

## **BAB II**

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

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

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

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

Sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran guru atau pendidik harus dapat mengelola pembelajaran dengan baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Untuk mengelola pembelajaran pendidik harus dapat membuat rangkaian atau desain pembelajaran yang dapat menghubungkan berbagai komponen pembelajaran dengan menggunakan sebuah prosedur yang dapat ditempuh melalui model pembelajaran. Model pembelajaran menurut Joyce dan Weil dalam Magdalena dkk. (2024, hlm. 4) dapat diartikan sebagai sebuah rencana atau pola yang digunakan dalam membentuk kurikulum atau rencana pembelajaran dalam jangka panjang. Selain itu, model pembelajaran dapat digunakan dalam merancang bahan-bahan pembelajaran serta digunakan oleh pendidik untuk membimbing kelas dan lain sebagainya. Berbeda dengan pendapat di atas, Hendracipta (2021, hlm. 2) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan sebuah kerangka konseptual yang dapat menunjukkan langkah-langkah atau tahapan-tahapan secara sistematis sebagai pedoman untuk merencanakan atau melaksanakan pembelajaran di dalam kelas sehingga pendidik dapat mengelola atau mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik dengan baik dan optimal. Model pembelajaran dapat diartikan sebagai konsep atau gambaran proses pembelajaran yang harus dilalui oleh pendidik dan peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Model pembelajaran menurut Octavia (2020, hlm. 13) adalah sebuah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur secara sistematis atau teratur dalam mengorganisasi atau mengatur kegiatan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan atau kompetensi belajar secara maksimal. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan sebuah rancangan pelaksanaan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) agar dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami, serta sesuai dengan urutan dalam pembelajaran. Model pembelajaran dinilai

sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, karena selama proses pembelajaran peserta didik dituntut untuk fokus dan berperan aktif. Sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tingginya, selain itu peserta didik dapat mengasah kekompakkan dan kerja sama dalam sebuah tim atau kelompok dengan teman sebayanya. Sejalan dengan pendapat di atas, Asyafah (2019, hlm. 22) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah sebuah rancangan atau pola konseptual yang mempunyai nama dan langkah-langkah yang sistematis untuk dapat digunakan dalam menyusun kurikulum, menyusun materi, mengatur aktivitas peserta didik, memberi petunjuk bagi pendidik dalam menjalankan kegiatan pembelajaran, mengatur pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang dapat mendukung perkembangan peserta didik, membantu mengarahkan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan dan membantu dalam mengevaluasinya (mengukur, menilai dan memberikan *feedback*).

Berdasarkan beberapa pengertian dari model pembelajaran yang telah dijabarkan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu strategi atau pola yang digunakan untuk merancang proses pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik dan kemampuan peserta didik. Penggunaan model pembelajaran dapat membantu pendidik mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi secara optimal. Selain itu, model pembelajaran juga membantu meningkatkan kualitas pembelajaran serta mengembangkan kemampuan peserta didik secara efektif dan efisien.

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

Pada hakikatnya model pembelajaran mencakup konsep yang lebih komprehensif daripada sekadar strategi, metode, teknik, atau pendekatan pembelajaran. Untuk memastikan bahwa proses pembelajaran dengan model pembelajaran berjalan optimal, harus memperhatikan beberapa ciri khas yang terkandung dalam model pembelajaran tersebut. Menurut Mujahidah dan Riyadhi (2023, hlm. 28) ciri-ciri model pembelajaran meliputi:

- 1) *The social system* atau sistem sosial, yang berarti di dalam model pembelajaran harus memuat penjelasan mengenai kedudukan atau peran yang harus dilakukan oleh pendidik ataupun peserta didik selama melangsungkan atau mengaplikasikan kegiatan pembelajaran.

- 2) *Principles of reaction* atau prinsip respon, yang berarti model pembelajaran harus dapat membuktikan bagaimana pendidik memberikan respon kepada peserta didik terhadap apa yang telah dikerjakannya.
- 3) *Support system* atau sistem pendukung, yang berarti model pembelajaran harus dapat menunjukkan atau menentukan materi, alat atau perlengkapan yang dapat mendukung proses kegiatan pembelajaran.
- 4) *Phasing* atau fase, yang berarti dalam model pembelajaran harus dapat menjelaskan rangkaian kegiatan yang akan dilakukan oleh pendidik dan peserta didik, meliputi aktivitas awal atau pembuka pembelajaran, kegiatan inti, kegiatan evaluasi sekaligus penutup atau akhir pembelajaran.

Octavia (2020, hlm. 14-15) menyatakan bahwa sifat atau ciri dalam model pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Dalam model pembelajaran harus terdapat prosedur yang sistematis, karena model pembelajaran merupakan sebuah prosedur yang disusun secara sistematis untuk dapat memodifikasi perilaku peserta didik selama proses pembelajaran berdasarkan asumsi-asumsi tertentu.
- 2) Hasil dari pembelajaran ditetapkan dengan khusus, karena dengan di dalam setiap model ditentukan tujuan pembelajaran apa yang harus dicapai peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Penetapan lingkungan belajar disesuaikan secara khusus atau spesifik dengan model pembelajaran yang digunakan.
- 4) Dengan adanya model pembelajaran dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran yang dapat dilihat dari perilaku peserta didik setelah pembelajaran dengan menggunakan atau menyelesaikan urutan model.
- 5) Semua model pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam berinteraksi dan bereaksi terhadap lingkungan disekitarnya.

Selain ciri-ciri yang telah diungkapkan di atas, Asyafah (2019, hlm. 23-34) menyatakan bahwa ciri-ciri dari model pembelajaran adalah 1) model pembelajaran mempunyai teoretik yang rasional atau logis, biasanya dalam teoretik ini model pembelajaran disusun oleh para pencipta atau pengembang yang ahli dibidangnya, 2) model pembelajaran memiliki landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran

yang diharapkan, 3) model pembelajaran dapat mengatur tingkah laku atau interaksi diantara pendidik dan peserta didik agar dapat menjalankan pembelajaran dengan model yang telah ditentukan secara tepat, serta 4) model pembelajaran dapat menciptakan sebuah lingkungan belajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan maksimal.

Berdasarkan ciri-ciri model pembelajaran yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diketahui bahwa model berperan penting dalam mendukung pembelajaran, sehingga pendidik harus dapat menyesuaikan karakteristik materi pembelajaran dengan model yang akan dipilihnya. Kesesuaian pemilihan model dengan materi yang akan diajarkan oleh pendidik akan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien.

### **c. Manfaat Model Pembelajaran**

Manfaat atau dampak yang akan ditimbulkan dari penggunaan model pembelajaran menurut Asyafah (2019, hlm. 25) dapat digolongkan kedalam dua kelompok, yaitu: *Intructional effect*, yang berarti dampak akan dirasakan langsung oleh pendidik maupun peserta didik dan *Nurturant effect*, yang berarti dampak yang akan dirasakan selain dari hasil belajar sebagai dampak pengiring atau penyerta. Misalnya pada penggunaan model pembelajaran *examples non examples*, maka *Intructional effect* atau dampak yang akan langsung dirasakannya adalah 1) membuat peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, 2) meningkatkan keberanian peserta didik dalam berpendapat atau menyampaikan gagasannya sendiri, 3) membuat peserta didik aktif dalam berdiskusi baik dengan teman sebayanya maupun dengan pendidik, dan 4) peserta didik dapat melakukan pengamatan serta pembelajaran secara mandiri. Sedangkan *Nurturant effect* atau dampak pengiringnya, yaitu: 1) dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama dengan teman sebayanya, 2) peserta didik akan lebih memiliki sikap bertanggung jawab, 3) membuat peserta didik lebih berusaha dalam memahami materi yang akan dipelajarinya, dan 4) dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan permasalahan. Berbeda dengan pendapat di atas, Octavia (2020, hlm. 15-16) menyatakan bahwa manfaat dari penggunaan model pembelajaran dapat berdampak pada pendidik dan peserta didik. Berikut ini manfaat dari model pembelajaran:

- 1) Manfaat yang didapatkan pendidik, yaitu:
  - a) Model pembelajaran membantu pendidik dalam menjalankan proses pembelajaran dengan lebih terstruktur. Model ini mengatur langkah-langkah yang akan diambil oleh pendidik dan peserta didik, yang mencakup pengaturan waktu, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, kemampuan peserta didik dalam menyerap materi, serta pemilihan media pendukung yang tepat.
  - b) Model pembelajaran mendukung pendidik dalam mendorong peserta didik untuk menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.
  - c) Model pembelajaran memfasilitasi pendidik dalam menganalisis perilaku peserta didik, baik secara individu maupun dalam kelompok, dengan waktu yang terbatas.
  - d) Model pembelajaran mempermudah pendidik dalam menyusun bahan untuk evaluasi atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan, memperbaiki, atau menyempurnakan kualitas pembelajaran..
- 2) Manfaat yang didapatkan peserta didik, yaitu:
  - a) Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berperan aktif.
  - b) Memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.
  - c) Menambah semangat dan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran.
  - d) Dapat membantu peserta didik lebih mengetahui kemampuannya sendiri, baik di dalam pekerjaan kelompok maupun individu secara objektif.

Model yang digunakan dalam pembelajaran memiliki berbagai manfaat, menurut Arifin dan Hasbi (2020, hlm. 784) manfaat dari model pembelajaran meliputi dengan adanya model pembelajaran dapat memudahkan pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran dapat digunakan sebagai acuan atau panduan untuk melaksanakan dan merancang segala aktivitas atau kegiatan secara terstruktur.

Berdasarkan beberapa manfaat model pembelajaran yang telah dipaparkan di atas, dapat diketahui bahwa model pembelajaran selain berdampak pada pembelajaran itu sendiri dapat berdampak pada pendidik dan peserta didik juga. Maka dari itu pendidik harus dapat mengetahui berbagai jenis model pembelajaran, agar dapat menyesuaikannya dengan materi yang akan diajarkan, sehingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai oleh peserta didik.

#### **d. Jenis-Jenis Model Pembelajaran**

Model pembelajaran mengandung berbagai strategi atau pendekatan yang berbeda untuk mencapai tujuan pembelajaran, sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran pendidik harus dapat mengetahui berbagai jenis model pembelajaran agar mudah memilih model pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Setyosari dalam Asyafah (2019, hlm. 24) membagi model pembelajaran menjadi 3 jenis, yaitu:

##### 1) Model pembelajaran konseptual

Model konseptual merupakan sebuah model pembelajaran yang bersifat analitis. Model ini menjelaskan pengembangan komponen dan hubungan antara komponen satu dengan komponen lainnya. Karakteristik dari model pembelajaran ini adalah penjelasan mengenai hubungan antar komponen. Pada model ini komponen yang dijelaskan tidak memperhatikan urutan dari tahapan pembelajaran. Selain bersifat analitis model pembelajaran konseptual bersifat konstruktivistik yang berarti urutan atau tahapan dalam pembelajaran dengan model ini bersifat terbuka, berulang dan fleksibel.

##### 2) Model pembelajaran prosedural

Model prosedural merupakan sebuah model pembelajaran yang bersifat deskriptif, dimana dengan model ini pembelajaran akan menggambarkan sebuah pola, alur ataupun langkah-langkah yang harus diikuti oleh pendidik dan peserta didik untuk dapat menghasilkan produk atau karya tertentu dalam proses pembelajaran. Karakteristik yang ditonjolkan dari model pembelajaran prosedural adalah tahapan-tahapan atau urutan langkah-langkah yang harus diikuti, mulai dari langkah awal hingga langkah terakhir secara teratur.

