

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Keterampilan Berbicara

a. Pengertian Keterampilan Berbicara

Darmuki dan Hariyadi (2019, hlm. 258-259) keterampilan berbicara merupakan suatu cara berkomunikasi secara verbal dengan tujuan menyampaikan ide dan dapat dipahami oleh pendengar, serta keterampilan berbicara adalah hasil dari menyimak seseorang. Hal ini membuat keterampilan berbicara perlu dikuasai oleh seseorang, selanjutnya pendapat yang sama juga dikemukakan oleh menurut Nuryanto, dkk (2018, hlm. 84) keterampilan berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang harus dikuasai dengan baik karena digunakan sebagai indikator keberhasilan bahasa adalah salah satunya dalam menyampaikan ide-ide yang mereka miliki. Pendapat serupa dikemukakan oleh Dewi dkk (2019, hlm. 30) bahwa berbicara adalah keterampilan dasar pengembangan keterampilan lain yaitu mendengarkan, berbicara dan untuk menulis ini menunjukkan keterampilan berbicara di antaranya berkaitan dengan keterampilan berbahasa lainnya. Fahrudin dkk (2021, hlm. 2) berpendapat bahwa kemampuan berbicara merupakan keterampilan dasar dari berbicara yang berkembang menjadi keterampilan berbahasa yang dimulai dengan keterampilan menyimak. Adapun menurut Nurwida (2016, hlm. 3) bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan internal untuk mengungkapkan suatu gagasan yang mencakup beberapa aspek kebahasaan seperti pengucapan, kosa kata dan struktur.

Berdasarkan pernyataan beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang berkembang melalui proses menyimak dengan menghasilkan suatu kemampuan dalam mengucapkan suatu gagasan yang dimilikinya, keterampilan berbicara juga merupakan keterampilan berbahasa yang harus dikuasai dengan baik oleh seseorang karena keterampilan berbicara dapat digunakan sebagai indikator keberhasilan bahasa salah satunya dalam menyampaikan ide-ide yang mereka miliki. dan dijadikan sebagai alat untuk berkomunikasi dalam menyampaikan suatu informasi kepada lawan bicara dengan bahasa lisan yang dapat dipahami.

b. Tujuan Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara ini memiliki tujuan, Khairoes dan Taufina (2019, hlm. 1040) berpendapat bahwa tujuan utama dalam berbicara adalah untuk dapat berkomunikasi dengan baik agar pesan yang akan disampaikan kepada lawan bicara dapat dipahami. Untuk berkomunikasi dengan baik, diperlukannya kemampuan berbicara yang sesuai agar ketika seseorang menjadi lawan bicara kita mereka akan memahami maksud dari pembicaraan tersebut. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Rachmawati (2018, hlm. 59) bahwa tujuan utama berbicara yaitu untuk berkomunikasi, agar pesan yang disampaikan kepada lawan bicara dapat dipahami dengan baik. Sedangkan tujuan keterampilan berbicara terhadap pembelajaran dikemukakan oleh Tambunan (2018, hlm. 3) bahwa pembelajaran keterampilan berbicara bertujuan untuk peserta didik dapat berkomunikasi secara lisan dengan baik dalam menyampaikan suatu gagasan atau pendapat. Dengan diberikan pembelajaran keterampilan berbicara, diharapkan peserta didik dapat melatih keterampilan berbicaranya untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain agar tujuan pembelajaran ini dapat tercapai. Selain itu, pendapat yang sama mengenai tujuan keterampilan berbicara dalam pembelajaran dikemukakan oleh Siregar, dkk., (2020, hlm. 29) bahwa tujuan dari pembelajaran keterampilan berbicara yaitu melatih peserta didik untuk berani dalam menyampaikan gagasannya dengan tutur kata yang baik dan tepat. Selain melatih keberanian peserta didik untuk berbicara, pembelajaran ini juga melatih untuk kemampuan berbicaranya lebih baik lagi. Pendapat berbeda dikemukakan oleh Tarigan (2015, hlm. 16) bahwa tujuan keterampilan berbicara adalah mengemukakan dan melaporkan (*to entertain*), menjamu dan menghibur (*to inform*), membuju, mengajak, mendesak dan meyakinkan (*to persuaded*).

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa berbicara memiliki tujuan umum yaitu untuk berkomunikasi dengan orang lain menggunakan bahasa yang baik dan benar. Tetapi ketika keterampilan berbicara dalam sebuah pembelajaran memiliki sebuah tujuan khusus dimana berbicara dapat melatih peserta didik dalam menyampaikan suatu gagasan dengan lisan dan tutur kata yang baik dan benar dan keterampilan berbicara juga dapat melatih peserta didik menjadi lebih aktif dan berani dalam menyampaikan gagasan yang ada di pikiranya.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara

Banyak faktor yang memengaruhi keterampilan berbicara, seperti yang dikemukakan oleh Darmuki dan Hariyadi (2019, hlm. 257) yang menjelaskan bahwa rendahnya keterampilan berbicara yang dimiliki oleh peserta didik memiliki beberapa faktor, diantaranya peserta didik kurang berminat terhadap pembelajaran berbicara karena dirasa kurang menyenangkan dan pendidik yang mengajarkan pembelajaran berbicara dirasa kurang menarik dalam penyampaiannya sehingga proses belajar mengajar terasa tidak menyenangkan, kemudian peserta didik memiliki ketakutan dalam menyampaikan gagasan atau pendapat dengan bahasa yang baik dan benar karena peserta didik tidak terbiasa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya.

Faktor yang memengaruhi keterampilan berbicara juga sama halnya ketika peserta didik diminta untuk berbicara seperti yang dikemukakan oleh Muna, dkk (2019, hlm. 1559) bahwa faktor yang memengaruhi ketidakberhasilan keterampilan berbicara pada peserta didik yaitu cara peserta didik dalam mengekspresikan sesuatu terdapat ketakutan di dalamnya dan terdapat rasa malu ketika diminta untuk berdiri di depan kelas, kemudian banyaknya peserta didik yang tidak mau mencoba menyampaikan pendapatnya atau sekedar menceritakan kembali dengan menggunakan bahasa sendiri, dan pembelajaran yang kurang kreatif serta inovatif yang membuat peserta didik merasa monoton dengan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Tarigan (2015, hlm. 11-13) memiliki pendapat berbeda mengenai faktor yang memengaruhi keterampilan berbicara terdapat dua aspek yaitu aspek kebahasaan dan non kebahasaan. Untuk aspek kebahasaan meliputi ketepatan ucapan, penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang relevan, diksi atau pilihan kata, ketepatan sasaran pembicaraan. Sedangkan aspek non kebahasaan meliputi sikap tenang, jujur, dan tidak kaku, pandangan diarahkan pada mitra tutur, kesediaan menghargai pendapat orang lain gerak-gerik dan mimik yang tepat, kenyaringan suara, kelancaran, kelevansi dan penalaran, penguasaan topik. Sesuai dengan pendapat sebelumnya, Hakim (2018, hlm. 144) juga menjelaskan bahwa kendala yang dialami oleh peserta didik dalam kemampuan berbicara seperti peserta didik kurang percaya diri dalam mengekspresikan pendapatnya kepada

orang lain serta peserta didik kurang dalam penguasaan kosakata yang membuat peserta didik tidak lancar dalam berbicara.

Berdasarkan dari teori-teori di atas, dapat disimpulkan bahwa rendahnya keterampilan berbicara dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti pembelajaran yang tidak menarik sehingga peserta didik tidak menaruh minatnya, adanya rasa takut dan malu ketika diminta untuk menyampaikan pendapat karena merasa bahasa yang akan dilontarkan tidak baik, munculnya sikap gugup pada saat peserta didik akan mengemukakan pendapat, dan kurangnya rasa percaya diri peserta didik untuk mengeskpresikan pendapatnya kepada orang lain yang diakibatkan oleh peserta didik kurang dalam penguasaan kosakata.

d. Indikator Keterampilan Berbicara

Indikator keterampilan berbicara menurut Tarigan (2021, hlm. 48) adalah ketepatan vokal yang meliputi pengucapan konsonan dan vokal secara benar, tidak terlihat pengaruh adanya bahasa asing, dan ucapan dalam berbicara. Kemudian intonasi suara, meliputi pemenggalan kata/jeda yang jelas, nada dalam berbicara, dan kecepatan dalam berbicara. Ketepatan ucapan, meliputi pemilihan kata/diksi dan penggunaan kalimat. Urutan Kata yang Tepat, meliputi pengucapan kata-kata dilakukan dengan tepat dan urut serta kata tidak diulang-ulang. Kelancaran, meliputi pembicaraan tidak tersendat atau berdiam diri terlalu lama dan pembicaraan lancar dan tidak terkesan dibuat-buat (wajar).

