

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar peserta didik dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Artinya, model pembelajaran merupakan gambaran umum namun tetap mengerucut pada tujuan khusus. Hal ini lah yang membedakan model pembelajaran dengan metode pembelajaran. Definisi di atas sejalan dengan pendapat Trianto (2015, hlm. 51) Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Menurut Suprihatiningrum (2019, hlm. 145) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur pembelajaran yang sistematis untuk mengelola pengalaman belajar peserta didik agar tujuan belajar tertentu yang diinginkan.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Saefuddin & Berdiati, 2019, hlm. 48). Menurut Sukmadinata & Syaodih (2020, hlm. 151) Model pembelajaran merupakan suatu rancangan (desain) yang menggambarkan proses rinci penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran agar terjadi perubahan atau perkembangan diri peserta didik. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain (Joyee & Weil, 2018, hlm. 144).

Berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat ditarik simpulan bahwa model pembelajaran sangat penting dipakai saat aktivitas belajar pada peserta didik agar saat aktivitas belajar dikelas tidak membosankan, dan akan menarik.

b. Manfaat Model Pembelajaran

Manfaat model pembelajaran menurut Oktavia (2020, hlm. 15) model pembelajaran adalah sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran. Oleh sebab itu pemilihan model sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik. Menurut Mulyono (dalam Oktavia, 2020, hlm. 15) menjelaskan bahwa manfaat model pembelajaran dapat memudahkan dalam melakukan tugas pembelajaran karena langkah-langkah yang akan ditempuh sesuai dengan waktu yang tersedia, kemampuan daya serap siswa, dan ketersediaan media yang ada. Menurut Fisher (2017, hlm. 88) menjelaskan bahwa model pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Ini dapat mencakup penggunaan diskusi kelompok, proyek kolaboratif, atau teknologi yang mendukung partisipasi aktif siswa. Menurut Tomlinson (2019, hlm. 78) Model pembelajaran yang fleksibel memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan instruksi dengan kebutuhan individual peserta didik. Ini dapat mencakup penggunaan penilaian formatif, pengaturan pembelajaran berbasis tingkat keterampilan, atau penyediaan bahan-bahan tambahan yang disesuaikan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat ditarik simpulan bahwa model pembelajaran memiliki manfaat baik bagi pendidik maupun peserta didik. Pendidik akan lebih mudah dalam proses pembelajaran dan pengelolaan kelas dengan baik. Sedangkan manfaat bagi peserta didik adalah dalam pengembangan kemampuan atau keterampilan peserta didik, mendorong rasa ketertarikan, semangat, dan antusias peserta didik dalam belajar, dan membantu peserta didik belajar secara sistematis.

c. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Penggunaan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu penulis keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Dengan demikian, pendidik dapat memilih jenis-jenis model pembelajaran yang sesuai demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Komalasari (2010, hlm. 58-88) menerangkan bahwa jenis-jenis model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran, antara lain.

1) Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran peserta didik pada masalah autentik sehingga peserta didik dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inquiry, membuat peserta didik lebih mandiri dan meningkatkan rasa percaya diri (Arends dalam abbas, 2000, hlm. 13). Menurut Rusman (2019, hlm. 229) menjelaskan bahwa *problem based learning* merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada. Selanjutnya Stepien (dalam Ngalimun, 2018, hlm. 89) menyatakan bahwa PBL adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

Menurut Kamdi (2019,hlm.18) berpendapat bahwa model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berupa suatu pendekatan pembelajaran yang diterapkan sebagai perangsang, berpikir tingkat tinggi peserta didik pada situasi yang berorientasi terhadap masalah dunia nyata termasuk dalam belajar. Sedangkan menurut Kamdi (2020, hlm. 20) berpendapat bahwa model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berperan sebagai suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan masalah melalui beberapa tahap metode ilmiah, sehingga peserta didik diharapkan mampu mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah dan melibatkan keterampilan dalam memecahkan masalah.

Jadi dapat ditarik simpulan bahwa model *problem based learning* adalah suatu model pembelajaran dengan cara memecahkan masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Model ini dicirikan penggunaan masalah di kehidupan nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari peserta didik untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berfikir kritis dan pemecahan masalah serta mendapatkan pengetahuan konsep-konsep penting, dimana tugas pendidik harus memfokuskan diri untuk membantu peserta didik mencapai keterampilan

mengarahkan diri. Pembelajaran berbasis masalah, penggunaannya di dalam tingkat berfikir yang lebih tinggi dalam situasi berorientasi pada masalah, termasuk bagaimana belajar.

2) Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*project Based Learning*)

Model pembelajaran berbasis proyek (PJBL) merupakan penerapan dari pembelajaran aktif. Pembelajaran berbasis proyek didefinisikan sebagai suatu pengajaran yang mencoba mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan peserta didik, atau dengan proyek sekolah. Model pembelajaran berbasis proyek, menurut Sani (2017, hlm 226) model ini dilakukan untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan peserta didik dengan cara membuat karya atau proyek terkait dengan materi ajar dan kompetensi. Model ini menuntut peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, tidak hanya mendapat teori, akan tetapi peserta didik juga mendapat pengalaman secara langsung. Peserta didik menghasilkan karya atau produk melalui pembelajaran dengan model ini. Sedangkan Trianto (2019, hlm. 51) model pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik. Menurut Santyasa (2020, hlm. 12) model pembelajaran berbasis proyek, peserta didik terdorong lebih aktif dalam belajar. Guru hanya sebagai fasilitator, mengevaluasi produk hasil kerja peserta didik yang ditampilkan dalam hasil proyek yang dikerjakan, sehingga menghasilkan produk nyata yang dapat mendorong kreativitas peserta didik agar mampu berpikir kritis dalam menganalisis faktor dalam konsep masalah ekonomi.

Jadi dapat ditarik simpulan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* sangat mendukung kreativitas peserta didik dimana kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Model ini juga mampu mendukung penerapan pembelajaran kehidupan nyata dan pengalaman sehingga pendidikan masalah ekonomi bisa berjalan dengan efektif.

3) Model Pembelajaran *Discovery Learning* atau *Inquiry*

Model pembelajaran *discovery learning* atau *inquiry* model ini merupakan rangkaian kegiatan yang melibatkan secara maksimal seluruh

kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis dan logis, sehingga dapat menemukan sendiri pengetahuan sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan tingkah laku (Hanafiah & Suhana, 2019, hlm 77). Model pembelajaran *discovery learning* atau inquiry untuk mendorong peserta didik memiliki sikap berani, dan kreatif imajinasi. Prinsip belajar model ini tidak disampaikan dalam bentuk final, tetapi peserta didik didorong untuk mengetahui dan mencari informasi sendiri yang kemudian dibentuk menjadi bentuk akhir. Sedangkan menurut Djamarah (2020, hlm. 19) *discovery learning* adalah belajar mencari dan menemukan sendiri. Dalam sistem belajar mengajar ini guru menyajikan bahan pelajaran yang tidak berbentuk final, tetapi anak didik diberi peluang untuk mencari dan menemukan sendiri dengan menggunakan teknik pendekatan pemecahan masalah.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik simpulan bahwa dengan menggunakan model ini peserta didik menemukan aturan baru yang lebih tinggi sekalipun mungkin tidak dapat merumuskan secara verbal. Hal ini disebabkan karena model ini merupakan suatu cara untuk mengembangkan cara belajar peserta didik aktif dengan menemukan dan menyelidiki sendiri konsep yang dipelajari.

4) Model Pembelajaran *Role Playing*

Model kooperatif tipe *role playing* menurut (Yulianto, 2020, hlm. 97-102) menjelaskan bahwa model ini adalah satu diantara aktivitas yang ada kaitannya dengan aspek kerja sama, komunikatif, dan interpretasi. Sementara menurut (Nurgiansyah et al, 2021, hlm 110) model kooperatif tipe *role playing* atau yang dikenal sebagai model memainkan peran adalah bentuk dari drama. Oleh karena itu dalam model ini, peserta didik akan diarahkan untuk bermain drama, dengan spontan agar bisa memperagakan peran-perannya dalam berkomunikasi. Peran yang dilakukan harus berhubungan dengan masalah ataupun tantangan dan hubungannya dengan manusia.

5) Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana peserta didik belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang dengan struktur

kelompoknya yang bersifat heterogen slavina (2012, hlm. 16). Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran aktif yang menemukan aktivitas peserta didik secara berkelompok dan tidak individual. Menurut Sholihatin (2019, hlm. 56) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Sedangkan, Menurut Rahardjo (2019, hlm. 56) pembelajaran kooperatif dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suatu kebersamaan diantara sesama anggota kelompok. Dalam system belajar yang kooperatif, peserta didik belajar bekerja sama dengan anggota lainnya, dalam model ini peserta didik memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar.

6) Model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)*

Model kooperatif tipe student Team Achievement Division (STAD), menurut Agustini (2018, hlm. 66-68), didefinisikan sebagai salah satu model generic dalam pengaturan kelas yang tidak bergantung pada model pembelajaran komprehensif untuk subjek tertentu. Dengan menerapkan model STAD, pendidikan dapat memanfaatkan pelajaran dan materi yang relevan. Dukungan dari rekan satu tim sangat penting untuk menunjukkan bahwa proses belajar itu menyenangkan dan bermanfaat, demi meraih penghargaan kelompok. Menurut (Nisa, 2020, hlm. 121) proses ini dimulai dengan membandingkan jawaban, mendiskusikan perbedaan pendapat, dan saling membantu untuk menguasai materi yang dipelajari.