##### 3) Model pembelajaran sistematis

Model sistematis merupakan sebuah model pembelajaran yang dapat menggambarkan sesuatu objek dalam hubungan yang teratur, logis. Dengan model pembelajaran ini objek yang digambarkan dapat membentuk suatu sistem yang utuh, menyeluruh dan terpadu. Sehingga dari hasil penggambaran sesuatu objek ini peserta didik mampu menjelaskan rangkaian sebab dan akibat yang menyakut objek tersebut dengan tepat.

Magdalena dkk. (2024, hlm. 7-16) menyatakan bahwa model yang dapat dipilih oleh pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, sebagai berikut: 1) model pembelajaran kontekstual, 2) model pembelajaran kooperatif, 3) model pembelajaran kuantum, 4) model pembelajaran terpadu, 5) model berbasis masalah (*Problem Based Learning/PBL*) dan 6) model berbasis proyek (*Project Based Learning/PJBL*). Selain itu, menurut Handayani dkk. (2020, hlm. 21) jenis model pembelajara dibagi sebagai berikut: 1) *Direct Instruction Model* (model pembelajaran langsung), 2) *Cooperative Learning* (model pembelajaran kooperatif), 3) *Problem Based Learning* (model pembelajaran berbasis masalah), 4) *Student Centered Learning* (model pembelajaran berbasis SCL), 5) *Contextual Teaching Learning* (model pembelajaran kontesktual), 6) Model berbasis PAIKEM, 7) dan Model berbasis konstruktivistik

Berdasarkan jenis-jenis model pembelajaran yang telah dipaparkan di atas, dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran pendidik harus dapat menyesuaikan model dengan materi yang akan diajarkannya, karena jika pendidik keliru dalam memilih model yang sesuai dengan pembelajaran, hal ini dapat menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak efektif, selain itu tidak sesuai model pembelajaran dapat mempengaruhi kecepatan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Maka dari itu ketepatan atau kesesuaian pendidik dalam memilih model pembelajaran menjadi kunci penting yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Dalam penelitian ini model pembelajaran yang akan dipilih adalah model *cooperative learning*.

## **2. Model Pembelajaran *Cooperative Learning***

Model *cooperative learning* merupakan sebuah model yang di dalam pembelajarannya menekankan pada interaksi atau kerjasama antar anggota di dalam kelompok baik kelompok kecil maupun kelompok besar yang telah diatur oleh pendidik selama proses pembelajaran berlangsung. Model *cooperative learning* melibatkan keaktifan peserta didik, sehingga peserta didik dapat meningkatkan pemahaman serta penguasaan materi yang diajarkan secara bersama-sama. Dengan model ini peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi dari pendidik saja, akan tetapi peserta didik dapat berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran (Magdalena dkk., 2024, hlm. 9).

Handayani dkk. (2020, hlm. 24) menyatakan model pembelajaran *cooperative* merupakan sebuah model yang mengkonstruksikan konsep atau materi pembelajaran dengan cara membuat peserta didik membentuk kelompok, peserta didik dimaksudkan untuk berkerja sama dan saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk membuat peserta didik lebih khsif dalam pembelajaran maka peserta didik akan dikelompokan dalam kecil yang terdiri dari 4-5 orang. Untuk mengukur keberhasilan pembelajaran, peserta didik akan diminta pertanggungjawaban hasil belajarnya dengan membuat laporan atau presentasi secara berkelompok. Pegaplikasian model *cooperative* di dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan beberapa tipe sebagai berikut: 1) *Jigsaw*, 2) *Student Team Achivement Division* (STAD), 3) *Think Pair Share* (TPS), 4) *Grup Investigation* (GI), 5) *Teams Games Tournament* (TGT), 6) *Cooperaitve Integrated Reading and Composition* (CIRC) dan 7) *Exempel Non Exempel*.

Sejalan dengan pendapat di atas, Nurhayati (2021, hlm. 25) menyatakan bahwa model *cooperative* merupakan sebuah model pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik yang satu dengan yang lain, untuk saling bekerja sama dan bergantung satu sama lainnya, sehingga dapat menyelesaikan tugas yang diterimanya dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih mudah. Pada implementasi pembelajaran menurut Octavia (2020, hlm. 25) model pembelajaran *cooperative* dibagi menjadi beberapa model yaitu: *Think Pair Share* (TPS), *Numbered Heals Toghther* (NHT), *Teams Games Tournament* (TGT), *Student Team Achivement Division* (STAD), *Crouse Review Horay* (CRH), *Grup Investigation* (GI), *Picture and Picture, Take and Give, Role Playing, Talking Stick, Make a Macth, Cooperative Script, Scramble*, dan *SQ4R*.

Berdasarkan beberapa pengertian model *cooperative learning* yang telah dipaparkan di atas, dapat diketahui bahwa model *cooperative* merupakan sebuah model yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan bekerja sama dengan teman sebayanya, baik dalam kelompok besar maupun kecil. Dengan model ini pendidik dapat membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran serta menyelesaikan tugasnya dengan cepat dan maksimal. Untuk dapat membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, pada penelitian ini peneliti akan menggunakan model *cooperative script*.



### **3. Model *Cooperative Script***

#### **a. Pengertian Model *Cooperative Script***

Model *cooperative script* merupakan model pembelajaran yang membuat peserta didik berkerja dalam kelompok kecil atau berpasangan, kemudian peserta didik secara bergiliran merangkum bagian-bagian materi yang dipelajarinya dan mempresentasikan ranguman materi tersebut secara lisan (Viska dkk., 2023, hlm. 68). Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Pratiwi (2016, hlm. 84-85) model pembelajaran *cooperative script* adalah sebuah model pembelajaran dimana peserta didik di arahkan untuk bekerja secara berpasangan, setelah itu peserta didik secara bergantian akan mempresentasikan atau mengungkapkan apa yang telah dipelajari atau dikerjakanya. Dengan model ini peserta didik dapat meningkatkan kemampuan bekerjasamanya secara efektif,

Meilani dan Sutarni (2016, hlm. 182) berpendapat bahwa model *cooperative script* merupakan sebuah model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik terlibat secara aktif dan mandiri dalam kegiatan pembelajaran. Selain membuat peserta didik aktif, model pembelajaran ini dapat membuat peserta didik untuk berpikir secara sistematis dan berkonsentrasi penuh atau fokus pada materi pembelajaran. Dengan model pembelajaran ini peserta didik tidak akan hanya terpaku kepada pendidik yang menjadi sumber pembelajarannya, akan tetapi peserta didik akan mencari dan mengembangkan sumber belajarnya sendiri. Model *cooperative script* juga dapat membuat peserta didik meningkatkan kemampuannya dalam berkerja sama dengan teman sebayanya, karena dalam pembelajaran dengan model ini peserta didik akan memiliki dua peran yang dilakukan secara bergantian. Dengan adanya model ini dalam pembelajaran, peserta didik dapat meningkatkan kemampuannya untuk saling mengingatkan dan memberikan gagasan atau ide yang mereka punya.

Berbeda dengan pendapat di atas, menurut A'la dalam Nurhayati (2021, hlm. 25-26) model pembelajaran *cooperative script* dapat diartikan sebagai Skrip kooperatif yang berarti sebuah model pembelajaran dimana pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan aktifitas pembelajaran di dalam ruangan kelas dengan kelompok kecil atau secara berpasangan untuk mengikhtisarkan atau mempresentasikan bagian dari materi yang dipelajarinya

secara lisan. Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Rahmi dkk. (2021, hlm. 34) model *cooperative script* adalah sebuah model pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat dan kemampuan menyimak peserta didik, karena dalam model *cooperative script* peserta didik akan diarahkan untuk berkerja sama secara berpasangan dan bergantian untuk mengikhtisarkan atau mempresentasikan rangkuman dari bagaian materi yang dipelajarinya.

Berdasarkan beberapa pengertian model *cooperative script* yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa model *cooperative script* merupakan sebuah model yang mengatur peserta didik untuk dapat berkerja sama dalam sebuah kelompok kecil atau berpasangan, sehingga peserta didik dapat berkerja sama dengan teman sebayanya. Dalam model ini peserta didik akan lebih aktif karena mereka memiliki perannya masing-masing, dengan dimilikinya peran yang berbeda antar peserta didik, mereka dapat saling mengingatkan kesalahan dan memberikan gagasan atau ide yang mereka punya satu sama lain.

## **b. Kelebihan Dan Kekurangan Model Cooperative Script**

### **1) Kelebihan Model Cooperative Script**

Kelebihan atau keunggulan yang dimiliki oleh model *cooperative script* dalam pembelajaran menurut Sagala dkk. (2019, hlm. 38) dapat dijabarkan sebagai berikut: a) dapat membantu peserta didik dalam melatih pendengaran, ketelitian, kecermatan pada saat menyimak, b) dapat membuat peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran karena dalam model *cooperative script* peserta didik memiliki perannya masing-masing, serta c) dapat membantu peserta didik dalam melatih mengungkapkan atau mengkoreksi kesalahan teman kelompoknya pada saat membicarakan hasil pekerjaan masing-masing. Huda dalam Nurhayati (2021, hlm. 29) menyatakan kelebihan yang dimiliki oleh model *cooperative script*, sebagai berikut:

- a) Dengan menerapkan model *cooperative script* dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampaun dan keberaniannya dalam mengungkapkan ide-ide atau gagasan baru yang telah dipelajarinya,
- b) Peserta didik dapat mencari sumber belajarnya sendiri, baik dari bahan yang dibacanya maupun dari teman syang ada dalam kelompoknya,

- c) Peserta didik dapat menumbuhkan atau meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya selama pembelajaran,
- d) Dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapinya, dengan membandingkan ide yang diungkapkannya secara verbal dengan ide peserta didik lainnya,
- e) Dengan model *cooperative script* pendidik dapat membantu peserta didik dalam menumbuhkan rasa saling menghormati antar teman sebayanya sehingga seluruh peserta didik baik yang pandai maupun yang tidak dapat menyampaikan pendapat, ide maupun gagasan yang telah ditemukannya.

Salah satu kelebihan model *cooperative script* menurut Budiyanti dalam Rahmi dkk. (2021, hlm. 34) adalah dapat membuat peserta didik berperan aktif selama mengikuti kegiatan pembelajaran, karena dengan model ini peserta didik memiliki perannya masing-masing sehingga peserta didik lebih fokus dalam pembelajaran. Selain itu dengan model ini peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dan keberaniannya dalam berbicara dan juga meningkatkan kemampuannya dalam mendengar atau menyimak.

Berdasarkan beberapa kelebihan model *cooperative script* yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model *cooperative script* adalah dapat membantu peserta didik dalam melatih kemampuan pendengaran, ketelitian, kecermatan, kerja sama dengan teman sebayanya, selain itu dengan model ini peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran karena memiliki perannya sendiri.

## **2) Kekurangan Model Cooperative Script**

Fuadah dalam Nurhayati (2021, hlm. 29) menyatakan bahwa kekurangan dalam penggunaan model *cooperative script* dalam pembelajaran, meliputi: a) dalam proses pembelajaran waktu yang dibutuhkan lebih lama dari model lainnya oleh karena itu dalam penerapan pembelajaran dengan model ini pendidik harus dapat merencanakannya secara optimal sehingga waktu yang disediakan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan secara maksimal, b) model pembelajaran *cooperative script* hanya dapat digunakan pada mata pelajaran tertentu aja, dan c) pengoreksian hanya dapat dilakukan pada dua orang saja tidak dapat lebih.

