik dalam bentuk tradisional maupun modern, dengan tujuan untuk memfasilitasi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Haryadi (2019, hlm. 1); Widodo (2018, hlm. 159). Artinya, media pembelajaran digunakan sebagai sarana dari proses pembelajaran dari dulu hingga saat ini.
4. Penyebaran konten pendidikan melalui berbagai bentuk media berfungsi untuk melibatkan kemampuan kognitif dan afektif peserta didik, membangkitkan rasa ingin tahu mereka, memunculkan tanggapan emosional, dan menangkap fokus mereka Mashuri, (2019, hlm. 4). Artinya, media pembelajaran digunakan sebagai saluran komunikasi untuk pendidik dan peserta didiknya pada proses belajar.

Berdasarkan beberapa ulasan para ahli di atas, peneliti mampu menarik simpulan bahwasanya media pembelajaran ialah seluruh sesuatu alat atau benda yang membantu peserta didik belajar.

#### **b. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran sangat penting untuk memfasilitasi dan mempermudah proses pembelajaran. Menurut Heinich, dkk (2010, hlm. 31) pada pengaturan pendidikan, berbagai jenis media kerap digunakan, termasuk media nonproyeksi, media digital, media mekanik, media perluasan, media gerak, media audio, hypermedia, serta media interaktif. Artinya, tidak semua media cocok untuk

digunakan dalam pembelajaran. Hanya media-media yang dianggap lazim atau sering digunakan yang dikatakan cocok untuk pros belajar mengajar.

Menurut Ashar (2011, hlm. 44-45), ada beberapa jenis media pembelajaran, yaitu.

1. Media visual meliputi buku, catatan harian, peta, dan gambar, yang hanya mengandalkan indera penglihatan.
2. Media audio, di mana hanya mengandalkan telinga, seperti tape recorder dan radio, untuk menyampaikan informasi.
3. Media audiovisual, yang meliputi film, video, dan acara televisi.
4. Multimedia, dimana berbagai bentuk media dan teknologi digabungkan dalam satu seting instruksional.

Berdasarkan uraian di atas, berbagai macam media pembelajaran adalah yaitu: media visual yang hanya menggunakan mata; media audio yang berfokus pada pendengaran; media audiovisual seperti film, video, dan televisi; dan media multimedia yang menggabungkan berbagai jenis media.

Terdapat perspektif alternatif tentang kategorisasi jenis media pembelajaran, berdasarkan Basuki Wibawa dan Farida Mukti (1992: 22) dalam Triwiyono (2012, hlm. 24) perspektif ini membagi tipe menjadi empat kelompok yang berbeda, meliputi.

1. Media audio: meliputi audio non-gerak (teks yang ditemukan serta audio jarak jauh).
2. Media visual: gambar (foto, gambar, kartu pos), grafik (bagan, visualisasi, grafik), dan gambar bergerak yang diproyeksikan (film bisu).
3. Media audio visual: media audiovisual, yang dapat berupa diam (slow soan TV) atau bergerak (TV film, holografi, televisi).
4. Media serbaneka: *display* dan *boards* (papan tulis, papan tulis, panel magnet, realia, diorama, globe, laptop, dan simulator).

Berdasarkan pendapat tersebut, media pembelajaran dibagi menjadi empat; yang pertama yaitu, media audio. Media yang mengandung pesan berbentuk suara disebut sebagai media audio. Media visual didefinisikan sebagai media yang berisi pesan berbentuk gambar yang mampu diamati melalui penglihatan. Media audio visual menggunakan pendengaran dan penglihatan untuk menyampaikan pesannya. Media yang disamakan terhadap potensi sekitarnya untuk digunakan menjadi media pembelajaran disebut sebagai media serbaneka.

Ishak (2010, hlm. 22), memaparkan jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut. Media pembelajaran dapat mengambil berbagai bentuk agar penyampaian informasi lebih menarik dan efektif.

1. Teks, termasuk media yang umumnya dipakai untuk pembelajaran dan dapat disajikan dalam berbagai bentuk seperti buku, buku pegangan, buku kerja, jurnal, majalah, dan *handout*.
2. Media audio, yang mencakup suara latar, musik, atau rekaman untuk membantu penyampaian informasi secara lebih efektif dan meningkatkan daya tarik suatu presentase.
3. Media visual, mengacu pada berbagai bentuk rangsangan visual, termasuk namun tidak terbatas pada gambar, foto, lukisan, grafik, grafik, dan bagan, film animasi, papan pesan, dan berbagai media sejenis lainnya.
4. Media proyeksi gerak, seperti gambar dinamis, film slide, program televisi, dan rekaman video (dalam format CD, VCD, atau DVD), adalah bentuk media visual yang umum digunakan.
5. Benda miniatur/tiruan, meliputi benda berwujud tiga dimensi, dapat dimanfaatkan peserta didik untuk menyasiasi kendala yang ditimbulkan oleh benda atau keadaan.
6. Media manusia, termasuk pendidik, peserta didik, atau pakar dalam bidang/mata pelajaran tertentu.

Berdasarkan pendapat tersebut, jenis-jenis media pembelajaran terbagi menjadi enam. Media yang pertama berupa teks, media yang sering dipakai untuk pembelajaran. Media yang kedua berupa media audio dimana pesan disampaikan melalui suara. Media yang ketiga berupa media visual dimana pesan yang disampaikan melalui gambar yang ditangkap oleh indera penglihatan. Media yang keempat berupa media proyeksi gerak dimana pesan atau informasi disampaikan melalui video yang memuat suara dan gambar bergerak. Media yang kelima berupa benda-benda tiruan atau miniatur, media ini dipakai dalam mendukung keterbatasan peserta didik untuk proses pembelajaran. Media yang terakhir berupa manusia, manusia tergolong ke dalam media pembelajaran karena bisa mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi secara lisan dengan baik,

Menurut pendapat para ahli di atas, mampu diberi kesimpulan oleh peneliti bahwa berbagai kategori dapat digunakan untuk mengelompokkan berbagai jenis media pembelajaran. Media visual mengacu pada bentuk-bentuk media yang dapat dilihat semata-mata melalui indera visual. Media yang dimaksud meliputi baik media visual yang diproyeksikan maupun media visual yang tidak diproyeksikan. Media audio merupakan salah satu bentuk media yang memuat pesan-pesan

auditori yang mampu menimbulkan respon kognitif, afektif, dan motivasional peserta didik sehingga memudahkan proses pembelajaran. Media audiovisual mengacu pada integrasi elemen pendengaran dan visual yang memungkinkan penggabungan gambar dan suara untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih lengkap dan interaktif.