7) Model kooperatif tipe *Group Investigation (GI)*

Model kooperatif tipe Group Investigation (GI) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang ditetapkan melalui penyelidikan atau pencarian sumber belajar yang relevan, baik dari buku, perpustakaan, internet, maupun lingkungan sekitar. Dengan demikian, model ini dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Dari beberapa definisi diatas dapat ditarik simpulan bahwa pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran yang dilakukan dengan kelompok-kelompok kecil yang terdiri empat sampai enam orang secara heterogen. Model pembelajaran kooperaif adalah model pembelajaran dengan kelompok-kelompok kecil yang dibentuk secara heterogen dengan tujuan agar peserta didik mampu bekerjasama dengan peserta didik lainnya untuk memecahkan suatu masalah melalui interaksi social antar temannya. Menurut Wahyudin (2020, hlm. 120) model pembelajaran kooperatif terdiri dari berbagai tipe, salah satunya yaitu model pembelajaran *cooperative script*. Suyadi (2018, hlm. 120) menjelaskan bahwa pada pembelajaran *Cooperative Script* terjadi kesepakatan antara peserta didik tentang aturan-aturan dalam berkolaborasi, yaitu peserta didik satu dengan yang lainnya bersepakat untuk menjalankan peran masing-masing.

Jadi dapat ditarik simpulan bahwa model pembelajaran adalah suatu pendekatan yang digunakan guru sebelum menyusun perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik. Terdapat berbagai macam model pembelajaran di sekolah dasar, model *Discovery Learning* atau *Inquiry*, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran konseptual, dan pembelajaran kooperatif. Berdasarkan teori di atas, tipe model pembelajaran yang cocok dan mendukung konsep belajar pada penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *script* (*Cooperative Script*) sebagai stretegi dalam proses pelaksanaan pembelajaran yang menunjangnya.

2. Model Cooperative Script

a. Pengertian Model Cooperative Script

Model *Cooperative Script* merupakan metode belajar dimana peserta didik bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajari (Suprijono, 2018, hlm. 204). Sementara, menurut Huda (2017, hlm.204) menyatakan bahwa *Cooperative Script* adalah salah satu strategi pembelajaran dimana peserta didik bekerja sama berpasangan dan bergantian secara lisan dalam mengikhtisarkan bagian-bagian materi yang dipelajari. Model pembelajaran *Cooperative Script* adalah model untuk meningkatkan keaktifan peserta didik disebabkan oleh beberapa kegiatan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan klasifikasi keaktifan belajar

(Damayanti, 2018, 205). Model ini bekerja secara berpasangan dan secara lisan menguraikan bagian-bagian dari materi yang dipelajari. Model ini tidak hanya menggunakan satu aktivitas, tetapi berbagai aktivitas dapat dilakukan secara mandiri oleh peserta didik (Komalasari, 2019, hlm. 205).

Model *Cooperative Script* diterapkan melalui penyampaian materi ajar yang diawali dengan pemberian wacana atau ringkasan materi ajar kepada peserta didik untuk membacanya sejenak dan memberikan atau memasukkan ide-ide atau gagasan-gagasan baru ke dalam materi ajar yang diberikan guru, lalu peserta didik diarahkan untuk menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dalam materi yang ada secara bergantian sesama pasangannya masing-masing. Menurut Hasim (2019, hlm. 53) menjelaskan bahwa *Cooperative Script* merupakan model sederhana yang dapat dipakai untuk mempraktikkan sesuatu keterampilan atau prosedur dengan teman belajar. Sementara menurut Asriyani (2017, hlm. 53) menyatakan bahwa penerapan model *Cooperative Script* berbantuan cerita rakyat berpengaruh positif terhadap literasi peserta didik. Selain itu, Sari (2018, hlm 53) menjelaskan bahwa penerapan model *Cooperative Script* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Model ini memfasilitasi komunikasi yang lebih efektif dan konstruktif antar anggota kelompok, serta membantu peserta didik memperdalam pemahaman mereka tentang materi pembelajaran melalui diskusi yang terstruktur. Menurut David (2017, hlm. 34) menjelaskan bahwa model *Cooperative Script* merupakan salah satu bentuk dari pembelajaran kooperatif yang mengatur interaksi antara anggota kelompok dalam tahapan yang terstruktur dan terarah. Sedangkan, menurut Slavin (2018, hlm 66) *Cooperative Script* adalah salah satu teknik dalam pendekatan pembelajaran kooperatif yang mengatur peran peserta didik secara spesifik dalam kelompok. *Cooperative Script* adalah cara untuk mengatur percakapan atau dialog antara peserta didik dalam kelompok kecil.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat ditarik simpulan bahwa model *Cooperative Script* mendorong peserta didik untuk bekerja sama secara aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini mengoptimalkan kolaborasi antar anggota kelompok dan memperkuat keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

