

## **BAB II**

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

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

##### **1. Model Pembelajaran**

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

Dalam kegiatan pembelajaran hal penting utama yang akan menentukan tercapainya tujuan pembelajaran adalah sebuah rangkaian proses yang telah direncanakan. Proses ini membutuhkan desain pembelajaran yang dapat memperjelas hubungan antara berbagai komponen dengan menggunakan pola atau rancangan prosedur yang akan ditempuh melalui sebuah model pembelajaran. Menurut Hendracipta (2021, hlm. 2) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah sebuah kerangka konseptual yang menunjukkan langkah-langkah sistematis sebagai petunjuk untuk perencana pembelajaran dalam mengorganisasikan pengalaman belajar. Model pembelajaran dimaksudkan sebagai konsepsi atau gambaran terkait bagaimana sebuah pembelajaran dilaksanakan. Hal ini sejalan dengan Abas (2019, hlm. 22) mengungkapkan bahwa model pembelajaran diartikan sebagai suatu rancangan atau pola konseptual yang memiliki nama, langkah sistematis yang dapat digunakan dalam menyusun kurikulum, menyusun materi, mengatur aktivitas peserta didik, memberi petunjuk bagi pengajar, mengatur (setting) pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, mengarahkan pada tujuan yang diharapkan, dan mengevaluasinya (mengukur, menilai, dan memberikan umpan balik).

Helmiati (2012, hlm. 19) menyebutkan bahwa model pembelajaran merupakan bentuk proses pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir pembelajaran yang disajikan secara khas oleh pendidik untuk mengatur peserta didik di kelas. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bingkai atau bungkus dari penerapan suatu pendekatan pembelajaran, metode, strategi dan teknik pembelajaran. Apabila pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran.

Berdasarkan beberapa definisi model pembelajaran tersebut maka dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran merupakan sebuah rancangan yang digunakan oleh guru sebagai upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran langkah-langkah pembelajaran tertata dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir dengan pemilihan pendekatan, strategi, metode yang telah dipilih oleh guru.

#### **b. Ciri-ciri Model Pembelajaran**

Menurut Nurdiansyah dan Eni (2016, hlm. 25) menyebutkan bahwa, ciri-ciri model pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Terdapat visi dan misi atau tujuan pendidikan, seperti model model berpikir induktif disusun untuk dapat mengembangkan proses berpikir induktif.
- b. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas, seperti model synectic disusun untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran mengarang.
- c. Mempunyai beberapa bagian yang dinamakan, a) syntax atau urutan langkah-langkah yang sistematis, b) memiliki prinsip-prinsip reaksi, c) sistem pendukung, d) dan sistem sosial. Dari keempat bagian tersebut adalah pedoman mudah bagi seorang pendidik dalam merancang dan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- d. Mempunyai dampak dari penggunaan model pembelajaran seperti, a) dampak terhadap proses pembelajaran yang dapat diukur, b) dan dampak pendukung, yaitu hasil belajar dalam jangka waktu yang panjang.
- e. Merancang (design instructional) persiapan mengajar berdasarkan pedoman model pembelajaran yang akan digunakan.

Selain itu adapun menurut Mujahidah dan Riyadhi (2023, hlm. 28) bahwa ciri-ciri model pembelajaran diantaranya:

- a. *The social system* (sistem sosial) yang menjelaskan kedudukan pendidik serta peserta didik sepanjang proses kegiatan pembelajaran.
- b. *Principles of reaction* (prinsip respon) yang membuktikan bagaimana pendidik menganggap respon peserta didik terhadap apa yang dikerjakan oleh peserta didik.

- c. *Support system* (sistem pendukung) yang menunjukkan materi, alat atau perlengkapan yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.
- d. *Phasing* (fase) merupakan bentuk yang menjelaskan rangkaian kegiatan yang akan dilakukan meliputi aktivitas awal memulai kegiatan pembelajaran, kegiatan inti, dan kegiatan evaluasi sekaligus penutup akhir pembelajaran.

Adapun menurut Octavia (2020, him. 13-14) menyatakan bahwa model pembelajaran memiliki lima ciri khusus yang dapat dikenali, yaitu diantaranya sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran mempunyai urutan langkah-langkah yang sistematis. Model pembelajaran merupakan rangkaian prosedur untuk memodifikasi proses pembelajaran dan tingkah laku peserta didik dengan asumsi tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Setiap model pembelajaran menetapkan hasil belajar dengan tujuan khusus dengan harapan peserta didik mampu mencapai hasil belajar dengan menyelesaikan prosedur pengejaran dalam bentuk unjuk kerja yang dapat diamati yang telah disusun secara rinci dan khusus.
- c. Menetapkan keadaan lingkungan secara khusus dan juga spesifik dalam model mengajar.
- d. Menggambarkan ukuran keberhasilan dan menjelaskan hasil belajar setelah peserta didik mengikuti rangkaian pembelajaran dalam bentuk perilaku yang seharusnya.
- e. Semua model pembelajaran memilih cara untuk membuat peserta didik berkreasi dan berinteraksi dengan lingkungan.

Berdasarkan definisi dari ciri-ciri model pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran merupakan hal penting yang harus ditentukan dan dirancang oleh guru sebelum melaksanakan proses mengajar. Dengan menentukan model pembelajaran, guru dapat mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan berdasarkan prosedur yang sistematis, tujuan, perilaku dengan menjelaskan hasil belajar yang dapat diukur setelah peserta didik mengikuti pembelajaran.

### c. Jenis – Jenis Model Pembelajaran Kooperatif

Dalam model pembelajaran memiliki beberapa jenis, dibawah ini merupakan jenis model pembelajaran sebagai berikut:

#### a. Model kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT)

Model kooperatif tipe *Team-Games-Tournament* (TGT) termasuk model pembelajaran kooperatif, model kooperatif tipe TGT menurut (Hidayat, 2019, hlm. 50) mendefinisikan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT ini adalah salah satu pembelajaran yang mengaitkan seluruh kegiatan pada peserta didik dalam sebuah kelompok tanpa harus melihat perbedaan akademik dan jenis kelamin. Sedangkan menurut (Mulyaningsih, 2014, hlm. 244) mendefinisikan bahwa model kooperatif tipe TGT adalah suatu peluang yang memberikan kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran supaya lebih rileks dan dapat menciptakan sikap yang bertanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

#### b. Model kooperatif tipe *Take and Give*

*Take and Give* menurut (Samosir, dkk., 2021, hm. 112) dapat diartikan "saling memberi dan saling menerima." Prinsip dari model kooperatif tipe *Take and Give* yaitu sebagai salah satu pembelajaran yang didukung oleh penyajian data dan diawali dengan pemberian kart kepada peserta didik. dengan menggunakan model kooperatif tipe *Take and Give* suasana dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik akan menjadi aktif. Sedangkan menurut (I Wayan, 2020, hIm. 166) menjelaskan bahwa pembelajaran *Take and Give* merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan pada peserta didik untuk saling bertukar materi pembelajaran yang telah diberikan oleh pendidik, peserta didik juga melatih supaya bisa berperan aktif dan menjelaskan materi yang sudah diberikan dari pendidik, dan peserta didik dapat menyampaikan kepada teman lain yang ada di kelas secara baik dan jelas dengan individu yang berulang-ulang.