Pendapat berbeda juga dijelaskan oleh Harris (2015, hlm. 83) ada 4 indikator keterampilan berbicara yang harus diperhatikan yaitu: fonologi (bunyi), struktur kalimat, kosa kata, kelancaran (ketepatan). Indikator untuk aktivitas peserta didik dalam peningkatan keterampilan berbicara melalui metode latihan meliputi lima komponen yaitu kelancaran berbicara, ketepatan pilihan kata (diksi), struktur kalimat, kelogisan (penalaran), dan komunikatif/kontak mata. Kemudian Ochs dan Winkler (2013, hlm. 127) menjelaskan bahwa indikator keterampilan berbicara yaitu lafal yang meliputi pengucapan yang baku dalam bahasa Indonesia yang bebas dari ciri-ciri lafal daerah. Kemudian intonasi yang meliputi penempatan intonasi yang tepat merupakan salah satu faktor penentu dalam keefektifan berbicara. Kemudian indikator selanjutnya yaitu kosakata atau kalimat, yang meliputi pembicara perlu mengoreksi pemakaian kata yang kurang tepat atau kurang sesuai

untuk menyatakan makna dalam situasi tertentu. Kemudian indikator yang terakhir yaitu mimik atau ekspresi yang meliputi mimik muka dapat menunjang dalam keefektifan berbicara karena dapat berfungsi membantu dan memperjelas atau menghidupkan proses berbicara. Adapun indikator keterampilan berbicara peserta didik menurut Syarifah (2016, hlm. 78) adalah lafal pengucapan yang baku dalam bahasa Indonesia yang bebas dari ciri-ciri lafal daerah. Pelafalan bunyi dalam kegiatan berbicara perlu ditekankan mengingat latar belakang kebahasaan sebagian besar peserta didik. Karena pada umumnya peserta didik dibesarkan dilingkungan dengan bahasa daerah dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian intonasi penempatan intonasi yang tepat merupakan daya tarik tersendiri dalam kegiatan berbicara, bahkan merupakan salah satu faktor penentu dalam keefektifan berbicara. Kosakata atau kalimat Pendidik perlu mengoreksi pemakaian kata yang kurang tepat atau kurang sesuai untuk menyatakan makna dalam situasi tertentu. Untuk mengawali sebuah cerita dibuka dengan kalimat pembuka kemudian harus ada isi cerita tersebut dan dibuat suatu kesimpulan serta diakhiri dengan penutup. Kemudian hafalan kelancaran seseorang dalam berbicara akan memudahkan pendengar menangkap isi pembicaraannya. Kemudian yang terakhir yaitu mimik atau ekspresi Mimik muka dapat menunjang dalam keefektifan bercerita karena dapat berfungsi membantu memperjelas atau menghidupkan bercerita. Gerak-gerak dan mimik yang tepat dapat menunjang keefektifan bercerita. Pendapat yang berbeda dikemukakan oleh Nurgiyanto (2013, hlm. 409) mengemukakan bahwa indikator keterampilan berbicara dibagi menjadi 5 bagian yaitu ketepatan kandungan isi program, ketepatan isi cerita, ketepatan diksi, ketepatan kalimat dan kelancaran berbicara.

Berdasarkan dari teori-teori di atas, dapat disimpulkan bahwa Indikator keterampilan berbicara yaitu ketepatan vokal yang meliputi pengucapan konsonan dan vokal secara benar, tidak terlihat pengaruh adanya bahasa asing, dan ucapan dalam berbicara. indikator keterampilan berbicara yaitu lafal yang meliputi pengucapan yang baku dalam bahasa Indonesia yang bebas dari ciri-ciri lafal daerah. Kemudian intonasi yang meliputi penempatan intonasi yang tepat merupakan salah satu faktor penentu dalam keefektifan berbicara. Kemudian indikator selanjutnya yaitu kosakata atau kalimat, yang meliputi pembicara perlu mengoreksi pemakaian kata yang kurang tepat atau kurang sesuai untuk

menyatakan makna dalam situasi tertentu. Kemudian indikator yang terakhir yaitu mimik atau ekspresi yang meliputi mimik muka dapat menunjang dalam keefektifan berbicara karena dapat berfungsi membantu dan memperjelas atau menghidupkan proses berbicara.

e. Penilaian Keterampilan Berbicara

Burhan Nurgiyantoro (2014, hlm. 58) menjelaskan bahwa tes berbicara merupakan suatu cara untuk melakukan penilaian yang berbentuk tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes praktik berbicara yaitu melalui diskusi kelas dengan cara salah satu dari kelompok yang sudah dibagi oleh pendidik secara heterogen maju di depan kelas mempresentasikan hasil diskusi kelompok kecil mereka tentang mengungkapkan isi gagasan, isi cerita, dan unsur instrinsik. Tes ini dilakukan untuk mengukur tingkat kemampuan berbicara peserta didik. Suwandi (2013, hlm. 1) mengemukakan Pentingnya penilaian dalam kegiatan pembelajaran merupakan hal yang tidak terelakkan. Penilaian merupakan suatu hal yang inheren dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian merupakan salah satu kegiatan yang harus dilakukan oleh guru dan peserta didik dari serangkaian kegiatan belajar mengajar yang dilakukan.

Kegiatan penilaian dengan tes perlu dilakukan, hal ini disebabkan untuk mengurangi unsur subjektifitas. Jika hanya mengandalkan penilaian yang hanya mengandalkan teknik observasi maka ada kemungkinan terjadinya unsur subjektifitas. Panduan penyekoran ini menggunakan teknik penilaian yang dikembangkan oleh Jakobovist dan Gordon (2014, hlm. 290) yang telah dimodifikasi. Penilaian yang dikembangkan Jakobovist dan Gordon (2014, hlm. 290), yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Penilaian yang dikembangkan

No	Aspek yang dinilai	Tingkatan skala
1	Keakuratan informasi	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
2	Hubungan antar informasi	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
3	Ketepatan struktur dan kosakata	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
4	Kelancaran	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
5	Kewajaran urutan wacana	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
6	Gaya pengucapan	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Jumlah skor	

Modifikasi dilakukan sehubungan dengan keperluan penilaian dalam berbicara. Adapun aspek penilaian dalam pembelajaran keterampilan berbicara sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Modifikasi penilaian yang dikembangkan

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Pelafalan					
2	Volume suara					
3	Pemilihan kata					
4	Intonasi dan jeda					
5	Kelancaran					
6	Percaya diri					

Keterangan Skor tabel:

5: Sangat baik

4: Baik

3: Cukup

2: Kurang

1: Tidak baik

Berdasarkan dari teori-teori di atas, dapat disimpulkan bahwa penilaian keterampilan berbicara menjelaskan bahwa tes berbicara merupakan suatu cara untuk melakukan penilaian yang berbentuk tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Kemudian pentingnya penilaian dalam kegiatan pembelajaran merupakan hal yang tidak terelakkan. Penilaian merupakan suatu hal yang inherent dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian merupakan salah satu kegiatan yang harus dilakukan oleh guru dan peserta didik dari serangkaian kegiatan belajar mengajar yang dilakukan.

2. Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw

a. Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw

Rusman (2012, hlm. 218) menyatakan model pembelajaran tipe jigsaw merupakan model belajar *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* dengan cara peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen di mana peserta didik saling bekerja sama saling ketergantungan positif serta bertanggung jawab secara mandiri. Sedangkan menurut Isjoni (2013, hlm. 54) menyatakan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe*

Jigsaw merupakan salah satu model pembelajaran yang mendorong peserta didik aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal.