Budiyanti dalam Rahmi dkk. (2021, hlm. 34) menyatakan bahwa kekurangan dalam penggunaan model *cooperative script* adalah model ini hanya dapat dilakukan oleh dua orang saja didalam satu kelompok, sehingga pada saat pengoreksian hanya terbatas pada dua orang atau pemeran itu saja tidak dapat lebih dari itu, sehingga dengan model *cooperative script* dapat menyita lebih banyak waktu dari pada model pembelajaran lainnya. Selain itu, dengan model *cooperative script* pendidik sebagai tenaga pendidik harus dapat mengorganisir atau mengatur situasi dan kondisi kelas tetap terjaga agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan optimal. Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Miftahul dalam Nofianti (2019, hlm. 54-55) kekurangan atau kelemahan yang dimiliki oleh model *cooperative script* adalah

- a) Perasaan yang dimiliki peserta didik dapat mempengaruhi jalannya kegiatan pembelajaran, misalnya peserta didik memiliki ketakutan atau rasa kurang percaya diri dapat membuat mereka mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide atau gagasannya,
- b) Dengan model *cooperative script* dapat menyita banyak waktu dalam proses menjelaskan kepada peserta didik,
- c) Pendidik harus terus melaporkan penampilan dan tugas peserta didik selain itu pendidik harus menghitung hasil persentasi setiap kelompok,
- d) Pendidik maupun peserta didik akan mengalami kesulitan dalam membentuk sebuah kelompok yang solid dan dapat bekerja sama dengan baik dan teratur, karena hanya ada dua orang dalam setiap kelompoknya jika kelas memiliki jumlah peserta didik yang ganjil akan ada satu peserta didik yang tersisihkan dari pembuatan kelompok,
- e) Pendidik akan mengalami kesulitan untuk menilai peserta didik secara individu dikarenakan peserta didik berada di dalam kelompok.

Berdasarkan beberapa kekurangan model *cooperative script* yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari model *cooperative script* adalah hanya dapat dilakukan dalam kelompok kecil atau berpasangan dan pengoreksian hanya dapat dilakuka pada dua orang itu saja, sehingga pendidik harus merencanakan pembelajaran secara optimal karna dapat memakan waktu pembelajaran yang relatif lebih lama.

### c. Langkah-Langkah Penggunaan Model *Cooperative Script*

Langkah-langkah dalam menerapkan model *cooperative script* pada pembelajaran, menurut Pratiwi (2016, hlm. 85) dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Pendidik menampilkan sebuah materi di depan kelas, selanjutnya peserta didik menyimak materi tersebut dengan baik,
- 2) Setelah kegiatan menyimak peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan pendidik, tugas yang digunakan dapat berupa sebuah rangkuman dari materi yang ditampilkan ataupun soal yang harus dijawab oleh peserta didik,
- 3) Pendidik membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil, berupa berpasangan dengan teman sebangkunya, lalu pendidik menetapkan siapa yang berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan menjadi pendengar terlebih dahulu,
- 4) Peserta didik yang berperan sebagai pembicara akan membacakan hasil pekerjaannya, sementara peserta didik yang berperan sebagai pendengar akan mengoreksi dan memberi tanggapan kepada pembicara,
- 5) Setelah itu peserta didik akan bertukar peran, yang awalnya berperan sebagai pembicara akan bertukar menjadi pendengar dan begitupun sebaliknya,
- 6) Setelah itu pendidik akan memberi apresiasi dan tanggapan kepada peserta didik yang telah mempresentasikan hasil pembelajarannya,
- 7) Lalu memberikan penguatan pada materi yang telah disampaikan selanjutnya pendidik menutup pembelajaran.

Armansyah dalam Nofianti (2019, hlm. 51) menyatakan bahwa langkah atau tahapan dalam menerapkan model *cooperative script* dalam pembelajaran yang tepat, sebagai berikut:

- 1) Pendidik mengatur peserta didik untuk membentuk pasangan, misalnya dengan teman sekelasnya. Kemudian, pendidik menyampaikan wacana atau materi yang harus didengarkan dengan seksama oleh peserta didik, yang kemudian membuat ringkasan menggunakan bahasa yang sederhana dan jelas.
- 2) Pendidik dan peserta didik menentukan siapa yang akan menjadi pembicara pertama dan siapa yang akan menjadi pendengar. Pembicara kemudian menyampaikan ringkasan yang telah dibuatnya, mengintegrasikan ide-ide atau gagasan dari materi yang disampaikan. Sementara itu, peserta didik yang

menjadi pendengar harus menyimak dengan cermat, memberikan umpan balik terkait ide atau gagasan yang mungkin kurang lengkap dijelaskan oleh pembicara dan membantu mengingat atau menghubungkannya dengan materi yang sebelumnya telah dipelajari.

- 3) Peserta didik bertukar peran, yang awalnya berperan sebagai pendengar kini menjadi pembicara, dan sebaliknya. Pendidik kemudian menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada hari itu berdasarkan pada proses pembelajaran yang dilakukan pendidik dan peserta didik.

Sedangkan, menurut Suprijono dalam Rifa'i (2015, hlm. 31) langkah-langkah dalam menerapkan model *cooperative script*, sebagai berikut: 1) Pendidik mengelompokkan peserta didik secara heterogen dalam kelompok kecil, misalnya dengan teman sebangkunya secara berpasangan, 2) Pendidik menampilkan materi untuk dipahami dan dibuat sebuah rangkuman, 3) Pendidik membagikan peran kepada peserta didik, ada yang berperan sebagai pendengar dan ada yang berperan sebagai pembicara, 3) Peserta didik yang berperan sebagai pembicara dapat membacakan hasil ringkasannya di depan kelas dan peserta didik yang berperan sebagai pendengar harus dapat menyimaknya dengan baik, 4) Peserta didik bertukar peran, yang awalnya menjadi pembicara sekarang menjadi pendengar dan begitupun sebaliknya, serta 5) Pendidik dan peserta didik membuat kesimpulan, lalu pendidik menguatkan materi yang telah didiskusikan dan menutup proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, pada penelitian ini langkah-langkah model *cooperative script* yang akan digunakan adalah 1) pendidik membagi peserta didik secara berpasangan, lalu berdiskusi untuk menetapkan siapa yang berperan sebagai pembicara dan siapa yang menjadi pendengar untuk yang pertama, 2) pendidik menampilkan materi setelah itu peserta didik akan membuat ringkasan materi tersebut, 3) peserta didik yang berperan sebagai pembicara akan membacakan ringkasannya, selama pembicara membacakan ringkasannya, peserta didik yang lain harus menyimak dan mengoreksi jika ada yang salah atau kurang dari ringkasan yang dibacakan oleh pembicara, 4) peserta didik bertukar peran, lalu pendidik dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran yang telah di diskusikan.

## **4. Media Pembelajaran**

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

Media pembelajaran menurut Aliansyah dkk. (2021, hlm. 120) diartikan sebagai alat atau benda yang dibawa ke dalam kelas untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Pandangan sempit ini dipengaruhi oleh perspektif kognitivisme yang menganggap proses belajar sebagai transfer pengetahuan dari pengajar ke peserta didik, yang sebagian besar terjadi di dalam kelas. Namun, jika menggunakan pandangan konstruktivisme, pengertian belajar dan media pembelajaran menjadi lebih luas. Media pembelajaran tidak hanya terbatas pada apa yang digunakan pengajar di dalam kelas, tetapi mencakup segala sesuatu di lingkungan peserta didik di mana mereka berinteraksi dan yang membantu proses belajar mengajar. Fadjarajani dkk. (2020, hlm. 6-7) menyatakan bahwa media berasal dari bahasa latin yaitu *medium*, yang secara harfiah memiliki arti tengah atau pengantar. Dengan kata lain media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar sebuah pesan atau suatu hal. Di dalam pembelajaran media dapat diartikan sebagai pembawa informasi atau pengetahuan yang akan disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik dalam interaksinya di dalam kelas. Sejalan dengan pendapat di atas, Fadilah dkk. (2023, hlm. 3) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat digunakan dalam membantu pendidik untuk dapat menjalankan atau melaksanakan pembelajaran yang lebih efektif dan optimal. Dengan adanya media yang sesuai dan mendukung selama proses kegiatan pembelajaran peserta didik akan lebih mudah memahami materi dan tidak akan hanya terpaku pada buku, modul serta papan tulis saja.

Media pembelajaran menurut Aini dan Jannah (2023, hlm. 303) adalah alat yang sangat penting untuk menciptakan proses belajar yang optimal dan menyenangkan. Dengan adanya media pembelajaran, proses belajar menjadi lebih aktif dan penuh semangat, sehingga berdampak positif pada hasil belajar. Hasil belajar yang baik terjadi karena proses belajar yang efektif, di mana semua peserta didik berperan aktif. Proses belajar yang baik dapat tercipta dengan dukungan media pembelajaran yang tepat, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan dapat mengikuti pembelajaran hingga akhir dengan penuh semangat. Adapun,

menurut Husniyah (2022, hlm. 317) media pembelajaran memiliki kedudukan yang penting dan strategis untuk membantu pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran berguna untuk memperjelas materi yang akan disampaikan oleh pendidik, dengan adanya media pembelajaran pendidik dapat menumbuhkan atau meningkatkan keinginan, motivasi dan rangsangan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian media pembelajaran yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat digunakan oleh pendidik untuk memudahkannya dalam menyampaikan informasi atau pengetahuan kepada peserta didik. Selain model pembelajaran dalam membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran media memiliki kedudukan yang penting dan strategis.

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

Penggunaan media dalam proses kegiatan pembelajaran memiliki berbagai fungsi menurut Munadi dalam Hasan dkk. (2021, hlm. 36) fungsi media pembelajaran meliputi: 1) Fungsi Media pembelajaran sebagai sumber belajar, 2) Fungsi Semantik yang berarti media dapat menambah arti atau makna dalam pembelajaran, 3) Fungsi Manipulatif yang berarti media dapat berguna dalam segala hal termasuk merekam, menampilkan sesuatu yang jauh, sesuatu yang besar dan lainnya, 4) Fungsi psikologis yang berarti media dapat mempengaruhi perasaan pengguna media tersebut, serta 5) Fungsi sosio-kultural yang berarti media dapat membantu mengatasi perbedaan kultur atau budaya yang ada dilingkungannya dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Kristanto (2016, hlm. 10-11) fungsi dari penggunaan media pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Menyampaikan pesan dalam pembelajaran lebih terstandar, dengan adanya media pembelajaran materi atau pesan yang disampaikan oleh pendidik satu dengan lainnya akan sama, tidak akan ada kesenjangan dalam penyampaian materi antar pendidik satu dengan lainnya.
- 2) Menghindari penafsiran yang berbeda, dengan adanya media pendidik dapat menghindari perbedaan penafsiran yang terjadi diantara pendidik, sehingga peserta didik tidak akan mendapatkan kesenjangan penerimaan materi.



- 3) Proses pembelajaran lebih menarik dan jelas, dengan adanya media dapat memuat informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Selain itu media dapat membantu pendidik dalam membangun suasana pembelajaran menjadi lebih hidup.
- 4) Pembelajaran lebih interaktif, adanya media dalam proses pembelajaran dapat menjalin komunikasi lebih aktif dan dilakukan dua arah, sehingga dapat menghindarkan pendidik berbicara satu arah tanpa timbal balik dari peserta didik.
- 5) Mengefektifkan waktu dan tenaga, dengan adanya media pembelajaran dapat membantu peserta didik lebih mudah dalam memahami materi, sehingga pendidik tidak perlu menjelaskan secara berulang.
- 6) Meningkatkan kualitas hasil pembelajaran peserta didik, dengan adanya media peserta didik dapat menyerap materi secara mendalam dan utuh dengan adanya media pembelajaran. Peserta didik tidak hanya mendengar informasi dari pendidik saja akan tetapi dapat mengamati dan lain sebagainya.
- 7) Mengadakan proses pembelajaran di mana dan kapan saja, dengan penggunaan media pembelajaran peserta didik dapat lebih leluasa dalam mengadakan pembelajaran tanpa perlu terlalu tergantung pada pendidik.
- 8) Menumbuhkan sikap positif peserta didik, pada pembelajaran dengan media yang menarik dapat membuat peserta didik lebih menyukai ilmu pengetahuan.
- 9) Membuat pendidik berperan lebih positif dan produktif, media dapat membuat pendidik berbagi peran dengan peserta didik, sehingga pendidik dapat memiliki banyak waktu dalam memberikan perhatian pada kesulitan belajar peserta didik, pembentukan karakter, motivasi belajar dan lainnya.