#### c. Model kooperatif tipe *Role Playing*

Model kooperatif tipe *Role Playing* menurut (Nurgiansah et al., 2021) yang dikenal sebagai model bermain peran adalah salah satu bentuk drama. Oleh karena itu dalam model ini, peserta didik akan diminta untuk bermain drama, secara spontan agar

bisa memeragakan peran-perannya dalam berkomunikasi. Peran yang dilakukan harus berhubungan dengan masalah ataupun tantangan dan hubungannya dengan manusia. Model kooperatif tipe *Role Playing* adalah salah satu kegiatan yang berhubungan dengan aspek kerja sama, komunikatif, dan interpretasi (Yulianto, 2020, hlm. 97-102).

d. Model kooperatif tipe *picture and picture*

Model kooperatif *Picture and Picture* adalah sebuah model pembelajaran yang ditekankan pada gambar yang diurutkan menjadi urutan yang logis, mengembangkan interaksi antar peserta didik yang silih asah, silih asih, dan silih asuh. Fansury (2017, hlm. 76) Sedangkan menurut pendapat Shoimin (2014, hlm. 122) menjelaskan model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and picture* adalah suatu model pembelajaran yang 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.

e. Model kooperatif tipe *Scramble*

Istilah *Scrambel* berasal dari bahasa in yang diartikan dalam bahasa Indonesia yang artinya pertarungan, perebutan dan perjuangan, model *Scramble* bisa diterapkan dengan mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban secara acak kata agar menjadi susunan yang benar. (John dan Hassan, 2018, hlm. 505). Model kooperatif tipe *Scramble* adalah suatu tipe dalam pembelajaran yang diberikan dalam bentuk kartu dengan mencari pasangan jawaban dari pertanyaan yang jawabannya sudah tersusun secara acak (Astriani & Sudarma, 2019, him. 3). Model kooperatif dengan tipe *Scramble* yang menciptakan peserta didik agar terlihat aktif dalam kegiatan pembelajaran supaya bisa bekerja sama dalam mencari informasi tentang apa yang diberikan oleh pendidik. (Astriani & sudarma, 2019, hlm. 188).

f. Model kooperatif tipe *Talking Stick*

Model kooperatif tipe *Talking Stick* merupakan salah satu model kooperatif yang disusun dalam bentuk permainan dengan berbantuan tongkat yang bertujuan untuk mendorong peserta didik agar berani dalam mengungkapkan pendapat atau

menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru sesuai dengan materi pembelajaran yang sudah disampaikan. Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*, peserta didik wajib menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru apabila peserta didik memegang tongkat tersebut. dengan menggunakan model kooperatif tipe *Talking Stick* akan membuat peserta didik ceria, senang selain itu juga akan melatih mental peserta didik untuk siap dalam komdisi apapun Agus Suprijono (dalam Rofi'ah Nihayatur dan Ma'ruf Ahmad, 2020.hlm 30).

g. Model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD)

Model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) menurut (Ariani & Agustini, 2018, hlm. 66-67) mendefinisikan bahwa model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) merupakan salah satu model yang generik dalam pengaturan kelas agar tidak menggunakan model pembelajaran komperehensif dalam subjek tertentu, dengan menggunakan model kooperatif tipe STAD pendidikan bisa menggunakan pelajaran dan materi sendiri. Tujuan model kooperatif tipe STAD adalah untuk mendorong peserta didik agar saling memberikan dukungan satu sama lain dan bisa memberikan fasilitasi sehingga dapat menguasai pembelajaran, jika peserta didik ingin timnya mendapatkan penghargaan, maka perlu dukungan dari anggota timnya dan memberikan kemampuan yang terbaik untuk menunjukkan bahwa pembelajaran itu bermanfaat dan menyenangkan, dimulat dari membandingkan setiap jawaban, mendiskusikan ketidak sepakatan, dan memfasilitasi satu sama lain supaya bisa menguasai pembelajaran (Nisa & Sari 219, hlm. 121).

h. Model kooperatif tipe *Jigsaw*

*Jigsaw* menurut kamus bahasa Inggris-Indonesia yaitu artinya gergaji bundar, mata gergaji, gergaji ukir. Sedangkan model kooperatif tipe *Jigsaw* adalah salah satu kelompok dengan pembelajaran kooperatif (*Cooperave learning*) adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran kooperatif yang dimana penjelasan pada peserta didik dilakukan dalam bentuk kelompok, tiap kelompok terdiri atas tim ahli yang sesuai dengan materi yang dibahas dan kelompok asal. Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* yang sudah dikembangkan oleh Eliot Arosan, pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan cara

peserta didik belajar dalam bentuk berkelompok kecil yang terdiri atas 4 sampai 6 peserta didik secara heterogen dan peserta didik bisa bekerja sama, saling ketergantungan positif dan bisa bertanggung jawab secara mandiri (Masithoh, 2022, hlm. 22).

i. Model kooperatif tipe *Course Review Horay* (CRH)

Model kooperatif tipe *Course Review Horay* menurut (Firman. 2019, hlm. 32) adalah salah satu model pembelajaran yang bisa membuat hasil belajar pada peserta didik menjadi bagus karena dalam model ini menciptakan semangat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan menurut (Aprilianawati, 2019, hlm. 357-363) menjelaskan bahwa *Course Review Horay* (CRH) adalah suatu model kooperatif yang bisa menciptakan keadaan kelas menjadi ceria dan menyenangkan karena setiap peserta didik harus bisa menjawab dengan benar dan diwajibkan sambil berteriak hore atau yeyel lain yang disukai pada pembelajaran CRH membuat kegiatan lebih berpusat pada peserta didik, guru hanya bertindak untuk memberikan informasi, fasilitator dan pembimbing.

j. Model kooperatif tipe *Make a Match*

Model kooperatif tipe *Make a Match* menurut Wulandari, Suarni, dan Renda (2018, hlm. 240) menekankan peserta didik dalam bekerja sama antar peserta didik yang lainnya dan bisa mengembangkan pengetahuan peserta didik melalui belajar sambil bermain. Sedangkan menurut (Berlian dkk., 2017, hlm. 13) mendefinisikan bahwa model kooperatif tipe *Make a Match* bisa menciptakan peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga bias berpengaruh pada hasil belajar peserta didik, oleh karena itu peserta didik akan merasa senang, aktif dan berantusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Model Kooperatif tipe *picture and picture* merupakan suatu model yang dapat mempermudah dalam proses pembelajaran karena mengandalkan sebuah gambar yang mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, efektif dan inovatif. Dan juga dapat menarik perhatian peserta didik untuk meningkatkan belajar dan rasa ingin tahu serta membuat proses pembelajaran yang lebih menyenangkan.

#### **d. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif tipe *picture and picture***

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 silih asah, silih asih, dan silih asuh. Fansury (2017, hlm. 76)

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. Wilda dan Widda (2021, hlm. 53).

Sedangkan menurut pendapat Shoimin (2014, hlm. 122) menjelaskan 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 pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Model Kooperatif tipe *picture and picture* merupakan suatu model yang dapat mempermudah dalam proses pembelajaran karena mengandalkan sebuah gambar yang mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, efektif dan inovatif. Gambar tersebut bisa digunakan menjadi sebuah media, karena gambar dapat menarik perhatian peserta didik untuk meningkatkan belajar dan rasa ingin tahu serta membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan.

**e. Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif tipe *picture and picture***

Teori menjelaskan mengenai kelebihan dan kekurangan pada model kooperatif tipe *picture and picture* berikut beberapa teori kekurangan dan kelebihan model kooperatif *picture and picture* yaitu menurut :

Fansury ( 2017, him. 76) mengatakan bahwa model pembelajaran Kooperatif tipe *picture and picture* mempunyai kelebihan dan kekurangan, yaitu:

a. Kelebihan Model pembelajaran Kooperatif tipe *Picture and Picture*

Pendidik lebih mengetahui kemampuan masing-masing siswa, dapat melatih peserta didik untuk berpikir logis dan sistematis, Membantu peserta didik belajar berpikir berdasarkan sudut pandang suatu subjek bahasa dengan memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam praktik berpikir, Mengembangkan motivasi untuk belajar yang lebih baik, dan peserta didik dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.

b. Kekurangan Model pembelajaran Kooperatif tipe *Picture and Picture*

Kekurangan dari model ini adalah pendidik mempunyai kekhawatiran akan terjadinya kekacauan di kelas, sangat dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai untuk mengatasi kekurangan tersebut di atas, pembentukan kelompok dilakukan secara heterogen agar anak yang kurang aktif berinteraksi dengan anak yang aktif, begitu juga dengan anak yang kurang pandai dicampur dengan anak yang pandai.