**c. *Flipbook (Flipbook Maker)***

*Flipbook maker* perangkat lunak yang dapat mengubah file gambar atau PDF menjadi buku digital yang dapat dibuka dan dijelajahi dengan cara yang mirip dengan membuka buku fisik. Dengan menggunakan *flipbook maker*, pengguna dapat membuat dan mengedit buku digital yang menarik dan interaktif dengan tampilan yang mirip dengan buku cetak. Untuk memakai *flipbook*, peserta didik memiliki ketertarikan dalam belajar dikarenakan berisi berbagai tampilan yang memiliki ketertarikan. Suryani (2018, hlm. 91) dalam (Amanullah 2020) mengatakan bahwa *Flipbook* adalah perangkat lunak profesional yang dapat digunakan untuk mengubah video, teks, gambar, dan file PDF menjadi buku. Ini memungkinkan pengguna untuk menambahkan fitur pengeditan seperti gambar, video, objek multimedia, *hotspot*, *hyperlink*, serta audio ke halaman, membuatnya mudah supaya menjadikan halaman buku multimedia terhadap perangkat lunak ini. Perangkat lunak ini dapat mengonversi file PDF asli menjadi buklet digital dengan animasi dan suara membalik halaman yang menakjubkan, dan dimungkinkan untuk menyematkan video, audio, grafik, tayangan slide, dan gambar. Artinya, *flipbook* termasuk ke dalam perangkat lunak yang digunakan untuk mengubah file, gambar, atau teks ke dalam bentuk buku online.

Sementara itu, Saefullah dalam Nursafitri (2020, hlm. 17) menyatakan, bahwa buku digital atau *e-book* adalah bentuk distribusi digital yang mencakup berbagai elemen multimedia contohnya suara, video, gambar serta teks. Ini dirancang dalam format kompleks yang memungkinkannya dibaca dengan cermat di perangkat elektronik, seperti komputer pribadi. Karya sastra selanjutnya biasanya adalah terjemahan digital dari karya cetaknya, meskipun tidak jarang karya sastra disebarluaskan secara eksklusif dalam format elektronik tanpa manifestasi fisik. Alasan pengembangan buku digital adalah untuk meningkatkan kapasitas pembuat konten supaya mendistribusikan informasi memakai cara yang lebih efisien serta

menarik melalui penggunaan format struktural lanjutan. Akademik: Pendistribusian buku secara mandiri oleh peneliti dapat difasilitasi dengan mengunjungi distributor tindak lanjut lokal, sehingga menghilangkan kebutuhan untuk mendekati distributor secara langsung. *E-book* dapat dibaca di perangkat komputasi apa pun dengan perangkat lunak untuk menampilkan format file yang diberikan.

Sesuai dengan pendapat tersebut Wibowo dan Pratiwi (2018) dalam Nursafitri (2020, hlm. 18) menyatakan, bahwa aplikasi *Flipbook Creator* ialah aplikasi di mana memberikan dukungan untuk media pendidikan dan berpotensi untuk meningkatkan proses pembelajaran. Tidak seperti metode pengajaran tradisional, aplikasi ini mengutamakan integrasi gerak, video, dan suara untuk menciptakan materi pembelajaran yang intuitif dan menarik, sehingga mengurangi risiko monoton dalam pengalaman belajar. *Flipbook* adalah bentuk multimedia yang mencakup informasi tekstual dan numerik, gambar, animasi, dan video yang terintegrasi dan dikelola oleh sistem komputer, dan selanjutnya digunakan untuk tujuan pendidikan.

Menurut pendapat para ahli di atas, peneliti mampu mengambil kesimpulan bahwa *flipbook* yaitu suatu aplikasi atau perangkat lunak yang berguna untuk mengubah baik file, teks, gambar, ataupun video menjadi sebuah buku digital yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

#### **d. Keunggulan dan Kelemahan *Flipbook***

Berikut adalah beberapa kelebihan *Flipbook* menurut Suryani (2018, hlm. 91) dalam Amanullah (2019) sebagai berikut.

1. Dapat mengimpor file dengan banyak pilihan
  - a. Mengimpor file PDF dalam mengkonversinya ke dalam bentuk flipbook dengan tampilan seperti buku yang bisa dibalik halamannya.
  - b. Mengimpor file gambar (GIF, Png, Jpeg, bmp, Jpg).
  - c. Mengimpor video dan film (Mp4, Flv, Swf).
  - d. Menyisipkan musik latar sebagai pengiring flipbook.
  - e. Menambahkan latar belakang yang dinamis supaya meningkatkan tampilan flipbook.
2. Dapat menyesuaikan tampilan *layout*
  - a. Template flipbook yang menarik dan menarik perhatian.
  - b. Tombol kontrol dengan gaya yang dapat disesuaikan.
  - c. Melakukan pengaturan warna latar belakang gambar sesuai preferensi.

- d. Penyesuaian gaya tutup halaman serta tata letak halaman untuk flipbook cetak.
  - e. Navigasi dengan latar belakang yang dapat disesuaikan, pengaturan judul, pengaturan jenis huruf, serta pengaturan teks halaman.
  - f. Melakukan penetapan terhadap ukuran output yang diinginkan untuk flipbook.
  - g. Melakukan penyimpanan template yang telah diatur supaya mampu dipakai kembali di lain waktu.
  - h. Menambahkan musik latar ke dalam flipbook.
3. Format *output* yang fleksibel
    - a. Menghasilkan flipbook dalam format swf yang memungkinkan tampilan seperti buku yang bisa dibalik halamannya.
    - b. Menghasilkan output dalam bentuk file exe.
    - c. Menerbitkan flipbook dalam format HTML sehingga dapat diunggah ke situs web untuk dilihat secara online.
    - d. Membuat paket flipbook dalam pengiriman email yang cepat dan efisien.
  4. Penggunaan *flipbook* dapat diakses secara online sehingga mudah dalam pemakaiannya.

Mengacu pada pendapat di atas, *flipbook* memiliki beberapa kelebihan, kelebihan yang pertama dapat mengimpor file dengan berbagai pilihan seperti; file, gambar, video, bahkan suara latar. Kelebihan yang kedua dapat menyesuaikan tampilan *layout* menarik seperti; *template*, tombol aplikasi, warna *background*, sampul buku, navigasi, dan musik latar. Kelebihan yang ketiga format *output* fleksibel seperti; mengubah format swf, format exe, diterbitkan menjadi HTML. Dan kelebihan yang keempat *flipbook* ini dapat diakses secara online.

Sementara itu, Menurut Rohmah dan Rudy (2016) dalam Nursafitri (2020, hlm. 19), karena pada dasarnya ini adalah buku digital, perangkat lunak *flipbook creator* memiliki manfaat tambahan karena dapat langsung digunakan di PC. Berbagai aplikasi, seperti sering menambahkan catatan ajaib yang dikenali sebagai milik konten yang akan diarahkan, dapat dimasukkan ke tampilan produk untuk meningkatkan daya pikatnya. Anggota staf pengajar akan menganggap ini sangat menarik.

Seperti yang diindikasikan oleh Maf'ula (2017) (2020, hlm. 19), media *flipbook* adalah media yang sangat diperlukan peserta didik. Media yang belum pernah ditemui peserta didik sebelumnya membangkitkan rasa ingin tahu mereka, yang mengarah pada peningkatan konsentrasi dan retensi. Media flipbook memiliki



keunggulan mampu menyematkan dokumen seperti PDF, gambar, video, dan gerak sehingga menjadikan media lebih menarik dan cerdas.