Berdasarkan beberapa fungsi media pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keefektivan dan keefesiensian proses pembelajaran, dengan adanya media pada proses pembelajaran diharapkan peserta didik dapat lebih memperhatikan pembelajaran sehingga peserta didik dapat memperoleh informasi atau pengetahuan dan dapat meningkatkan keterampilan peserta didik, selain itu dengan adanya media dapat membantu pendidik dalam mengembangkan suasana belajar serta memudahkannya dalam menyampaikan materi pembelajaran.

### **c. Manfaat Media Pembelajaran**

Terdapat berbagai manfaat yang dapat diperoleh dengan menggunakan media dalam pembelajaran, media bermanfaat dalam membantu peserta didik dan pendidik dalam mengadakan pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media dalam proses pembelajaran dapat berpengaruh positif bagi iklim atau suasana pembelajaran. Maka penting sekali bagi pendidik untuk dapat menggunakan media yang sesuai, sehingga pendidik dapat menciptakan iklim atau suasana belajar yang semangat dan menyenangkan serta secara positif dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Anjarni dkk., 2020, hlm. 105). Sedangkan menurut Fadjarajani dkk. (2020, hlm. 8) manfaat dari media pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut:

#### 1) Memperjelas penyajian pembelajaran

Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam memperjelas penyajian materi, pesan dan informasi, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, prestasi dan hasil belajar peserta didik.

#### 2) Meningkatkan minat belajar peserta didik

Pembelajaran yang menggunakan media akan membuat peserta didik lebih memperhatikan pendidik, sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu adanya media dapat meningkatkan interaksi anatar peserta didik dan lingkungan yang ada disekitarnya.

#### 3) Mengatasi beberapa permasalahan pembelajaran

Dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran pendidik dan peserta didik dapat mengatasi keterbatasan dalam penggunaan indra, misalnya jika peserta didik kurang jelas mendengarkan penjelasan dari pendidik, dengan adanya media pendidik tidak perlu lagi menjelaskan kepada peserta didik secara berulang. Selain itu adanya media dalam proses pembelajaran dapat membantu pendidik untuk lebih mengefektifkan dan mengefesiensikan waktu pembelajaran.

Adapun, menurut Kristanto (2016, hlm. 12-13) secara umum manfaat dari penggunaan media adalah meningkatkan interaksi sehingga mengefektifkan dan mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Selain secara umum, terdapat berbagai manfaat penggunaan media yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Menyajikan benda atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau,
- 2) Membantu peserta didik dalam melihat, mengamati dan memperoleh gambaran yang jelas mengenai hal, benda ataupun peristiwa yang sukar dilihat secara langsung, baik karena sulit dijangkau, jauh, berbahaya, terlarang, terlalu besar, terlalu kecil, jarang terjadi, mudah pecah dan lainnya,
- 3) Memudahkan peserta didik dalam membandingkan suatu hal.
- 4) Membantu peserta didik untuk melihat secara cepat atau lambat suatu proses yang dalam kenyataannya berlangsung lama ataupun cepat,
- 5) Membantu mendengarkan hal-hal yang sulit didengar,
- 6) Membantu melihat bagian-bagian yang tersembunyi,
- 7) Membantu meringkas dari materi yang panjang dan luas,
- 8) Menjangkau audien yang banyak,
- 9) Membantu pendidik dalam menyesuaikan pembelajaran dengan kemampuan, minat, tempo dan lainnya.

Berdasarkan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran yang telah dipaparkan di atas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran dapat bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran pendidik dapat lebih mudah menyampaikan materi dan lebih mudah menarik perhatian peserta didik. Sedangkan manfaat bagi peserta didik adalah meningkatkan motivasi belajar dan memberikan pengalaman yang nyata sehingga peserta didik dapat meningkatkan kemampuan dan minat yang sesuai dengannya.

#### **d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Kriteria pemilihan media pembelajaran menurut Kristanto (2016, hlm. 90-94) terbagi menjadi dua jenis yaitu kriteria umum dan kriteria khusus, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

##### 1) Kriteria umum

Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelemahan dan kelebihan yang dapat mempengaruhi keefektifitasan dan keefesiennan dalam kegiatan pembelajaran, maka dari itu pendidik harus terlebih dahulu mengkaji bagian integral dari media yang dapat dipengaruhi oleh beberapa kriteria sebagai berikut:

- a) *Instrucional Goals* atau kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik.

- b) *Instrucional Content* atau kesesuaian media pembelajaran dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik.
  - c) Kesesuaian media dengan karakteristik atau kebutuhan peserta didik.
  - d) Kesesuaian media pembelajaran dengan teori yang bersumber dari hasil penelitian atau riset sehingga telah teruji kevalidannya.
  - e) Kesesuaian media pembelajaran dengan gaya belajar peserta didik.
  - f) Kesesuaian media pembelajaran dengan kondisi lingkungan yang ada disekitar peserta didik, fasilitas pendukung yang ada disekolah dan waktu yang tersedia dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran.
- 2) Kreteria khusus

Selain kriteria umum dalam memilih media pembelajaran pendidik harus memperhatikan kriteria khusus yang dimiliki oleh media juga, kriteeria khusus dalam memilih media pembelajaran dapat dirumuskan menjadi ACTION, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) *Accses*, yang berarti dalam memilih media pendidik harus memperhatikan bahwa media tersebut mudah diakses, baik oleh pendidik maupun peserta didik, sehingga dalam pembelajaran peserta didik dapat menggunakan media tersebut, bukan hanya digunakan oleh pendidik saja.
- 2) *Cost*, yang berarti dalam memilih media yang akan digunakan pendidik harus mempertimbangkan kesesuaian media dengan biaya yang dimiliki oleh pendidik maupun sekolah, pendidik harus dapat memilih media yang murah namun tetap dapat membantu meningkatkan keefektivan pembelajaran.
- 3) *Technology*, yang berarti dalam memilih media pendidik harus dapat mempertimbangkan apakah terdapat hal-hal yang dapat mendukung keberhasilan penggunaan media tersebut, misalnya jika pendidik ingin menampilkan video dari *youtube*, pendidik harus memperhatikan apakah dikelas terdapat jaringan internet yang memadai, infokus, listrik atau hal lainnya yang dapat mendukung penggunaan media pembelajaran yang dipilih.
- 4) *Intercativity*, yang berarti dalam memilih media pendidik harus dapat mempertimbangkan apakah media tersebut dapat membuat membangun atau meningkatkan komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik.

- 5) *Organization*, yang berarti dalam memilih media pembelajaran pendidik harus mengetahui apakah media tersebut akan didukung oleh sekolah atau tidak.
- 6) *Novelty*, yang berarti dalam memilih media pendidik harus mempertimbangkan pembaharuan yang mungkin telah terjadi pada suatu media yang akan dipilih oleh pendidik, sehingga pendidik dapat memilih media mana yang lebih baik.

Dewi (2023, hlm. 56) menyatakan dalam memilih media pembelajaran pendidik harus memperhatikan beberapa kriteria, sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, selain itu harus sesuai dengan karakteristik peserta didik,
- 2) Manfaat dari penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran dapat mendukung dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- 4) Waktu yang tersedia untuk menggunakan media pembelajaran.
- 5) Kemampuan dan keterampilan pendidik menggunakan media pembelajaran.

Berbeda dengan pendapat di atas, Sudjana dan Rivai dalam Fadjarajani dkk. (2020, hlm. 13-14) menyatakan bahwa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yang baik dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Ketepatan media pembelajaran dengan tujuan atau kompetensi pembelajaran, artinya media pembelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional berisi pemahaman, aplikasi, analisis dan sintesis yang telah ditetapkan.
- 2) Media dapat mendukung materi pembelajaran, artinya media harus sesuai dengan materi pembelajaran yang berisi fakta, prinsip, konsep dan generalisasi, sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahaminya.
- 3) Media dapat diperoleh dengan mudah, artinya media setidaknya mudah dibuat oleh pendidik. Media grafis seperti gambar atau ppt umumnya mudah dibuat tanpa biaya yang mahal, disamping sederhana dan praktis digunakan.
- 4) Keterampilan pendidik dalam menggunakan jenis media yang diperlukan, artinya media harus dapat digunakan dengan maksimal oleh pendidik selama proses pembelajaran. Karena dengan adanya media diharapkan dapat berdampak pada interaksi peserta didik dengan pendidik selama pembelajaran.

5) Ketersedia waktu untuk menggunakan media, artinya media harus dapat sesuai dengan waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran, sehingga media dapat mengembangkan kemampuan peserta didik selama pembelajaran.

Berdasarkan beberapa kriteria dari pemilihan media pembelajaran yang telah dipaparkan di atas, dapat diketahui bahwa dalam memilih media yang akan digunakan dalam mendukung proses pembelajaran pendidik harus memperhatikan kemampuannya dalam menggunakan media tersebut dan kesesuaian media dengan materi serta karakteristik peserta didik, selain itu dalam memilih media pendidik juga harus dapat memperkirakan atau menafsikan kemudah peserta didik dalam mengakses media serta alternatif lain yang dapat digunakan untuk mendukung keberhasilan penggunaan media pembelajaran.

#### **e. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Untuk dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran dan karakteristik peserta didik, pendidik harus mengetahui berbagai jenis media pembelajaran, menurut Fadilah dkk. (2023, hlm. 4-8) terdapat 10 jenis media pembelajaran, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

##### 1) Media Gambar (Visual)

Media dalam bentuk gambar ini merupakan sebuah media visual yang hanya dapat dilihat saja, tanpa memiliki suara atau audio. Dengan kata lain media gambar merupakan sebuah media visual 2 dimensi sebagai hasil dari pemikiran atau yang lainnya yang dapat mendukung pembelajaran. Contohnya adalah foto, lukisan, seketsa dan lainnya.

##### 2) Media Grafik (Visual)

Grafik dapat diartikan sebagai sebuah tabel ataupun gambar berupa penyajian data berangka yang memuat nilai atau informasi penting secara singkat dan efektif tanpa penjabaran dengan kata-kata. Terdapat berbagai jenis grafik, seperti: garis, batang, lingkaran, serta gambar.

##### 3) Media Bagan (Visual)

Media visual berupa bagan berfungsi untuk menyajikan atau mempresentasikan sebuah ide atau konsep yang sulit disajikan atau dipresentasikan dengan tulisan maupun lisan, bagan juga dapat berfungsi sebagai ringdakan dari materi yang dianggap penting.

#### 4) Media Radio (Audio)

Penerapan media audio berupa radio ini digunakan program kaset audio interaktif dimana program ini merupakan sebuah inovasi dalam media audio yang dapat membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran dan dapat berinteraksi dengan guru radio. Respon yang diharapkan dari program ini adalah peserta didik dapat menggerakkan anggota tubuh sesuai dengan instruksi atau melakukan eksperimen dengan dituntun oleh program.

#### 5) Media Podcast (Audio)

Berbeda dengan media audio berbasis radio yang dapat didengarkan melalui frekuensi, dalam media audio berupa podcast dapat didengarkan kapanpun dan dimanapun melalui jaringan internet, media ini merupakan salah satu media yang mendukung kemajuan teknologi. Dengan media ini pendidik dapat merekam suaranya sehingga dapat didengarkan di manapun, selain pendidik, peserta didik dapat mengali informasi dari sumber lainnya.