Adapun menurut Istarani (2011, hlm. 8) menyebutkan kelebihan dan kekurangan model kooperatif tipe *picture and picture* sebagai berikut :

- a. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Picture and Picture* peserta didik lebih cepat menangkap materi ajar karena menunjukkan gambar-gambar mengenai materi yang dipelajari, dengan menganalisa gambar dapat mengembangkan daya pikir peserta didik untuk berfikir logis, dapat meningkatkan tanggung jawab peserta didik sebab guru menanyakan alasan peserta didik mengurutkan gambar, dan juga pembelajaran menjadi lebih berkesan sebab peserta didik dapat mengamati secara langsung gambar yang telah dipersiapkan pendidik.

- b. Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Picture and Picture* Memerlukan waktu yang lama dalam pembelajaran, dibutuhkan dukungan fasilitas, alat, biaya yang cukup memadai.

Hal ini diperkuat oleh Huda (2013, hlm. 239) berpendapat mengenai kelebihan dan kekurangan *Picture and Picture* sebagai berikut :

- a. Kelebihan Model Kooperatif tipe *Picture and Picture*

Guru lebih mengetahui kemampuan masing-masing siswa, Siswa dilatih berpikir logis, Siswa dibantu belajar berpikir berdasarkan sudut pandang suatu subiek bahasan dengan memberikan kebebasan siswa dalam praktik berpikir, Motivasi siswa untuk belajar semakin dikembangkan, Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.

- b. Memakan banyak waktu, membuat sebagian siswa pasif, muncul Ya kekhawatiran akan terjadi kekacauan dikelas, adanya beberapa siswa tertentu yang terkadang tidak senang jika disuruh bekerja sama dengan yang lain, kebutuhan akan dukungan fasilitas alat, dan biaya yang cukup memadai.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli mengenai model pembelajaran kooperatif *Picture and Picture*, maka dapat disintesis bahwa model pembelajaran kooperatif *Picture and Picture* yaitu model pembelajaran yang menggunakan contoh gambar-gambar dengan kompetensi dasar melalui kegiatan terhadap materi yang sedang dipelajari serta mempunyai tujuan agar siswa lebih kritis dalam menganalisis gambar, siswa mengetahui aplikasi dan materi berupa contoh gambar.

**f. Langkah-langkah Model Kooperatif tipe *picture and picture***

Menurut Suprijono (2016, him. 96) Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* yaitu :

- a. Pendidik memberikan kompetensi yang ingin dicapai, langkah pertama ini sangat penting disampaikan agar peserta didik dapat menilai sampai batas mana materi yang seharusnya dikuasainya. Selain dengan itu pendidik juga harus menyampaikan indikator ketercapaian, dengan tujuan agar peserta didik bisa mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan.

- b. Pendidik menyampaikan materi sebagai pembukaan proses pembelajaran. Penyampaian materi sebagai pengantar merupakan hal yang sangat penting disampaikan oleh pendidik dengan tujuan untuk menunjukkan kepada peserta didik agar dapat mencapai tujuan yang ditetapkan dengan mudah. Dalam penyampaianya, pendidik haruslah kreatif mencari cara yang baik agar peserta didik termotivasi untuk belajar lebih dalam tentang materi yang akan dipelajari.
- c. Pendidik menunjukkan gambar-gambar kegiatan yang berhubungan dengan materi. Dalam langkah ini, pendidik memperlihatkan beberapa gambar yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan dan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik secara berkelompok mengenai gambar sehingga peserta didik dapat mengurutkan gambar menjadi susunan yang benar.
- d. Pendidik menunjukkan beberapa gambar kepada peserta didik dalam kelas. Dalam langkah ini pendidik haruslah bisa melakukan pembaharuan agar gambar yang menjadi media untuk model pembelajaran ini dapat menarik dan memotivasi peserta didik agar memahami suatu konsep yang diajarkan.
- e. Pendidik didik mengamati gambar-gambar dan mengklasifikasi gambar-gambar tersebut. Pada langkah ini, peserta didik dibagi kedalam kelompok dan mengamati gambar-gambar serta menyusun gambar menjadi susunan yang benar yang diberikan pendidik. Peserta didik berdiskusi, dan mencatat hasil diskusi buku catatan khusus, di pandu dengan lembar kerja peserta didik yang dibuat pendidik.
- f. Pendidik meminta perwakilan kelompok maju kedepan kelas dan mengemukakan pendapat atau hasil diskusi menanyakan alasan dari susunan gambar tersebut setelah itu mintalah peserta didik untuk bertukar pendapat mengenai alasan peserta didik tentang urutan gambar yang telah diselesaikan. Usahakan diskusi ini berjalan dengan tertib dan terkendali karena ini bukan debat jadi pendidik harus mampu mengendalikan situasi yang terjadi sebagai moderator.
- g. Dari alasan pengurutan gambar tersebut, pendidik mulai menyampaikan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Pada saat

proses bertukar pendapat, pendidik harus memberikan penekanan pada kompetensi yang dicapai dengan mengajak peserta didik untuk mengulangi, menuliskan dengan tujuan peserta didik bisa mengetahui bahwa hal itu penting dalam pencapaian KD dan indikator yang telah ditetapkan.

- h. Kesimpulan pembelajaran dibuat dan dilakukan bersama oleh pendidik dan peserta didik. Tahap selanjutnya pada pembelajaran dengan model *picture and picture* adalah pendidik mengajak peserta didik untuk bisa bersama-sama membuat kesimpulan dari materi yang sudah dipelajari dengan kata-kata dan bahasa sendiri. Pada tahap ini, pendidik hendaklah sering melakukan penekanan-penekanan pada bagian yang ingin dicapai dengan meminta peserta didik untuk mengulangi, dan menulis kembali konsep-konsep yang ingin dicapai dengan indikator yang diharapkan.

Sedangkan menurut Ariansyah ( 2015, hlm. 2) berpendapat bahwa Langkah-langkah model pembelajaran Kooperatif tipe *Picture and Picture* sebagai berikut :

- a. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai. Pendidik menyampaikan Kompetensi Dasar mata pelajaran yang bersangkutan yang akan diberikan.
- b. Pendidik menyajikan materi pengantar sebelum kegiatan pembelajaran. Penyajian materi sebagai pengantar sesuatu yang sangat penting, setelah itu pendidik memberikan momentum permulaan pembelajaran. Kesuksesan dalam proses pembelajaran dapat dimulai dari sini. Karena pendidik dapat memberikan motivasi yang menarik perhatian siswa yang selama ini belum siap.
- c. Pendidik menunjukkan atau memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.
- d. Pendidik memanggil peserta didik secara bergantian memasang dan mengurutkan gambar dan memberi keterangan menjadi urutan yang logis.
- e. Pendidik menayakan alasan atau dasar pemikiran urutan gambar tersebut.

- f. Dari urutan gambar tersebut pendidik memulai menamakan konsep materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- g. Kesimpulan atau rangkuman, Sesuai dengan penjabaran tersebut, bisa disimpulkan jika langkah- langkah model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* yaitu dimulai dengan pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran lalu mulai memberikan atau menyajikan gambar- gambar yang menarik sesuai dengan materi kepada peserta didik di kelas.