Sementara itu menurut Shoimin (2014, hlm. 90) model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* menitik beratkan pada kerja kelompok dalam bentuk kelompok kecil. Dalam penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*, setiap anggota kelompok diberi bagian materi yang harus dipelajari oleh seluruh kelompok dan menjadi pakar dibagiannya. Menurut Huda (2014, hlm. 121) model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* sama halnya peserta didik bekerja kelompok selama dua kali, yakni dalam kelompok mereka sendiri dan dalam kelompok ahli. Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Istarani (2014, hlm. 81) model pembelajaran tipe jigsaw adalah model yang dirancang untuk meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Peserta didik tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada kelompoknya. Sehingga baik kemampuan secara kognitif maupun sosial peserta didik sangat diperlukan. Selanjutnya menurut Majid (2017, hlm. 182) model pembelajaran jigsaw adalah sebuah varian model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* yang menitikberatkan pada kerja kelompok peserta didik dalam bentuk kelompok kecil.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Jigsaw adalah salah satu tipe model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* yang mengambil pola alternatif dari pembelajaran kelompok yang membuat peserta didik bekerjasama dalam suasana ketergantungan satu sama lain yang positif untuk mempelajari materi yang diberikan secara efektif sembari melatih dan menguatkan karakter dan *soft skill*. Model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* adalah suatu model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk menggabungkan latar belakang pengalaman peserta didik untuk menghasilkan kumpulan pengetahuan yang padu. Model pembelajaran Jigsaw juga merupakan model pembelajaran pertukaran kelompok dengan kelompok atau dapat dikatakan peserta didik mengajarkan sesuatu pada peserta didik lainnya yang di dalamnya terdapat kelompok asal dan kelompok ahli.

b. Karakteristik *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*

Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* Menurut Sanjaya (2017, hlm. 242) karakteristik strategi pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* adalah pembelajaran secara tim yang didasarkan pada manajemen *cooperative*, kemauan untuk bekerjasama, keterampilan untuk bekerjasama. Pernyataan tersebut sesuai dengan karakteristik model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* menurut Nur Ainun Lubis dan Hasrul Harahap (2016, hlm. 98) adalah cara peserta didik bekerja dalam kelompok *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* untuk menuntaskan materi pembelajaran, kelompok dibentuk dari peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah, bila memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda-beda dan penghargaan lebih berorientasi kelompok daripada individu.

Menurut Lie (2013, hlm 34-35) menyatakan bahwa karakteristik *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* adalah pembelajaran suatu sistem pembelajaran gotong royong yang memiliki lima karakteristik model pembelajaran yang harus diterapkan yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, evaluasi proses kelompok, komunikasi antar anggota. Selanjutnya karakteristik *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* menurut Slavina (2015, hlm 2) yaitu cara peserta didik bekerja sama dalam kelompok *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* untuk menuntaskan materi yang dipelajari, kelompok dibentuk dari peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir tinggi, sedang, dan rendah, bila memungkinkan, anggota kelompok dibentuk berdasarkan peserta didik dengan ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda-beda dan penghargaan diberikan pada kelompok daripada individu. Pendapat yang sama mengenai karakteristik *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* menurut Rusman (2014, hlm. 16) adalah pembelajaran secara tim yang didasarkan pada manajemen *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*, kemauan untuk bekerja sama dan ketrampilan bekerja sama.

Berdasarkan teori-teori diatas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok agar peserta didik bisa belajar bersama dan mengetahui bagaimana pengalaman belajar. Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* pembelajaran secara tim yang didasarkan pada manajemen kemauan

untuk bekerja sama dan ketrampilan bekerja sama. Kemudian karakteristik *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* adalah pembelajaran suatu sistem pembelajaran gotong royong yang memiliki lima karakteristik model pembelajaran yang harus diterapkan yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, evaluasi proses kelompok, komunikasi antar anggota.

c. Tujuan *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*

Menurut Isjoni (2014, hlm. 21) tujuan utama dalam penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* adalah agar peserta didik dapat belajar secara kelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok. Miftahul Huda (2015, hlm. 53) juga menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* selain untuk membangun interaksi yang positif, adalah menciptakan individu-individu yang memiliki kepribadian dan rasa tanggung jawab yang besar. Menjadi kunci penting lain dari pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* adalah untuk mengajarkan kepada peserta didik keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Selanjutnya pendapat yang sama tujuan *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* dikemukakan oleh Utama (2016, hlm. 57) bahwa tujuan dari model pembelajaran ini mengandalkan kemampuan peserta didik berpikir kritis, bekerja sama dalam tim secara baik dan untuk membantu teman satu timnya. Sehingga sebelum memulai proses pembelajaran pendidik sudah mempersiapkan materi yang akan ditugaskan oleh peserta didik.

Pendapat berbeda dikemukakan oleh Suprijono (2019, hlm. 61) mengungkapkan bahwa, “Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* dikembangkan untuk mencapai setidaknya ada tiga tujuan pembelajaran penting yaitu hasil belajar peserta didik, penerimaan peserta didik terhadap perbedaan antar individu (toleransi) dan pengembangan peserta didik terhadap keterampilan sosial.” Sedangkan menurut Asnaeni (2015, hlm. 9), menyatakan bahwa tujuan dari model pembelajaran *Cooperative Learning tipe Jigsaw* yaitu berorientasi pada peserta didik yang bertujuan mempersiapkan peserta didik berperan sebagai ahli informasi yang mampu mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kemudian disampaikan umumnya kepada peserta didik yang lain dan juga khususnya pada

anggota kelompok lainnya. Kemudian disamping itu model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* ini juga bertujuan memupuk jiwa dan semangat kerja sama peserta didik dalam kelompok untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif, inovatif dan menyenangkan.

Dari beberapa teori-teori yang sudah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* ini adalah mengembangkan kerja tim, keterampilan belajar *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* dan menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh apabila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi sendirian.

d. Langkah-langkah *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*

Cara untuk memahami model dengan mengetahui bagaimana langkah-langkah nya menurut Rusman (2018, hlm. 220) berpendapat langkah-langkah model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* adalah peserta didik dikelompokkan dengan anggota sekitar 4 orang, kemudian tiap orang dalam kelompok diberi materi dan tugas yang berbeda. Langkah selanjutnya yaitu anggota dari kelompok yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli). Setelah kelompok ahli berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang sub materi yang mereka kuasai, kemudian tiap kelompok ahli mempresentasikan hasil diskusi dilanjutkan dengan melakukan pembahasan dan yang terakhir yaitu penutup.

Sementara langkah-langkah penerapan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* menurut Yamin (2013, hlm. 94) adalah :

- 1) Pendidik membagi suatu kelas menjadi beberapa kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 4 hingga 6 orang peserta didik dengan kemampuan yang berbeda-beda.
- 2) Setelah peserta didik berdiskusi dalam kelompok ahli maupun kelompok asal, selanjutnya dilakukan presentasi masing-masing kelompok atau dilakukan pengundian salah satu kelompok untuk menyajikan hasil diskusi kelompok yang telah dilakukan agar pendidik dapat menyamakan persepsi pada materi pembelajaran yang telah didiskusikan.
- 3) Pendidik memberikan kuis untuk peserta didik secara individual.

- 4) Pendidik memberikan penghargaan pada kelompok melalui skor penghargaan berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor dasar ke skor kuis berikutnya.
- 5) Materi sebaiknya secara alami dapat di bagi menjadi beberapa bagian materi pembelajaran.
- 6) Perlu diperhatikan bahwa jika menggunakan Jigsaw untuk belajar materi baru maka perlu dipersiapkan suatu tuntunan dan isi materi yang runtut serta cukup, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pendapat berbeda dikemukakan oleh Isjoni (2019, hlm. 81) yang menjelaskan bahwa langkah-langkah penerapan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dihimpun dalam satu kelompok yang terdiri dari 4-6 orang dan bersifat heterogen atau merata.
- 2) Masing-masing kelompok diberi tugas untuk dikerjakan.
- 3) Para peserta didik dari masing-masing kelompok yang memiliki tugas yang sama berkumpul membentuk kelompok anggota yang baru, untuk mengerjakan tugas mereka, para peserta didik tersebut menjadi anggota dengan bidang-bidang mereka yang telah ditentukan.
- 4) Masing-masing perwakilan tersebut dapat menguasai materi yang ditugaskan kemudian masing-masing perwakilan tersebut kembali ke kelompok masing-masing atau kelompok asalnya.
- 5) Peserta didik diberi tes, hal tersebut untuk mengetahui apakah peserta didik sudah dapat memahami suatu materi.