Menurut Desi (2017) dalam Wulandari (2021, hlm. 23) *Flipbook Maker* memiliki beberapa keunggulan, di antaranya adalah kemampuannya untuk menyajikan materi pembelajaran dengan menggunakan kata-kata, kalimat, gambar, dan animasi yang dapat diberi warna sehingga menarik minat peserta didik. Selain itu, pembuatan flipbook memiliki biaya terjangkau serta mudah, serta dapat dipindahkan ke mana-mana. Penggunaan *flipbook* juga mampu mengasah minat peserta didik dalam belajar. Salah satu keunggulan lainnya adalah kemampuan untuk menolong peserta didik dalam melakukan pemahaman konsep abstrak atau peristiwa yang sulit yang dipresentasikan secara langsung di kelas.

Menurut pemaparan para ahli di atas, penulis dapat memberikan kesimpulan bahwa *flipbook* memiliki beberapa keunggulan atau kelebihan diantaranya, dapat menyajikan materi pembelajaran lebih menarik, karena dapat menambahkan template, gambar, video, file, dan suara latar yang nantinya akan diubah menjadi sebuah bentuk buku digital yang dapat diakses kapan saja.

Namun, *flipbook* juga memiliki kekurangan, Menurut Desi (2017) dalam Wulandari (2021, hlm. 23) kekurangan *flipbook Maker* adalah hanya bisa digunakan per individu atau kelompok kecil, yaitu hanya sampai 4-5 orang. Kekurangan lain dari *flipbook* ini adalah penggunaannya membutuhkan perangkat tambahan, hanya bisa ditampilkan dan diaplikasikan pada laptop, komputer, *smartphone* dengan menggunakan bantuan aplikasi pendukung untuk membukanya yaitu aplikasi *flipbook maker* itu sendiri.

Artinya, *flipbook* memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan yang pertama *flipbook* ini hanya bisa digunakan perindividu karena dibuka menggunakan alat masing-masing. Kekurangan yang kedua *flipbook* ini dalam penggunaannya tidak bisa di buka sendiri, melainkan harus menggunakan perangkat tambahan yang hanya bisa ditampilkan melalui gawai, laptop, ataupun PC.

Berdasarkan pemaparan para ahli di atas, mampu diberi kesimpulan terkait penggunaan media *flipbook* mempunyai kekurangan serta kelebihan. Beberapa kelebihan dari *flipbook* ialah dapat mengubah file, teks, gambar, dan video menjadi bentuk buku digital yang dibuat semenarik mungkin dengan menambahkan

*template*, musik latar, dan *background* yang terdapat dalam aplikasi *flipbook*. Sementara itu, kekurangan dari *flipbook* ini adalah penggunaannya yang harus menggunakan perangkat tambahan sebagai pendukung dari *flipbook* itu sendiri.

#### **4. Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran pada hakikatnya adalah usaha sadar seorang pendidik untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan Trianto (2010) dalam Aminah (2019, hlm. 2). Ini berarti bahwa peserta didik dan pendidik harus ikut pada pertukaran yang luas dan berorientasi pada tujuan satu sama lain selama proses pembelajaran. Kegiatan pendidikan peserta didik yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan sifat peserta didik merupakan hal mendasar dalam proses pendidikan.

Pembelajaran merupakan mekanisme komunikasi diantara peserta didik, pendidik, serta sumber pembelajaran pada lingkungan belajar khusus, sesuai Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 (2003, hlm. 2) terkait Sistem Pendidikan Nasional. Ini berarti bahwa dalam lingkungan belajar tertentu, peserta didik berinteraksi terhadap sumber belajar serta pendidik mereka dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Pembelajaran memiliki peran yang kuat dalam pencapaian mutu baik proses maupun lulusannya. Selain itu, pembelajaran memiliki potensi untuk menurunkan kualitas pendidikan. Dengan kata lain, pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan pendidik untuk menerapkan atau mengemas pembelajaran.

Sementara itu, berdasarkan undang-undang pasal 1, Nomor 20 Tahun 2003, proses pembelajaran melibatkan tiga pihak yaitu peserta didik, pendidik, dan bahan ajar. Untuk menguasai materi baru, peserta didik dan pendidik terlibat dalam pendekatan yang melibatkan keterlibatan yang terlibat dan terkonsentrasi dalam lingkungan belajar yang terstruktur. Hasil belajar dapat dilihat sebagai perkembangan dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, dari ketidakmampuan menjadi kompetensi, dari keengganan menjadi antusiasme, dan dari ketidakbiasaan menjadi pembiasaan.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam mendapatkan tujuan pembelajaran.

#### **b. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran pada dasarnya adalah keinginan untuk mencapai sesuatu. Menurut Rusman (2011, hlm. 86) Tujuan pembelajaran mempunyai peran penting untuk indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran yaitu target yang akan diperoleh untuk rangka mencapai keberhasilan pembelajaran.

Daryanto (2005, hlm. 58) mengatakan, bahwa tujuan pembelajaran adalah menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Kemampuan yang harus dimiliki peserta didik merupakan suatu tujuan yang ditargetkan oleh guru setelah berakhirnya proses pembelajaran. Artinya, tujuan merupakan suatu komponen yang dapat mempengaruhi komponen pembelajaran lainnya seperti pemilihan metode, alat, sumber, dan alat evaluasi, yang harus disesuaikan dan digunakan untuk mencapai tujuan seefektif dan seefisien mungkin. Bila salah satu komponen tidak sesuai dengan tujuan, maka pelaksanaan kegiatan belajar mengajar tidak akan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Sementara itu, Sumiati dan Asra dalam Nur (2014, hlm. 4) menetapkan batasan yang lebih tepat tentang apa yang harus dipelajari, dengan batasan tersebut diartikulasikan dalam frasa yang merinci perubahan perilaku yang dituntut dari peserta didik. Artinya, hasil pendidikan adalah apa yang sebenarnya kita coba ukur ketika kita membuat tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, peneliti dapat menarik simpulan bahwasanya tujuan pembelajaran yaitu pernyataan khusus yang menggambarkan apa yang diharapkan untuk diketahui atau dapat dilaksanakan oleh peserta didik. Tujuan dinyatakan dalam perilaku yang dapat diamati dan diukur, yang berarti tujuan tersebut menentukan keterampilan serta pengetahuan yang diharapkan didapatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

## 5. Keterampilan Membaca

### a. Pengertian Membaca

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa dari empat keterampilan bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Ada berbagai definisi tentang membaca sebagaimana yang dikemukakan oleh Burns dkk dalam Yonatin (2014, hlm. 8) "*reading is a complex act that must be learned. It is also a means by which further learning takes place. In other words, a person learns to read and reads to learn*". Maksudnya, bahwa membaca merupakan suatu perilaku kompleks yang harus dipelajari dan merupakan alat untuk pembelajaran lebih lanjut. Jadi, belajar untuk membaca dan membaca untuk belajar.

Menurut Tarigan dalam (Febriyanti, 2019, hlm. 3), Membaca juga dapat didefinisikan sebagai cara kita melakukan komunikasi terhadap dengan diri sendiri juga orang lain, dengan menyampaikan makna yang terkandung atau tersirat dalam simbol tertulis. Dari perspektif linguistik, tindakan membaca dapat dipahami sebagai tindakan penyandian ulang dan penguraian, dimana bahasa tertulis diubah menjadi bahasa lisan melalui penguraian kata-kata tertulis. Ini bertentangan dengan berbicara dan menulis, yang membutuhkan penciptaan dan penyimpanan bahasa. Aspek penting dari proses decoding dalam membaca adalah hubungan antara kata-kata tertulis dan maknanya yang sesuai dalam bahasa lisan, yang melibatkan konversi simbol tertulis menjadi bunyi yang signifikan.