Berdasarkan teori diatas, peneliti tertarik untuk menggunakan langkah – langkah model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* yang digunakan oleh peneliti terdahulu yaitu menurut Ariasnyah (2015, hlm.2) yaitu : a) Pendidik menyampaikan Kompetensi Dasar mata pelajaran yang akan diberikan. b) Pendidik menyajikan materi pengantar sebelum kegiatan pembelajaran. Setelah itu pendidik memberikan momentum permulaan pembelajaran. c) Pendidik menunjukkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. d) Pendidik memanggil peserta didik secara bergantian mengurutkan gambar dan memberi keterangan menjadi urutan yang logis. e) Pendidik menayakan alasan atau dasar pemikiran urutan gambar tersebut. f) Dari urutan gambar tersebut pendidik memulai menamakan konsep materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. g) Kesimpulan atau rangkuman sesuai dengan penjabaran materi yang diberikan kepada peserta didik di kelas.

## **5. Pembelajaran Konvensional**

### **a. Pembelajaran Konvensional**

Proses belajar mengajar konvensional biasanya terjadi secara satu arah, yaitu transfer pengetahuan, informasi, norma, nilai, dan lain-lain dari guru kepada siswa. Proses ini didasarkan pada asumsi bahwa siswa seperti botol atau lembaran kertas kosong. Gurulah yang harus mengisi botol atau kertas kosong tersebut. (Helmiati, 2012, hlm. 24). Sejalan dengan itu, Djafar (dalam Ibrahim, 2017, hlm. 202) menjelaskan bahwa pembelajaran konvensional dilakukan secara satu arah. Dalam pembelajaran ini siswa mengerjakan dua kegiatan sekaligus yaitu mendengarkan dan mencatat.

Sedangkan menurut Sukandi (dalam Yuni, 2016, hlm. 186) mendeskripsikan bahwa pembelajaran konvensional dicirikan dengan guru lebih banyak mengajarkan tentang konsep-konsep materi bukan kompetensi, tujuannya supaya siswa mengetahui sesuatu bukan mampu untuk melakukan sesuatu, lalu pada saat proses pembelajaran siswa lebih banyak mendengarkan. Pada pembelajaran ini tentunya pengalaman siswa menjadi terbatas, karena hanya sekadar mencatat dan mendengarkan.

Pada pembelajaran konvensional salah satu metode yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan metode ceramah. Metode ceramah merupakan metode mengajar dengan cara guru menyampaikan informasi maupun pengetahuan secara lisan kepada peserta didik untuk dicapainya tujuan pembelajaran tertentu (Helmiati, 2012, hlm. 60). Sejalan dengan itu, Sanjaya (2016, hlm. 147) menyatakan bahwa metode ceramah diartikan sebagai cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung pada sekelompok peserta didik. Karena metode ceramah lebih menekankan pemberitahuan satu arah dari pengajar kepada pelajar (pelajar aktif pelajar pasif). Metode ceramah juga memiliki kelebihan seperti yang disebutkan oleh Sanjaya (2016, hlm. 148) yaitu dapat menonjolkan pokok materi yang memang perlu untuk ditonjolkan, sehingga guru bisa dengan mudah mengelola materi yang memang perlu ditekankan pada siswa sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang hendak ingin dicapai di dalam kelas.

Dalam pelaksanaan metode ceramah, ada beberapa hal yang harus dilakukan. Sanjaya (2016, hlm. 149) menjelaskan bahwa langkah-langkah metode ceramah seperti, 1) Memastikan siswa mengerti akan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. 2) Memberikan apersepsi, yang mana menjelaskan hubungan materi yang sudah dipelajari dengan yang akan dipelajarkan. 3) Berkomunikasi dengan bahasa yang mudah dipahami siswa. 4) Menyajikan materi secara berurutan agar mudah dicerna oleh siswa. 5) Secepat mungkin memberikan tanggapan terhadap respon yang diberikan siswa. 6) Melakukan pengelolaan kelas agar tetap kondusif. 7) Memberikan bimbingan terhadap siswa agar mampu merumuskan kesimpulan mengenai materi yang baru saja dipelajarkan. 8) Memberikan penilaian atau evaluasi agar dapat diketahui kemampuan siswa dalam menguasai materi yang baru saja dipelajarkan.

Berdasarkan beberapa tanggapan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang dilakukan secara satu arah dimana guru akan lebih mengajarkan siswa tentang konsep-konsep materi sehingga siswa tidak sekedar mengetahui sesuatu tanpa adanya penekanan agar siswa mampu melakukan sesuatu, pembelajaran konvensional sangat cocok digabung dengan metode ceramah karena metode ceramah merupakan metode yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai cara untuk menyampaikan materi secara lisan atau secara langsung kepada peserta didik.

## **6. Media Pembelajaran**

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

Media pembelajaran merupakan unsur penting yang tidak dapat terpisahkan dari proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan. Zaki dan Yusri (2020, hlm. 814) mengungkapkan bahwa, media pembelajaran adalah sarana, alat yang dipergunakan untuk mengidentifikasi interaksi dan komunikasi antar pendidik dan peserta didik dalam proses menyampaikan materi ajar dalam kegiatan belajar di sekolah.

Nurfadillah dkk (2021, hlm. 245) menyatakan bahwa, media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses kegiatan pembelajaran, mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, dan keterampilan atau kemampuan peserta didik sehingga membantu memahami sebuah konsep yang bersifat abstrak, menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar. Sejalan dengan Wulandari, dkk (2023, hlm. 3929) mengatakan bahwa, pendidik yang menggunakan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat mengembangkan minat dan membangkitkan motivasi peserta didik, dengan media pembelajaran proses pembelajaran menjadi efektif.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang berpengaruh dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan begitu proses pembelajaran di kelas tidak akan membosankan, sehingga peserta didik termotivasi untuk dapat mengikuti pembelajaran.

## **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran sebagai alat perangsang belajar yang dapat menumbuhkan motivasi belajar seperti didik dan mengupayakan kreatifitas dan sistematis schingga peserta didik tidak mudah bosan dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar dikarenakan media pembelajaran dapat membantu proses belajar peserta didik. Bunga dan Safaruddin (2022, hlm. 56)

Manfaat dari media pembelajaran yang pertama adalah memberikan pedoman bagi pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan yang kedua adalah dapat meningkatkan motivasi dan minat belajara peserta didik sehingga peserta didik dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik. Nurrita (2018, hlm. 171)

Manfaat media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka. Makna bahan pengajaran juga akan lebih jelas sehingga dapat terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran. Arsyad ( 2013, hlm. 28)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan manfaat dari media pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas makan akan memperlancar interaksi pendidik dan peserta didik, dengan memiliki maksud untuk membantu siswa belajar secara optimal dan menarik minat peserta didik dalam pembelajaran di kelas.

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

Dalam media pembelajaran memiliki beberapa jenis, dibawah ini merupakan jenis - jenis dari media pembelajaran menurut Susilana (2014, hlm. 13-23) dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu sebagai berikut :

1. Kelompok media kesatu :
  - a. Media grafis

Media grafis merupakan salah satu media yang bersifat visual yang bisa menunjukkan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka dan simbol/gambar. Sejalan dengan (Suharjo, 2006, hlm 11) mendefinisikan bahwa media grafis adalah suatu media yang berbentuk visual dan menyajikan fakta, ide, serta gagasan melalui kata-kata, kalimat, angka-angka. Dan berbagai macam simbol atau gambar. Contoh media grafis yaitu grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, papan flannel, dan bulletin board.

b. Media Bahan Cetak

Media bahan cetak merupakan suatu media yang bersifat visual tetapi pembuatannya melalui proses percetakan/printing atau offset, selain itu media bahan cetak juga menciptakan pesannya melewati huruf dan gambar-gambar yang dilustrasikan dengan lebih secara lebih untuk memperjelas pesa dan informasi yang disajikan (Lestari, 2014, hlm. 166).

c. Media Gambar Diam

Media gambar diam yaitu suatu media visual yang berbentuk gambar untuk diciptakan melawati proses fotografi (Lestari, 2014, hlm. 167). Jenis media gambar diam seperti foto.