Selanjutnya Langkah-langkah pembelajaran dengan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* menurut Komalasari (2013, hlm. 118) adalah:

Kegiatan Pendahuluan

- 1) Pendidik mengkondisikan peserta didik dan menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.
- 2) Pendidik mengarahkan kepada peserta didik model pembelajaran yang akan digunakan.
- 3) Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok yang anggotanya terdiri dari 4-6 peserta didik secara heterogen dan disebut sebagai kelompok asal.

Kegiatan Inti

- 1) Setiap peserta didik pada masing-masing kelompok asal diberi satu bagian materi yang akan dibahas.
- 2) Anggota kelompok yang mendapatkan bagian materi yang sama berkumpul menjadi satu kelompok dan disebut dengan kelompok ahli yang anggotanya terdiri dari 4-6 peserta didik.
- 3) Peserta didik pada kelompok ahli mendiskusikan bagian materi yang menjadi tanggung jawabnya.
- 4) Peserta didik yang berada dikelompok ahli kembali kekelompok asal untuk mengajar anggota lain mengenai materi yang telah dipelajari dalam kelompok ahli.

Menurut Shoihimin (2017, hlm. 46-47) langkah-langkah model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* adalah :

- 1) Pada awal pembelajaran, pendidik mendorong peserta didik untuk menemukan dan mengekspresikan ketertarikan mereka terhadap subjek yang akan dipelajari.
- 2) Pendidik mengatur peserta didik kedalam kelompok heterogen yang terdiri 4-5 peserta didik.
- 3) Pendidik membiarkan peserta didik memilih topik untuk kelompok mereka.
- 4) Tiap kelompok membagi topiknya untuk membuat pembagian tugas di antara anggota kelompok. Anggota kelompok didorong untuk saling membagi referensi dan bahan pelajaran.
- 5) Setelah para peserta didik membagi topic kelompok mereka menjadi kelompok-kelompok kecil, mereka akan bekerja secara individual. Mereka akan bertanggung jawab terhadap topic kecil masing-masing karena keberhasilan kelompok bergantung pada mereka. Persiapan topik kecil dapat dilakukan dengan mengumpulkan referensi-referensi yang terkait.
- 6) Tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya pada topik kelompok. Semua anggota kelompok bertanggung jawab terhadap presentasi kelompok.
- 7) Evaluasi, evaluasi dilakukan pada tiga tingkatan, yaitu pada saat presentasi kelompok dievaluasi oleh kelas, kontribusi individual terhadap kelompok dievaluasi oleh teman satu kelompok, presentasi kelompok dievaluasi oleh semua peserta didik.

Berdasarkan langkah-langkah model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* dapat disimpulkan bahwa membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok memiliki seorang ahli yang diharuskan untuk menguasai salah satu bagian dari materi yang dipelajari. Selanjutnya semua ahli dari masing-masing kelompok bersatu membentuk kelompok ahli untuk mempelajari dan mendiskusikan bagian materi yang harus mereka kuasai. Setelah itu semua anggota kelompok ahli kembali ke kelompok asal masing-masing dan membagikan hasil diskusinya.

e. Kelebihan *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*

Menurut Hamdayama (2014, hlm. 83) model pembelajaran jigsaw memiliki beberapa kelebihan yaitu mempermudah pekerjaan pendidik dalam mengajar, karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada rekan-rekannya kelompoknya, pemerataan penguasaan materi dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat, model pembelajaran ini dapat melatih peserta didik untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat. Selanjutnya, Ibrahim (dalam Majid, 2017, hlm. 184) mengemukakan bahwa kelebihan model pembelajaran jigsaw adalah dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan peserta didik lain, peserta didik dapat menguasai pelajaran yang disampaikan dengan lebih baik, setiap anggota peserta didik berhak menjadi ahli dalam kelompoknya, di dalam proses belajar mengajar peserta didik saling ketergantungan positif dan setiap peserta didik dapat saling mengisi satu sama lain.

Pendapat berbeda dikemukakan oleh Shoihim (2014, hlm. 93) kelebihan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* adalah memungkinkan murid dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan, dan daya pemecahan masalah menurut kehendaknya sendiri, hubungan antara pendidik dan murid dapat berjalan secara seimbang dan memungkinkan suasana belajar menjadi sangat akrab sehingga memungkinkan harmonis, memotivasi pendidik untuk bekerja lebih aktif dan kreatif, mampu memadukan berbagai pendekatan belajar, yaitu pendekatan kelas, kelompok, dan individual. Sedangkan kelebihan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* menurut Ramli Abdullah (2017, hlm. 24) adalah dapat menumbuhkan semangat kerja sama dan kegairahan dalam belajar bagi peserta didik, meningkatkan motivasi, saling menghargai antara sesama peserta didik,

memberikan peluang untuk menyampaikan gagasan secara terbuka karena jumlah peserta didik yang terbatas dalam setiap kelompok, melatih peserta didik agar mampu berkomunikasi secara efektif. Kelebihan model dikemukakan oleh Dewi Agus Triani (2022, hlm. 225) yaitu belajar *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* dapat mengembangkan tingkah laku *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* dan hubungan yang lebih baik antar peserta didik, dan dapat mengembangkan kemampuan akademis peserta didik. Peserta didik lebih banyak belajar dari.

Berdasarkan teori-teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* adalah peserta didik tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengerjakan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain, sehingga pengetahuannya jadi bertambah. Menerima keragaman dan menjalin hubungan sosial yang baik dalam hubungan belajar dan meningkatkan kerja sama secara *Cooperative* untuk mempelajari materi yang ditugaskan.

f. Kekurangan *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*

Selain kelebihan, pada model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* memiliki kelemahan seperti yang dikemukakan oleh Hamdayama (2014, hlm. 83) adalah peserta didik yang lebih aktif dalam kelompok memiliki kecenderungan untuk mendominasi proses diskusi dan mengontrol jalannya diskusi, kemudian peserta didik dengan kemampuan berbicara dan berpikir yang lebih rendah akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi apabila ditunjuk sebagai tenaga ahli, peserta didik memiliki kecerdasan di atas rata-rata temannya akan cenderung merasa bosan ketika menerima penjelasan dari rekannya yang dinilai kurang setara dengannya dan membutuhkan kejelian dari pendidik dalam membentuk kelompok sehingga kelompok benar-benar heterogen, penugasan anggota kelompok untuk menjadi tim ahli kadang tidak sesuai dengan kemampuan dengan kompetensi yang harus dipelajari. Sementara itu kelemahan dari model pembelajaran jigsaw menurut Ibrahim (2013, hlm. 184) adalah peserta didik yang aktif akan lebih mendominasi diskusi dan cenderung mengontrol jalannya diskusi, kemudian peserta didik yang memiliki kemampuan berbicara dan berpikir yang lebih rendah akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi apabila ditunjuk sebagai tenaga ahli, peserta didik yang lebih cerdas akan cenderung merasa bosan

ketika menerima penjelasan dari rekannya yang kurang setara dengannya, pembagian kelas berisiko tidak heterogen, karena adanya kemungkinan terbentuk kelompok yang anggotanya kurang menonjol semua atau sebaliknya, penugasan anggota kelas untuk menjadi tim ahli sering tidak sesuai antara kemampuan dengan kompetensi yang harus dipelajari, peserta didik yang tidak terbiasa untuk berkompetisi akan sulit untuk mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan kekurangan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* menurut Shoimin (2014, hlm. 93-94) adalah jika pendidik tidak mengingatkan peserta didik agar selalu menggunakan keterampilan *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* dalam kelompok masing-masing, dikhawatirkan kelompok akan macet dalam pelaksanaan diskusi, jika anggota kelompoknya kurang akan menimbulkan masalah, membutuhkan waktu yang lebih lama, apalagi bila penataan ruang belum terkondisi dengan baik sehingga perlu waktu untuk mengubah posisi yang dapat menimbulkan kegaduhan.