Sementara itu, Farida (2008, hlm. 2) dalam Yonatin (2014, hlm. 8), mengatakan bahwa tindakan membaca ialah proses multifaset yang mencakup berbagai komponen di luar sekadar pembacaan kata-kata tertulis. Ini melibatkan berbagai aktivitas kognitif, termasuk pemrosesan visual, pemikiran kritis, kesadaran metakognitif, serta pemahaman psikolinguistik. Pada skenario ini, tindakan membaca memerlukan partisipasi aktif untuk menanggapi sumber. Dalam konteks ini, membaca tidak hanya berarti sekadar membaca dan menjawab pertanyaan dari teks, tetapi juga merupakan suatu proses untuk memahami konsep dan aktivitas yang dilakukan peserta didik. Proses membaca bertujuan untuk mendapatkan informasi dari teks, dan pengetahuan yang dipunyai pembaca membentuk makna.

Menurut pemaparan para ahli di atas, penulis mampu menyimpulkan bahwa tindakan membaca memerlukan keterlibatan aktif oleh pembaca dengan teks untuk memahami dan memperoleh makna dari isinya. Proses ini merupakan bagian integral dari perolehan pengetahuan dan pemahaman.

#### **b. Tujuan Membaca**

Membaca hendaknya mempunyai tujuan, karena seseorang yang membaca dengan suatu tujuan, cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak memiliki tujuan. Karena membaca merupakan aktivitas aktif, memberi tanggapan terhadap arti apa yang dibaca. Menurut Tarigan dalam Taufina (2016, hlm. 159) Tujuan utama membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna membaca. Sejalan dengan pendapat tersebut Hartini (2009, hlm. 5) dalam Febriyanti (2019, hlm. 3) mengungkapkan, bahwa membaca memiliki tujuan utama yaitu mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, dan memahami makna bacaan. Makna, arti (*meaning*) erat sekali berhubungan dengan maksud/tujuan atau intensif kita dalam membaca. Selain itu, membaca bertujuan memberikan wawasan yang lebih luas dalam segala hal, dan membuat belajar lebih mudah.

Sementara itu, Harsono dkk (2012, hlm. 2) dalam Febriyanti (2019, hlm 3) mengungkapkan, bahwa tujuan membaca adalah untuk mengembangkan suatu keterampilan, dan kemandirian instruksi membaca dapat ditingkatkan melalui penyediaan mekanisme dukungan internal dan eksternal bagi peserta didik. Berkembangnya motivasi merupakan faktor internal yang dapat menumbuhkan keaktifan membaca di kalangan peserta didik. Pemberian semangat dan dorongan kepada peserta didik dapat menimbulkan hasil ini.

Budi Nuryanto, dkk dalam Yonatin (2014, hlm. 11) merumuskan, bahwasanya tujuan membaca meliputi tiga tujuan berbahasa secara umum sebagai berikut.

1. Penalaran melibatkan kemampuan berpikir dan mengungkapkan nilai-nilai dan sikap sosial budaya, singkatnya, identitas dan kepribadian seorang individu.
2. Tujuan instrumental berkaitan dengan penggunaan praktis keterampilan bahasa untuk tujuan yang nyata dan spesifik, seperti kemahiran dalam menggunakan alat, memperbaiki mesin, terlibat dalam studi akademik, melakukan korespondensi bisnis, dan aplikasi terkait lainnya.

3. Tujuan integratif melibatkan beberapa tujuan yang berkaitan dengan aspirasi individu untuk bergabung dengan komunitas yang menggunakan bahasa atau dialek tertentu sebagai alat komunikasi utama mereka. Tujuannya mencakup pencapaian tingkat kemahiran bahasa yang setara dengan penutur asli, atau setidaknya mencapai tingkat di mana orang tersebut tidak dianggap “asing” oleh penutur bahasa atau dialek tersebut. Selain itu, tujuan budaya melibatkan keinginan seseorang untuk mengetahui secara ilmiah atau memperdalam pengetahuan tentang budaya atau masyarakat tertentu. Tujuan tersebut didasarkan pada asumsi bahwa bahasa merupakan bagian penting dari unsur-unsur dalam budaya atau masyarakat tersebut.

Peneliti telah sampai pada kesimpulan bahwa tujuan utama membaca adalah untuk memperoleh informasi, memahami isi, dan memahami maknanya, berdasarkan sudut pandang yang diungkapkan oleh para ahli tersebut. Tujuan membaca umumnya dianggap sebagai upaya untuk menumbuhkan kemampuan membaca, yang dapat ditingkatkan melalui kombinasi faktor intrinsik dan ekstrinsik. Perolehan kemampuan membaca yang efektif bergantung pada mekanisme dukungan internal dan eksternal.

### **c. Jenis-jenis Membaca**

Menurut Widasari (2017, hlm. 12) Umumnya, terdapat dua jenis membaca yaitu membaca permulaan dan membaca lanjut. Tahap dasar dari instruksi keaksaraan, biasanya disebut sebagai membaca permulaan, biasanya diberikan kepada peserta didik di kelas satu dan dua pendidikan dasar. Pengajaran keterampilan membaca lanjutan dimulai pada tingkat kelas tiga di sekolah dasar dan berlanjut hingga tingkat tersier. Adapun jenis-jenis membaca menurut Nurhadi (2010, hlm. 13-14) tiga jenis membaca yang berbeda adalah membaca kiasan, membaca bijaksana, dan membaca inovatif. Sementara itu, menurut Jauharoti (2008, hlm. 8) secara garis besar membaca terbagi menjadi dua kategori: membaca dalam hati dan membaca nyaring atau teknik.

#### **1. Membaca Nyaring**

Membaca nyaring adalah aktivitas membaca dengan mengucapkan bunyi-bunyi secara vokal. Kemahiran dalam membaca dengan suara keras membutuhkan kemampuan dan metodologi khusus, khususnya yang berkaitan dengan komponen suprasegmental, termasuk namun tidak terbatas pada nada, artikulasi, tekanan, pengucapan kata, dan penekanan.

## 2. Membaca dalam Hati

Membaca dalam hati adalah proses membaca di mana tidak ada suara yang diucapkan saat membaca. Dalam jenis membaca ini, peserta didik memiliki kesempatan untuk memahami teks dengan lebih mendalam karena dapat fokus sepenuhnya pada pemahaman teks tersebut. Dalam hal keterampilan pemahaman, metode yang paling sesuai adalah membaca dalam hati, yang juga dapat dibagi menjadi beberapa jenis:

### a. Membaca Ekstensif/Membaca Cepat

Membaca ekstensif adalah metode membaca yang dilakukan dengan cepat tanpa mengorbankan pemahaman inti dari teks yang dibaca. Tujuan utama terlibat dalam membaca ekstensif adalah untuk mengidentifikasi dan memahami isu-isu sentral yang disajikan dalam teks. Metodologi ini memerlukan pembacaan cepat untuk tujuan meninjau, konsultasi glosarium, membaca judul bab, dan meneliti bagan, skema, atau garis besar buku yang bersangkutan. Skimming adalah teknik membaca yang melibatkan memperoleh pemahaman umum tentang teks, mengidentifikasi detail tertentu, dan menemukan atau memberi anotasi sumber daya yang relevan dalam pengaturan perpustakaan. Membaca dangkal, juga dikenal sebagai membaca superfisial, adalah bentuk membaca yang utamanya dilakukan untuk tujuan hiburan. Ini mungkin termasuk bahan bacaan seperti cerita lucu, novel ringan, atau buku harian yang dimaksudkan untuk memberikan rasa senang atau bahagia.

