

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

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

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

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

Model pembelajaran adalah rencana yang digunakan untuk membuat materi, membuat kurikulum, dan mengatur pelajaran di kelas dan tutorial, menurut Suprijono dalam Zubaedi (2020, hlm. 15). Model pembelajaran, menurut Sugiono (2018) dalam Kaban, Anzelina, Sinaga, dan Silaban (2021, hlm. 105), adalah kumpulan tindakan yang diambil di kelas untuk mencapai tujuan atau kompetensi hasil belajar dengan cepat dan lebih efektif.

Menurut Joyce dan Weil dalam Hendracita (2021, hlm. 2), model pembelajaran mengacu pada lingkungan pembelajaran, yang terdiri dari kursus, perencanaan kurikulum, rancangan unit pembelajaran, perlengkapan belajar, buku pelajaran, program multimedia, dan bantuan belajar melalui program. Model ini menunjukkan potensi untuk meningkatkan pendidikan siswa. Tujuan pendidikan adalah untuk membantu siswa (peserta didik) mendapatkan informasi, gagasan, keterampilan, nilai, dan pengetahuan dalam berbagai cara. Menurut Joyce dan Weill (2000), rencana pembelajaran juga dapat didasarkan pada model pembelajaran. Pola Bawha Siatu, yang dapat digunakan sebagai garis besar untuk perencanaan pembelajaran, dapat dilihat di sini.

Menurut Harefa, Sarumaha, Laila, dan Zagota (2023, hlm. 5), model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis tentang cara membantu siswa belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu, peneliti dapat membuat kesimpulan bahwa model pembelajaran terdiri dari kumpulan langkah- langkah yang memberikan gambaran umum tentang pembelajaran dengan fokus pada tujuan tertentu.

## **b. Fungsi Model Pembelajaran**

Ada beberapa cara para profesional dapat menggunakan model pembelajaran, menurut "Dini Rosdiani, dalam Ahyar, Prihastari, dan Rahmadsyah (2021, hlm. 10):

- 1) Bimbingan: Suatu model pembelajaran harus memiliki desai
- 2) Instruksional yang lengkap,
- 3) Memberikan petunjuk atau acuan bagi guru dan siswa, dan
- 4) Memungkinkan guru dan siswa mencapai tujuan.

Menurut Sutarto dan Indrawati (dalam Ahyar, Prihastari, dan Rahmadsyah (2021, hlm. 11-12), model pembelajaran memiliki dua tujuan.

- 1) Yang pertama adalah untuk membantu dan membimbing guru dan tenaga pendidik dalam menentukan strategi, teknik, dan metode pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Tujuan kedua adalah untuk membantu guru mengubah perilaku siswa. Dalam interaksi satu sama lain, pendidik atau tenaga pendidik dapat menggunakan model yang mereka pilih.

Menurut Asyafah (2019, hlm. 23), model pembelajara memiliki beberapa fungsi, termasuk:

- 1) Pedoman untuk merancang kegiatan pembelajaran untuk guru dan perancang kegiatan pembelajaran;
- 2) Pedoman untuk cara guru dan dosen menjalankan kegiatan pembelajaran sehingga mereka dapat menentukan rute pembelajaran dan apa yang diperlukan;
- 3) Memudahkan pendidik untuk mengajarkan peserta didik mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran; dan
- 4) Membantu peserta didik mendapatkan informasi lebih lanjut tentang apa yang mereka pelajari

Dengan mempertimbangkan fungsinya yang dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bermanfaat sebagai salah satu langkah dalam proses pembelajaran karena mencocokkan apa yang dipelajari siswa dan memastikan bahwa mereka tidak jenuh dengan materi.

### **c. Jenis Model Pembelajaran**

Berbagai model pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran, terlepas dari jenis dan tujuan mereka. Menurut Khoerunnisa, Alamsyah, dan Sanjaya et al. (2022, hlm. 292-295) diantaranya:

- 1) Model pembelajaran berbasis permainan dapat menarik perhatian anak-anak terhadap materi pendidikan. Semua orang pada dasarnya suka bermain. Kesenangan bermain permainan karena keduanya memiliki elemen hiburan selain tantangan yang membantu menghilangkan kebosanan saat belajar. Anak-anak bermain mendapatkan banyak pengetahuan dunia dan pengalaman hidup yang bermanfaat. Sebagian besar kemampuan dan keterampilan siswa yang terlatih digunakan dalam proses ini.
- 2) Model pembelajaran kooperatif: Model ini dapat digunakan oleh guru setiap hari untuk membantu siswa mereka mempelajari apa pun, mulai dari keterampilan dasar hingga pemecahan masalah sulit. Ini adalah metode pembelajaran yang efektif. Kelas tidak lagi bising karena siswa belajar banyak dari berbicara satu sama lain melalui model ini. Guru di seluruh dunia sedang mengubah posisi siswa yang lama dengan membuat kelas baru di mana siswa dapat bekerja sama secara teratur untuk menyelesaikan tugas akademik.
- 3) Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dalam model ini, siswa diminta untuk menyelesaikan masalah, bekerja sama, dan berbicara tentang cara menyelesaikannya. Karakteristik model pembelajaran ini didorong oleh realita atau tantangan masalah terbuka, dan guru berperan sebagai fasilitator belajar.
- 4) Model pembelajaran berbasis inkuiri menggunakan lima prinsip utama: orientasi pada pengembangan intelektual; prinsip interaksi; prinsip bertanya; prinsip belajar berpikir; dan prinsip keterkaitan. Saat menggunakan apa yang mereka ketahui, model ini mendorong siswa untuk menjadi lebih berani dan kreatif.
- 5) Siswa dapat mengambil bagian dalam berbagai kegiatan berkat model pembelajaran PAIKEM, yang mengutamakan belajar sambil bekerja. Ini menunjukkan bahwa siswa harus menikmati diri mereka sendiri, aktif, kreatif, dan efektif. Untuk mempercepat proses pembelajaran, guru dapat menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar, seperti pemanfaatan lingkungan.

Menurut Pendapat orang lain, empat kategori yang paling penting dalam model pembelajaran adalah tingkah laku, interaksi, informasi, dan personal (Syaiful dalam Mirdad, 2020, hlm. 17).

1) Guru menemukan dan menguji empat model pembelajaran. Pertama dan terpenting, model pembelajaran mesin (AI) membahas cara orang membuat masalah, mengorganisasikan data, dan membuat rencana dan solusi pemecahan masalah. Berbagai konsep, pengetesan hipotesis, dan penekanan pada keterampilan kreatif siswa adalah keuntungan dari model ini.

2) Model pembelajaran personal, juga dikenal sebagai model keluarga pribadi, menekankan proses pembentukan kepribadian setiap siswa dengan mempertimbangkan kehidupan emosional mereka. Model ini berpusat pada perspektif pribadi dan mendorong kemamdirian produktif, yang membantu siswa menjadi lebih sadar diri, lebih bertanggung jawab, dan lebih kreatif dalam meningkatkan kualitas hidup mereka. Ini membantu mereka menjadi lebih sadar diri dan bertanggung jawab atas pengambi mereka.

3) Siswa harus memiliki interaksi sosial yang lebih baik, menurut model pembelajaran sosial Sosial Family.