Pendapat berbeda mengenai kelemahan model *Cooperatif tipe Jigsaw* menurut Roy Killen (2014, hlm. 89-90) yaitu butuh waktu yang cukup dan persiapan yang matang sebelum model ini bisa berjalan dengan baik, peserta didik yang aktif akan lebih mendominasi diskusi dan cenderung mengontrol jalannya diskusi, peserta didik yang memiliki kemampuan berbicara dan berpikir rendah akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi apabila ditunjuk sebagai tenaga ahli, peserta didik yang cerdas cenderung merasa bosan, pembagian kelompok yang tidak heterogen, dimungkinkan kelompok yang anggotanya lemah semua, peserta didik yang tidak terbiasa berkompetisi akan kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan teori-teori di atas, maka dapat disimpulkan kelemahan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* adalah jika pendidik tidak mengingatkan agar peserta didik selalu menggunakan keterampilan-keterampilan *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* dalam kelompok masing-masing maka dikhawatirkan kelompok akan macet dalam pelaksanaan diskusi. Jika anggota kelompoknya kurang akan menimbulkan masalah dan membutuhkan waktu yang lebih lama, apalagi bila penataan ruang belum terkondisi dengan baik sehingga perlu waktu untuk merubah posisi yang dapat menimbulkan kegaduhan.

3. Media Scrapbook

a. Pengertian Media *Scrapbook*

Menurut Lia (2014, hlm. 66) mengatakan bahwa *scrapbook* adalah suatu seni merangkai foto atau memorabilia yang sering dikaitkan dengan suatu kejadian atau momen spesial. Sedangkan menurut John Poole (dalam Hardiana, 2015, hlm. 81) menyatakan bahwa buku tempel atau yang dikenal dengan nama *scrapbook* adalah sekumpulan memorabilia, foto, catatan, cerita, narasi, puisi, quote, kliping, tiket, bon pembayaran, dan lain sebagainya yang dirangkai dan disusun dalam sebuah album atau hand-made book. Selanjutnya menurut Hardiana (2015, hlm. 112) meskipun namanya “*scrap*” atau sisa, namun kini bahan pembuatan *scrapbook* semakin berkembang. Bahan-bahan tersebut tidak selalu menggunakan bahan bekas, tetapi kini telah tersedia bahan khusus untuk membuat *scrapbook*. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa *scrapbook* adalah media dua dimensi yang berbentuk sebuah buku dengan tema tertentu yang terdiri dari memorabilia, foto, gambar catatan, kliping quote, dan lain-lain yang dirangkai menjadi sebuah karya kreatif *handmade* atau buatan tangan menggunakan teknik menempel.

Sedangkan pendapat berbeda yang dikemukakan oleh Karisma (2019, hlm. 24-26) media *scrapbook* merupakan pembuatan media visual gambar sebagai alat bantu peserta didik dalam memahami konsep atau informasi yang sedang diajarkan. Media *scrapbook* tidak hanya berupa potongan gambar, tetapi dalam proses pembuatannya sudah memperhatikan desain tata letak gambar akan ditempelkan serta informasi berdasarkan tampilan gambar. Sedangkan menurut Wardhani (2019, hlm. 14) mengatakan *scrapbook* biasanya digunakan untuk membuat album kenangan yang memuat bukan hanya foto akan tetap berbentuk kliping atau catatan penting yang berhubungan dengan moment penting. Namun, ketika zaman sudah semakin berkembang pembuatan *scrapbook* tidak mesti menggunakan barang-barang bekas.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *scrapbook* merupakan media pembelajaran hasil *handmade* terbuat dari potongan kertas yang berbentuk sebuah buku yang berisi sekumpulan narasi, foto, gambar dan catatan yang memuat materi pembelajaran. *Scrapbook* sering disebut sebagai

seni menempel foto pada kertas dan penggunaan *scrapbook* juga dapat memberikan kesan nyata dan menarik bagi peserta didik.

b. Kelebihan Media *Scrapbook*

Menurut Damayanti (2017, hlm. 805) beberapa kelebihan lain dari media *scrapbook* yaitu menarik, *scrapbook* (buku tempel) disusun dari berbagai foto, gambar, catatan penting, dan lain sebagainya dengan beberapa hiasan, bersifat realistis dalam menunjukkan pokok pembahasan, dengan *scrapbook*, kita dapat menyajikan sebuah objek yang terlihat nyata melalui gambar atau foto, kemudian dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, media *scrapbook* menjadi salah satu solusi mengenai banyaknya peristiwa atau objek yang sulit disajikan secara langsung dan sulit diulang, mudah dibuat, cara pembuatan *scrapbook* tidaklah sulit dan bahan yang digunakan untuk membuat *scrapbook* mudah didapatkan, serta dapat dibuat atau didesain sesuai keinginan, *scrapbook* dapat dibuat atau didesain sesuai keinginan pembuatnya. Sedangkan menurut Utaminingsih (2019, hlm. 31) kelebihan *scrapbook* adalah menarik, mempercepat dan mempermudah pemahaman peserta didik, mudah dibuat oleh siapa saja dan biaya yang diperlukan dalam pembuatan cukup murah. Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Yulia Sitepu (2019, hlm. 28) yaitu dapat menarik perhatian peserta didik karena bentuknya yang unik, praktis dan dapat digunakan berulang-ulang, dapat dikreasikan sesuai keinginan, materi yang ada di dalamnya lebih fokus pada permasalahan, dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran, bahan dan alatnya mudah didapatkan. Selanjutnya kelebihan media *scrapbook* (Buku tempel) menurut Siti Zaenah (2019, hlm. 21) yaitu menarik, bersifat realistis dalam menunjukkan pokok pembahasan, dapat mengatasi keterbatasan ruang serta waktu, bahan yang digunakan cukup mudah didapat, bahan yang digunakan mudah didapatkan dan dapat dibuat sesuai dengan keinginan.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media *scrapbook* adalah menarik peserta didik untuk belajar karena lebih fokus pada permasalahan, mudah dibuat karena bahan pembuatannya dapat ditemukan dimana saja, dapat dibuat sesuai dengan keinginan karena media ini bersifat fleksibel menyesuaikan dengan kebutuhan kegiatan belajar mengajar, dan biaya dikeluarkan untuk membuat *scrapbook* relatif murah.

c. Kekurangan Media *Scrapbook*

Menurut Maita Damayanti (2017, hlm. 25) kelemahan media *scrapbook* adalah waktu yang digunakan relatif lama untuk membuat *scrapbook*, waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan *scrapbook* relatif lama tergantung dari kerumitan penyusunannya. Semakin rumit rancangan dan penyusunan media *scrapbook* maka waktu yang dibutuhkan akan lebih lama, gambar yang kompleks kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan gambar yang terlalu kompleks dan berlebihan akan berdampak pada kurangnya pemusatan perhatian pada pokok bahasan (materi) sehingga kegiatan pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif. Sedangkan menurut Utaminingsih (2019, hlm. 51) kekurangan media *scrapbook* adalah membutuhkan banyak waktu dalam pembuatannya, mudah rusak atau tidak tahan lama, hanya berupa visual, tidak dapat mencakup semua materi secara mendalam. Selanjutnya menurut Indah Nurdiana dan Murjainah (2017, hlm. 63) mengemukakan bahwa media *scrapbook* hanya menekankan persepsi indra mata, kemudian gambar dalam media *scrapbook* yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, juga memerlukan waktu yang lumayan lama untuk membuat *scrapbook*, dan keterbatasan sumber dan keterampilan kejelian untuk dapat memanfaatkannya.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, kekurang dari media *scrapbook* yaitu butuh waktu yang digunakan relatif lama untuk membuat *scrapbook*, waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan *scrapbook* relatif lama tergantung dari kerumitan penyusunannya. Kemudian mudah rusak dan penggunaan gambar yang terlalu kompleks dan berlebihan akan berdampak pada kurangnya pemusatan perhatian pada pokok bahasan (materi) sehingga kegiatan pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif.