2. Kelompok Media Kedua :

a. Media OHP dan OHT

OHT (*Overload Transparency*) merupakan media yang bersifat visual dan diproyeksikan melewati alat proyeksi yang disebut dengan OHP (*Overhead Projector*). Jenis dan bahan yang digunakan OHT yaitu write on film (plastikk transparansi), PPC transparency film ( *plain paper copier*), *Infrared transparency* ) film. OHP (*Overhead Projector*) merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk memproyeksikan program-program yang transparansi pada sebuah layar.

b. Media Opaque Projectore

Opaque Projectore atau proyektor tidak harus tembus pandang merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam memproyeksikan bahan dan benda-benda yang tidak dapat tembus pandang, seperti buku, foto, dan model-model yang baik dengan dua dimensi maupun tiga dimensi (Lestari, 2014, hlm.168)

c. Media Slide

Media Slide atau film bingkai merupakan salah satu media yang bersifat visual yang dapat diproyeksikan melalui alat dan bahan yang disebut dengan Proyektor Slide, film slide biasanya berukuran 35 mm dengan bingkai 2 x 2 inchi. Media slide biasanya terdiri dari beberapa bingkai yang banyaknya tergantung pada bahan/materi yang akan disampaikan (Lestari, 2014, hIm. 169)

d. Media Filmstrip

Filmstrip atau film rangkai atau film gelang merupakan salah satu media yang bersifat visual dengan berbentuk proyeksi diam, yang didalamnya hampir sama dengan media slide, jumlah frame atau gambar pada media ini biasanya berjumlah 50 buah dan ada juga yang berjumlah 75 buah dengan panjang 100 sampai dengan 130 cm (Lestari, 2014, hIm. 169).

3. Kelompok Media Ketiga :

a. Media Audio Visual Diam

Media audio visual diam merupakan salah satu media dalam penyampaian pesannya bisa diterima oleh indera pendengar dan indera penglihatan, tetapi gambar yang bisa dihasilkan dalam gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak. (Aisyah, 2022, hlm. 23)

b. Media Audio visual Bergerak

Suatu media yang menyajikan gambar bergerak, wana, yang disertai dengan penjelasan berupa tulisan dan suara. Jenis media yang termasuk media audio visual seperti media sound slide (slide suara), film strip bersuara, dan halaman bersuara. (Ichsan, 2021, hlm. 186 ).

4. Kelompok Media Keempat : Multimedia

a. Media Objek

Media objek adalah salah satu media tiga dimensi yang dapat disampaikan melalui informasi yang tidak dalam bentuk penyajian, selain itu media objek menyampaikan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, dan fungsinya. Media objek juga dibagi menjadi dua yaitu media objek alami dan media objek buatan.

#### b. Media Interaktif

Media interaktif merupakan salah satu produk dengan layanan digital yang mempunyai sistem berbasis computer dan bisa merespons tindakan pengguna dengan menciptakan konteks seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio visual.

Berdasarkan penjelasan diatas jenis media pembelajaran yang cocok digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan yaitu dengan menggunakan media visual, dengan menggunakan media visual peserta didik tidak akan merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. peserta didik akan lebih tertarik karena beberapa warna yang dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik lebih semangat belajar dan lebih paham dengan bentuk-bentuk huruf .

#### d. Media *Alphabet Spinner*

Menurut Cucu (2020, hlm. 34) *alphabet spinner* merupakan modifikasi dari media kartu huruf, yaitu media pembelajaran visual, yang hanya dapat dilihat. Media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Kartu huruf termasuk dalam alat permainan edukatif karena memenuhi syarat-syarat sebagai alat permainan edukatif yang dapat dijadikan media dalam pembelajaran. *Alphabet spinner* ini berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, multiguna, aman dan tidak berbahaya bagi anak, dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreativitas, bersifat konstruktif, dan mengandung nilai pendidikan. *Alphabet spinner* ini juga bertujuan untuk mengenal huruf alphabet a-z, membedakan antara huruf vokal dan konsonan, serta membantu anak untuk memahami antara bunyi huruf dan bentuk huruf sehingga anak dapat menyusunnya menjadi sebuah kata yang memiliki makna. Media pembelajaran ini merupakan salah satu metode bermain yang cukup efektif untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak. permainan kartu *alphabet spinner* ini dapat dilakukan pengembangan atau modifikasi, hal ini dilakukan sebagai daya tarik untuk meningkatkan minat peserta didik dalam mengenal huruf. Pengembangan ini dilakukan dengan membuat media atau alat yang berputar yang disetiap sisinya telah ditempelin kartu-kartu huruf, hal ini biasa disebut dengan *alphabet spinner*.

*Alphabet spinner* juga dipahami sebagai huruf-huruf abjad yang dapat berputar dan membentuk lingkaran. *Alphabet spinner* ini dimodifikasi untuk media pembelajaran. Lingkaran diisi dengan huruf abjad untuk alat bantu belajar visual. Dalam lingkaran berputar ini disertakan penunjuk arah, gambar dan huruf yang sesuai dengan topik yang sedang dibahas. Sehingga roda berputar atau lingkaran berputar dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Suyamti Sri (2020, hlm. 19)

Menurut Ranti (2021, hlm. 455) *alphabet spinner* adalah suatu alat permainan yang bisa disebut dengan *rotating alphabet*. *Rotating alphabet* ini adalah permainan yang memiliki gambar, warna dan huruf yang sesuai dengan perkembangan anak. Model pembelajaran ini dapat bermanfaat untuk anak terutama untuk kecerdasan linguistik anak. Melalui media pembelajaran ini, anak akan belajar mengenal huruf dan menggabungkan huruf menjadi suku kata dan kata, serta dilengkapi dengan gambar yang akan membantu memudahkan anak untuk mengingat simbol tulisan.

Adapun menurut adrian (2019, hlm. 65) mengatakan bahwa media pembelajaran *alphabet spinner* merupakan media pembelajaran berbentuk lingkaran yang bisa bergerak yang berisi gambar, dan huruf alphabet dari A-z yang mengingatkan dan menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi yang dipelajari. Pemberian gambar ini sangat penting, karena dengan menggunakan gambar dan tulisan yang menarik akan lebih mudah dikenal oleh anak. Pemberian label pada *alphabet spinner* juga dapat dilakukan dengan berupa gambar binatang, buah-buahan, dan benda-benda lainnya yang banyak dikenal oleh anak.

Berdasarkan pendapat diatas media pembelajaran *alphabet spinner* ini sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan, dan juga mampu mengembangkan suatu alat permainan edukatif, dengan begitu proses pembelajaran dikelas dapat menyenangkan serta dapat menarik minat peserta didik , karena media *alphabet spinner* memiliki tujuan agar peserta didik lebih tertarik dalam belajar membaca permulaan, karena media *alphabet spinner* ini merupakan media visual yang menarik karena terdapat beberapa warna yang dapat menarik perhatian peserta didik, selain itu juga peserta didik menjadi lebih paham dengan bentuk-bentuk huruf *alphabet* dan mampu membaca dengan lancar tanpa mengeja.

**e. Langkah-langkah Media *Alphabet Spinner***

Dalam menerapkan media pembelajaran *alphabet spinner* di kelas, terdapat beberapa langkah-langkah yang dapat dilakukan seperti yang dikatan oleh Sri wahyuni (2022, hlm. 24) sebagai berikut :

- a. Pendidik menerangkan cara menggunakan *alphabet spinner* kepada peserta didik di kelas.
- b. setelah menerangkan pendidik memperagakannya dengan mengarahkan papan lingkaran yang diinginkan, jika akan memulai memutar pastikan roda diputar berawal dari sisi kakan untuk memutar, tunggu sampai jarum berhenti dengan sempurna pada salah satu huruf.
- c. setelah berhenti dan jarum penunjuk telah mengarah pada salah satu huruf, pendidik meminta salah satu peserta didik menyebutkan huruf itu beserta nama hewan yang berawalan dari huruf tersebut.
- d. Ketika peserta didik sudah menjawab, maka dipersilahkan untuk menunjuk salah satu temannya yang lain agar bergantian memutar *alphabet spinner* sampai semua peserta didik dapat mencobanya.