#### 6) Media *Storytelling* (Audio)

Media audio berupa *storytelling* atau bercerita ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berbicaranya, selain itu media ini dapat meningkatkan minat baca, daya berpikir dan imajinasi peserta didik.

#### 7) Media Lagu (Audio)

Lagu termasuk kedalam media audio karena berkaitan dengan pendengaraan, dengan media ini peserta didik dapat meningkatkan keterampilan menyimak, keterampilan berbicara serta pemahaman peserta didik. Sebagai sarana edukasi lagu dapat digunakan karena termasuk kedalam sebuah karya seni.

#### 8) Media Video (Audio Visual)

Video merupakan sebuah media audio visual yang didalamnya memuat serangkaian gambar bergerak dengan disertai suara membentuk sebuah alur cerita yang mengandung sebuah makna yang dapat diteladani oleh peserta didik.

#### 9) Media Pertunjukan atau Drama (Audio Visual)

Media Pertunjukan atau Drama merupakan salah satu dari media audio visual yang biasanya banyak digunakan pada jenjang pendidikan menengah pertama dan atas, dalam media ini peserta didik dapat mengembangkan potensinya, seperti pemikiran, gagasan, ide dan lainnya.

#### 10) Media TV atau Television (Audio Visual)

Media audio visual berupa TV atau Television mampu menyampaikan informasi maupun pesan penting, dengan majunya teknologi pada era digital ini Television tidak hanya dapat menyiarkan program hiburan saja, akan tetapi Television dapat juga diprogram untuk membahas atau menyiarkan materi pembelajaran tertentu yang dikehendaki, sehingga Television dapat dijadikan sumber pembelajaran.

Ibrahim dkk. (2022, hlm. 107-108) menyatakan bahwa jenis media pembelajaran dapat diartikan sebagai berikut: 1) Media visual adalah sebuah media yang hanya dapat dilihat saja, contohnya: poster, foto, lukisan, gambar, montase, gambar seri atau flowchart dan media lainnya yang pada dasarnya hanya dapat dinikmati dengan indra pengelihatan tidak bergerak dan tidak memiliki suara. 2) Media audio adalah sebuah media yang hanya dapat digunakan dengan pendengaran saja, contohnya: radio, rekaman suara, music dan media lainnya yang pada dasarnya hanya dapat dinikmati dengan indra pendengaran saja, tidak bergerak dan tidak memiliki visual. dan 3) Media audio visual merupakan sebuah media yang dapat kita nikmati dengan indra pengelihatan maupun indra pendengaran, contohnya: film, video, slide show dan media lainnya yang dapat bergerak, memiliki suara dan memiliki visual atau gambar pendukung.

Berbeda dengan pendapat di atas, menurut Kristanto (2016, hlm. 28) media pembelajaran digolongkan sebagai berikut:

1. Media realita (benda sebenarnya), meliputi orang, kejadian dan lainnya
2. Media cetak, meliputi buku, bahan ajar, modul, dan sebagainya
3. Media grafis, meliputi gambar/foto, bagan, grafik, peta, diagram/skema, lukisan, poster, kartun, karikatur dan lainnya.
4. Media tiga dimensi, meliputi model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama, boneka tangan, boneka tali, dan lainnya
5. Media audio, meliputi audio tape recorder, radio analog, digital, dan lainnya
6. Proyeksi diam, meliputi OHP dan transparansi
7. Proyeksi gerak, meliputi film, powerpoint dan lainnya
8. Media komputer, meliputi *hypertext*, animasi dan lainnya



9. Media jaringan internet, meliputi *electronic learning/ virtual learning, mobile learning*, radio streaming, video streaming dan lainnya.

Bedasarkan berbagai jenis media pembelajaran yang telah dijabarkan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beragam media yang dapat dipilih oleh pendidik untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Setiap media memiliki ciri khas dan teknik penggunaan yang berbeda sehingga pendidik harus menyesuaikan media yang akan dipilihnya dengan kebutuhan pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media audio visual. Salah satu platform yang memuat media audio visual adalah website *literacy cloud*, dalam *literacy cloud* terdapat berbagai cerita bergambar yang disajikan dengan dua bentuk yaitu bentuk tulisan atau buku dan bentuk audio atau bacaan nyaring dengan bantuan gambar atau ilustrasi yang mendukung jalannya cerita.

## **5. Literacy Cloud**

### **a. Pengertian Literacy Cloud**

*Literacy cloud* merupakan sebuah platform yang dapat digunakan sebagai media dan sumber pembelajaran, karena dalam *literacy cloud* tidak hanya berisi tulisan tetapi juga terdapat gambar-gambar yang dapat menarik peserta didik untuk membaca. Di dalam *literacy cloud* memuat buku-buku cerita atau dongeng menarik yang bertujuan untuk meningkatkan minat baca anak, baik di sekolah maupun di rumah. Selain itu, media *literacy cloud* bertujuan untuk membantu mengatasi keterbatasan buku bacaan peserta didik. Dengan adanya media *literacy cloud* pendidik dapat membuat pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dengan cara yang fleksibel dan menyenangkan (Fina dan Susanto, 2023, hlm. 165).

Bedasarkan deskripsi pada platform *literacy cloud*, *literacy cloud* merupakan sebuah platform yang menyediakan berbagai macam buku. Buku yang ada di dalam *literacy cloud* memiliki berbagai tema yang ditulis dengan berbagai macam bahasa, salah satunya bahasa Indonesia. Buku di dalam *literacy cloud* dikelompokkan berdasarkan beberapa jenjang usia anak. Terdapat lebih dari 220 buku digital yang dikembangkan dan dapat dipilih untuk mengembangkan minat membaca peserta didik secara gratis dan menarik. Sejalan dengan deskripsi pada platform *literacy cloud*, menurut Benedicta dkk.

(2021, hlm. 55) *literacy cloud* dapat menjadi media yang menyenangkan bagi peserta didik di sekolah dasar karena memiliki desain yang sangat. *Literacy cloud* dapat menawarkan berbagai manfaat pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik untuk lebih mengembangkan kemampuan pemahamannya.

Berbeda dengan pendapat di atas, Ernawati dkk. (2022, hlm. 1472) menyatakan bahwa *literacy cloud* merupakan sebuah laman atau website non-profit yang bertujuan untuk meningkatkan minat baca anak-anak di seluruh dunia. Semua orang dapat berpartisipasi dalam menyumbangkan tulisan dan audio bacaan dalam berbagai bahasa, salah satunya adalah bahasa Indonesia. Dalam *literacy cloud* terdapat berbagai cerita bergambar yang disajikan dengan dua bentuk yaitu tulisan atau buku dan audio atau bacaan nyaring dengan bantuan gambar atau ilustrasi yang menarik dan dapat mendukung jalannya cerita.

Berdasarkan beberapa pengertian mengenai *literacy cloud* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *literacy cloud* merupakan sebuah perpustakaan digital yang terdapat berbagai koleksi buku digital, video, daftar bacaan dan sumber yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Buku didalam *literacy cloud* memiliki berbagai tema dan ditulis dengan berbagai macam bahasa yang dikelompokkan berdasarkan jenjang usia dan kemampuan membacanya.

#### **b. Kelebihan Dan Kekurangan *Literacy Cloud***

Kelebihan dari *literacy cloud* menurut Ernawati (2020, hlm. 1474), yaitu: 1) membantu pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, 2) dapat membuat peserta didik lebih tertarik dalam melaksanakan pembelajaran, 3) memudahkan pendidik dalam menentukan dan memilih bahan bacaan, 4) dapat menyesuaikan materi dengan tema belajar yang akan dipelajari oleh peserta didik sehingga dapat sesuai dengan tingkat peserta didik, 5) peserta juga dapat mendapatkan materi pembelajaran yang lebih berkualitas, menarik dan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain manfaat yang telah diuraikan di atas, Nugraha (2023, hlm. 18) menyatakan bahwa *literacy cloud* sangat efektif dalam meningkatkan minat baca, kemampuan membaca dan menulis pada peserta didik, selain itu dengan adanya media ini pendidik dapat membuat peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran, karena *literacy cloud* menyajikan bacaan yang sesuai dengan karakteristik dan minat

peserta didik selain itu berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Nugraha dapat diketahui bahwa *literacy cloud* didukung oleh gambaran atau visual yang menarik sehingga peserta didik terlihat senang dalam mengikuti pembelajaran.

Salah satu kekurangan dari *literacy cloud* adalah tidak ada atau kurang terdapat panduan atau petunjuk yang dapat digunakan pengguna dalam menjalankan atau mengakses website, sehingga pemula atau orang yang baru pertama kali menggunakan *literacy cloud* akan merasa kebingungan dalam menjalankan dan memahami apa saja fitur yang dimiliki. Selain itu, kekurangan yang dimiliki website *literacy cloud* terletak pada kategori buku dalam website yang hanya dituliskan jenjang, seperti jenjang B1, B2 dan A1, tanpa usia jelas yang dapat menimbulkan kebingungan dalam menyesuaikan kategori buku dengan usia yang ingin pengguna pilih.

Berdasarkan beberapa kelebihan dan kekurangan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan utama dari *literacy cloud* adalah dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dan meningkatkan kualitas pembelajaran, selain itu dengan media ini dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan kekurangan utama yang dimiliki *literacy cloud* adalah kurangnya panduan dalam menjalankan atau mengakses website *literacy cloud*, sehingga dapat menyebabkan kebingungan bagi pemula atau orang yang baru menggunakan website *literacy cloud*.

## **6. Keterampilan Menyimak**

### **a. Pengertian Keterampilan Menyimak**

Menyimak sebagai salah satu keterampilan yang penting dikuasai oleh peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakekatnya mencakup dua aktivitas didalamnya yaitu kegiatan mendengar dan mendengarkan (Laia, 2020, hlm. 39). Menyimak dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan dimana seseorang atau penyimak akan mendengarkan lambang-lambang lisan atau suara dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan yang pembicara sampaikan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Ibid dalam Fadilah, 2021, hlm. 9).

Sejalan dengan pendapat di atas, Viska dkk. (2023, hlm. 67) menyimpulkan bahwa keterampilan menyimak merupakan sebuah proses dimana seseorang harus dapat mendengarkan dengan sesama atau penuh konsentrasi dan perhatian untuk mendapatkan suatu atau sebuah informasi dan mengelola atau memahami informasi apa saja yang telah didapat atau didengarnya. Sedangkan, menurut Prihatin (2017, hlm.46) menyimak adalah sebuah keterampilan yang sudah dimiliki oleh peserta didik sejak dari dalam kandungan. Keterampilan menyimak merupakan sebuah keterampilan awal yang harus dikuasai oleh peserta didik, dengan menguasai keterampilan menyimak peserta didik dapat lebih mudah dalam mengikuti pembelajaran yang membutuhkan keterampilan lainnya seperti keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis yang akan diajarkan oleh pendidik secara intensif disekolah.

Modul capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia yang disusun oleh Kemendikbud (2022, hlm. 7) menyatakan bahwa menyimak merupakan sebuah kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam menerima, memahami serta memaknai berbagai informasi yang diterimanya dengan sikap yang baik agar dapat menggapai pemateri atau bahan simakannya. Dalam proses menyimak mencakup beberapa kegiatan seperti: mendengarkan dengan konsentrasi, mengidentifikasi, memahami pendapat, menginterpretasi tutur bahasa, dan memaknainya berdasarkan konteks yang melatarinya. Komponen-komponen yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran menyimak di antaranya: kepekaan terhadap bunyi bahasa, sistem isyarat, kosakata, struktur bahasa atau tata bahasa, makna, dan metakognisi.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka dapat di simpulkan bahwa mendengar adalah kegiatan dimana kita hanya tahu tanpa memahami bunyi-bunyi bahasa yang kita dengar, berbeda dengan menyimak, menyimak merupakan kegiatan memahami bunyi-bunyi bahasa yang telah kita dengar. Menyimak merupakan sebuah proses mendengarkan dengan penuh pemahaman. Keterampilan menyimak adalah sebuah kemampuan dimana kita harus mendengar seorang pembicara dengan penuh perhatian, penyimak harus mengerti dan memahami setiap detail yang dibicarakan agar dapat menjalin komunikasi yang baik dan maksimal.