b. Kelebihan dan Kekurangan Model *Cooperative Script*

Model pembelajaran pada umumnya memiliki kelebihan dan kekurangan jika diterapkan didalam pembelajaran, seperti model pembelajaran *cooperative script*. Menurut Miftahul (2019, hlm 98) kelebihan model ini yaitu : 1) Melatih pendengaran, ketelitian atau kecermatan; 2) Setiap peserta didik mendapatkan peran; 3) Melatih mengungkapkan kesalahan orang lain secara lisan. Melatih pendengaran peserta didik saat pasangannya sedang berperan sebagai pembicara dan melatih ketelitian atau kecermatan pendengar pada apa yang diungkapkan pembicara. Setiap peserta didik mendapatkan peran sebagai pembicara dan pendengar. Model ini juga melatih peserta didik untuk mengungkapkan kesalahan orang lain dengan lisan atau kesalahan yang ada pada pembicara kemudia diungkapkan oleh pendengar. Sementara menurut Shiomin (2020, hlm 51) kelebihan model *Cooperative Script* yaitu : 1) melatih pendengaran dan kecermatan; 2) melatih mengungkapkan kesalahan orang lain; 3) setiap peserta didik mendapat peran. Setiap pendengar harus memiliki ketelitian dan kecermatan pada saat menyimak pembicara. Peran pembicara untuk membacakan wacana membuat kesimpulan materi, sedangkan pendengar berperan sebagai penyimak dan pengoreksi apabila ada kesalahan dari pembicara. Sementara menurut Fanany (2019, hlm. 31) mengungkapkan bahwa keunggulan model pembelajaran *Cooperative Script* yaitu melatih keberanian peserta didik dalam menjelaskan ide, melatih pendengaran dan ketelitian ketika menyimak penjelasan dari pembicara, dan setiap peserta didik mendapat peran.

Menurut Miftahul (2019, hlm. 98) Kekurangan dari model ini sebagai berikut : 1) Hanya digunakan untuk mata pelajaran tertentu; 2) Hanya dilakukan dua orang (tidak melibatkan seluruh kelas sehingga koreksi hanya sebatas dua orang tersebut). Model pembelajaran *Cooperative Script* hanya digunakan untuk mata pelajaran tertentu atau model ini tidak bias digunakan pada semua mata pelajaran karena jika menggunakan model ini harus disesuaikan dengan mata pelajaran terlebih dahulu. Sementara Menurut Fanany (2019, hlm. 31) kelemahan model pembelajaran *Cooperative Script* adalah hanya digunakan pada mata pelajaran tertentu, hanya dilakukan oleh dua orang, sehingga koreksi hanya

sebatas dua orang tersebut tidak melibatkan seluruh peserta didik dalam satu kelas.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik simpulan bahwa, model pembelajaran *Cooperative Script* efektif jika diterapkan dalam pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Dilihat dari kelebihan model pembelajaran itu sendiri dan sesuai jika digunakan pada kelas rendah, akan tetapi model pembelajaran *Cooperative Script* hanya dapat digunakan dengan berpasangan dan hanya dapat digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

c. Langkah-langkah Model *Cooperative Script*

Menurut Danseru (2019, hlm.5) menyebutkan langkah-langkah model pembelajaran *Cooperative Script* sebagai berikut :

- 1) Pendidik membagi peserta didik secara berpasang-pasangan/ berkelompok.
- 2) Pendidik membagikan materi kepada peserta didik untuk dibaca dan membuat sebuah ringkasan dari materi tersebut.
- 3) Pendidik dan peserta didik menetapkan siapa yang pertama akan berperan sebagai pembicara serta menetapkan pula siapa yang berperan sebagai pendengar.
- 4) Pembicara membacakan hasil dari ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya, sementara pendengar menyimak, melakukan koreksi, serta menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap, kemudian membantu mengingat atau menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya dengan materi lainnya.
- 5) Melakukan pertukaran peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan semula pendengar menjadi pembicara.
- 6) Membuat kesimpulan secara bersama-sama antara peserta didik dengan pendidik.

Menurut Agus Suprijono (2019, hlm. 126-127) menjelaskan bahwa langkah-langkah mengenai *Cooperative Script* yaitu sebagai berikut :

- 1) Pendidik membagi peserta didik dalam kelompok berpasangan.
- 2) Pendidik memberikan wacana atau materi kepada peserta didik untuk dibaca dan membuat ringkasan.

- 3) Pendidik dan peserta didik menetapkan peserta didik yang pertama berperan sebagai pendengar.
- 4) Pembicara membacakan ringkasannya, sementara pendengar menyimak, mengoreksi, menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap, membantu menghafal ide pokok dengan menghubungkan matero sebelumnya dengan materi.
- 5) Peserta didik bertukar peran, yang semula sebagai pembicara menjadi pendengar dan sebaliknya. Serta lakukan itu seterusnya.
- 6) Peserta didik bersama pendidik membuat kesimpulan.
- 7) Penutup.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan model pembelajaran ini dengan baik. Langkah-langkah tersebut diantaranya yaitu ; Pendidik membagi peserta didik dalam kelompok berpasangan.1) Pendidik memberikan wacana atau materi kepada peserta didik untuk dibaca dan membuat ringkasan.2) Pendidik dan peserta didik menetapkan peserta didik yang pertama berperan sebagai pendengar.3) Pembicara membacakan ringkasannya, sementara pendengar menyimak, mengoreksi, menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap, membantu menghafal ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya dengan materi.4) Peserta didik bertukar peran, yang semula sebagai pembicara menjadi pendengar dan sebaliknya. Serta lakukan itu seterusnya.5) Peserta didik bersama pendidik membuat kesimpulan.6) pendidik menutup kegiatan pembelajaran.