4) Menurut model Denman, siswa harus menjadi demokratis dan menghargai perbedaan. Ini dapat dicapai melalui konsep "*synergy*", yang berarti tenaga atau energi yang dihasilkan melalui kerja sama. Teori prilaku adalah dasar model pembelajaran sistem prilaku, yang juga dikenal sebagai pembelajaran model prilaku. Siswa dimotivasi untuk mendefinisikan masalah, mengumpulkan data, mempertimbangkan berbagai perspektif, dan membuat dan memeriksa hipotesis melalui model ini. Memberikan contoh prilaku kepada siswa secara berurutan membantu mereka memecahkan masalah belajar. Banyak model pembelajaran juga dibahas.

Menurut Sari dan Safitri (2022, hlm. 134), ada beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mengajar siswa sekolah dasar:

1) Guru dapat menggunakan metode brainstorming, atau "curah pendapat" dalam bahasa Inggris, untuk mengajar siswa melalui forum diskusi, di mana siswa dapat berbagi ide, gagasan, dan informasi. Forum diskusi biasa berbeda dari brainstorming, di mana ide, gagasan, dan informasi siswa direspon dengan kata-kata seperti "m"

Selain itu, siswa memiliki kesempatan untuk berbicara satu sama lain dalam kelompok kecil, yang disebut diskusi kelompok kecil, atau SGD. Ini adalah kegiatan pemecahan masalah di mana dua atau lebih siswa berinteraksi satu sama lain untuk bertukar informasi, mempertahankan atau menyampaikan pendapat mereka, atau berbagi pendapat mereka.

2) Tanya jawab, juga disebut sebagai tanya jawab, adalah teknik pembelajaran di mana guru bertanya kepada siswa tentang materi pelajaran. Metode ini juga membantu guru mengukur seberapa baik siswa memahami materi, topik, dan cara berpikir

3) Guru dapat menggunakannya untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas kelas dengan mengajukan pertanyaan dan menumbuhkan rasa ingin tahu mereka.

Ada dua jenis model pembelajaran, menurut Sunardi (2021, hlm. 84–89).

1) Dalam model kooperatif Jigsaw pertama, guru harus membentuk kelompok kecil dari siswa mereka. Setiap kelompok terdiri dari empat hingga enam siswa, masing-masing dengan tingkat keterampilan dan jenis kelamin yang berbeda. Tujuannya adalah agar proses pembelajaran berjalan dengan paling efisien, di mana semua orang bekerja sama, berhasil, dan efisien. Akibatnya, Jigsaw menggunakan istilah "kelompok asal" dan "kelompok ahli". Hasilnya, siswa melihat kemampuan kognitif dan pemikiran mereka meningkat. Salah satu contoh pembelajaran yang bermanfaat adalah pembelajaran Jigsaw, di mana siswa harus menyelesaikan masalah satu sama lain dan menghargai pendapat satu sama lain.

2) Kedua, dalam model pembelajaran pertukaran yang bekerja sama, kelompok pertama diberi tugas yang berbeda dari kelompok sebelumnya. Setelah kelompok pertama menyelesaikan tugas, mereka harus memilih siapa yang akan mengirimkan hasilnya ke kelompok lain.

3) Ketiga, model *Talking Chips Cooperative Learning* digunakan dalam kelas kelompok. Setiap kelompok memiliki empat atau enam siswa. Setiap kelompok diberi chips bicara atau kartu bicara. Setelah menjawab pertanyaan, setiap anggota harus menaruh satu kartu di meja. Ini dilakukan untuk menunjukkan bahwa mereka sudah menjawab pertanyaan atau memberikan pendapat.

- 4) Keempat, model pembelajaran *Discovery* kooperatif memungkinkan siswa untuk mengambil bagian secara proaktif dalam mencapai tujuan akademik. Siswa harus memahami konsep tertentu sebelum mereka dapat membuat kesimpulan dari pelajaran ini.
- 5) Kelima, model pembelajaran proyek kooperatif mengajarkan keterampilan dasar tertentu melalui proyek.
- 6) Keenam, model pembelajaran kooperatif *Division of Students Team Achievement (STAD)*, yang juga diterapkan pada kelompok kecil yang terdiri dari empat hingga enam siswa dengan tingkat pendidikan yang berbeda, tidak dapat digunakan oleh guru yang berbahasa Inggris.

Tujuan para peneliti yang mempelajari berbagai jenis model pembelajaran adalah untuk menentukan model mana yang paling sesuai dengan siswa mereka. Model ini melibatkan aktivitas aktif, kreatif, kelompok, masalah, dan pertanyaan. Oleh karena itu, untuk melakukan penelitian mereka tentang proses pembelajaran di kelas, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe scramble* dari berbagai jenis model pembelajaran yang dibahas oleh para ahli di atas.

## **2. Model Kooperatif Tipe Scrambel**

### **a. Pengertian Scrambel**

Menurut Kertiari, Bayu, dan Sumantri (2020, hlm. 338), model pembelajaran *scramble* adalah jenis kegiatan pembelajaran di mana guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan yang terdiri dari huruf, kata, dan kalimat acak. Materi harus berhubungan dengan subjek.

Menurut Zainudin dalam Agustina (2023, hlm. 1170), model *scramble* adalah salah satu cara untuk mendorong siswa untuk belajar. Ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan untuk mendorong siswa untuk menjadi lebih kreatif. Selain itu, guru dapat menangani masalah yang dihadapi siswa, seperti prestasi akademik yang buruk dan keterlibatan kelas yang rendah.

Menurut Yasin dalam Agustina (2023, hlm. 1170), Robert B. Taylor menciptakan teknik pencatatan yang disebut *scramble*. Dia dianggap sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang memiliki potensi untuk meningkatkan

konsentrasi siswa dan kecepatan berpikir mereka. Metode ini mengharuskan otak siswa kanan dan kiri dibunuh. Selain itu, mereka diberi tugas untuk menyelesaikan pertanyaan acak. Metode *scrambel* ini bergantung pada kemampuan siswa untuk menjawab pertanyaan dengan cepat. Jumlah soal yang benar juga penting untuk menentukan skor siswa dan kecepatan mereka menyelesaikan tugas

Istilah *scramble* berasal dari bahasa Inggris, yang dalam Bahasa Indonesia berarti perkelahian atau pertarungan, seperti yang dinyatakan oleh Shoimin dalam Apriyani (2023, hlm. 355-356). Siswa diminta untuk menyelesaikan masalah skala besar dalam model pembelajaran yang disebut *scramble*. Ketika guru memberikan pertanyaan dengan opsi jawaban, metode ini digunakan. Siswa harus lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok untuk memecahkan masalah dalam proses pembelajaran ini.

Model pembelajaran kooperatif *scramble* menyajikan materi ajar melalui pertanyaan dan jawaban, menurut Hasiri dalam Susilawati, Ningsih, dan Ahimatun (2021, hlm. 336). Siswa dididik untuk menemukan dan menyelesaikan masalah. Dengan mengurutkan huruf dan kata yang telah diacak, pengajaran *scrambel* dapat menggabungkan instruksi dan pertanyaan. Metode ini menuntut siswa untuk berhati-hati saat menjawab pertanyaan. Model ini menunjukkan bahwa seorang guru secara aktif membantu siswanya. Ini dilakukan untuk meningkatkan suasana pembelajaran, memastikan pembelajaran berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran, dan memastikan siswa lebih aktif. Model pembelajaran *scramble* mendorong siswa untuk menyusun kata atau huruf untuk menemukan jawaban pertanyaan, menurut Apriyanti (2019, hlm. 150).