## b. Tujuan Keterampilan Menyimak

Tujuan dari keterampilan menyimak sendiri, menurut Ayesha dalam Laia (2020, hlm. 4) adalah untuk mendapatkan, mengevaluasi dan menganalisis fakta-fakta yang ditemukannya. Selain itu, keterampilan menyimak bertujuan untuk mendapatkan inspirasi, menghibur diri dan meningkatkan kemampuan berbicara dan pendengarannya. Berbeda dengan pendapat di atas, menurut Tompkins dan Hokisson dalam Nurani dkk. (2018, hlm. 70-80) tujuan dari keterampilan menyimak terdiri dari 5 macam, yaitu;

- 1) *Discriminative learning*, yang berarti dalam menyimak seseorang memiliki tujuan untuk dapat membedakan suara yang diterimanya dan mengembangkan sensitifitas komunikasi nonverbalnya;
- 2) *Comprehensive learning*, yang berarti dalam menyimak seseorang memiliki tujuan untuk memahami pesan yang diterimanya;
- 3) *Critical listening*, yang berarti dalam menyimak seseorang memiliki tujuan untuk memahami pesan yang didengarnya lalu mengevaluasi pesan tersebut;
- 4) *Appreciative listening*, yang berarti dalam menyimak seseorang memiliki tujuan untuk menikmati apa yang orang bicarakan atau bacaka untuknya;
- 5) *Therapeutic listening*, yang berarti dalam menyimak seseorang memiliki tujuan untuk membicarakan suatu masalah.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Nurhayani (2017, hlm. 57-58) tujuan dari keterampilan menyimak dapat dijabarkan sebgai beriku:

- 1) Menyimak bertujuan untuk belajar, yang berarti dalam menyimak seseorang yang melakukan kegiatan menyimak atau penyimak memiliki tujuan utama dari keterampilan menyimak yaitu untuk mendapatkan pengetahuan atau pemahaman dari bahan yang disimaknya.
- 2) Menyimak bertujuan untuk menikmati keindahan dari audial, yang berarti dalam menyimak seseorang yang melakukan kegiatan menyimak atau penyimak bertujuan untuk menikmati keindahan dari suara pemateri atau pembicara yang sedang didengarkannya.
- 3) Menyimak bertujuan untuk mengevaluasi, yang berarti dalam menyimak seseorang yang melakukan kegiatan menyimak atau penyimak memiliki tujuan untuk menilai sesuatu dari bahan yang disimaknya.

- 4) Menyimak bertujuan untuk mengapresiasi, yang berarti dalam menyimak seseorang yang melakukan kegiatan menyimak atau penyimak memiliki tujuan agar dapat menikmati dan menghargai sesuatu yang disimaknya.
- 5) Menyimak bertujuan untuk mengkomunikasikan ide-idenya, yang berarti dalam menyimak seseorang yang melakukan kegiatan menyimak atau penyimak bertujuan untuk mengkomunikasikan ide-ide, gagasan-gagasan, ataupun perasaan-perasaanya kepada orang lain dengan lancar dan tepat.
- 6) Menyimak bertujuan untuk membedakan bunyi-bunyi, yang berarti dalam menyimak seseorang yang melakukan kegiatan menyimak atau penyimak bertujuan untuk membedakan bunyi-bunyi dengan tepat, mana bunyi yang membedakan arti dan mana bunyi yang tidak membedakan arti.
- 7) Menyimak bertujuan untuk memecahkan masalah, yang berarti dalam menyimak seseorang yang melakukan kegiatan menyimak atau penyimak bertujuan untuk memecahkan masalah secara efektif dan kreatif, karena dari pembicara kita mungkin dapat memperoleh banyak masukan yang berharga.
- 8) Menyimak bertujuan untuk meyakinkan, yang berarti dalam menyimak seseorang yang melakukan kegiatan menyimak atau penyimak bertujuan untuk meyakinkan dirinya sendiri atau orang lain terhadap suatu masalah atau pendapat yang selama ini kurang diyakini atau ragukan.

Berdasarkan beberapa tujuan menyimak yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari menyimak adalah untuk menangkap, mengelola, memahamai dan menghayati sebuah materi atau pendapat sehingga penyimak dapat mengkomunikasikan, memecahkan serta meyakinkan suatu gagasan atau pendapat yang dapat penyimak gunakan dalam menyelesaikan permasalahan yang ada dalam bahan simakannya.

### **c. Jenis-Jenis Keterampilan Menyimak**

Terdapat berbagai jenis keterampilan menyimak menurut Tinambunan dalam Rahayu (2021, hlm. 15) sendiri mengelompokkan keterampilan menyimak menjadi 3 jenis, yaitu: 1) menyimak secara pasif, yang berarti dalam menyimak penyimak diharuskan mengikuti gaya atau ketentuan tertentu, penyimak hanya mengikuti pembicaraan dari segi pemikiran dan gagasannya saja, penyimak tidak mengevaluasi pesan-pesan yang diterimanya, 2) menyimak secara kritis, yang

berarti dalam menyimak ini pembicara menekankan penyimak untuk berpikir kritis mengenai kelemahan dan kesalahan yang dilakukan pembicara, dan 3) menyimak secara aktif, yang berarti dalam menyimak penyimak harus dapat melakukan komunikasi dua arah dengan pembicara sehingga penyimak harus memiliki kemampuan dalam mengelolan pesan secara konstruktif. Sedangkan menurut Tarigan dalam Fadilah (2021, hlm. 15-16) menggolongkan beberapa jenis keterampilan menyimak yang dapat dibedakan berdasarkan kriteria tertentu, berikut ini macam-macam keterampilan menyimak:

#### 1) Keterampilan Menyimak Ekstensif

Keterampilan menyimak ekstensif merupakan sebuah keterampilan menyimak mengenai hal-hal yang lebih umum dan lebih bebas terhadap suatu ujaran, tanpa ada pengawasan atau diawasi. Dalam menyimak secara ekstensif peserta didik tidak perlu melakukannya di bawah bimbingan langsung dari seorang pendidik. Keterampilan menyimak ekstensif dapat dibagi menjadi empat jenis, yang dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a) Menyimak Sekunder adalah jenis menyimak yang dilakukan secara tidak sengaja, di mana seseorang dapat mendengarkan atau menyimak sesuatu sambil melakukan kegiatan lain tanpa harus sepenuhnya fokus pada bahan yang sedang disimak.
- b) Menyimak Estetik adalah kegiatan menyimak di mana penyimak secara imajinatif terlibat dalam merasakan karakteristik dari setiap pelaku atau karakter dalam cerita yang sedang disimaknya, dengan tujuan untuk mendapatkan kepuasan estetik.
- c) Menyimak Pasif adalah proses penyerapan bahasa tanpa upaya sadar yang sering terjadi saat seseorang belajar dengan cara yang kurang teliti atau mendalam.
- d) Menyimak Sosial adalah kegiatan menyimak yang terjadi dalam konteks sosial, di mana penyimak atau pendengar memberikan respons dan perhatian terhadap informasi atau pesan yang disampaikan oleh orang lain atau pembicara.

#### 2) Keterampilan Menyimak Intensif

Keterampilan menyimak intensif didesain dengan kegiatan yang jauh lebih diperhatikan oleh guru atau orang yang ada disekitar penyimak. Pada kegiatan

menyimak jenis intensif, penyimak harus dapat memahami isi dari bahan yang disimaknya secara terinci, teliti, cerna, dan mendalam. Bagian atau jenis dari menyimak intensif dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a) Menyimak Kritis bertujuan untuk mengumpulkan fakta dan memungkinkan penyimak mengevaluasi gagasan, ide, dan informasi yang disampaikan dalam materi atau bahan yang elah disimaknya.
- b) Menyimak Konsentratif adalah kegiatan menyimak yang bertujuan untuk mendalami atau mengkaji isi dari pembicaraan atau informasi yang didengar.
- c) Menyimak Kreatif melibatkan imajinasi penyimak sehingga hasil dari proses menyimak tidak hanya terbatas pada apa yang disampaikan oleh pembicara, tetapi juga bergantung pada kemampuan imajinatif penyimak tersebut.
- d) Menyimak Interogatif adalah jenis menyimak yang membutuhkan konsentrasi dan selektivitas yang tinggi, di mana penyimak fokus untuk memahami dengan seksama apa yang disampaikan.
- e) Menyimak Eksploratori adalah menyimak yang bertujuan untuk menemukan berbagai informasi atau pesan yang terkandung dalam bahan yang disimak.

Brown dalam Hanafi (2022, hlm. 97) mengategorikan keterampilan menyimak menjadi empat jenis yang disertai dengan penjelasannya, yaitu:

- 1) Menyimak intensif merupakan sebuah keterampilan menyimak yang berfokus pada komponen persepsi seperti fonem, kata, intonasi, dan penanda wacana dalam unsur kebahasaan yang lebih luas,
- 2) Menyimak responsif merupakan sebuah keterampilan menyimak yang bertujuan untuk mendapatkan jawaban singkat dari percakapan seperti tegur-sapa, pertanyaan, atau perintah;
- 3) Menyimak selektif merupakan sebuah keterampilan menyimak yang bertujuan untuk memperoleh informasi tertentu dari bagian-bagian wacana, seperti monolog berdurasi beberapa menit;
- 4) Menyimak ekstensif merupakan sebuah keterampilan menyimak yang berfokus pada pemahaman *top-down* dan global dari bahasa lisan yang dimiliki peserta didik, pada saat melakukan menyimak jenis ini tujuan yang dimiliki peserta didik dapat berupa menemukan esensi makna, ide pokok, membuat deduksi, dan menarik kesimpulan.



Berdasarkan beberapa jenis keterampilan menyimak yang telah dipaparkan di atas, pada penelitian ini peneliti akan berfokus kepada keterampilan menyimak secara umum namun dalam proses pembelajaran peneliti akan memfokuskan peserta didik untuk menyimak cerita atau dongeng yang akan ditampilkan dengan bantuan media *literacy cloud*.

#### **d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Menyimak**

Keterampilan menyimak yang dimiliki oleh peserta didik dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, Fadilah (2021, hlm. 22-26) menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang secara spesifik dapat mempengaruhi keterampilan menyimak peserta didik, yaitu:

##### 1) Permasalahan tes kompetensi menyimak

Tes kompetensi yang digunakan untuk mengukur keterampilan menyimak peserta didik masih memerlukan persiapan dan sarana yang khusus, biasanya bahan tes yang diujikan disampaikan secara lisan. Dalam menggunakan tes, pendidik masih bingung untuk memilih sarana apa yang harus digunakan dalam melakukan tes, perlukah pendidik menggunakan media rekaman, siaran langsung atau langsung disampaikan secara lisan oleh pendidik saat tes sehingga pendidik dapat langsung menilai kemampuan peserta didik.

##### 2) Permasalahan gagap teknologi dan kurangnya media yang dialami pendidik

Biasanya dalam pembelajaran menyimak, pendidik umumnya menggunakan buku paket bahasa Indonesia sebagai materi utama. Selain itu, penggunaan papan tulis dan teks bacaan masih menjadi pilihan utama tanpa adanya media pendukung tambahan. Pendidik jarang memanfaatkan media audio atau visual karena kemampuan teknologi yang belum memadai.