### b. Membaca Intensif

Membaca intensif atau disebut juga membaca pemahaman mengacu pada praktik membaca dengan pendekatan yang cermat dan menyeluruh untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang materi yang disajikan dalam teks yang diberikan. Membaca intensif memerlukan pemahaman yang komprehensif tentang kekhususan atau kekhlasan materi yang dibaca.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, Membaca dalam hati dan membaca nyaring adalah dua jenis yang berbeda. Membaca dalam hati termasuk membaca intensif atau membaca pemahaman, yang mencakup membaca survei, membaca sekilas, dan membaca dangkal. Membaca nyaring termasuk ke dalam membaca ekstensif atau membaca cepat.

Sejalan dengan pendapat tersebut di atas Tarigan (2008, hlm. 11-13) mengungkapkan, bahwa ada dua kategori membaca, yaitu:

- 1) membaca nyaring, dan 2) membaca dalam hati. Membaca nyaring terdiri atas: (a) membaca ekstensif, yang dibagi lagi menjadi: membaca survey, membaca sekilas, dan membaca dangkal, dan (b) membaca intensif, yang

terdiri dari: membaca telaah isi dan membaca telaah bahasa. Membaca telaah isi terdiri dari: membaca teliti, membaca pemahaman, membaca kritis, dan membaca ide-ide. Membaca telaah bahasa terdiri dari: membaca bahasa dan membaca sastra.

Berdasarkan penjelasan di atas, terdapat dua jenis membaca, yaitu membaca nyaring dan membaca dalam hati. Membaca dalam hati adalah membaca tanpa suara, sedangkan membaca nyaring adalah membaca dengan suara.

Berdasarkan wawasan yang diberikan oleh para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa membaca dapat dikategorikan ke dalam dua bentuk yang berbeda: membaca bersuara, juga dikenal sebagai membaca keras, dan membaca non-bersuara, juga dikenal sebagai membaca senyap. Kegiatan membaca nyaring meliputi membaca ekstensif dan membaca intensif. Praktik membaca ekstensif dapat dikategorikan menjadi tiga jenis yang berbeda, yang meliputi membaca survei, membaca skimming, dan membaca dangkal. Membaca intensif dapat dikategorikan menjadi dua jenis yang berbeda, yaitu membaca dengan cermat dan membaca untuk meninjau isi dan belajar bahasa. Dua kategori penelitian yang berbeda biasanya dilakukan dalam kegiatan membaca: studi konten dan studi bahasa. Analisis isi melibatkan pemeriksaan, pemahaman, evaluasi, dan interpretasi materi tekstual. Bidang studi bahasa meliputi pemahaman bahasa dan sastra.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki kemampuan membaca pemahaman peserta didik dan kemampuan mereka untuk memahami substansi bahan tertulis. Diharapkan peserta didik memiliki kemampuan untuk menanggapi pertanyaan yang disampaikan oleh pendidik dan mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

#### **d. Membaca Pemahaman**

Membaca adalah proses memperoleh informasi yang terdapat dalam sebuah teks untuk memperoleh pemahaman tentang bahan bacaan. Pemahaman membaca adalah bagian dari keterampilan membaca yang melibatkan kemampuan untuk memahami kata-kata tertulis dan mengintegrasikannya dengan apa yang sudah diketahui pembaca. Membaca pemahaman adalah salah satu strategi untuk mengembangkan dan melatih kemampuan membaca dengan pendekatan kritis.



Tarigan (1994, hlm. 8) dalam Yulianto (2012, hlm. 3) menyatakan, bahwa membaca pemahaman adalah jenis membaca yang fokus pada pemahaman makna teks yang tidak hanya terletak pada halaman yang tertulis, tetapi lebih pada pemahaman yang ada dalam pikiran pembaca. Ini berarti bahwa dalam membaca, penting untuk memprioritaskan pemahaman terhadap isi bacaan. Hal yang sama juga berlaku untuk membaca cepat, di mana membaca pemahaman melibatkan sistem yang mempertimbangkan waktu baca dan tingkat pemahaman terhadap materi yang dibaca. Dalam membaca, penting untuk fokus pada pemahaman makna dari setiap isi bacaan yang ada. Hal ini juga berlaku dalam membaca dengan cepat. Membaca pemahaman melibatkan sistematisasi pemahaman yang mempertimbangkan waktu baca dan tingkat pemahaman terhadap materi yang sedang dibaca.

Sementara itu, Tampubolon (dalam Lestari, 2019, hlm. 1) menyatakan, bahwa membaca pemahaman adalah proses membaca yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis. Ini berarti bahwa membaca pemahaman digunakan sebagai latihan untuk melatih kemampuan berpikir rasional dan analitis bahwa membaca pemahaman merupakan suatu kegiatan membaca untuk membina daya nalar. Pernyataan tersebut didukung oleh, Abidin (2012, hlm. 60) membaca pemahaman ialah proses kognitif dimana seorang individu mengekstraksi informasi, komunikasi, dan signifikansi dari teks tertulis atau cetak. Artinya, membaca pemahaman adalah kegiatan menyerap informasi, memahami dan mengetahui maksud atau makna dari bacaan.

Devine dalam Yonatin (2014: 15) mengatakan bahwa membaca pemahaman ialah tindakan memahami teks tertulis melibatkan pemanfaatan isyarat sintaksis, semantik, dan retorik, yang diatur dalam pikiran pembaca melalui penerapan pengetahuan umum, kapasitas kognitif, dan penalaran. Selain itu, pembaca menghasilkan hipotesis sebagai representasi dari makna implisit yang disampaikan oleh teks. Penjelasan ini menjelaskan bahwa proses memahami teks tertulis melibatkan konstruksi pengetahuan baru melalui integrasi pengetahuan dan penalaran yang sudah ada sebelumnya.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca pemahaman adalah proses kognitif yang melibatkan ekstraksi informasi dan

interpretasi makna dari teks tertulis agar dapat dikomunikasikan dengan baik kepada pembaca. Untuk melaksanakan kegiatan membaca pemahaman, seseorang perlu memiliki kemampuan dalam menguasai bahasa atau tulisan yang digunakan dalam bacaan tersebut serta mampu menangkap informasi dan konten yang terdapat dalam bacaan tersebut.

#### **e. Tujuan Membaca Pemahaman**

Membaca pemahaman dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan pengetahuan yang terkandung dalam materi yang telah dibaca. Mempelajari dan memecahkan masalah yang kita pelajari membutuhkan tingkat pemahaman yang tinggi saat membaca. Greane dan Patty sebagaimana dikutip oleh Tarigan (1985, hlm. 37) dalam Lestari (2019, hlm 1) mengatakan, bahwa tujuan membaca pemahaman di antaranya:

(1) menemukan ide pokok kalimat, paragraf, wacana, (2) memilih butir-butir penting, (3) menentukan organisasi bacaan, (4) menarik kesimpulan, (5) menduga makna dan meramalkan dampak-dampak, (6) merangkum apa yang terjadi, (7) membedakan fakta dan opini, dan (8) memperoleh informasi.