Peneliti dapat sampai pada kesimpulan bahwa model pembelajaran *scrambel* bergantung pada keinginan siswa untuk bermain kata atau kalimat secara acak sepanjang proses pembelajaran. Kesimpulan ini didasarkan pada pendapat ahli tentang model kooperatif tipe *scrambel* yang disebutkan sebelumnya. Untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan kreatif, metode ini dapat digunakan sebagai alternatif

#### **b. Karakteristik Scrambel**

Selain menawarkan pemahaman tentang metode *scrambel*, *scrambel* memiliki fitur yang terkait dengan model pembelajaran kooperatif. Menurut

Hanafiah dan Suhana dalam Munah (2020, hlm. 34) beberapa karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *scrambel* adalah sebagai berikut:

- 1) Menyediakan materi;
- 2) Membuat lembar soal dan jawaban yang sudah diacak; dan
- 3) Menyusun huruf yang sudah diacak.

Selain itu, ada pendapat yang mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif *tipe scrambel* memiliki banyak karakteristik, seperti yang disebutkan Komalasari dalam Adiningsi dan Yanti (2022, hlm. 7), tetapi tidak ada yang setuju tentang karakteristiknya. Orang lain berpendapat bahwa model pembelajaran *scrambel* harus mencakup percakapan, susun kata, dan susunan huruf (Malik, Husniati, dan Sobri, 2024, hlm. 1807).

Penulis akan membuat model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berdasarkan umpan balik yang telah diuraikan. Mereka akan menggunakan ciri-ciri yang disebutkan dalam Munah oleh Hanafiah dan Suhana (2020, hlm. 34).

- 1) Pembelajaran dalam kelompok,
- 2) Memberikan pelajaran, membuat lembar soal dan jawaban, dan
- 3) Menggabungkan huruf yang telah diacak

### **c. Kelebihan dan kekurangan Scrambel**

#### **1. Kelebihan Scrambel**

Dalam model kooperatif, jenis *scramble* memiliki keunggulan dan kelemahan. Metode *scramble* memiliki dua keuntungan, menurut Shoimin dalam Pasani, Kusumawati, dan Imanisa (2018, hlm. 183).

- a. Pertama dan yang paling penting, setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas kesuksesan kelompoknya sendiri, yang memberi mereka rasa tanggung jawab yang lebih besar terhadap diri mereka sendiri dan kelompok.
- b. Kedua, metode ini memungkinkan setiap anggota kelompok terlibat dalam tugas yang diberikan, yang berarti lebih sedikit waktu yang terbuang.

Seperti yang dinyatakan oleh ahli lain, *scramble* memiliki kelebihan. Menurut Huda (dalam Rosidah, Haryanti, dan Puspitasari, 2019, hlm. 170), ada kelebihan dan kelemahan model kooperatif tipe *scramble*.

- a. Meningkatkan semangat dan keterampilan siswa,



- b. Mengajarkan mereka untuk berbagi,
- c. Mendorong mereka untuk menjadi lebih kompetitif, dan
- d. Menumbuhkan semangat kompetisi adalah semua keuntungan dari manfaat ini.

Menurut Huda dalam Rosidah, Haryanti, dan Puspitasari (hlm. 170), ada beberapa kelebihan dan kekurangan model kooperatif tipe scramble:

- a. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas yang dilakukan kelompoknya.
- b. Metode ini memungkinkan siswa belajar keterampilan tertentu dan menajarnya.
- c. Materi yang diberikan dengan metode ini biasanya menari dan sulit untuk dilupak.
- d. Model ini kompetitif.

## **2. Kekurangan Scrambel**

Meskipun metode ini memiliki beberapa kekurangan terkait proses pembelajaran, juga ada beberapa keuntungan. Menurut Shoimin dalam Pasani, Kusumawat, dan Imanisa (2018, hlm. 183), kekurangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Merencanakannya sulit;
- b. Membutuhkan lebih banyak waktu;
- c. Jika standar keberhasilan bergantung pada kemampuan untuk menguasai materi; dan
- d. Model ini memicu diskusi di kelas.

Menurut Huda dalam Rosidah, Haryanti, dan Puspitasari (hlm. 129, hlm. 170), salah satu kekurangan model kooperatif tipe scramble adalah sebagai berikut: "Kelebihan dan kekurangan model kooperatif tipe scramble sebagai beriku:

- a. Membutuhkan waktu yang cukup lama
- b. Siswa tidak dilatih untuk berpikir kreatif
- c. Siswa bias mencontek jawaban temannya
- d. Siswa hanya mendapatkan bahan mentah yang perlu diproses".

Selanjutnya, Harefa, Lawolo, dan Gulo (2023, hlm. 44) menyatakan bahwa ada pendapat tambahan tentang kekurangan Srambel ini, seperti:

- a. Siswa melihat jawaban teman mereka;
- b. Kurang berpikir kritis;
- c. Kreatif;
- d. Menimbulkan kegaduhan; dan
- e. Tidak menanggapi lingkungan.

Dengan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa keuntungan akan ditingkatkan dan kekurangan akan diantisipasi agar tidak tersebar.

#### **d. Langkah-langkah Scrambel**

Model pembelajaran kooperatif tipe scramble diuraikan di sini, menurut Pasan dalam Rahmayanti, Hakim, dan Fajar (2021, hlm. 267): Guru membuat ujian dan kartu jawaban. Dia kemudian membagi siswa menjadi kelompok-kelompok dan meminta mereka berkumpul untuk berbicara tentang masalah yang dihadapinya.

Salah satu pendapat tentang langkah-langkah scramble ini menurut Hasri dan Hakim dalam Fajar (2019, hlm. 267). dalah sebagai berikut:

- 1) Membuat kartu soal dengan pertanyaan yang sesuai dengan materi pembelajaran;
- 2) Membuat kartu jawaban yang diacak hurufnya
- 3) Memberikan materi pembelajaran;
- 4) Memberikan lembar kerja kepada setiap kelompok; dan
- 5) Siswa menulis huruf di kolom untuk membuat kalimat,

Langkah-langkah scrambel adalah sebagai berikut, menurut Sudarmi dan Burhanuddin dalam Maiyarni dan Walid (2024, hml.3157):

- 1) menunjukkan tujuan dan memotivasi siswa;
- 2) memberikan informasi;
- 3) mengatur kelompok belajar
- 4) memberikan penghargaan; dan mengevaluasi.

Teori Pasan (Rahmayanti, Hakim, dan Fajar, 2021, hlm. 267) digunakan sebagai model pembelajaran scrambel oleh peneliti dalam penelitian ini. Guru mengajukan pertanyaan dan kartu jawaban yang diacak; siswa dibagi menjadi kelompok, dan guru duduk di kelompok masing-masing; dan akhirnya, selain digunakan.