d. Langkah-langkah Media *Scrapbook*

Membuat media *scrapbook* harus dengan cara yang benar, maka langkah-langkah cara membuatnya di kemukakan oleh Abdul Mutadir (2017, hlm. 49) langkah pertama membuat desain awal *scrapbook* dengan menentukan tema dan materi, membuat desain isi per-lembar dengan menambahkan gambar-gambar hias, menggantung kertas karton padi sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan untuk sampul dan untuk bagian isi, menggantung kertas hias sesuai dengan bentuk hiasan

sesuai kebutuhan, menentukan tampilan sampul dan isi buku dengan menghias dan aksesoris *scrapbook* yang menyangkut dengan materi pembelajaran, mencari variasi gambar disetiap lembar kertas dan kontras warna agar mudah dipahami peserta didik, memasukkan atau menempelkan hiasan dan kertas yang telah digunting ke sampul dan masing-masing lembar buku, menghias buku secantik dan seunik mungkin. Hal yang sama juga dijelaskan oleh (2022, hlm 35) langkah-langkah membuat *scrapbook* adalah mengidentifikasi materi yang terdapat di dalam buku peserta didik dan guru, menentukan arah pengembangan untuk memperdalam serta memperluas materi yang akan dibahas, menentukan tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, kompetensi inti, membuat peta konsep di media tersebut, menentukan desain, menentukan isi materi yang akan di tempelkan di media, menentukan foto yang sesuai dengan materi yang dibahas dan ukuran foto yang sesuai, mencetak foto sebagai background maupun yang akan digunakan sebagai materi, menghias kertas yang akan digunakan untuk menempel foto, menempelkan lembaran foto yang sudah di tempel dan di hias diatas karton yang sudah di fotong sesuai dengan ukuran, menghias pinggir kertas dengan menyatukan setiap halaman dengan jilid spiral.

Sedangkan cara yang berbeda dipaparkan oleh Setiadhi (2021, hlm. 51) langkah-langkah membuat media *scrapbook* adalah memilih jenis kertas, memilih perekat untuk menempelkan, alat memotong gambar atau bentuk, plastik serta membuat sketsa. Hal yang berbeda juga dikemukakan oleh Ferawati (2022, hlm. 17) bahwa langkah-langkah membuat media *scrapbook* terdiri dari menyiapkan kertas hias, lem, gunting, aksesoris yang merupakan bahan dasar untuk pembuatan *scrapbook*. Kemudian pendapat yang sama dikemukakan oleh langkah-langkah membuat *scrapbook* adalah membuat desain awal dengan menentukan tema atau materi yang ingin digunakan, membuat desain isi perlembar dengan menambahkan gambar-gambar atau hiasan jika diperlukan agar isi *scrapbook* lebih menarik, membuat pola karton sebagai buku sesuai dengan keinginan, membuat variasi gambar dan hiasan agar peserta didik tertarik saat membuka buku *scrapbook* sesuai dengan materi yang sudah ditentukan, tempel semua gambar dan materi semenarik mungkin dan mudah dipahami oleh pesera didik.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa

langkah-langkah membuat media *scrapbook* adalah menyiapkan pola atau sketsa, menyiapkan bahan dan alat yang akan di gunakan, menggambar sketsa, menempelkan gambar yang telah siap, lalu menghias dengan semenarik mungkin.

4. Pembelajaran Konvensional

Model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran ini yaitu model kooperatif tipe *Picture and Picture*. Fauzi (2011, hlm.73) menyebutkan bahwa model pembelajaran *Picture and Picture* merupakan sebuah model pembelajaran yang dimana menggunakan media gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi sebuah urutan, seperti menyusun gambar secara berurutan, menunjukkan gambar, memberikan keterangan pada gambar dan menjelaskan gambar sehingga peserta didik dapat menemukan konsep materi sendiri dengan berbicara sebuah gambar. Sedangkan Wulandari (2015, halaman 4) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Picture and Picture* adalah sebuah model pembelajaran yang dimana pendidik menggunakan sebuah alat bantu atau media gambar dalam sebuah pembelajaran untuk menerangkan sebuah materi dan menanamkan pesan yang terdaat di dalam materi tersebut. Dengan pendidik menggunakan media gambar, diharapkan peserta didik mampu mengikuti pelajaran dengan fokus yang baik dan dalam kondisi yang menyenangkan. Lalu sebuah pesan yang disampaikan oleh pendidik bisa diterima dengan baik dan mampu diingat kembali oleh peserta didik dan dapat merangsang minat peserta didik untuk belajar. Kemudian Fansury (2017, hlm.76) mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Picture and Picture* adalah sebuah model pembelajaran yang ditekankan pada gambar yang diurutkan menjadi urutan yang logis, mengembangkan interaksi antar peserta didik yang saling asah, silih asih, dan silih asuh.

Pendapat yang berbeda dikemukakan oleh Wilda (2021, hlm.53) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* adalah suatu teknik belajar yang menggunakan gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan yang benar dan tepat. Model ini memiliki ciri aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Model pembelajaran harusnya selalu mengutamakan aktifnya siswa pada saat proses belajar mengajar. Inovatif artinya setiap pembelajaran harus membuat sesuatu yang baru, berbeda dan selalu menarik minat peserta didik.

Kreatif artinya setiap pembelajaran harus dapat memunculkan minat kepada siswa untuk menghasilkan sesuatu atau dapat menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan metode, teknik atau cara yang dikuasai oleh siswa itu sendiri yang diperoleh dari proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* menggunakan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Shoimin (2014, hlm. 122) mengatakan model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and picture* adalah suatu model belajar menggunakan gambar dan dipasangkan dan diurutkan menjadi urutan yang logis. Model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* ini mengandalkan sebuah gambar yang menjadi faktor utama dalam proses pembelajarannya. Maka dari itu, sebelumnya pendidik harus sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan, baik dalam bentuk kartu atau carta dalam ukuran besar.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa, model kooperatif tipe *picture and picture* merupakan suatu alat yang mempermudah dalam proses pembelajaran karena mengandalkan sebuah gambar yang mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, efektif dan inovatif. Gambar disini digunakan menjadi sebuah media, karena gambar dapat menarik perhatian peserta didik untuk meningkatkan belajar dan rasa ingin tahu serta membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Pengaplikasian gambar pada saat pembelajaran berbicara yaitu dengan gambar yang di pasangkan, gambar yang di urutkan.

B. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rescy Febriany (2022), yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta didik Pada Tema Pahlawanku Di Kelas IV Sekolah Dasar Babussalam Kota Pekanbaru”. Berdasarkan hasil penelitian ini melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*, diketahui bahwa terjadi peningkatan keterampilan berbicara pada peserta didik kelas IV SD Babussalam Pekanbaru dari sebelum tindakan, siklus I dan siklus II. Pada sebelum tindakan, skor keterampilan berbicara peserta didik adalah 69,20. Setelah dilakukan tindakan skor keterampilan berbicara peserta didik meningkat pada siklus I menjadi 77,65. Setelah dilakukan evaluasi dari

hasil refleksi pada siklus I, skor keterampilan berbicara peserta didik meningkat pada siklus II menjadi 85,00. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa keterampilan berbicara peserta didik pada muatan Bahasa Indonesia kelas IV SD Babussalam Pekanbaru dapat ditingkatkan melalui pembelajaran model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ulfiami Meinarti yang berjudul “Pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* terhadap Keterampilan Berbicara Peserta didik Kelas V SDN 50 Jaling Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone” hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa keterampilan berbicara peserta didik sebelum menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* berada pada kategori cukup, dan keterampilan berbicara peserta didik setelah menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* berada pada kategori sangat baik,serta sangat berpengaruh. Setelah menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* berada kategori sangat baik dengan nilai rata-rata 79,5625. Hal ini disebabkan karena nilai probabilitas lebih kecil daripada 0,05. Hal tersebut juga didukung dari perbedaan yang signifikan nilai rata-rata (mean) pre-tes sebesar 59,8750, dengan nilai ratarata post-tes sebesar 79,5625.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Andi Feriawati Said (2022) yang berjudul “Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Keterampilan Menulis dan Berbicara Peserta didik Kelas IV UPT SPF SD Inpres Pannampu 2 Kota Makassar” dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa adanya pengaruh media *scrapbook* terhadap keterampilan menulis peserta didik dimana nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol setelah penerapan media *scrapbook*, kemudian hasil penelitian juga menunjukkan adanya pengaruh media *scrapbook* terhadap keterampilan berbicara peserta didik dimana nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol setelah penerapan media *scrapbook*.
4. Penelitian yang di lakukan oleh Reman Sabah Meena (2020) , yang berjudul “*The Effect Of Cooperative Learning Strategies In The Enhancement Of Learners' Speaking Skills*” berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*peratif mengaktifkan pembelajaran yang berdampak dan menyenangkan berdasarkan

tujuan umum dan tujuan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan belajar bahasa mereka. Dan hasilnya sangat berpengaruh sangat signifikan terhadap peningkatan kemampuan komunikasi peserta didik.