##### 3) Permasalahan proses pembelajaran yang konvensional

Masih banyak pendidik masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang cenderung membuat peserta didik menjadi pasif. Dalam model ini, pendidik mendominasi sebagian besar aktivitas pembelajaran, sehingga peserta didik lebih berperan sebagai objek daripada subjek. Hal ini dapat menghambat kemampuan peserta didik untuk belajar secara aktif dan kreatif, di mana inisiatif pembelajaran sepenuhnya bergantung pada pendidik yang dianggap sebagai satu-satunya sumber pengetahuan.

#### 4) Permasalahan penugasan otentik

Dalam proses pembelajaran menyimak, pendidik sering kali meminta peserta didik untuk mendengarkan atau menyimak informasi kemudian menanggapi dengan menjawab sebuah pertanyaan atau mengerjakan tugas pemahaman yang telah disiapkan. Untuk menghindari pendekatan yang hanya meminta peserta didik merespon informasi, pendidik dapat mengubah pendekatan tersebut menjadi tugas kinerja yang mendorong peserta didik untuk aktif dalam berbahasa baik secara lisan maupun tertulis.

#### 5) Faktor Eksternal

Faktor eksternal mencakup lingkungan fisik maupun sosial yang ada disekitar peserta didik. Lingkungan fisik mencakup peraturan, penataan ruangan dan sarana untuk pembelajaran menyimak. Lingkungan yang bising, gaduh, dan hujan ataupun tidak kondusif adalah beberapa contoh faktor eksternal. Berbeda dengan faktor yang disebabkan oleh lingkungan fisik, faktor yang disebabkan oleh lingkungan sosial adalah tempat di mana anak dapat berbicara dan mengetahui bahwa mereka akan diterima dan dihargai. Anak yang sering mendengarkan orang lain akan lebih siap untuk mendengarkan orang lain.

Berbeda dengan pendapat yang telah diuraikan di atas, menurut Laia (2020, hlm. 17-18) faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan menyimak peserta didik dibagi menjadi dua, yaitu:

##### 1) Faktor fisik

Faktor ini meliputi kondisi jasmani atau fisik peserta didik. Selain itu, faktor fisik meliputi lingkungan fisik yang ada disekitar peserta didik yang dapat mempengaruhi keefektifitasan dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menyimak, misalnya seperti keadaan kelas dan lainnya.

##### 2) Faktor psikologi

Faktor ini melibatkan sikap dan sifat yang dimiliki oleh peserta didik. Permasalahan pada faktor ini meliputi kurangnya simpati peserta didik atau penyimak terhadap pembicara, keasyikan peserta didik atau penyimak pada kegiatan sendiri, peserta didik mengalami kejenuhan dalam mendengarkan atau menyimak pembicara, serta sikap lainnya yang tidak layak kepada pembicara atau bahan yang disimaknya.

Rahmawati dan Rohim (2020, hlm. 199) menyatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kegiatan menyimak, yaitu: faktor fisik, psikologis, jenis kelamin, lingkungan, dan peranan dalam masyarakat. Selain itu, faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan menyimak peserta didik adalah pengalaman menyimak yang dimiliki peserta didik karena dengan memiliki pengalaman, peserta didik dapat menggunakannya sebagai referensi dalam kegiatan menyimak selanjutnya, lalu sikap atau pendirian peserta didik dalam mengikuti kegiatan menyimak juga dapat mempengaruhi keterampilan menyimak karena sikap atau pendirian peserta didik dapat mempengaruhi konsentrasi saat menyimak serta motivasi dalam menyimak juga penting untuk membangun niat dalam mengikuti kegiatan menyimak, sehingga jika seseorang memiliki motivasi yang tinggi, hasil yang diperoleh akan maksimal sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai selama kegiatan menyimak.

Berdasarkan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan menyimak yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diketahui bahwa faktor yang dapat mempengaruhi penguasaan ketrampilan menyimak dapat terjadi karena faktor dari dalam diri penyimak atau psikologi dan diluar diri penyimak. Sedangkan dalam pembelajaran menyimak permasalahan yang terjadi disebabkan oleh kurang meratanya pengetahuan mengenai penerapan keterampilan menyimak yang dapat dilihat dari kurang jelasnya tes yang harus digunakan, tugas apa yang dapat meningkatkan keterampilan menyimak dan lainnya.

#### **e. Indikator Keterampilan Menyimak**

Septya dkk. (2022, hlm. 366) menyatakan bahwa Keterampilan menyimak berperan penting dalam pengembangan keterampilan berbahasa lainnya seseorang. Kemampuan yang baik dalam menyimak dapat meningkatkan kemampuan membaca, berbicara, dan menulis. Indikator keterampilan menyimak yang diperlukan untuk mencapai kemampuan yang baik meliputi:

- 1) Kemampuan peserta didik dalam menceritakan kembali isi ceritanya,
- 2) Kemampuan peserta didik dalam memahami makna cerita yang didengar,
- 3) Kemampuan peserta didik dalam memperagakan atau menirukan gerakan yang terdapat dalam cerita yang telah disimaknya,
- 4) Kemampuan peserta didik dalam meningkatkan wawasan atau pengetahuan,

5) Kemampuan peserta didik dalam mengambil pelajaran, hikmah atau amanat dari cerita yang telah disimaknya.

Indikator yang harus dicapai oleh peserta didik menurut Nurhayani (2017, hlm. 59) menyatakan bahwa indikator dari keterampilan menyimak dapat dijabarkan sebagai berikut: 1) peserta didik dapat menceritakan kembali apa yang disimaknya, 2) peserta didik dapat memahami apa yang disimaknya, 3) Setelah menyimak peserta didik diharapkan dapat mengambil hikmah, makna atau isi dari materi atau pendapat yang didengarnya, dan 4) Setelah menyimak peserta didik diharapkan dapat dapat menambah pengetahuan dari bahan yang disimaknya.

Sejalan dengan pendapat mengenai indikator yang telah dijabarkan di atas, Putri (2022, hlm. 165) menyatakan bahwa indikator keterampilan menyimak dapat dikategorikan sebagai berikut: 1) peserta didik dapat memahami bahan simakan, 2) peserta didik dapat membuat kesimpulan dari bahan yang disimaknya, 3) peserta didik dapat menilai bahan simakannya, dan 4) peserta didik dapat memberikan tanggapan terhadap bahan simakannya.

Selain beberapa indikator yang telah dijabarkan di atas, Fadilah (2021, hlm. 21) menyatakan bahwa indikator yang harus dicapai oleh peserta didik dalam keterampilan menyimak, dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Konsentrasi peserta didik saat menyimak

Konsentrasi dapat diartikan sebagai suatu waktu saat seseorang dapat memusatkan seluruh perhatiannya pada suatu hal saja tanpa terganggu dengan hal lainnya. Menyimak memiliki 3 tujuan utama yaitu: melatih konsentrasi, melatih daya paham, dan melatih daya kreatif peserta didik. Dalam pembelajaran, menyimak harus dapat membuat peserta didik memusatkan perhatiannya terhadap materi yang akan pendidik sampaikan atau bahan simakan yang tersedia. Untuk menerapkan pembelajaran dengan maksimal, pendidik harus membuat peserta didik aktif dan berkonsentrasi selama kegiatan menyimak berlangsung, contohnya adalah menyuruh peserta didik menuliskan ide pokok dan sebagainya.

2) Daya ingat peserta didik terhadap bahan simakan

Daya ingat dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggali informasi atau materi yang sudah dipelajari dan disimpan di dalam memori otaknya. Daya ingat peserta didik menjadi salah satu indikator yang harus

dimiliki atau ditingkatkan dalam keterampilan menyimak peserta didik, karena jika peserta didik dapat memahami dengan benar apa yang telah disimaknya maka peserta didik akan dengan mudah mengingatnya. Dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap apa yang disimaknya, pendidik harus menguasai model, metode dan strategi pembelajaran yang dapat digunakan saat pembelajaran menyimak berlangsung, seperti: bertukar ide, beradu argument dan lainnya sehingga peserta didik dapat aktif mengikuti pembelajaran. Tanpa adanya kegiatan yang menarik, mereka hanya akan memiliki keterampilan menyimak yang semu, yang berarti peserta didik hanya mampu menjawab seputar bahan simakan tanpa mengerti atau memahami betul bahan yang telah disimaknya.

Berdasarkan beberapa indikator yang telah dipaparkan di atas, pada penelitian ini indikator yang akan digunakan adalah indikator yang dinyatakan oleh Nurhayani (2017, hlm. 59) meliputi 1) peserta didik dapat mengambil hikmah dari bahan yang disimaknya, 2) peserta didik dapat memahami apa yang disimaknya, 3) peserta didik dapat menceritakan kembali apa yang disimaknya, serta 4) peserta didik dapat menambah pengetahuan dari bahan yang disimaknya.

## B. Hasil Penelitian Terdahulu

Peneliti menggunakan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan variabel yang ada dalam penelitian ini, selain itu penelitian terdahulu akan digunakan sebagai dasar rujukan untuk melaksanakan penelitian. Penelitian terdahulu dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

**Tabel 2. 1**  
**Penelitian Terdahulu**

No	Nama/ tahun	Judul penelitian	Metode/subjek penelitian	Hasil penelitian
1	Dewa Made Dwicky Putra Nugraha (2023)	Pengaruh <i>Literacy Cloud</i> Terhadap Minat Baca Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta didik Kelas IV SD	Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah <i>quasi eksperimen</i> dengan desain <i>posttest control gruop design</i> populasi penelitian seluruh peserta didik kelas IV SDN 2 Sayan	Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam minat baca dan keterampilan membaca pemahaman antara peserta didik yang menggunakan <i>literacy cloud</i> dan yang tidak. Selain itu, penggunaan <i>literacy cloud</i> juga berpengaruh signifikan terhadap peningkatan budaya literasi digital di kelas IV SDN 2

			Tahun Ajaran 2021/2022.	Sayan. (Nugraha, 2023, hlm. 11)
2	Cerianing Putri Pratiwi (2016)	Penggunaan Model <i>Cooperative Script</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Peserta didik Kelas V SDN Bulak 1 Bendo Magetan	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK (penelitian tindakan kelas) terdiri dari dua siklus, subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Bulak 1 Bendo Magetan	Berdasarkan hasil penelitian, model <i>cooperative script</i> terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik. Terlihat dari evaluasi bahwa terjadi peningkatan nilai peserta didik. Sebelum tindakan, hanya 6 peserta didik yang mencapai nilai tuntas, sementara 14 peserta didik belum mencapai tuntas. Pada siklus I, jumlah peserta didik yang mencapai nilai tuntas meningkat menjadi 16, dengan hanya 4 peserta didik yang belum mencapai tuntas. Pada siklus II, seluruh peserta didik berhasil mencapai nilai tuntas, dengan nilai rata-rata kelas meningkat dari 75,5 pada siklus I menjadi 89 pada siklus II (Pertiwi, 2016, hlm. 91).
3	Fina Fina dan Ratnawati Susanto (2023)	Analisis Penerapan Media <i>Literacy Cloud</i> Terhadap Minat Baca Peserta didik	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, dengan subjek penelitian pendidik dan peserta didik kelas III B SDN Kebon Jeruk 06	Berdasarkan temuan penelitian, ditemukan bahwa penggunaan media <i>literacy cloud</i> dapat merangsang minat, ketahanan, dan konsentrasi peserta didik dalam proses membaca. Selain itu, menggunakan media <i>literacy cloud</i> juga dapat meningkatkan perhatian dan semangat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan media <i>literacy cloud</i> dalam pembelajaran memiliki dampak positif bagi peserta didik (Fina dan Susanto, 2023, hlm. 170).
4	Rizki Indah Nofianti (2019)	Penerapan Model Pembelajaran Tipe <i>Cooperative Script</i> dan Alat Bantu Media Boneka Tangan ( <i>Hand Puppet</i> ) Untuk Meningkatkan Keterampilan	Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas ( <i>Classroom Action Research</i> ), subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung.	Berdasarkan hasil dari Siklus I, keterampilan menyimak peserta didik mencatat nilai rata-rata 59. Pada Siklus II, nilai rata-rata keterampilan menyimak meningkat menjadi 65,8. Kemudian, pada Siklus III, peserta didik dari kelas III Abu Ubaidah mencapai nilai rata-rata 79,6 dalam keterampilan menyimak. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa indikator keberhasilan