3. Pembelajaran Konvensional

a. Pengertian Pembelajaran Konvensional

Model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang sering digunakan hamper dalam tiap kali pengajaran terutama pada pendidikan tingkat bawah, karena metode ini sederhana dan mudah digunakan. Menurut Ujang Sukandi (2018, hlm. 4) mendefinisikan bahwa pembelajaran konvensional ditandai dengan guru mengajar lebih banyak mengajarkan tentang konsep-konsep bukan kompetensi, tujuannya adalah peserta didik mengetahui sesuatu bukan mampu melakukan sesuatu, dan pada saat proses pembelajaran peserta didik lebih banyak mendengarkan. Sementara, Trianto (2018, hlm. 4)

mengatakan bahwa pembelajaran konvensional suasana kelas cenderung *teacher-centered* sehingga peserta didik menjadi pasif, peserta didik tidak diajarkan model belajar yang dapat memahami bagaimana belajar berpikir dan memotivasi diri. Pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran Djamarah (2018, hlm 3). Menurut Wardarita (2018, hlm.4) menyimpulkan bahwa pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang membagi bahan ajar menjadi unit-unit kecil dan penyajian bahan ajar antara materi yang satu terpisah dengan materi yang lain, antara fonem, morfen, kata, dan kalimat tidak dikatakan antara yang satu dengan yang lain tiap materi pembelajaran berdiri sendiri sebagai bidang ilmu, termasuk juga sistem penilaiannya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik simpulan bahwa pendekatan konvensional dapat diartikan sebagai pendekatan pembelajaran yang lebih banyak berpusat pada guru, komunikasi lebih banyak satu arah dari guru kepeserta didik, metode pembelajaran lebih pada penguasaan konsep-konsep bukan kompetensi.

b. Metode Berkelompok (diskusi kelompok)

1) Pengertian Metode Berkelompok (diskusi kelompok)

Metode diskusi merupakan materi dimana sejumlah orang membicarakan secara bersama-sama melalui tukar pendapat tentang suatu topik atau pokok bahasan masalah untuk memecahkan dan mencari jawaban dari suatu masalah berdasarkan semua fakta yang memungkinkan itu Gilstrap (Moedjiono, 2019, hlm. 285). Sementara menurut Martin (Moedjiono, 2019, hlm. 285) metode diskusi juga diartikan suatu penguasaan isi pelajaran melalui wahana tukar pendapat berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh guna memecahkan suatu masalah. Menurut Hadianata (2017, hlm.5) metode diskusi kelompok merupakan strategi pengajaran yang melibatkan peserta didik untuk berbagi ide tentang satu topic umum, sehingga peserta didik yang senang mengobrol atau mengganggu temannya dapat tergantikan dengan saling berkomunikasi untuk memecahkan suatu permasalahan. Sedangkan menurut

Sanjaya (dalam Kelikir, 2018) metode diskusi berkelompok siasat untuk menyampaikan bahan pelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif untuk membicarakan dan menemukan alternative pemecahan suatu topik bahasan yang bersifat problematic.

2) Kelebihan dan Kekurangan Metode Berkelompok (diskusi kelompok)

Adapun kelebihan dari metode diskusi ini yaitu : a) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung. b) Digunakan secara mudah sebelum, selama ataupun sesudah metode-metode yang lain. c) Meningkatkan berpikir kritis, partisipasi demokratis, mengembangkan sikap, motifasi serta kemampuan berbicara. d) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menguji, mengubah dan mengembangkan pandangan, nilai dan keputusan yang dipertimbangkan dalam kelompok. e) Membutuhkan kemampuan para peserta didik yang lemah dalam pemecahan masalah. Sementara menurut Zaini (2018, hlm. 4) kelebihan metode diskusi berkelompok yaitu sebagai berikut :

- a) Membantu peserta didik berpikir berdasarkan sudut pandang suatu subjek bahasan dengan memberi kebebasan peserta didik berpikir,
- b) Membantu peserta didik mengevaluasi logika dan bukti-bukti bagi posisi dirinya atau posisi orang lain.
- c) Memberikan suatu kesempatan kepada peserta didik untuk memformulasikan penerapan suatu prinsip.
- d) Membantu peserta didik menyadari akan suatu problem dan memformulasikan dengan menggunakan informasi yang diperoleh dari bacaan atau ceramah.
- e) Menggunakan bahan-bahan dari anggota lain dalam kelompoknya.
- f) Mengembangkan motivasi untuk belajar yang lebih baik.

Robitotul (2022, hlm. 150) menyebutkan bahwa metode diskusi dalam proses pembelajaran memiliki keunggulan, yaitu memberikan kesempatan peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung, dapat digunakan dengan mudah baik sebelum atau sesudah diterapkannya metode belajar lainnya, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, partisipasi peserta didik, serta memotivasi dan mengembangkan kemampuan berbicara atau berpendapat, memberikan kesempatan peserta didik untuk menguji, mengubah, serta mengembangkan

pandangan serta pengambilan suatu keputusan yang dipertimbangkan bersama dalam suatu kelompok, dalam kegiatan berdiskusi kelompok dibutuhkan kemampuan peserta didik yang memiliki kelemahan dalam memecahkan suatu permasalahan.