### **3. Media Pembelajaran**

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

Menurut Nurfadhillah (2021, hlm. 7), "medium" adalah kata jamak Latin yang berarti "perantara" atau "pengantar." Asosiasi Pendidikan Nasional (NEA) mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan, serta alat yang digunakan untuk kegiatan tersebut.

Media pembelajaran adalah sumber informasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan membuat pesan lebih mudah dipahami dan dipahami oleh siswa, menurut Azikiwe dalam Hasan, Milawati, darodjat, dkk. (2021, hlm. 28).

Peneliti dapat sampai pada kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat pelajaran menarik dan membantu siswa menemukan informasi. Media pembelajaran seperti video juga dapat disiarkan di kelas untuk mencegah pelajaran menjadi monoton.

### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat mencapai tiga tujuan utama ketika digunakan untuk individu, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar, menurut Kemp & Dayton dalam Hasan, Milawati, Darodjat, dkk. (2021, hlm. 35).

- 1) Pertama, lakukan sesuatu atau tarik perhatian. Ini dapat dicapai melalui pendekatan drama atau hiburan.
- 2) Selain itu, media pembelajaran dapat digunakan untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Presentasi adalah bentuk yang sangat umum dan dapat berfungsi sebagai intro, ringkasan laporan, atau informasi dasar. Presentasi juga dapat berwujud hiburan, drama, atau pendekatan untuk mendorong siswa.
- 3) Fungsi ketiga, tujuan pembelajaran. Media pembelajaran ini harus melibatkan siswa dalam aktivitas kognitif dan nyata untuk mencapai tujuan pembelajaran. Materi pelajaran tidak boleh mengganggu siswa. Media pembelajaran adalah alat yang sangat menarik bagi guru dan siswa.

Menurut Adam & Syastra dalam Juhaeni, Safaruddin, Nurhayati, dan Tanzila (2020, hlm. 38), ada pendapat lain tentang fungsi media pembelajaran. Mereka menyatakan bahwa proses pendidikan adalah apa yang terjadi antara siswa atau siswa. Media pembelajaran juga bermanfaat untuk memberi tahu penerima, atau guru, tentang apa yang dipelajari. Akibatnya, sudah jelas bahwa ada banyak tujuan di balik media pendidikan atau pembelajaran.

- 1) Fungsi pertama adalah sebagai sumber belajar, seperti yang diketahui secara umum; sumber belajar memiliki arti tersirat, yang mencakup aktivitas seperti memberikan informasi.
- 2) Sumber belajar membantu siswa memahami fungsi semantik kata-kata yang

dipilih.

3) Sebagai fungsi manipulatif dasar, media pembelajaran memungkinkan guru merekam, mempertahankan, merekonstruksi, menyimpan, dan mengirimkan informasi kepada siswa mereka. Akibatnya, media pendidikan tidak hanya memiliki kemampuan untuk menyelesaikan tugas dalam waktu dan ruang tertentu, tetapi mereka juga memiliki kemampuan untuk mengatasi keterbatasan inderawi.

Media pendidikan berfungsi sebagai pentransfer informasi dari sumber (guru) ke penerima (siswa), menurut pendapat tambahan Azhar arsyad dalam Muthoharoh (2019, hlm. 69). Media pendidikan memiliki banyak tujuan. Ini termasuk

- 1) Fungsi Edukatif: Meningkatkan pendidikan, mengajarkan siswa dan masyarakat untuk berpikir kritis, memberikan pengalaman yang bermanfaat, meningkatkan dan memperluas cakrawala, dan memanfaatkan berbagai ide dan bidang dalam kehidupan
- 2) Fungsi Ekonomis: Menghemat waktu dan uang, mencapai tujuan pembelajaran dengan cepat, meningkatkan interaksi dan pemahaman siswa, dan meningkatkan pengala.

### **c. Jenis Media Pembelajaran**

Isnaeni dan Hildayah (2020, hlm. 154) menyatakan bahwa ada empat jenis media pembelajaran yang berbeda.

- 1) Jenis pertama media adalah media visual, yang terdiri dari foto, gambar, poster, majalah, dan lainnya yang biasanya memiliki gambar yang jelas sehingga siswa dapat memahaminya.
- 2) Media suara: Media yang dapat dilihat dan didengar sekaligus, biasanya drama dan pementasan.
- 3) Media audio visual: Media ini harus dimainkan dengan suara yang jelas sehingga pembelajaran berjalan dengan baik.
- 4) Multimedia adalah media yang menggabungkan visual, audio, dan audio secara bersinergi.

Empat kategori media grafis terdiri dari, menurut Sudjana dan Rivai (2020, hlm. 34) sebagai berikut:

- 1) Media grafis terdiri dari semua gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik.
- 2) Gambar dua dimensi memiliki dimensi yang cukup besar secara panjang dan lebar.
- 3) Media tiga dimensi termasuk model padat, penampang, susun, diorama, kerja, dan proyeksi; model proyeksi termasuk slide, film dengan OHP, dan lainnya; dan
- 4) Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Menurut Djamarah, yang disebutkan dalam Febrita dan Ulfah (2019, hlm.18), ada tiga jenis media pembelajaran yang berbeda.

- 1) Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat oleh orang, seperti strip film, slide, foto, gambar, lukisan, dan cet
- 2) Media auditif, di sisi lain, adalah media yang hanya dapat didengar oleh orang, seperti radio, cassette, dan piringan suara. Mereka yang tidak dapat mendengar tidak dapat menggunakan media visual. Jenis media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut,

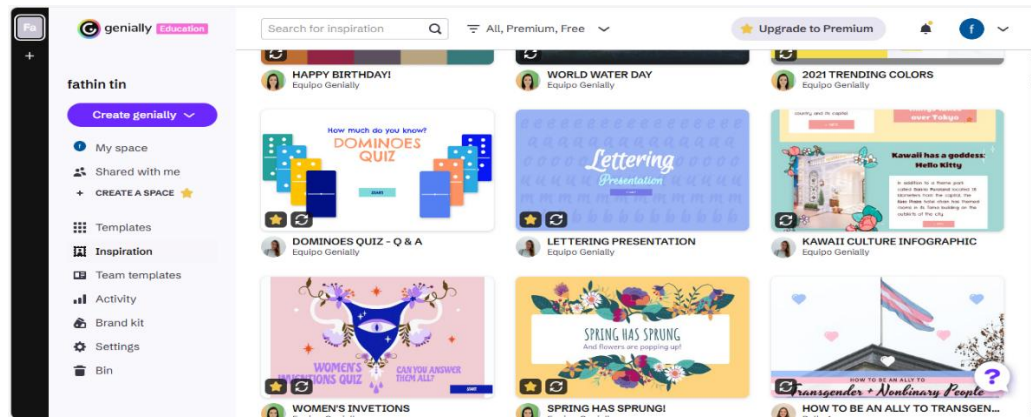
Adapun jenis dari media pembelajaran yang harus diterapkan menurut teori Isnaeni dan Hildayah (2020, hlm. 154):

- 1) Media visual, atau media yang dapat dilihat; media ini biasanya terdiri dari foto, gambar, poster, majalah, dan lain-lain yang dapat dilihat oleh mata, biasanya dengan gambar yang sangat jelas sehingga siswa dapat memahaminya;
- 2) Media audio, atau media yang dapat didengar; media ini biasanya terdiri dari musik, film, dan lain-lain yang dapat didengar.