Langkah-langkah menggunakan media *alphabet spinner* menurut Afrina (2018, hlm. 16) sebagai berikut :

- a. Pendidik mempersilahkan seluruh peserta didik yang ada di kelas untuk membuat lingkaran besar, setelah itu pendidik menyebarkan kartu dengan sisi angkat berada diatas.
- b. Pendidik memilih salah satu perwakilan dari peserta didik di kelas untuk maju kedepan untuk menggunakan media yang telah disediakan oleh pendidik
- c. Setelah itu pendidik meminta peserta didik tersebut untuk memutar media roda *alphabet* tersebut mengambil kartu sesuai dengan angka yang didapatkan dari media roda tersebut. Kemudian siswa menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu tersebut.
- d. Pendidik berdiskusi dengan seluruh peserta didik di kelas, jika siswa menjawab pertanyaan dengan benar maka kartu tersebut dianggap hangus, jika sebaliknya, maka kartu tersebut dikembalikan lagi dan dijawab oleh peserta didik lain.

Selain itu adapun langkah-lang media pembelajaran *alphabet spinner* menurut Simbolon (2019, hlm. 34) sebagai berikut :

- a. Peserta didik sebagai pemain, menunggu giliran untuk menggunakan media *alphabet spinner* secara bergantian dan tertib
- b. Peserta didik maju satu persatu kedepan kelas sesuai nama yang dipanggil oleh pendidik untuk mencoba menggunakan media *alphabet spinner*.
- c. Peserta didik diarahkan untuk memutarakan *alphabet spinner* tersebut dengan perlahan.
- d. Ketika jarum tersebut berhenti tepat di huruf *alphabet* yang ditunjukkan oleh jarum tersebut maka peserta didik dapat menyebutkan hurud *alphabet* dengan nyaring.
- e. Peserta didik diminta menyebutkan jenis binatang sesuai huruf yang ditunjuk jarum.

Berdasarkan dari pemaparana diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *alphabet spinner* ini dapat menarik perhatian, minat, dan motivasi belajar pada peserta didik, sehingga membuat peserta didik aktif, interaktif, dan meningkatkan pemahaman, serta proses pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan dan optimal.

## **7. Kemampuan Membaca Permulaan**

### **a. Pengertian Kemampuan Membaca**

Kemampuan merupakan sesuatu yang telah tertanam didalam diri seseorang, kemampuan yang telah dimiliki seseorang dapat berkembang bila belajar dengan baik seperti halnya dalam kemampuan membaca. Kusuma (2021, hIm. 409) mengatakan bahwa kemampuan membaca mempunyai kedudukan yang sangat penting, terlebih untuk peserta didik sekolah dasar, karena membaca merupakan kemampuan awal ayang harus dimiliki setiap pesert didik agar dapat memahami apa yang dipelajarinya di kelas. Yunus (2012, hlm. 148) menjelaskan bahwa membaca adalah seluruh aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh suatu informasi yang terkandung dalam bahan bacaan. Produk membaca merupakan hasil dari proses membaca yakni pemahaman atas isi bacaan. Hal ini sesuai dengan pendapat Rochmania dan setiawan (2022, hlm. 3653) yang menjelaskan bahwa, membaca adalah salah satu keterampilan

yang ditumbuh dan kembangkan dalam pribadi peserta didik sejak dini, karena membaca suatu metode untuk menadapatkan data dari hal yang ditulis. Oleh karena itu penting bagi seorang pendidik melaksanakan suatu perbuatan supaya peserta didik lebih bersemangat untuk membaca. Sedangkan menurut Fatmasari dan Fitriyah (2018, hlm. 9) menyebutkan bahwa membaca adalah memahami suatu isi, ide atau gagasan baik yang tersurat maupun tersirat dalam bahan bacaan. Dan juga pengenalan simbol-simbol bahasa tulis yang merupakan stimulus yang membantu proses mengingat tentang apa yang dibaca, untuk membangun sebuah pengertian, melalui pengalaman yang dimiliki. Mulyono dan Abdurrahman (2012, hlm. 158).

Sesuai dengan penjelasan di atas, bisa disimpulkan bahwa kemampuan membaca adalah satu kesanggupan seseorang untuk mengenal beberapa huruf dan kemampuan yang telah dimiliki oleh seseorang dalam hal membaca yang dimana akan terus tumbuh dan berkembang bila peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik.

#### **b. Kemampuan Membaca Permulaan**

Membaca permulaan dapat didefinisikan sebagai suatu proses pengenalan lambang-lambang bunyi bahasa dan pengubahan lambang-lambang bunyi tersebut menjadi bunyi-bunyi bahasa bermakna. Mulyati dan Cahyani (2018, hlm. 43)

Membaca permulaan diberikan di kelas rendah sekolah dasar, yaitu kelas satu sampai dengan kelas tiga. Di kelas inilah peserta didik dilatih agar mampu membaca dengan lancar sebelum mereka memasuki membaca lanjutan atau membaca pemahaman. Membaca permulaan juga dimulai dari kelas awal sekolah dasar dan ditaman kanak-kanak, paling lambat pada waktu anak duduk dikelas dua sekolah dasar, anak mulai mempelajari kosa kata, kemudian belajar membaca dan menulis kosa kata tersebut. Muammar (2020, hlm. 10). Selain itu membaca permulaan juga dapat membangun sebuah kemampuan dasar membaca seperti mengasosiasikan huruf dengan bunyi dan membina gerakan mata saat peserta didik membaca sutau bacaan. Jamaris (2015,hlm.136)

Berdasarkan pendapat diatas membaca permulaan merupakan keterampilan dalam membaca yang menekankan pada proses aktivitas membaca dan juga untuk menguasai sistem tulisan sebagai represansi visual Bahasa dan pengenalan huruf.

### c. Faktor yang Mempengaruhi Membaca Permulaan

Kurniasih (2022, hlm. 93) menyatakan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi membaca permulaan yaitu adanya faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukung kemampuan membaca permulaan adalah kerjasamanya antara pendidik, orang tua, peserta didik, kelengkapan media pembelajaran, dan pengetahuan dalam kemampuan membaca permulaan. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu kurangnya kerjasama antara orang tua, biasanya orang tua kurang mengikut sertakan peserta didik dalam pembelajaran membaca dan belum paham bagaimana cara yang baik dalam mengajarkan peserta didik membaca dirumah. Adapun menurut Pramesti (2018, hlm. 287) faktor yang mempengaruhi membaca permulaan yaitu : 1) kurangnya minat membaca prestasi peserta didik yang rendah membuat peserta didik sulit mencapai tingkat keberhasilan dalam membaca, 2) kurangnya motivasi orang tua terhadap peserta didik untuk belajar membaca, 3) faktor lingkungan keluarga juga merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi faktor membaca permulaan pada peserta didik, termasuk latar belakang dan pengalaman, dikarenakan peserta didik sangat membutuhkan keteladanan dalam membaca permulaan, 4) faktor intelektual, faktor inteltual ini dapat meliputi tingkat kecerdasan peserta didik yaitu kemampuan peserta didik yang lebih rendah dari temannya mempersulit peserta didik untuk membaca dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, pada faktor ini, disebutkan ada suatu hubungan antara kecerdasan IQ dengan rata-rata peningkatan membaca.

Sedangkan ada beberapa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses membaca permulaan pada siswa kelas rendah dalam proses membaca permulaan menurut pratiwi (2017, hlm. 761) yaitu sebagai berikut :

#### a) Faktor fisiologis

faktor fisiologis mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin. Keterbatasan neurologis dan kekurang matangan secara fisik juga sebagai salah satu faktor yang menyebabkan peserta didik gagal dalam meningkatkan kemampuan membacanya.