		Menyimak Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung.		keterampilan menyimak peserta didik yang telah ditetapkan sebesar 75 telah tercapai pada Siklus III, di mana keterampilan peserta didik sudah masuk dalam kategori baik. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran <i>cooperative script</i> dengan menggunakan media boneka tangan ( <i>Hand Puppet</i> ) terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak (Nofianti, 2019, hlm. 152).
5	Shinta Putri Viska, Yenni Fitra Surya dan Iis Aprinawati (2023)	Peningkatan Keterampilan Menyimak Menggunakan Model <i>Cooperative Tipe Script</i> Pada Peserta didik Sekolah Dasar.	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK (penelitian tindakan kelas) terdiri dari dua siklus, subjek pada penelitian ini adalah 1 orang pendidik dan 10 peserta didik kelas III SDN 012 Langgini.	Berdasarkan hasil penelitian, model <i>cooperative script</i> dapat meningkatkan keterampilan menyimak, Sebelum pembelajaran dengan model ini, tingkat ketuntasan pembelajaran menyimak peserta didik hanya mencapai 30%. Setelah menerapkan model <i>cooperative script</i> pada siklus I, tingkat ini meningkat menjadi 40% pada pertemuan pertama dan mencapai 60% pada pertemuan kedua. Pada siklus II, tingkat ketuntasan meningkat lagi menjadi 80% pada pertemuan pertama dan mencapai 90% pada pertemuan kedua, dengan penilaian kategori yang sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model <i>cooperative script</i> efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik. (Viska dkk., 2023, hlm. 64)

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah diuraikan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini, berikut persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian ini:

1. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu nomor satu terletak pada variabel bebas berupa media pembelajaran yang akan digunakan yaitu *literacy cloud* dan metode penelitian serta kelas yang digunakan yang digunakan yaitu *quasi experiment* di kelas IV SD. Untuk perbedaan terletak pada variabel bebas berupa model pembelajaran dan variabel terikat, pada penelitian terdahulu

nomor satu tidak ada model yang digunakan, lalu variabel terikat yang diteliti adalah kemampuan membaca pemahaman peserta didik, sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan model *cooperative script*, dengan variabel terikat yang diteliti adalah keterampilan menyimak peserta didik.

2. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu nomor dua terletak pada variabel bebas berupa model pembelajaran yang akan digunakan yaitu model *cooperative script* dan variabel terikat yaitu keterampilan menyimak. Untuk perbedaan terletak pada variabel bebas berupa media pembelajaran yang akan digunakan pada penelitian ini, peneliti menggunakan media *literacy cloud* sedangkan pada penelitian terdahulu nomor dua tidak menggunakan media apapun dalam penelitiannya, selain itu metode penelitian dan kelas yang digunakanpun berbeda pada penelitian ini peneliti akan menggunakan *quasi experiment* di kelas IV sedangkan pada penelitian terdahulu nomor dua menggunakan Penelitian Tindakan Kelas di kelas V.
3. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu nomor tiga terletak pada variabel bebas berupa media yang akan digunakan yaitu *literacy cloud*. Untuk perbedaan terletak pada variabel bebas berupa model yang akan digunakan, pada penelitian ini menggunakan model *cooperative script* sedangkan pada penelitian terdahulu tidak menggunakan model apapun, variabel terikat pada penelitian ini akan meneliti mengenai keterampilan menyimak di kelas IV dengan metode *quasi experiment* sedangkan penelitian terdahulu nomor tiga akan meneliti minat baca peserta didik di kelas III dengan metode deskriptif.
4. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu nomor empat terletak pada variabel bebas berupa model pembelajaran yang akan digunakan yaitu model *cooperative script* dan variabel terikat yaitu keterampilan menyimak. Untuk perbedaan terletak pada variabel bebas berupa media pembelajaran yang akan digunakan, pada penelitian ini media yang akan digunakan adalah *literacy cloud* sedangkan pada penelitian terdahulu nomor empat media yang akan digunakan adalah boneka tangan atau *hand puppet*, selain itu kelas dan metode penelitian pun berbeda, pada penelitian ini peneliti akan mengadakan penelitian di kelas IV SD dengan metode *quasi experiment* sedangkan pada penelitian terdahulu nomor empat akan diadakan di kelas III SD dengan metode PTK.



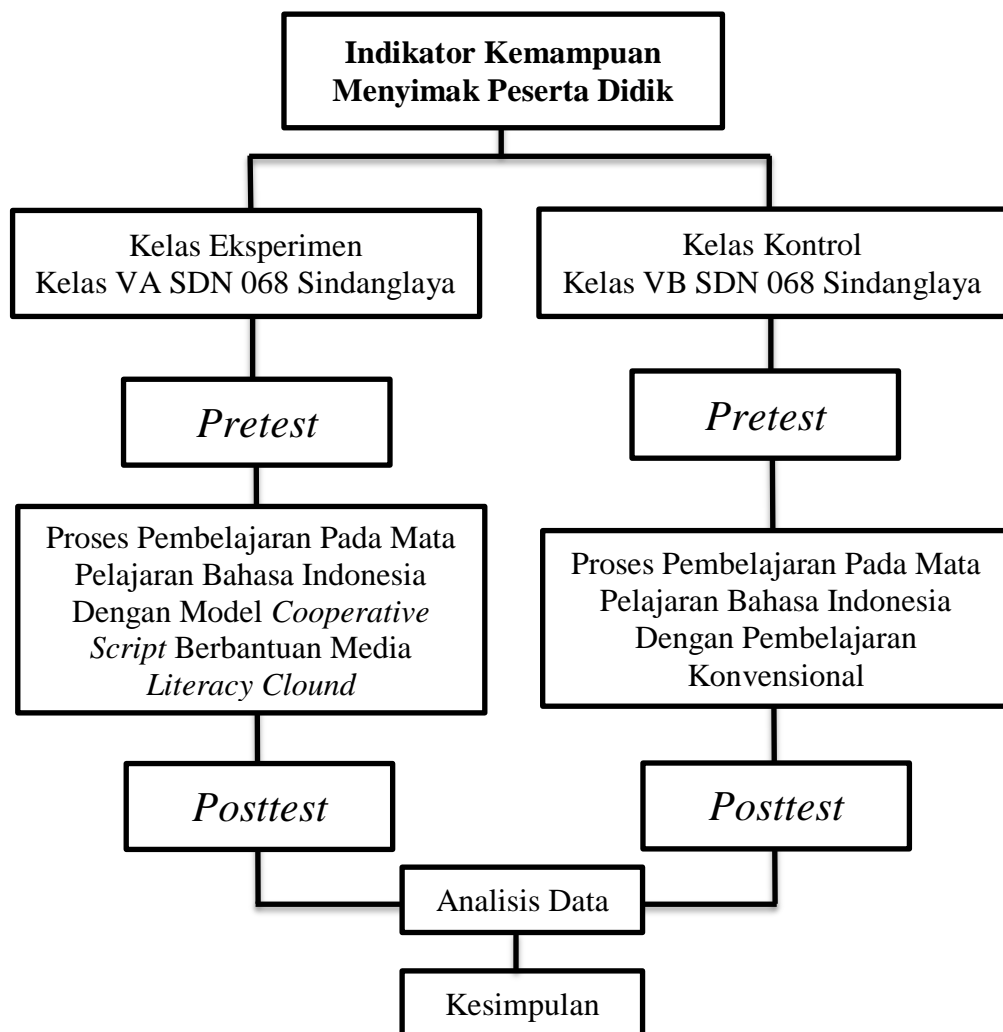
5. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu nomor lima terletak pada variabel bebas berupa model pembelajaran yang akan digunakan yaitu model *cooperative script* dan variabel terikat yaitu keterampilan menyimak. Untuk perbedaan terletak pada variabel bebas berupa media pembelajaran yang akan digunakan, pada penelitian ini media yang akan digunakan adalah *literacy cloud* sedangkan pada penelitian terdahulu nomor lima tidak akan menggunakan media pembelajaran apapun, selain itu kelas dan metode penelitian yang digunakan pun berbeda, pada penelitian ini peneliti akan mengadakan penelitian di kelas IV SD dengan metode *quasi experiment* sedangkan pada penelitian terdahulu nomor lima penelitian akan diadakan di kelas III SD dengan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas).

Berdasarkan persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang telah diuraikan di atas, dapat diketahui bahwa penelitian ini memiliki beberapa persamaan dan juga perbedaan dengan penelitian terdahulu yang ada di atas. Pada penelitian ini peneliti akan berfokus pada peningkatan keterampilan menyimak di kelas IV dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dengan model *cooperative script* berbantuan *literacy cloud* sebagai media yang dapat mendukung proses pembelajaran dan membantu meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik, lalu subjek penelitian pada penelitian ini adalah peserta didik di kelas IVA dan kelas IVB di SDN 068 Sindanglaya. Sedangkan metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif eksperimen semu *quasi experiment* dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*.

### **C. Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran adalah model atau gambaran yang menjelaskan konsep hubungan antara berbagai variabel yang ada dalam sebuah penelitian. Kerangka pemikiran merupakan sebuah rumusan masalah yang dibuat berdasarkan proses deduktif untuk menghasilkan konsep dan proposisi yang digunakan untuk dapat membantu peneliti dalam merumuskan hipotesis di dalam penelitiannya. (Hardani dkk., 2020, hlm. 321-322).

Pada penelitian ini, variabel terikat yang akan diteliti atau objek penelitiannya adalah keterampilan menyimak peserta didik. Sedangkan untuk subjek dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu kelas eksperimen yang akan diadakan pada kelas VA SDN 068 Sindanglaya dan kelas kontrol akan diadakan pada kelas VB SDN 068 Sindanglaya. Untuk kelas eksperimen akan menggunakan pembelajaran dengan model *cooperative script* berbantuan media *literacy cloud* sedangkan pada kelas kontrol akan menggunakan pembelajaran konvensional. Dalam penelitian ini kerangka pemikiran yang akan digunakan dalam penelitian dapat dilihat pada bagan di bawah ini:



#### D. Asumsi dan Hipotesis

Asumsi dan hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

##### 1. Asumsi Penelitian

Asumsi dalam penelitian ini adalah keterampilan menyimak peserta didik di kelas VA SDN 068 Sindanglaya lebih tinggi dengan menggunakan pembelajaran *cooperative script* berbantuan media *literacy cloud* dibandingkan dengan peserta didik di kelas VB SDN 068 Sindanglaya yang menggunakan pembelajaran konvensional.

##### 2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis statistik dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

$H_0$ : Tidak terdapat perbedaan terhadap keterampilan menyimak peserta didik yang menggunakan pembelajaran *cooperative script* berbantuan *literacy cloud* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.

$H_1$ : Terdapat perbedaan terhadap keterampilan menyimak peserta didik yang menggunakan pembelajaran *cooperative script* berbantuan *literacy cloud* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.

$\mu_1$ : Rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan pembelajaran *cooperative script* berbantuan media *literacy cloud*.

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