Peneliti telah menemukan bahwa ada banyak jenis media di internet, khususnya internet. Yang pertama adalah media visual, seperti foto dan poster; yang kedua adalah media audio visual, seperti drama. Data dan musik juga merupakan sumber suara yang dapat didengar oleh orang lain. Hasil menunjukkan bahwa situs web yang dipilih oleh peneliti membantu siswa.

#### **4. *Genially***

##### **a. Pengertian *Genially***



Gambar 2. 1 Aplikasi *Genially*

Media genial, menurut Ni'mah, Warsiman, dan Hermiati (2022, hlm. 3), adalah media pembelajaran interaktif yang menawarkan banyak fitur untuk siswa. Ini juga merupakan media pembelajaran yang memiliki kesaaman, seperti powor poin, dan dapat digunakan sebagai konten presentasi tentang materi pelajaran. Selain itu, media genial juga dapat digunakan untuk mengukur seberapa efektif minat belajar siswa.

*Genially* adalah aplikasi media pembelajaran berbasis internet, menurut Einstein, Rosalina Bulu, dan Nahak (2022, hlm. 104). Kelebihan media brilian ini adalah mudah digunakan, terutama bagi orang tua. Ini juga cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk genre board game.

*Genially*, menurut Permatasari, Pujayanto, dan Fauzi (2021, hlm. 104), adalah aplikasi online gratis yang memiliki kemampuan untuk meningkatkan kualitas dan interaksi konten pendidikan. Dengan menggunakan aplikasi ini, guru dapat memanfaatkan modalitas belajar kinestitik, auditori, dan visual siswa. Mereka dapat membuat presentasi, infografis, dan e-modul yang menarik dengan memasukkan gambar, video, audio, hyperlink, dan objek multimedia yang dapat menarik perhatian siswa atau pengguna e-model.

*Genially*, menurut Permatasari dalam Mariana, Prawijaya (2023, hlm. 456), adalah sebuah platform yang memiliki kemampuan untuk menjadikan konten yang telah dibuat lebih menarik. Sangat mum digunakan untuk membuat permainan, presentasi, gambar interaktif, peta, ilustrasi, cv, ebook, infografik, dan poster. Sebagai contoh, ada monopoli media yang menggunakan apalikasi atau web yang inovatif yang beroperasi secara online.

*Genially* adalah aplikasi gratis yang memungkinkan pengguna membuat konten interaktif dalam bentuk poster, video, infografi, slide, kuis, dan gamificaton, menurut Mohamed (2022, hlm. 77). Fitur ini memiliki corak yang menarik seperti animasi, audio, transisi, dan elemen lainnya yang disertakan dalam templet premium. Templet ini dapat diunduh dalam format PDF dan JPG. Semuanya menarik dan unik dari aplikasi lain.

Peneliti dapat membuat kesimpulan berdasarkan pendapat para ahli media pembelajaran di atas bahwa *Genially* adalah platform dengan banyak fitur yang

membuat konten atau media pembelajaran menjadi menarik. Fitur-fitur ini termasuk game edukasi, presentasi yang menarik, dan lainnya.

## **b. Kelebihan dan Kekurangan *Genially***

### **1. Kelebihan *Genially***

Ada kelebihan dan kekurangan saat digunakan dan dipahami. Menurut Ni'mah, Warsiman, dan Hermiati (2022, hlm. 3), beberapa keunggulan situs web ini adalah sebagai berikut:

- a. Ada template dengan berbagai tema yang dapat digunakan untuk presentasi tentang metri atau topik lainnya;
- b. Media ini sangat bagus untuk presentasi tentang topik lain; dan
- c. Guru juga dapat membuat permainan quiz yang berkaitan dengan materi yang ingin diajarkan. Selain itu, platform seperti YouTube, YouTube Music, dan Spotify mengumpulkan data.
- d. Guru tidak perlu memindahkan data presentasi secara manual seperti biasanya karena media ini tersedia secara online. Guru dapat mengajar melalui halaman web atau tautan media yang sesuai.

Menurut Lehan, Koroh, dan Nawa (2023, hlm. 26), Generasi Pembelajaran Media memiliki kelebihan dan kekurangan. Kekurangannya termasuk:

- a. Sangat banyak elemen interaktif dalam presentasi kreatif, yang dapat kita manfaatkan dan pelajari sesuai dengan kemampuan kita. Siswa terkejut dengan template yang menarik.
- b. Gambar interaktif: Gambar ini memiliki tulang, suara, dan video, sehingga dapat diintegrasikan ke dalam apa pun tanpa perlu membuat gambar sendiri atau membuka kode. Ketika Anda membuat animasi atau video instruksional yang sulit, ini sangat membantu.
- c. "Gamifikasi" adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan penggunaan konten dalam model permainan kreatif. Siswa dapat keluar dari pelajaran konvensional dan belajar melalui animasi interaktif dengan model ini.
- d. Membuat infografis yang menggabungkan proses atau data yang ingin Anda lihat. sangat cocok untuk pengumpulan data yang mudah dan gratis dengan berbagai bahan. Dengan panduan inovatif ini, pengguna dapat membuat lokasi



mikro interaktif, animasi, katalog, dan panduan lainnya.

- e. Sumber daya pendidikan, yaitu sumber daya yang selalu tersedia dan digital. Meskipun pengajaran interaktif, animasi, dan pengajaran visual sangat menguntungkan, penting untuk diingat bahwa siswa harus berpartisipasi.
- f. Menciptakan proses belajar mengajar yang dinamis dan mudah dipahami, memberikan penjelasan tentang tema dari konsep utama, dan membantu siswa meringkas dan mengingat materi.

Adapun pendapat lain dari para ahli juga menulis tentang keuntungan situs *Genially*. *Genially* memiliki beberapa keuntungan, menurut Putra dalam Yolanda, Sinta, dan Indriani (2023, hlm. 6246). Mereka termasuk:

- a) Konten yang mudah dikerjakan;
- b) Ada banyak template, animasi, dan
- c) teks yang dapat disesuaikan dengan mudah;
- d) Tombol dapat disesuaikan dengan spreadsheet sebelum atau sesudah digunakan;
- e) Ada banyak versi dan penyesuaian.

## **2. Kekurangan *Genially***

*Genially* memiliki kekurangan selain pengertian dan keuntungan yang ditawarkannya. Menurut Lehan, Koroh, dan Nawa dalam Aljuhri (2024, hlm. 30-31), kekurangan berikut adalah sebagai berikut:

- a. Situs web ini hanya dapat diakses secara online, sehingga tidak sesuai untuk orang yang ingin menggunakannya secara offline;
- b. Fitur aplikasi *Genially* dalam bahasa Inggris tidak dapat diubah ke bahasa Indonesia, sehingga orang yang ingin menggunakannya secara offline tidak dapat menggunakannya;
- c) *Genially* memiliki fitur yang tidak hanya gratis, tetapi juga dapat digunakan secara.