#### b) Faktor Intelektual

Adanya suatu hubungan antara kecerdasan yang diindikasikan oleh IQ dengan rata-rata peningkatan remedial membaca.

c) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan meliputi latar belakang pengalaman peserta didik, status sosial ekonomi keluarga, bahkan media yang digunakan peserta didik dalam hal belajar membaca permulaan.

d) Faktor Psikologis

Faktor psikologis mencakup motivasi, minat baca, kematangan sosio, kematangan emosi, dan penyesuaian diri.

Berdasarkan beberapa teori diatas dapat di simpulkan bahwa Seseorang yang berasal dari keluarga, lingkungan yang berbeda, dapat mempunyai kemampuan yang berbeda pula, hal ini dapat diketahui bahwa anak memiliki kemampuan yang tidak sama dengan teman-teman di sekolahnya.

**d. Indikator Kemampuan Membaca Permulaan**

Indikator kemampuan membaca permulaan menurut peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Peserta didik Usia Dini, tingkat pencapaian perkembangan peserta didik pada lingkup keaksaraan yaitu: 1) menyebutkan simbol-simbol huru yang dikenal. 2) memahami arti kata dalam cerita, 3) menyebutkan suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, 4) menuliskan nama sendiri, 5) membaca nama sendiri, 6) memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, dan 7) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki huruf/bunyi awal yang sama. Sedangkan pendapat Maryatun (dalam Lestari, 2014, hlm. 10) menjelaskan bahwa indikator pembelajaran membaca permulaan pada peserta didik ada tiga yaitu: kelancaran dalam membaca permulaan dari kata yang diucapkan peserta didik tidak terpotong seperti penulisan semangka dibaca semangka bukan dibaca se-mangka tidak terputus, ketentuan pelafalan dalam membaca terucap dengan jelas, dan kejelasan nada dalam membaca permulaan perlu dinamika (lemah dan keras).

Adapun indikator membaca permulaan menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tentang Standar Pendidikan Peserta didik (2009, hlm

10-11) dapat tingkat pencapaian perkembangan pada peserta didik usia 5-6 tahun mengenai indikator kemampuan membaca tercantum pada lingkup perkembangan keaksaraan, indikator tersebut dapat dilihat dari sebagai berikut:

- a. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal dan menyebutkan simbol huruf vocal maupun konsonan dalam sebuah kata.
- b. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama.
- c. Membaca nama sendiri atau membaca kata dengan lengkap.

Mufiidah, Een dan Ari (2019, hlm. 4) menjelaskan bahwa terdapat 4 indikator kemampuan membaca permulaan ialah mengatakan simbol- simbol huruf, melafalkan suara huruf dari nama- nama yang dikenal, mengatakan ikatan antara bunyi serta wujud huruf yang ditampilkan, serta merangkai huruf jadi kata simpel. Sedangkan menurut Latifah, Sugara, dan Ina (2018, hlm. 219) menyebutkan bahwa ada beberapa indikator membaca permulaan sebagai berikut :

- a. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal peserta didik.
- b. Mengenal bunyi-bunyi huruf.
- c. Pengetahuan bunyi huruf awal.
- d. Pengetahuan membedakan huruf.
- e. Membedakan suara hewan disekitar.
- f. Membedakan suara benda di sekitar.
- g. Membaca suku kata.
- h. Merangkai sebuah kata menjadi kata.

Sejalan dengan beberapa indikator diatas menurut Tarigan (dalam Synta, 2015, hlm. 23) bahwa indikator membaca pemulaan sebagai berikut :

- a. Melafalkan sesuai ucapan secara tepat.
- b. Menggunakan intonasi yang sesuai agar mudah dipahami.
- c. Memahami tanda baca sederhana seperti titik (.), koma (,), tanda tanya (?), tanda seru (!).
- d. Menggunakan frasa cepat.
- e. Membaca dengan suara yang jelas.
- f. Membaca tanpa terbata-bata.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa indikator membaca permulaan merupakan acuan untuk mencapai target yang di harapkan dalam kemampuan membaca permulaan yaitu peserta didik dapat merangkai huruf yang diucapkan secara verbal hingga membentuk sebuah kata, peserta didik juga dapat menyebutkan simbol huruf-huruf yang dikenal, dan mengenal bunyi-bunyi huruf serta pengetahuan bunyi huruf awal, peserta didik juga dapat mengenal kelompok gambar dengan bunyinya serta huruf awal yang sama.

#### e. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa penelitian terdahulu yang menjadi dasar rujukan untuk melaksanakan penelitian. Berikut ini beberapa hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini yaitu :

NO	Nama / Tahun	Judul Penelitian Terdahulu	Hasil Penelitian
1	Wiyati (2018)	Penerapan Model Pembelajaran <i>Picture and Picture</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa kelas 1 Sekolah Dasar	Tujuannya dan masalah yang dilakukannya penelitian dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik berdasarkan persentase ketuntasan pada siklus I sebesar 10,63% dengan nilai rata-rata 64,36, dan siklus II sebesar 34,04% dengan nilai rata-rata 79,43. Dengan demikian indikator pencapaian mengalami peningkatan dan ketuntasan. Wiyati (2018, hlm. 94)
2	Yulia, Asep (2022)	Penggunaan Model Pembelajaran <i>Picture and Picture</i> untuk meningkatkan Kemampuan membaca Permulaan pada kelas I Sekolah Dasar	Tujuan dan Masalah yang dilakukannya penelitian dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada kelas I sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode <i>mixed method</i> atau disebut juga sebagai metode kombinasi. Dapat disimpulkan bahwa hasil penelitiannya berdasarkan persentase efektifitas N-gain diperoleh data 70,76% dengan taksiran cukup efektif. Data tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran <i>Picture and picture</i> dapat meningkatkan kemampuan

			membaca permulaan pada siswa kelas I SD Pelita. Yulia, Asep (2022, hlm. 2067)
3	Imas, Titim (2021)	Penggunaan kartu Bergambar dalam meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa kelas I Sekolah Dasar	Tujuan dan Masalah yang dilakukannya penelitian dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitiannya menunjukkan hasil secara umum dapat disimpulkan bahwa hasil dari sib masalah penelitian tersebut diperoleh rata-rata sebesar 0,349 Angka ini melebihi tingkat signifikansi 0,05 dengan kriteria cukup baik. Imas, Titim (2021, hlm 46)
4	Irdawati, Yunidar, dan Darmawan (2019)	Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media <i>Rotating alphabet</i> Kelas 1 di MIN Buol	Tujuan dan masalah yang dilakukan pada penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas 1 di MIN Buol. Metode penelitian digunakan yaitu metode deskripsi, komunikatif dan kualitatif. Hasil penelitiannya menunjukkan melalui media <i>rotating alphabet</i> kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 di MIN Buol dapat ditingkatkan serta mempunyai pengaruh yang positif, yaitu dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas 1 di MIN Buol yang di tunjukan dari siklus I terdapat peningkatan hasil belajar sebesar e 73,07% dengan nilai rata-rata 71,8 dan dari siklus II terdapat peningkatan belajar sebesar 100 % dengan nilai rata-rata 92, Dengan demikian indikator pencapaian mengalami peningkatan dan ketuntasan. Irdawati, Yunidar, dan Darmawan (2019, hlm. 13)
5	Redina (2019)	Penggunaan Media <i>alphabet spinner</i> untuk kemampuan membaca anak	Tujuan dan masalah pada penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada peserta didik di kelas rendah dengan menggunakan media pembelajaran <i>Alphabet spinner</i> . Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu Penelitian Tindak Kelas (PTK). Hasil dari penelitian penggunaan media <i>alphabet spinner</i> ini yaitu dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak karena dengan menggunakan

			media <i>alphabet spinner</i> dapat melibatkan seluruh peserta didik lebih aktif, interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih optimal serta menyenangkan. Redina ( 2019, hlm. 10)
--	--	--	---