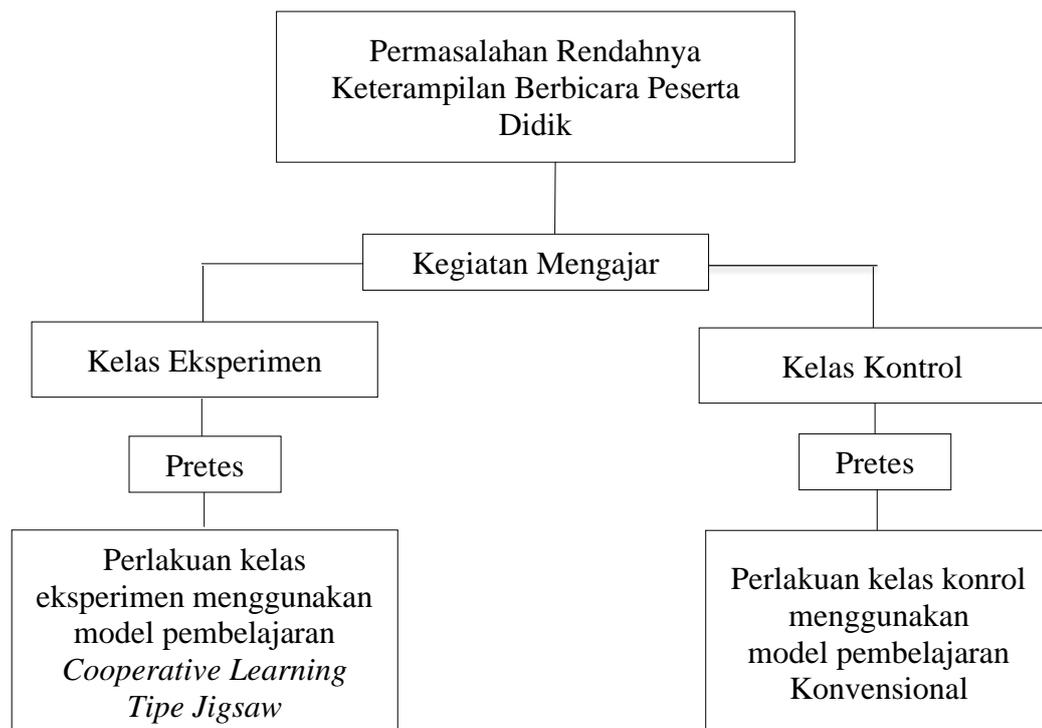
5. Penelitian yang dilakukan oleh Nasser Omer M. Al-Tamimi dan Rais Ahmed Attamimi (2014) yang berjudul “*Effectiveness of Cooperative Learning in Enhancing Speaking Skills and Attitudes towards Learning English*” berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa tes pertama kali melalui tes lisan bahasa Inggris sebelum dan sesudah beberapa kegiatan pembelajaran pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* diberikan. Selanjutnya, tes diberikan kepada sampel sebelum dan pada akhir pembelajaran untuk mengidentifikasi sikap peserta didik terhadap penggunaan pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* di kelas bahasa Inggris. Data dianalisis menggunakan metode statistik dasar dan inferensial yang meliputi skor rata-rata, standar deviasi, uji t sampel berpasangan, dan ukuran efek. Temuan menunjukkan perkembangan yang luar biasa dalam keterampilan berbicara dan sikap peserta didik setelah pengenalan teknik pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*.

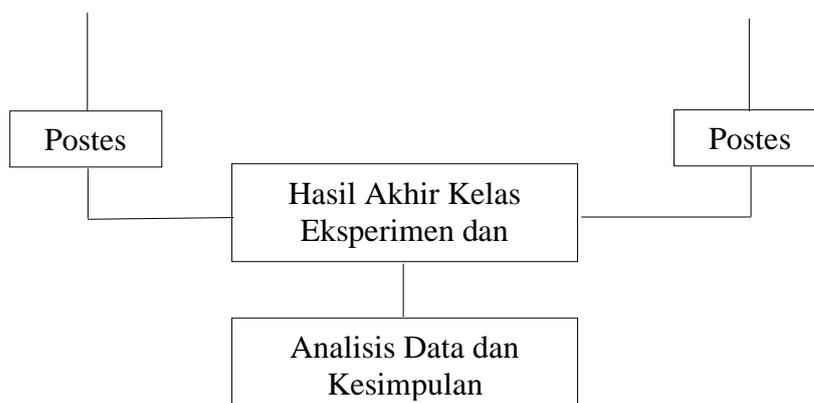
C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah keterampilan berbicara bagi peserta didik di sekolah dasar memiliki peranan yang sangat penting sehingga menghasilkan suatu proses komunikasi antara individu dengan kelompok untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang harus dikuasai dengan baik karena digunakan sebagai indikator keberhasilan bahasa adalah salah satunya dalam menyampaikan ide-ide yang mereka miliki, kemudian kemampuan berbicara merupakan keterampilan dasar dari berbicara yang berkembang menjadi keterampilan berbahasa yang dimulai dengan keterampilan menyimak masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam berbicara. Rendahnya kemampuan berbicara disebabkan oleh banyak faktor baik dari peserta didik, pendidik, maupun lingkungan. Hal ini akan memiliki dampak terhadap pengetahuan dan kemampuan peserta didik dalam berbicara yang masih rendah. Pendidik harus memperhatikan pemilihan strategi pembelajaran yang meliputi

media dan model pembelajaran yang tepat. Seorang pendidik harus pandai mengembangkan materi agar peserta didik tidak merasa jenuh ketika menerima pembelajaran keterampilan berbicara pada saat kegiatan belajar mengajar.

Model pembelajaran keterampilan berbicara yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah Model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* dengan bantuan Media *Scapbook*. Melalui model pembelajaran ini peserta didik melakukan kegiatan belajar mengajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen di mana peserta didik saling bekerja sama dan saling ketergantungan positif serta bertanggung jawab secara mandiri dan dengan menggunakan media *Scrapbook* ini peserta didik dapat melakukan kegiatan merangkai foto atau memorabilia yang sering dikaitkan dengan suatu kejadian atau momen spesial, dan bisa merangkai kata – kata bersama kelompok kecil yang sudah dibuat. Melalui model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* dengan bantuan Media *Scrapbook* ini diharapkan peserta didik menjadi lebih mudah dalam kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik di sekolah dasar. Kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:





Gambar 2. 1

Skema Kerangka Pemikiran

Terdapat permasalahan di kelas IV di SDN Cileunyi 3 Kabupaten Bandung yaitu dalam pembelajaran bahasa Indonesia terutama dalam keterampilan berbicara peserta didik masih rendah dan pembelajaran masih bersifat konvensional. Oleh karena itu, untuk merangsang peserta didik berketerampilan berbicara dengan baik dan aktif dalam pembelajaran harus menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*. Model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* ini diharapkan peserta didik berbicara menjadi lebih baik.