Selanjutnya ada juga pendapat dari yang lain mengenai kekurangan dari *website Genially* menurut Yolanda, Sinta, dan indriani (2023, hlm. 6247) kekurangan dari *genially* yaitu:

- 1) fitur yang lebih lengkap maka harus melakukan payment,

- 2) kemudian untuk bahasa geniallyhanya menyediakan bahasa inggris, spanyol dan perancis,
- 3) Karena ini platform online jadi untuk mengaksesnya harus selalu terhubung dengan jaringan internet

## **5. Membaca**

### **a. Pengertian Membaca**

Menurut Chrusita (2022, hlm. 42), membaca permulaan adalah proses kognitif yang mencakup pemahaman dan pengenalan makna kata atau kalimat serta lambang fonem.

Seperti yang dinyatakan Slamet dalam Ariangga (2020, hlm. 21), kemampuan membaca permulaan adalah tahap pembelajaran di sekolah dasar atau kelas pertama. Kemampuan ini adalah kemampuan yang mendasari kemampuan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, guru harus memastikan bahwa siswa dengan dasar membaca yang lemah memiliki kemampuan membaca yang baik.

Membaca permulaan mendorong siswa untuk menyesuaikan diri dengan teks dan memahaminya dengan baik, menurut Masri Sareb Putra dalam Purwati (2019, hlm. 128). Membaca permulaan adalah serangkaian kegiatan interaktif di mana orang belajar huruf dan kata-kata yang terkait dengan bunyi atau manaknya dan membuat kesimpulan tentang maksud bacaan.

Peneliti dapat mengatakan bahwa membaca awal adalah fase atau proses mengajar siswa membaca dari kelas satu hingga kelas tiga. Siswa mempelajari bunyi huruf, huruf satu per satu, kata, menyusun kata, dan pemahaman kata perkata. Sangat penting bagi siswa yang baru mulai belajar membaca untuk memiliki kemampuan dasar membaca. Jika tidak, mereka akan menghadapi kesulitan membaca.

### **b. Jenis Membaca**

Menurut Saddhono dan Slamet dalam Gustiwati (2019, hlm. 155), ada dua jenis membaca: Membaca dalam hati dan membaca bersuara atau nyaring. Membaca dengan hati termasuk dalam kategori membaca ekstensif dan membaca intensif.

1. Membaca ekstensif mencakup membaca dengan teliti, membaca dengan kreatif, membaca gagasan, dan membaca telaah bahasa, termasuk membaca karya sastra.

2. Membaca intensif mencakup membaca dengan teliti, membaca sekilas, dan membaca secara keseluruhan.

Menurut Nuraidi dalam Suparlan (2021, hlm. 8), ada dua jenis kemampuan membaca: membaca dalam hati dan membaca nyaring.

1. Membaca Nyaring: Untuk membaca nyaring atau membaca bersuara, Anda harus menyuarakan lambang bunyi. Untuk membaca elemen suprasegmental seperti nada, intonasi, tekanan, pelafalan, dan penghentian, membaca nyaring membutuhkan ketrampilan atau tekik. Membaca nyaring dan lisan sangat penting. Cerita, puisi, berita, dan sebagainya adalah contoh membaca nyaring.

2. Beri perhatian khusus pada apa yang Anda baca. Membaca dengan hati berarti membaca tanpa kata. Membaca dalam hati ini memberi siswa kesempatan untuk memahami teks yang mereka baca dengan lebih baik. Dengan mempertimbangkan hal ini, pendidik dapat memantau perilaku siswa dan membangun kebiasaan membaca.

Selain itu, menurut Aizid (2019, hlm. 31-38), ada beberapa jenis membaca berdasarkan tujuannya:

1. Membaca Intensif: Ini adalah jenis membaca yang dilakukan dengan hati-hati dan cermat untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang isi buku atau teks. Jenis membaca ini cocok untuk orang yang ingin mendapatkan informasi atau pengetahuan yang sangat mendalam.

2. Membaca Kritis: Istilah ini mengacu pada membaca dengan mempertimbangkan alasan penulis untuk menulis dan pelajaran yang mereka pelajari dari karya mereka. Pembaca harus tidak hanya membaca buku itu, tetapi juga mempertimbangkan masalah yang diangkat oleh penulis. Membaca kritis jenis ini baik untuk tulisan yang tidak fiksi, seperti pertanyaan atau tulisan maju. Karena jenis membaca ini sulit, lebih dari sekedar memahami penulis diperlukan. Membaca kritis membantu guru mendapatkan pengetahuan baru dan membuat kesimpulan. Sangat penting untuk mengingat konsep dasar saat membaca kritis.

3. Membaca Indah, juga disebut Membaca Indah, adalah tindakan yang dilakukan seseorang saat membaca teks yang menekankan aspek keindahan.

4. Membaca cepat, atau "membaca cepat", adalah teknik membaca yang membantu anak-anak memahami teks dengan cepat setelah mereka mempelajari

konsep dasar dan garis besar. Karena mereka harus memperhatikan alur suara ide-ide orang yang berbicara, pembaca biasanya cocok dengan jenis membaca ini. Ekspresi dan gerakan harus membaca dengan baik dan relevan dengan ide-ide penting yang dibahas dalam literatur.

5. Membaca Nyaring: Ini adalah teknik membaca yang menggunakan suara. Selama proses pembelajaran, guru sering menggunakan pendekatan ini. Seperti yang disebutkan sebelumnya, aktivitas membaca dibagi menjadi dua kelompok: membaca permulaan dan membaca berkelanjutan. Siswa di kelas satu hingga tiga, atau kelas rendah, menunjukkan peningkatan kemampuan membaca secara bertahap. Siswa di kelas empat hingga enam, atau kelas tinggi, menunjukkan peningkatan kemampuan membaca secara teratur.

### **c. Pengertian Membaca Permulaan**

Menurut Chrusita (2022, hlm. 42), membaca permulaan adalah proses kognitif yang mencakup pemahaman dan pengenalan makna kata atau kalimat serta lambang fonem. Seperti yang dinyatakan Slamet dalam Ariangga (2020, hlm. 21), kemampuan membaca permulaan adalah tahap pembelajaran di sekolah dasar atau kelas pertama. Kemampuan ini adalah kemampuan yang mendasari kemampuan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, guru harus memastikan bahwa siswa dengan dasar membaca yang lemah memiliki kemampuan membaca yang baik.

Membaca permulaan mendorong siswa untuk menyesuaikan diri dengan teks dan memahaminya dengan baik, menurut Masri Sareb Putra dalam Purwati (2019, hlm. 128). Membaca permulaan adalah serangkaian kegiatan interaktif di mana orang belajar huruf dan kata-kata yang terkait dengan bunyi atau manaknya dan membuat kesimpulan tentang maksud bacaan.

Peneliti dapat mengatakan bahwa membaca awal adalah fase atau proses mengajar siswa membaca dari kelas satu hingga kelas tiga. Siswa mempelajari bunyi huruf, huruf satu per satu, kata, menyusun kata, dan pemahaman kata perkata. Sangat penting bagi siswa yang baru mulai belajar membaca untuk memiliki kemampuan dasar membaca. Jika tidak, mereka akan menghadapi kesulitan membaca.