Berdasarkan pendapat tersebut, membaca pemahaman bertujuan untuk mengidentifikasi ide utama dalam sebuah teks, menemukan informasi penting dalam bacaan, memahami struktur organisasi teks, membuat kesimpulan dari bacaan, menginterpretasikan makna dan dampaknya, membedakan antara fakta dan opini, serta mendapatkan informasi dari teks yang dibaca.

Samsu Somadayo (2011, hlm. 11) menyatakan dikarenakan mampu memahami apa yang dibaca adalah tujuan akhir dari proses membaca. Latihan membaca dengan tujuan memahami apa yang tertulis dikenal sebagai kegiatan memahami teks. Jika seseorang memiliki keterampilan berikut, dikatakan bahwa ia memiliki pemahaman yang kuat tentang proses membaca.

- a. Kapasitas untuk memahami jargon dan bahasa gaul akademisi.
- b. Memahami konotasi yang dimaksudkan dan tidak dimaksudkan.
- c. Kemampuan menarik kesimpulan.
- d. Secara konsisten membaca untuk mencapai keputusan.
- e. Melanjutkan membaca untuk kategorisasi.

f. Menggunakan bacaan komparatif dan kontrasitif.

Seorang pembaca dengan tingkat kemampuan membaca yang tinggi mungkin dapat memiliki semua aspek kemampuan membaca yang disebutkan di atas. Namun, tingkat pemahamannya mungkin masih terbatas, sehingga mereka belum tentu dapat sepenuhnya memahami maksud yang dimaksudkan oleh peneliti. Nuthall (Samsu Somadayo, 2011, hlm. 11) menyatakan, bahwa membaca untuk alasan tertentu merupakan aspek belajar membaca karena membantu pembaca memahami materi dan menarik kesimpulan tentangnya, apakah kesimpulan itu positif atau negatif. Artinya, Membaca pemahaman dilakukan untuk mengetahui informasi dan memahami masalah. Anderson dalam Samsu Somadayo, (2011, hlm. 12) lebih lanjut menegaskan bahwasanya tujuan membaca pemahaman ialah guna memahami substansi bahan tertulis. Tujuannya meliputi:

- a. Membaca dengan tujuan mendapatkan informasi terperinci dan fakta yang terkandung dalam teks
- b. Membaca dengan maksud untuk memperoleh gagasan utama yang terkait dalam teks
- c. Membaca dengan niat untuk memahami susunan dan struktur organisasi dari teks yang dibaca

Artinya, Tujuan membaca pemahaman adalah untuk mendapatkan informasi yang terdiri dari rincian, fakta, ide utama, dan urutan organisasi teks.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca pemahaman adalah untuk memahami secara menyeluruh apa yang dibaca. Pemahaman menyeluruh mencakup memperoleh konsep dasar, memahami makna tersurat dan tersirat, mengidentifikasi judul atau topik, membuat perbandingan atau pertentangan, dan membuat kesimpulan.

## **6. Teks Iklan**

### **a. Pengertian Teks Iklan**

Kosasih (2014, hlm. 260) dalam Erniati (2022) mengatakan, bahwa teks iklan adalah bentuk komunikasi yang menyampaikan pesan, konsep, atau gagasan kepada khalayak sasaran dengan maksud membujuk mereka. Artinya, teks iklan adalah teks yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi kepada

pembacanya dengan unsur mengajak. Sejalan dengan pendapat tersebut, Liiweri dalam Kosasih (2014, hlm. 260) menyatakan bahwa iklan ialah metode interaksi yang bertujuan untuk mempromosikan penjualan barang, penyediaan layanan, dan penyebaran gagasan melalui saluran tertentu melalui informasi persuasif. Artinya, iklan digunakan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan informasi dalam bentuk ajakan. Sementara itu, menurut Kusrianto dalam Nurafifah (2019, hlm. 17) iklan juga dikenal sebagai promosi, adalah jenis komunikasi komersial yang bertujuan mendorong periklanan suatu layanan atau barang, serta menyampaikan pesan dari lembaga, organisasi, dan bidang politik. Iklan memiliki fungsi yang serupa dengan poster dalam hal komunikasi visual. Tujuan dari iklan adalah untuk mengajak khalayak umum melakukan atau berbuat sesuatu. Oleh karena itu, dalam penyampaian pesan iklan, bahasa yang digunakan haruslah menarik dan persuasif agar dapat mencapai tujuan tersebut.

Penggunaan bahasa persuasif, adalah elemen penting dalam menciptakan iklan yang efektif. Hal ini dimaksudkan untuk mempengaruhi audiens untuk berpikir dan bertindak sesuai dengan niat peneliti. Periklanan persuasif bertujuan untuk memuaskan kebutuhan konsumen dan seringkali menciptakan daya tarik yang memanfaatkan keinginan dan minat untuk meyakinkan mereka agar membeli produk atau jasa. Pesan persuasif lebih efektif jika mendapat perhatian audiens, disampaikan secara tatap muka, dan kredibel. Selain itu, pentingnya menggunakan bahasa yang tepat dalam iklan juga ditunjukkan oleh Zainal Arifin dalam Nurafifah (2019, hlm. 18) dalam aspek bahasa dalam iklan, setidaknya dapat disebutkan dua hal, yaitu struktur linguistik dan cara transmisi. Bentuk linguistik berkaitan dengan susunan frasa atau kalimat, sedangkan cara penyajiannya terkait dengan retorika. Konsekuensinya, pemanfaatan bahasa yang sesuai secara signifikan mempengaruhi kemanjuran sebuah iklan.

Sedangkan menurut Morissan (2010, hlm. 18) iklan merupakan salah satu alat promosi yang penting bagi sebuah perusahaan dalam memasarkan produk atau jasa mereka kepada masyarakat secara luas. Iklan juga menjadi topik pembicaraan yang banyak diperbincangkan oleh orang-orang karena memiliki jangkauan yang luas. Mengacu definisi di atas, salah satu fitur yang menentukan dari periklanan adalah kemampuannya untuk mencapai penyebaran yang luas, sehingga

memfasilitasi penerimaannya oleh audiens yang besar. Selain itu, sangat penting bagi iklan untuk mengomunikasikan informasi yang berkaitan dengan pengenalan produk secara efektif, mengingat bahwa itu adalah pesan berbayar yang dibiayai oleh produsen atau perusahaan. Meskipun demikian, iklan juga harus memasukkan komponen hiburan yang menawan untuk menarik minat konsumen. Meskipun demikian, karena sifatnya yang non personal, iklan tidak memiliki kesempatan untuk menerima umpan balik secara langsung.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa iklan adalah media promosi yang sangat ampuh yang digunakan untuk mempromosikan barang atau jasa kepada masyarakat umum dengan cara yang memikat, sehingga membangkitkan minat mereka untuk memperoleh, membeli, atau mengalami barang atau jasa tersebut. Iklan dapat disebarluaskan melalui media cetak tradisional seperti surat kabar dan majalah, serta melalui saluran elektronik seperti radio, internet, dan televisi. Materi pemasaran juga dapat hadir dalam bentuk pamflet, bendera, dan plakat. Tujuannya adalah untuk menangkap minat individu untuk meningkatkan persuasif konten iklan. Iklan dapat mencakup tidak hanya masalah komersial, tetapi juga layanan publik yang disediakan oleh badan pemerintah atau swasta untuk mendukung pelaksanaan program.