Kekurangan metode diskusi yaitu : a) Sulit untuk diramalkan hasilnya. b) Kurang efisien dalam penggunaan waktu. c) Tidak menjamin penyelesaian, hal ini disebabkan keputusan yang dicapai belum tentu dilaksanakan. d) Cenderung sering didominasi oleh seseorang atau beberapa orang anggota diskusi. e) Membutuhkan kemampuan berdiskusi dari para peserta agar dapat berpartisipasi secara aktif dalam diskusi. Menurut Adhi (2020, hlm. 20) terdapat beberapa kekurangan metode berkelompok yaitu sebagai berikut : 1) metode ini kurang bias digunakan pada kelompok belajar yang besar. 2) Diskusi pada peserta didik bias menjadi melenceng bila tidak di arahkan. Ini bias membuat waktu menjadi lebih lama. 3) Diskusi tersebut bias menjadi kurang bila terdapat peserta didik yang pendiam tidak menunjukkan inisiatif untuk berpartisipasi.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan metode berkelompok atau diskusi kelompok ini yaitu dalam proses pembelajaran waktu yang dibutuhkan lama, kerja kelompok akan menjadi sebuah tuntutan bagi sebagian peserta didik, dan memungkinan peserta didik untuk bermain dan mengobrol di luar pembahasan.

3) Langkah-langkah Metode Berkelompok (diskusi kelompok)

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh pendidik dalam melaksanakan pembelajaran metode berkelompok atau pembelajaran kooperatif, menurut Sukmawati (2019, hlm. 168-169). Menurut Winarno Surachmad (Mulyati, 2019, hlm. 286) langkah-langkah metode diskusi adalah sebagai berikut : Membentuk kelompok, Guru menjelaskan konsep permasalahan yang harus dipecahkan secara kelompok, Setiap kelompok mencatat alternative jawaban hasil diskusi, Guru dan peserta didik membuat kesimpulan atau guru melengkapi jawaban peserta didik, sampai materi pelajaran selesai. Menurut Adhi (2020, hlm. 25) terdapat langkah-langkah metode berkelompok yaitu sebagai berikut : 1) Mempersiapkan rancangan diskusi. 2) Tentukan arah diskusi sehingga bias sesuai dengan target belajar. 3) jumlah anggota kelompok diskusi disesuaikan dengan

karakter dari diskusi dan tujuan, anggota harus memiliki kualifikasi tertentu agar diskusi berjalan lancar. 4) masalah yang akan didiskusikan direncanakan dengan baik. 4) manajemen waktu pelaksanaan diskusi harus ditentukan dengan baik.

Sudiyono (2021, hlm. 12-14) juga menjelaskan langkah-langkah metode diskusi kelompok yaitu pendidik membentuk kelompok diskusi, pendidik menjelaskan kepada peserta didik langkah-langkah berdiskusi dengan baik, pendidik memberikan bahan diskusi pada masing-masing kelompok, pendidik memfasilitasi jalannya diskusi, dengan cara membimbing dan mengarahkan peserta didik pada proses pemecahan masalah yang benar, pendidik menampilkan salah satu kelompok diskusi untuk dibahas atau menyampaikan hasil diskusinya dan kelompok lain diminta member tanggapan dan saran yang membangun terhadap paparan hasil diskusi kelompok temannya di depan kelas, pendidik bersama peserta didik membuat kesimpulan hasil diskusi.

Halimatus (2021, hlm. 153) langkah-langkah dalam penerapan metode diskusi kelompok dapat dilakukan dengan tahap. Pendidik menumbuhkan minat peserta didik untuk saling berargumen, memberikan pengalaman secara langsung peserta didik dalam memaparkan sesuatu karena peserta didik diajak aktif mengeluarkan pendapatnya, materi disampaikan dalam upaya peserta didik lakukan secara mandiri meneliti materi sehingga memperoleh penguasaan yang lebih mendalam kembali terhadap materi, dilaksanakannya kegiatan presentasi untuk mengembangkan kemampuan berbicara mengutarakan pendapatnya, adanya kegiatan pengulangan kembali oleh peserta didik untuk melihat tingkat pemahaman peserta didik, memberikan penghargaan dari setiap usaha yang ditunjukkan dengan menunjukkannya melalui pujian sebagai dorongan memberikan motivasi baik secara verbal ataupun nonverbal.

Berdasarkan pemaparan di atas, sehingga dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam melakukan proses pembelajaran dengan metode berkelompok ini ialah diawali dengan penyampaian tujuan dan motivasi kepada peserta didik sehingga pemantik pengetahuan awal, penyampaian bahan materi oleh pendidik, pembentukan kelompok kecil, diskusi kelompok terkait materi yang diberikan, presentasi kelompok, evaluasi pembelajaran, dan pemberian

penghargaan atau reward atas usaha peserta didik baik secara individu maupun kelompok

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media merupakan alat komunikasi seperti Koran, majalah, radio, televisi, dan poster. Menurut Danim (dalam Rasyid, 2018, hlm. 93) mengemukakan bahwa media pendidikan adalah seperangkat alat bantu yang digunakan oleh guru dalam rangka berkomunikasi dengan peserta didik. Sementara Ahmad Rohani (dalam Rasyid, 2018, hlm. 93) mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai alat proses komunikasi (proses belajar mengajar). Selain itu, menurut Dewi (2017, hlm. 56) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pada peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran adalah alat pembelajaran yang digunakan oleh seseorang untuk memfasilitasi penyampaian materi selama pengajaran di sekolah. Hal ini benar-benar membantu seseorang yang mengajar di sebuah instansi dan merupakan solusi untuk membuat peserta didik merasa senang saat belajar (Tofano, 2018, hlm.538).