#### **d. Indikator Membaca Permulaan**

Membaca permulaan sangat penting bagi anak sekolah dasar untuk maju ke tingkat membaca lanjutan. Lafal harus jelas, tepat, dan lancar. Selain itu, Yasir, Rasmani, dan Dewi (2021, hlm. 127-129) menyatakan bahwa metrik membaca awal terdiri dari tujuh kategori: bentuk huruf, komponen linguistik (seperti fonem, kata, pola klausa, kalimat, dan lain-lain), dan kecepatan membaca Chaer. Menurut mereka, siswa harus memiliki kemampuan untuk membaca baik teks maupun gambar.

Martini Jamaris (2006) mengatakan bahwa kemampuan dasar siswa untuk membedakan huruf dapat diukur setelah mereka berusia empat tahun. Ini terdiri dari

1. tahap fantasi (magi), tahap pembentukan konsep diri (self-concept),
  2. tahap membaca gambar (bacaan penghalang),
  3. tahap pengenalan bacaan, dan
  4. tahap membaca lancar.
5. Dengan menggunakan tiga indikator, anak-anak dapat menemukan huruf konsonan (b, c, d, g, h), (j, k, l, m, n), (p, r, s, t, y), dan huruf vokal (a, i, u, e, o) dengan 84,20%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa akan mulai tertarik dengan huruf atau bacaan yang ada di sekitar mereka setelah Thahir diberi izin. Ada pendapat lain tentang Mempelajari huruf, vokal, dan konsonan, membedakan kata dengan huruf awal yang sama, membedakan kata dengan suku kata yang sama, dan menggabungkan kata menjadi suku kata adalah semua bagian dari membaca awal.

Menurut Yunaili dan Riyanto (2020, hlm. 228), salah satu karakteristik membaca awal adalah sebagai berikut: kemampuan untuk membaca huruf vokal dan konsonan dari kartu kata bergambar; kemampuan untuk mengaitkan gambar dengan kata.

Seperti yang dinyatakan oleh Mufidah, Een, dan Ari (2019, hlm. 4), ada empat kriteria yang dapat digunakan untuk menilai kemampuan membaca awal anak-anak. Pertama, 3,33 persen anak-anak belum mampu menyebutkan simbol huruf.

Yasir, Rasmani, dan Dewi (2021, hlm. 127-129) menyatakan bahwa para peneliti, berdasarkan pendapat sebelumnya, menetapkan tiga kriteria untuk kemampuan membaca awal: pertama, membaca cetak atau gambar (mengenal bentuk huruf); kedua, menyebutkan huruf dari tiga atau lebih nama yang mereka kenal (2021, hlm. 127-129)

## B. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian yang relevan menyajikan temuan dari berbagai penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk memperluas pengetahuan peneliti tentang masalah yang akan diteliti. Selain itu, digunakan untuk mengidentifikasi peluang dan kelemahan penelitian. Ini juga dilakukan untuk memastikan bahwa penelitian ini tidak akan disalahgunakan atau serupa dengan penelitian lain. Berikut adalah beberapa temuan penelitian para peneliti yang relevan:

**Tabel 2. 1 Penelitian terdahulu**

No	Nama Peneliti/Tahun	Judul Peneliti	Hasil Peneliti
1.	Dwi Handayani / 2019	Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Papan Baca Pintar Dengan Metode Kata Lembaga Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sd Muhammadiyah 2 Tarakan	Siswa di kelas I SD Muhammadiyah 2 tarakan memperbaiki kemampuan membaca awal mereka dengan menggunakan metode kata lembaga dan papan baca pintar. Hasil uji sampel bebas T untuk kelas eksperimen pertama, yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Scramble berbantuan Media Papan Baca Pintar dan kelas kontrol yang menggunakan Metode Kata Lembaga, menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 0,037$ dengan taraf signifikansi 0,05 dan $df = 53$ , dan $t_{tabel} = 2,01$ , yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ ( $0,037 \leq 2,01$ ). Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe

			Scramble berbantuan Media.
2.	Ifa Ulfatun Hasanah / 2020	"Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Scramble Terhadap Peningkatan Keterampilan Menyusun Kalimat Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Di Mi Sirojul Huda Kayen Pati"	Untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat, siswa kelas III Bahasa Indonesia di MI Sirojul Huda Kayen Pati tahun pelajaran 2020-2021 menggunakan model pembelajaran scramble. Hasil uji regresi, uji F, dan uji t masing-masing menunjukkan bahwa rtabel lebih kecil dari rhitung, masing-masing 0,325 dan 0,334. Nilai thitung lebih besar dari -ttabel, yaitu 0,176 lebih besar dari -1,6, dan nilai $\mu = 43,02$ ditemukan karena berada di antara 43 dan 72.
3.	Nur Islamiyah, Sitti Aida, Azis, Tarman, Nadira, Aziz Thaba / 2022	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scrambel Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar	Hasil analisis pengujian menunjukkan bahwa ketuntasan siswa dalam eksperimen meningkat dari hanya 32% menjadi 89%. Nilai Ftabel pada taraf signifikansi 5% adalah 3,52 dan nilai Ftabel pada taraf signifikansi 1% adalah 5,93, masing-masing menunjukkan nilai Fhitung lebih besar daripada nilai Ftabel pada taraf signifikansi 5% dan 1%. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif dengan media teka-teki memiliki dampak yang signifikan pada kemampuan siswa.
4.	Octavian Muning Sayekti / 2020	Peningkatan motivasi membaca permulaan melalui metode scramble kalimat	Hasil observasi dan angket yang diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa metode scramble dapat mendorong siswa untuk membaca materi tematik di kelas 2 di SD Negeri Pandeyan. Siswa yang mengatakan metode scramble menyenangkan

		pada siswa Kelas 2	menunjukkan minat yang lebih besar untuk belajar. Hampir 50% siswa menyatakan bahwa pelajaran itu menyenangkan mereka selama siklus pertama. Namun, setelah metode scramble diterapkan di siklus kedua, 71% siswa menyatakan bahwa pelajaran itu menyenangkan mereka, dan 85% siswa menyatakan bahwa pelajaran itu menyenangkan mereka. Semangat belajar siswa tidak berubah; hanya 36,7 persen siswa mengatakan mereka ingin mengikuti pelajaran selama prasiklus. Namun, pada siklus pertama, angka itu meningkat menjadi 57% dan 78%. Selain itu, siswa cenderung membaca bagian pertama. Menurut penelitian, keaktifan siswa dalam apersepsi meningkat dari hanya 43,3% pada siklus I menjadi 50% dan 78% pada siklus II. Keaktifan siswa dalam KBM juga meningkat dari hanya 23,3% pada siklus I menjadi 57% dan 78% pada siklus II. Sebaliknya, keaktifan siswa dalam kegiatan tanya jawab sebelumnya meningkat dari hanya 23,3% pada siklus I menjadi 78% pada siklus II.
5.	Erlisa Wulansari, Hetilaniar, Putri Dewi Nurhasana / 2022	Pengaruh Model Pembelajaran Scramble terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas III SDN	Pengaruh model pembelajaran scramble terhadap kemampuan membaca siswa di kelas III SDN 138 Palembang ditemukan oleh peneliti. Siswa dalam eksperimen menunjukkan kemampuan yang lebih baik saat menggunakan model ini. Nilai kelas eksperimen rata-rata adalah 76, sedangkan nilai kelas kontrol rata-rata adalah 57,6. Nilai