## **b. Struktur Teks Iklan**

Menurut Kosasih (2017, hlm. 46), Struktur teks iklan terdiri dari beberapa bagian. Pertama, terdapat pengenalan produk yang ditampilkan dalam judul teks. Selanjutnya, terdapat pernyataan persuasif yang digunakan untuk mempengaruhi audiens agar tertarik dengan produk tersebut. Slogan juga digunakan sebagai elemen penting dalam iklan untuk meningkatkan daya tarik dan memudahkan pengingatan terhadap produk. Selain itu, iklan juga biasanya dilengkapi dengan gambar dan logo perusahaan atau nama produk yang bertujuan untuk memberikan identitas visual yang kuat. Sejalan dengan hal itu, Morissan (2010, hlm. 18) mengungkapkan struktur teks iklan sebagai berikut.

### **1) Judul**

Merupakan opsional dalam iklan, namun biasanya ditemukan di bagian atas tempat judul akan dilihat pertama kali.

**2) Nama Produk/Jasa**

Merupakan bagian yang menjelaskan jasa atau barang yang dijual.

**3) Deskripsi**

Merupakan teks menarik tentang jasa atau barang yang ditawarkan, dengan informasi kontak dan di mana mendapatkannya.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa teks iklan memiliki beberapa struktur, di antaranya; judul, nama produk/jasa, deskripsi yang memuat pernyataan persuasif dan slogan.

**c. Kaidah Kebahasaan Teks Iklan**

Menurut Kosasih (2017, hlm. 46), kaidah kebahasaan teks iklan terdiri atas: pernyataan dalam teks iklan bersifat persuasif, pernyataan dalam teks iklan bersifat imperatif, bahasa iklan ringkas, pilihan kata berima dan puitis, dan bahasa iklan memberikan kesan positif. Sementara itu, Morissan (2010, hlm. 18) menyatakan bahwa teks iklan memiliki kaidah kebahasaan sebagai berikut.

**1) Menggunakan slogan**

Slogan adalah kalimat yang mudah diingat, menarik, dan mencolok. Slogan biasanya berupa susunan kata tertentu yang memberi penjelasan secara singkat terhadap suatu produk atau jasa sehingga mudah diingat.

**2) Kalimat persuasif**

Kalimat yang bertujuan untuk meyakinkan serta membujuk pembaca agar menerima gagasan peneliti terhadap sesuatu.

Sementara itu, Luxemburg dalam Ardianto (2020, hlm. 30) mengatakan, bahwa iklan memiliki empat aspek kebahasaan sebagai berikut.

- 1) Isi teks, isi teks yang dimaksud dalam teks iklan adalah harus inovatif, padat mudah dipahami dan tidak terlalu Panjang.
- 2) Keterampilan teks, dalam artian isi teks yang ditulis mudah dipahami oleh pembaca.
- 3) Bahasa persuasif, dalam menulis teks iklan harus menggunakan bahasa persuasif dalam artian bahasa persuasif adalah bahasa yang mengajak yang dapat menarik konsumen.
- 4) Kalimat selogan, dalam menulis teks iklan harus terdapat kalimat slogan yang dimaksud kalimat slogan dalam teks iklan adalah, kalimat yang digunakan harus menarik mencolok agar mudah diingat oleh konsumen.

Berdasarkan pendapat tersebut, iklan memiliki empat aspek kebahasaan. Aspek kebahasaan yang pertama adalah isi teks, isi teks iklan harus bersifat baru,

singkat padat dan jelas. Aspek yang kedua adalah keterampilan teks, teks harus memuat kata-kata yang mudah dipahami oleh pembaca. Aspek yang ketiga adalah bahasa persuasif, teks harus berisi kata-kata yang mengajak untuk menarik minat pembaca. Aspek yang keempat adalah kalimat slogan, teks harus menggunakan kalimat-kalimat yang mencolok agar mudah diingat pembaca.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa teks iklan memiliki beberapa kaidah kebahasaan yaitu; pernyataan dalam teks iklan bersifat persuasif, pernyataan dalam teks iklan bersifat imperatif, bahasa iklan ringkas, pilihan kata berima dan puitis, dan bahasa iklan memberikan kesan positif.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa hasil penelitian yang relevan, diantaranya adalah Penelitian yang dilakukan oleh Febriyanto dan Yanto (2019) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Model *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman” mengacu pada penelitian diperoleh dua kesimpulan. Pertama, kemampuan awal membaca pemahaman antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang relatif sama. Kedua, kemampuan membaca pemahaman kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam *posttest* menunjukkan perbedaan. Kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran PBL menunjukkan kemampuan membaca pemahaman yang lebih baik daripada kelas kontrol. Dengan demikian, kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran PBL lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa dibandingkan dengan kelas kontrol.

Penelitian yang relevan selanjutnya pernah dilakukan oleh oleh Khumairoh (2022) dengan judul “Penerapan model *Problem based learning* (PBL) berbantuan media komik digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran Matematika”. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil peningkatan kemampuan berpikir kreatif, dibuktikan dengan adanya peningkatan pada rata-rata kelas dan ketuntasan klasikal yang diperoleh peserta didik pada setiap siklus, data awal yang diperoleh sebelum melaksanakan tindakan persentase jumlah siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$  (KKM) mengalami

peningkatan yang signifikan, yaitu sebelum tindakan hanya 30%. Pada siklus I meningkat menjadi 66,67% dan pada siklus II meningkat menjadi 90%.

Peneliti menyadari, bahwa pada dasarnya penelitian yang dilakukan dari masa ke masa tidak jauh berbeda dengan tujuan untuk menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi pada suatu masa. Penelitian kali ini tiada lain akan menjadi media untuk menjawab hipotesis-hipotesis yang disusun peneliti. Adapun analisis dari hasil penelitian terdahulu yang relevan adalah sebagai berikut.