Nurfadillah (2021, hlm. 13) bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik ataupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara perantara antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik simpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu pendidik menyampaikan materi, dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Hal ini dapat

dilakukan untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan sempurna.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sejatinya sudah menjadi bagian yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada proses pembelajaran. Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran. Menurut Kemp & Dayton (dalam Fatma,2021, hlm.33) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk kelompok, perorangan, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya yaitu sebagai berikut :

- 1) Memotivasi minat atau tindakan. Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Sehingga hasil yang diharapkan adalah menumbuhkan minat dan bakat peserta didik.
- 2) Menyajikan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok peserta didik.
- 3) Tujuan pembelajaran, media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Media pembelajaran membantu pendidik dalam menyampaikan materi dengan lebih mudah dan memberikan pemahaman kepada peserta didik. Media ini juga membantu peserta didik menggunakan alat indera mereka untuk mendengar, merasakan, dan mengamati, sehingga mereka dapat memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai hasil dari proses belajar. Sementara menurut Ramli (dalam Fatma, 2021, hlm.35) fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu sebagai berikut :

- 1) Membantu guru dalam bidang tugasnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu pendidik dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses mengajar. Analisis teknologi pendidikan menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat secara efektif menyampaikan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, sehingga efisien dalam penggunaan waktu dan meringankan beban pendidik.

- 2) Membantu para peserta didik. Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu para pendidik untuk mempercepat pemahaman peserta didik dalam penerimaan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan.
- 3) Memperbaiki proses belajar mengajar. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdayaguna, akan meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini dikarenakan berbagai macam media pembelajaran akan digunakan secara tepat sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan.

Fungsi media dalam proses pembelajaran bukanlah fungsi tambahan melainkan memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi yang efektif dalam proses pembelajaran Sudjana (dalam Fatma, 2021, hlm.36).

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik simpulan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar yang dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar. Oleh sebab itu, media pembelajaran sangat penting dalam proses pendidikan karena memiliki fungsi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan meningkatkan kemampuan dan sifat-sifat khasnya (karakteristik) media yang bersangkutan. Media pembelajaran yang beraneka ragam jenisnya tentu tidak akan digunakan seluruhnya secara serentak dalam kegiatan pembelajaran, namun hanya beberapa saja. Kriteria yang perlu dipertimbangkan pendidik atau tenaga pendidik dalam memilih media pembelajaran menurut Nana Sudjana (dalam Fatma, 2021, hlm. 111) yaitu :

- 1) Ketepatan media dengan tujuan pengajaran.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran.
- 3) Kemudahan memperoleh media.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya.
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya.

Kriteria pemilihan media meliputi: media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, mendukung isi pelajaran, praktis, fleksibel, pendidik terampil

dalam penggunaannya, mampu mengelompokkan sasaran dengan baik, serta memiliki kualitas teknis dalam pembelajaran (Hasan, 2021, hlm. 113). Menurut Dick & Carey (Awwaliyah, 2018, hlm. 111) menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku setidaknya terdapat beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran. Pertama adalah ketersediaan sumber setempat. Yang dimana bila media yang pendidik tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibuat sendiri. Kedua adalah efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang. Hakikatnya dari pemilihan media pada akhirnya adalah keputusan untuk memakai atau mengadaptasi media yang ada.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat ditarik simpulan bahwa pendidik dapat memilih media pembelajaran dengan memerhatikan kriteria-kriteria di agar agar dapat menemukan media pembelajaran yang berkualitas tinggi dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kondisi pembelajarannya agar dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (dalam Nurdyansyah, 2019, hlm. 89) jenis-jenis media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu :

- 1) Media cetak, merupakan jenis media yang menggunakan simbol verbal sebagai unsure utama. Contohnya adalah buku teks, lembar kerja dan materi yang dicetak dalam bentuk tulisan.
- 2) Media audio visual diam, media ini menggabungkan unsure suara, gambar, garis, dan symbol verbal sebagai unsur utama. Contohnya adalah video pembelajaran yang disertai dengan penjelasan suara dan teks yang mendukung
- 3) Media audio visual gerak, jenis media ini mencakup unsur suara, gambar, garis, dan simbol verbal, dan gerak. Contohnya adalah video animasi pembelajaran yang menyajikan kombinasi suara, gerakan, gambar, dan teks penjelasan.
- 4) Media visual diam, media ini menggunakan unsur garis, simbol verbal dan gambar sebagai unsure utama. Contohnya adalah poster, papan tulis, slide presentasi, dan ilustrasi dalam buku teks.