		138 Palembang	thitung sebesar 2.991 lebih besar dari nilai tabel sebesar 2.787 dengan taraf signifikan uji-t. Karena nilai $\alpha$ 0,05 dan $df = 48$ , $H_a$ dan $H_0$ diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran scramble mempengaruhi kemampuan membaca siswa di kelas III SDN 138 Palembang.
--	--	---------------	--

Seperti yang ditunjukkan dalam tabel di atas, peneliti sedang menyelidiki bagaimana siswa di sekolah dasar dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif Scramble. Banyak hal yang sama dan berbeda antara dua penelitian ini. Untuk memulai, saya menemukan beberapa kemiripan dengan penelitian Dwi Handayani 2019. Mereka memiliki kesamaan dalam penelitian yang dia lakukan, yang dia beri judul "Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Papan Baca Pintar Dengan Metode Kata Lembaga Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan." Peneliti Genially menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa membaca kata-kata awal, sedangkan peneliti Dwi Handayani menggunakan papan baca. Ini menunjukkan perbedaan antara kedua peneliti. Tempat penelitian juga berbeda. Sebagai lokasi, peneliti Dwi Handayani memilih SD Muhammadiyah Tarakan.

Studi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Scramble Terhadap Peningkatan Keterampilan Menyusun Kalimat Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Di Mi Sirojul Huda Kayen Pati" berada di urutan kedua. Studi 2020 ini ditulis oleh Ilfa Ulfatun Hasanah. Kedua peneliti tersebut membahas atau menyelidiki model pembelajaran Scrambel dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga judul ini sesuai. Sebaliknya, metode pembelajaran yang digunakan oleh peneliti ini dan peneliti Ilfa Ulfatun Hasanah berbeda. Peneliti ini menggunakan Genially untuk membantu siswa membaca kata-kata awal, tetapi peneliti ini tidak. Salah satu perbedaan adalah tempat yang dipilih peneliti untuk melakukan penelitian.

Penelitian tahun 2022 dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran

Kooperatif Scrambel Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar"Berada di urutan ketiga. Penelitian ini dilakukan oleh Nur Islamiyah, Sitti Aida, Azis, Tarman, Nadira, dan Aziz Thaba. Meskipun demikian, ada perbedaan yang signifikan antara dua kelompok peneliti yang dipilih untuk melakukan penelitian tersebut. Selain itu, hal ini berlaku untuk lokasi penelitian. Peneliti Nur Islamiyah Sitti Aida, Azis, Tarman, Nadira, dan Aziz Thaba memilih untuk melakukan penelitian mereka di SD Islam Terpadu Al-Fatih. Sekolah Dasar Linggar 1, Rancaekek juga dipilih oleh orang lain.

Pada urutan keempat, ada hubungan antara peneliti dan Octavian Muning Sayekti (2022) dengan judul Peningkatan motivasi siswa untuk membaca awal menggunakan metode scramble kalimat pada siswa Kelas 2. Judul ini sebanding dengan judul peneliti lain yang membahas atau meneliti model pembelajaran Scrambel untuk membaca awal siswa Kelas 2. Namun, karena ada perbedaan pendapat antara peneliti dan peneliti Octavian Muning Sayekti (2022) tentang lokasi penelitian, peneliti memilih SPeneliti Erlisa Wulansari, Hetilaniar, dan Putri

Dewi Nurhasana (2022) melakukan penelitian berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas III SDN 138 Palembang", yang menerima urutan kelima. Peneliti Erlisa Wulansari, Hetilaniar, dan Putri Dewi Nurhasana berbeda dari peneliti lain dalam membahas atau menyelidiki model pembelajaran Scrambel. Selain itu, para peneliti berbeda dalam memilih lokasi penelitian mereka. Erlisa Wulansari, Hetilaniar, dan Putri Dewi Nurhasana memilih SDN 138 Palembang, sementara peneliti lain memilih SD Linggar 1, Rancaekek.

### **C. Kerangka Pemikiran**

Menurut Widayat dan Amirullah dalam Syahputri, Fallenia, dan Syafitri (2023, hlm. 161), kerangka berpikir, juga dikenal sebagai kerangka konseptual, adalah skema konsep yang menjelaskan bagaimana berbagai faktor yang telah ditentukan sebagai masalah penting berinteraksi dengan teori. Selain itu, kerangka berpikir digunakan untuk memberikan penjelasan singkat tentang gejala yang menjadi subjek penelitian.

Pembelajaran literasi membaca sangat penting untuk mendapatkan informasi dan memulai komunikasi. Namun, banyak siswa meninggalkan sekolah karena membaca menjadi membosankan dan sulit. Orang beralih dari membaca ke bermain game dan menonton televisi saat teknologi berkembang. Salah satu teknik baru yang harus diterapkan oleh guru adalah mengubah model siswa dari yang biasa menjadi menarik. Guru juga harus menggunakan aplikasi pendidikan yang menarik. Penelitian ini menggunakan model kooperatif tipe scramble untuk masalah di atas. Model ini menunjukkan bahwa anak-anak lebih terlibat dalam kegiatan belajar daripada orang lain. Siswa dididik untuk bekerja sama setiap saat untuk menyelesaikan tugas. Setelah itu, siswa dilatih untuk memecahkan masalah pembelajaran. Di sini, tidak hanya model yang digunakan, tetapi juga media web yang digunakan, yang memiliki fitur yang menarik yang mendorong anak untuk belajar membaca. Siswa diminta untuk mencari kata-kata yang ceria untuk memperkaya kosa kata mereka. Ini dilakukan untuk meningkatkan daya tarik literasi membaca bagi siswa. Itu terkait dengan kerangka pemikiran yang umum.

### **Kerangka Pemikiran**

## **D. Asumsi Dan Hipotesis**

### **1. Asumsi**

Asumsi, menurut Muqtazar (2022, hlm. 57), didefinisikan sebagai anggapan atau dugaan sementara yang belum dapat dibuktikan benar dan membutuhkan pembuktian langsung. Menurut beberapa orang, asumsi juga berarti memperkirakan keadaan tertentu yang belum terjadi. Arti asumsi adalah suatu

skenario untuk melakukan simulasi keadaan yang mungkin terjadi dengan mempertimbangkan banyak faktor yang kompleks dan menyeluruh.

Studi ini bertujuan untuk membandingkan pembelajaran konvensional dengan literasi baca siswa di kelas II SD Linggar 1 dengan menggunakan *web genially* dan model pembelajaran kooperatif *tipe scramble*.

## **2. Hipotesis**

a. Ho: Tidak dapat pengaruh pada model pembelajaran kooperatif tipe scramble berbantuan website Genially terhadap kemampuan membaca permulaan.

Ha: Terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran kooperatif *tipe scramble* berbantuan *website Genially* terhadap kemampuan membaca permulaan.

b. Ho: Tidak terdapat peningkatan kemampuan membaca permulaan menggunakan model kooperatif *tipe scramble* berbantuan *website genially*

Ha: Terdapat Peningkatan kemampuan membaca permulaan menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe scramble* berbantuan *website Genially*.