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah disebutkan diatas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini berikut persamaan dan perbedaannya :

1. Persamaan penelitian terdahulu nomor satu dengan penelitian yang akan saya laksanakan diantaranya, penggunaan model pembelajaran *picture and Picture*. Sampel penelitian kelas I SD, dan meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan. Sedangkan untuk perbedaannya penelitian yang dilakukan oleh Wiyati yaitu menggunakan penelitian Tindakan Kelas dan penelitian yang akan saya lakukan yaitu
2. Persamaan penelitian terdahulu nomor dua dengan penelitian ini yaitu penggunaan model pembelajaran *picture and picture*, sedangkan perbedaannya yaitu penggunaan dalam metode penelitian. Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu nomor dua menggunakan metode *mixed method* atau disebut juga sebagai metode kombinasi, sedangkan penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian *quasi eksperimen*.
3. Persamaan penelitian terdahulu nomor tiga dengan penelitian ini yaitu meningkatkan kemampuan membaca permulaan, dan sampel kelas I Sekolah Dasar, sedangkan perbedaannya yaitu penggunaan metode penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu nomer tiga yaitu menggunakan metode penelitian analisis deskriptif kualitatif.
4. Persamaan penelitian terdahulu nomor empat dengan penelitian yang akan saya lakukan diantaranya yaitu, penggunaan media *alphabet spinner* atau *rotating alphabet* , sampel penelitian kelas 1 SD, dan meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Sedangkan untuk perbedaannya penelitian yang dilakukan oleh Irdawati, Yunidar, dan Darmawan yaitu menggunakan metode deskripsi, komunikatif dan kualitatif dan penelitian yang akan saya lakukan yaitu *Quasi Eksperimen*.
5. Persamaan penelitian terdahulu nomor lima dengan penelitian ini yaitu terletak pada media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ini yakni menggunakan

media pembelajaran *alphabet spinner* dan sama-sama untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian, penelitian yang digunakan pada peneliti terdahulu nomor urut lima yaitu Penelitian Tindak Kelas (PTK). dan konsep materi pelajaran yang digunakan yaitu mengenal huruf vokal dan konsonan peserta didik, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah materi menyusun kosakata dan kata.

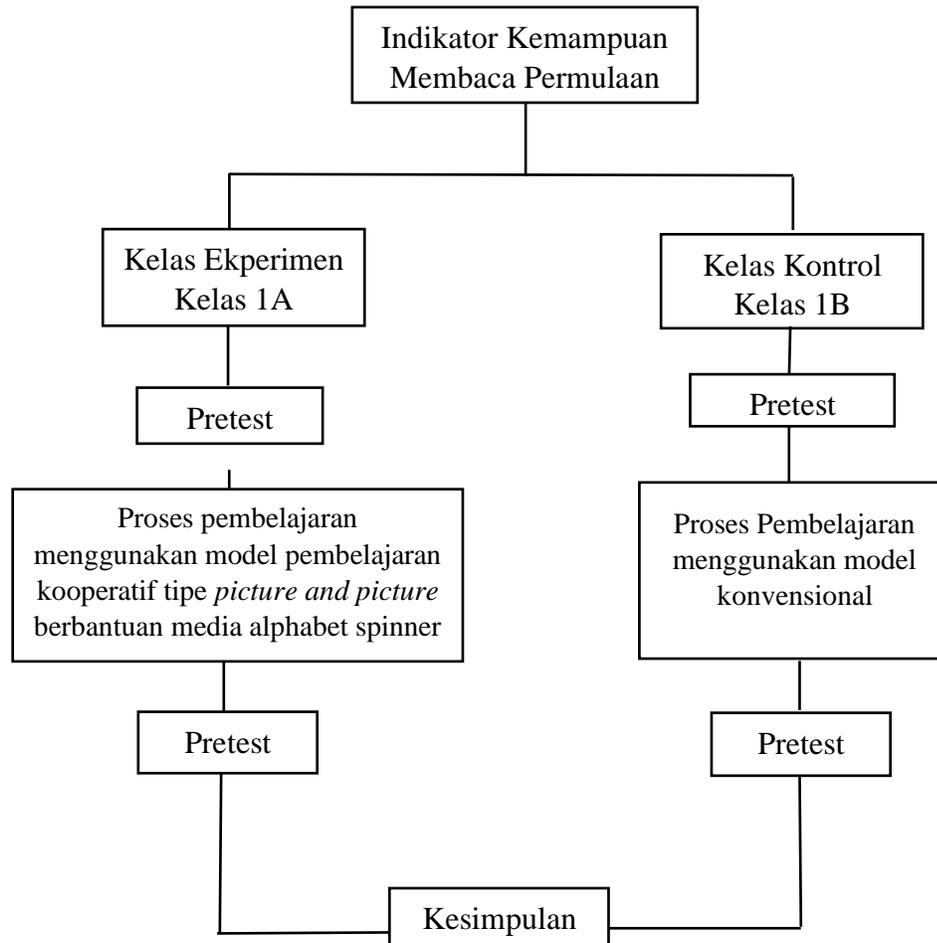
Berdasarkan persamaan dan perbedaan dengan beberapa penelitian diatas yaitu penelitian terdahulu yang relevan, dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and picture* berbantuan media *alphabet spinner* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada peserta didik, oleh karena itu pada penelitian ini berfokus pada pengaruh model kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *alphabet spinner* terhadap kemampuan membaca permulaan pada peserta didik di sekolah dasar. Pendekatan penelitian yang dipakai yaitu dengan metode penelitian *Quasi Experimen*.

#### **f. Kerangka pemikiran**

Kerangka berfikir disebut dengan kerangka konseptual yang merupakan salah satu dari model konseptual yang merupakan salah satu model dari konseptual yang menjelaskan bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai isu penting, selain itu kerangka berpikir juga dapat menjelaskan munculnya gejala terhadap masalah. ( dalam Darmawan, 2019, hlm. 117). kerangka pemikiran merupakan penjelasan sementara dari gejala – gejala yang menjadi pokok permasalahan. Suriasumantri ( dalam sugiyono, 2017, hlm. 128) kerangka berpikir adalah sebuah model atau gambaran yang berupa konsep yang didalamnya menjelaskan tentang hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya. Ahyar, dkk (2020, hlm. 32)

Pada penelitian ini, variabel yang diteliti adalah kemampuan membaca. Sampel yang digunakan terdiri dari dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen berisi siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *alphabet spinner* sedangkan kelas kontrol berisi siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



**Gambar 2.1 Skema Kerangka Pemikiran**

### g. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

#### 1. Asumsi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2022) asumsi merupakan dugaan yang diterima sebagai dasar atau juga landasan berpikir karena dianggap benar. Sedangkan menurut Arikunto (2014, hlm.103) mengungkapkan bahwa asumsi atau yang dikenal juga sebagai anggapan dasar merupakan suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti. Berdasarkan pada dua definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa asumsi merupakan dugaan atau anggapan dasar yang dianggap atau diyakini kebenarannya oleh pihak yang meneliti.

## 2. Hipotesis Penelitian

### a. Pengertian Hipotesis

Sugiyono (2017, hlm. 63) menyatakan bahwa, hipotesis ialah jawaban atau dugaan sementara terkait rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah tersebut sudah dipaparkan dalam bentuk kalimat pernyataan. Berdasarkan pengertian penelitian diatas, maka dipahami hipotesis pada penelitian ini ialah terdapat perbedaan kemampuan belajar membaca permulaan siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *alphabet spinner* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.

### a. Hipotesis Statistika

$$H_0 = \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan :

$H_0$  = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *alphabet spinner*.

$H_a$  = Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *alphabet spinner*.

$\mu_1$  = rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *alphabet spinner*.

$\mu_2$  = rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.