**Tabel 2. 2 Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan**

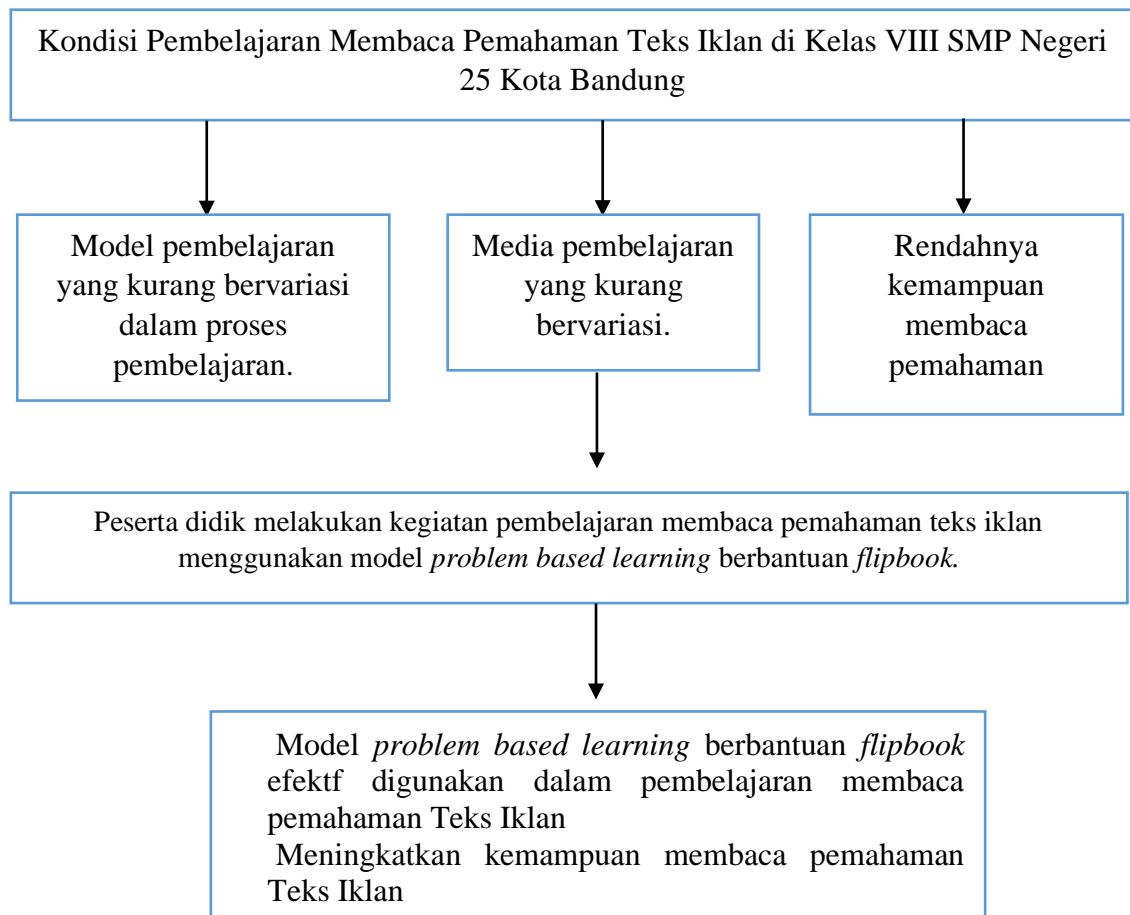
No	Judul Penelitian Peneliti	Judul Penelitian Terdahulu	Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1.	Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Flipbook</i> dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Iklan pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 25 Kota Bandung.	Efektifitas Penggunaan Model <i>Problem Based Learning</i> terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman	Febriyanto dan Yanto	Penerapan model pembelajaran yang sama, yaitu menggunakan model <i>problem based learning</i> .	Materi yang dijadikan penelitian, peneliti sebelumnya berfokus pada materi atau teks yang sedang dipelajari saat itu sedangkan peneliti berfokus pada teks iklan.
2.	Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan	Penerapan model <i>Problem based learning</i> (PBL)	Khumairoh	Penggunaan media digital	Penggunaan media digital, peneliti



	<i>Flipbook</i> dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Iklan pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 25 Kota Bandung.	berbantuan media komik digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran Matematika			menggunakan media digital <i>Flipbook</i> sedangkan peneliti terdahulu menggunakan media komik digital.
--	---	---	--	--	---

### C. Kerangka Pemikiran

**Bagan 2. 1 Kerangka Pemikiran**



## D. Asumsi dan Hipotesis

### 1. Asumsi

Asumsi atau anggapan dasar sangat diperlukan dalam sebuah penelitian, dan harus didasarkan atas kebenaran yang telah diyakini oleh peneliti. Asumsi atau anggapan dasar menjadi dasar perpipakan bagi penyelesaian masalah yang diteliti. Arikunto (2010, hlm. 104) mengatakan, “Anggapan dasar merupakan suatu gagasan tentang letak persoalan atau masalah dalam hubungan yang lebih luas.” Berdasarkan pernyataan tersebut, artinya dalam hal ini peneliti harus dapat memberikan sederetan asumsi yang kuat tentang kedudukan permasalahannya.

Winarno (2013, hlm. 104), menjelaskan “Anggapan dasar atau postulat adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik”. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa, anggapan dasar merupakan sebuah pemikiran dimana pernyataan tersebut dapat diterima oleh orang lain sebagai suatu kebenaran. Anggapan dasar ini sebagai tolak ukur pemikiran yang didukung berdasarkan teori-teori yang ada. Berdasarkan kerangka pemikiran peneliti mempunyai asumsi dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Peneliti telah lulus mata kuliah yang ditempuh terkait keguruan dan ilmu Pendidikan, diantaranya: Pedagogik, Psikologi Pendidikan, Kurikulum dan Pembelajaran, Profesi Kependidikan, Strategi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, Pengembangan Multimedia Pembelajaran, Teknologi Informasi dan Komunikasi, *Microteaching*, Telaah Kurikulum dan Perencanaan Pembelajaran, BSI, KKN Tematik, PLP I serta PLP II.
- b. Model *problem based learning* merupakan salah satu model yang efektif digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman teks iklan membaca pemahaman teks iklan.
- c. Media digital *flipbook* merupakan salah satu media digital yang efektif dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman teks iklan.
- d. Penerapan model *problem based learning* berbantuan *flipbook* dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman Teks Iklan.

Berdasarkan asumsi tersebut dapat disimpulkan bahwa, asumsi dalam penelitian ini peneliti telah mampu merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran membaca pemahaman teks iklan dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 25 Kota Bandung.

## 2. Hipotesis

Hipotesis merupakan pernyataan tertulis berupa jawaban sementara untuk menjawab permasalahan yang belum dibuktikan dengan fakta dalam suatu penelitian. Arikunto (2010, hlm. 110) mengatakan, “Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul, sedangkan Sugiyono (2013, hlm. 64) mengatakan, “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah-masalah penelitian.” Dapat disimpulkan dari dua pakar tersebut bahwa, hipotesis merupakan dugaan sementara hasil suatu permasalahan yang sedang diteliti. Oleh karena itu maka dapat ditarik hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Peneliti mampu merencanakan, melaksanakan serta menilai kegiatan pembelajaran membaca pemahaman teks iklan dengan model *problem based learning* berbantuan *flipbook* pada peserta didik.
- b. Model *problem based learning* dengan berbantuan *flipbook* cocok digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman teks iklan.
- c. Setelah menggunakan model *problem based learning* berbantuan *flipbook* dalam pembelajaran membaca pemahaman teks iklan, terjadi peningkatan pada peserta didik.
- d. Adanya perbedaan kemampuan membaca pemahaman teks iklan pada peserta didik kelas VIII antara kelas eksperimen yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan *flipbook* dengan kelas kontrol yang menggunakan model *discovery* tanpa bantuan media pembelajaran.

Jadi, hipotesis dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menyajikan jawaban sementara dari beberapa pertanyaan dalam rumusan masalah penelitian. Hipotesis tersebut diharapkan dapat membantu mempermudah peneliti dalam melaksanakan penelitian, sehingga tujuan penelitian bisa tercapai dengan baik.