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi adalah salah satu konsep penting dalam penulisan skripsi atau penelitian ilmiah. Secara garis besar, asumsi adalah dasar pemikiran awal yang digunakan untuk menulis skripsi atau melakukan penelitian. Mukhid, A. (2021, hlm. 60) mengatakan bahwa asumsi penelitian adalah asumsi dasar tentang sesuatu yang menjadi landasan berpikir dan bertindak selama penelitian. Secara umum, pengertian asumsi merupakan dugaan atau pernyataan sementara yang belum terbukti kebenarannya dan memerlukan pembuktian langsung. Ada juga yang mengatakan bahwa pengertian asumsi adalah penilaian terhadap keadaan tertentu yang belum terjadi. Arti asumsi sendiri adalah skenario untuk mensimulasikan situasi yang mungkin terjadi, dengan mempertimbangkan berbagai faktor yang kompleks dan luas (Mukhtazar, 2020, hlm. 57). Sedangkan asumsi menurut istilah adalah asumsi awal atau asumsi yang belum terbukti kebenarannya dan

memerlukan bukti langsung. Asumsi mengacu pada kesimpulan awal tetapi bukan kesimpulan akhir. Finalitas suatu anggapan selesai ketika ada bukti aktual (faktual), dan argumentasi dasar melalui beberapa pengujian empiris, penyelidikan atau pengamatan. Meskipun asumsi tidak harus berdasarkan bukti (penelitian atau observasi), asumsi biasanya mengacu pada kasus yang sudah ada sebelumnya (Izza, Muh., 2021, hlm. 32-33).

Definisi lain mengenai asumsi juga dipaparkan oleh Sugeng, Bambang, (2020, hlm. 76) yang mengatakan bahwa asumsi adalah keyakinan dasar tentang sesuatu yang diyakini benar. Oleh karena itu, penerimaan harus memenuhi dua kriteria. Pertama, asumsi harus masuk akal, artinya asumsi harus logis dan diterima oleh akal sehat untuk menjadi kebenaran universal yang dapat diterima oleh semua orang. Kedua, asumsi harus terbukti dengan sendirinya, artinya asumsi tersebut terbukti dengan sendirinya karena asumsi bersifat logis dan rasional dan menjadi kebenaran universal, sehingga asumsi tidak harus dibuktikan kebenarannya. Agar asumsi dapat memenuhi kriteria tersebut, asumsi harus memiliki dasar teori yang kuat. Asumsi biasanya diperlukan sebagai dasar untuk pengoperasian proses atau logika tertentu. Asumsi penelitian adalah asumsi dasar tentang sifat dasar zat yang dipelajari. Asumsi penelitian menjadi alasan atau prasyarat penting apakah kegiatan penelitian itu sesuai atau relevan dengan isi suatu masalah tertentu. Artinya, jika asumsi-asumsi yang diperlukan tidak terpenuhi, penelitian terhadap isi masalah yang diteliti menjadi tidak tepat atau sia-sia. Kemudian pendapat menurut Honesti, Leli. (2022, hlm. 42) mengatakan bahwa asumsi sebenarnya baru berupa perkiraan, ekstrapolasi, atau prediksi. Asumsi adalah anggapan yang diterima sebagai penalaran dasar, diyakini benar, diartikulasikan dengan jelas, dan berguna untuk mengidentifikasi masalah, objek penelitian, tempat pengumpulan data, dan alat pengumpulan data. Dengan kata lain, asumsi adalah sesuatu yang dipikirkan seseorang dan belum diketahui kebenarannya. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman dan pengetahuan yang cukup untuk bidang yang diteliti agar asumsi dasarnya dapat diandalkan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengertian atau definisi asumsi adalah dugaan atau pernyataan sementara yang belum terbukti kebenarannya dan memerlukan pembuktian langsung. Asumsi juga dapat dikatakan sebagai asumsi

dasar tentang sesuatu yang menjadi landasan berpikir dan bertindak selama penelitian. Asumsi pada penelitian ini ialah menggunakan media *Scrapbook* untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Dengan menggunakan media *scrapbook*, maka terdapat pengaruh terhadap keterampilan peserta didik dan pembelajaran pun menjadi aktif serta menyenangkan. Asumsi tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Nurani, R.Z., dkk., (2018, hlm. 84) yang mengatakan bahwa penggunaan media *scrapbook* sebagai alat bantu dalam pembelajaran berbicara dinilai sangat efektif dan membuat pembelajaran menjadi lebih hidup.

2. Hipotesis

Selain asumsi, hipotesis juga merupakan bagian dari konsep penting dalam penulisan skripsi atau penelitian ilmiah. Kedua konsep ini saling terkait dan diperlukan dalam proses penulisan skripsi atau penelitian ilmiah dengan menggunakan metode kuantitatif. Ningrum, (2017, hlm. 148) mengatakan bahwa hipotesis adalah jawaban tentatif terhadap sesuatu masalah. Oleh karena itu kebenarannya masih harus diuji. "Hipotesis berasal dari bahasa sanskerta yang terdiri dari kata *hypo* (kurang) dan *thesis* (pendapat). Jadi hipotesis adalah pendapat atau jawaban sementara terhadap suatu permasalahan yang diajukan yang kebenarannya perlu dibuktikan" (Hermawan, Rahman 2019, hlm. 31). Sedangkan menurut Unaradjan, D. D., (2019, hlm. 94) menyatakan bahwa, "Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji lagi kebenarannya melalui penelitian ilmiah".

Sodik (2015, hlm. 62) juga mendefinisikan hipotesis sebagai suatu pernyataan yang menunjukkan hubungan antara variabel (pada tingkat konkret atau empiris). Hipotesis menghubungkan teori dengan kenyataan sedemikian rupa sehingga memungkinkan untuk menguji teori dengan hipotesis bahkan membantu mengumpulkan data yang diperlukan untuk memecahkan masalah penelitian. Oleh karena itu, hipotesis sering disebut pernyataan tentang teori dalam bentuk yang dapat diuji, atau terkadang hipotesis didefinisikan sebagai pernyataan tentatif tentang realitas. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Noor, Juliansyah, (2017, hlm.80-81) yang mengatakan bahwa hipotesis didefinisikan sebagai pernyataan tentatif tentang realitas (*tentative statements about reality*). Sehingga dapat

disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban tentatif terhadap sesuatu masalah. Hipotesis juga dapat diartikan sebagai dugaan sementara terhadap suatu teori yang kebenarannya masih perlu untuk diuji kembali melalui penelitian ilmiah.

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, dapat dirumuskan hipotesis dari penelitian ini adalah: “Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan media pembelajaran interaktif *scrapbook* terhadap peningkatan keterampilan berbicara peserta didik”. Maka, hipotesis umum tersebut akan penulis uraikan menjadi 2 macam yaitu hipotesis kerja dan hipotesis nol berdasarkan rumusan masalah.

a. Umum:

“Apakah media *scrapbook* berpengaruh terhadap keterampilan berbicara peserta didik?”

Maka hipotesisnya dapat dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis Kerja (H_a) = Media *scrapbook* berpengaruh terhadap keterampilan berbicara peserta didik.

Hipotesis Nol (H_0) = Media *scrapbook* tidak berpengaruh terhadap keterampilan berbicara peserta didik.

b. Khusus:

- 1) “Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media *scrapbook* agar keterampilan berbicara dapat meningkat?”

Maka hipotesisnya dapat dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis Kerja (H_a) = Jika pendidik menggunakan media *scrapbook* dalam proses pembelajaran sesuai dengan langkah-langkahnya maka keterampilan berbicara peserta didik dapat meningkat.

Hipotesis Nol (H_0) = Jika pendidik menggunakan media *scrapbook* dalam proses pembelajaran sesuai dengan langkah-langkahnya maka keterampilan berbicara peserta didik tidak meningkat.

- 2) “Bagaimana efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif *scrapbook* terhadap keterampilan berbicara peserta didik?”

Maka hipotesisnya dapat dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis Kerja (H_a) = Jika pendidik menerapkan media pembelajaran interaktif *scrapbook* maka efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.

Hipotesis Nol (H_0) = Jika pendidik menerapkan media pembelajaran interaktif scrapbook maka tidak efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.