- 5) Media visual gerak, jenis media ini menggunakan unsure gambar, garis, dan simbol verbal dengan penambahan unsure gerak. Contohnya adalah animasi, video pembelajaran dan presentasi dengan elemen animasi.

Menurut Djamarah dan Aswan (2019, hlm. 19) macam media pembelajaran yaitu: dilihat dari jenisnya, media dibagi dalam media auditif, media visual dan media audio visual. Ada beberapa penjelasan tentang media tersebut. Pertama, media auditif adalah media yang penggunaannya menekankan aspek pendengaran (suara). Indera pendengaran merupakan alat utama dalam penggunaan media ini. Media auditif contohnya yaitu cassette recorder, radio, piringan hitam. Kedua, media visual merupakan media yang familiar dan sering digunakan guru dalam pembelajaran. media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, contoh media visual yaitu gambar, diagram, grafik, dan peta. Ketiga, media audio visual adalah media yang mempunyai unsure suara dan unsure gambar, contoh dari media audio visual adalah video, film, dan televisi. Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2018, hlm. 20) menyebutkan beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran antara lain media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi dan lingkungan sebagai media pembelajaran. Media grafis merupakan media dua dimensi yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Media tiga dimensi berupa bentuk model, contohnya model penampang. Model proyeksi contohnya slide, film, dan OHP.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa ada berbagai jenis media pembelajaran yang tersedia untuk pendidik dalam menyampaikan materi. Setiap jenis memiliki karakteristik, kelebihan, dan kelemahan yang berbeda-beda, serta teknik penggunaannya yang beragam. Dengan banyaknya pilihan media yang tersedia, pendidik dapat memilih media yang sesuai dengan materi pembelajaran, kebutuhan pembelajaran, kebutuhan mereka sebagai pendidik, serta kebutuhan kemampuan peserta didik, dan juga dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis media pembelajaran yang bersifat audio visual yaitu media aplikasi DORA (Dongeng Nusantara).

5. Media Aplikasi DORA (Dongeng Nusantara)

a. Pengertian Media Aplikasi DORA (Dongeng Nusantara)

Menurut Husniyah (2022, hlm. 319) Media aplikasi DORA (Dongeng nusantara) merupakan media audio visual berbasis aplikasi android yang ringan untuk di install baik di perangkat pendidik maupun peserta didik. Sejalan dengan kemajuan teknologi, media aplikasi DORA (dongeng nusantara) merupakan salah satu bentuk adaptasi teknologi dalam rangka menyongsong pendidikan di era digital. Selain memuat audio yang berisi cerita dongeng beserta sound pendukungnya, media aplikasi DORA (dongeng nusantara) juga menampilkan visual berupa ilustrasi gambar yang dapat meningkatkan kemenarikan serta kebermaknaan dalam pembelajaran berbicara.

Menurut Damayanti (2018, hlm. 178-179) dongeng adalah suatu pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana dalam menanamkan pendidikan karakter pada peserta didik. Dalam dongeng terdapat pesan-pesan moral yang disampaikan secara tersirat dan nilai-nilai kearifan local bangsa Indonesia. Dengan adanya media dongeng ini diharapkan dapat membantu penyampaian pendidikan karakter pada peserta didik dengan metode yang menyenangkan. Dongeng juga dapat memberikan keteladanan yang dapat digunakan sebagai contoh untuk bersikap kepada sesame dan menghadapi permasalahan. Cerita dalam dongeng merupakan cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi yang diceritakan terutama untuk hiburan walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran, pelajaran (moral), atau bahkan sindirian (Danandjaja, 2018, hlm. 241). Dongeng berpotensi memberikan sumbangsih pada proses perkembangan emosional peserta didik. Hal ini disebabkan keterlibatan seluruh indra anak ketika mendengarkan , membacakan sebuah dongeng. Semakin anak mengenal jenis-jenis perasaan, semakin besar pula potensi kecakapan emosionalnya (Rachman, 2018, hlm. 242).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik simpulan bahwa media aplikasi DORA (Dongeng Nusantara) adalah suatu platform yang digunakan untuk menyampaikan cerita dongeng tradisional dari berbagai daerah di nusantara. Cerita dongeng yang biasanya bersifat lisan dalam bentuk buku, diadaptasi ke dalam format digital yang interaktif. Dengan adanya media aplikasi ini diharapkan

dapat menjaga keberlanjutan dan relevansi cerita-cerita tradisional Indonesia dalam era digital, serta membantu mengenalkan dan mendidik generasi muda tentang kekayaan budaya bangsa.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media DORA (Dongeng Nusantara)

Menurut Stephanie (2019, hlm.67) menyebutkan bahwa kelebihan aplikasi dongeng nusantara yaitu : 1) Pelestarian Budaya, membantu peserta didik dalam melestarikan dongeng-dongeng tradisional dari berbagai daerah di nusantara. 2) Interaktivitas, membuat pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan melalui animasi, suara narasi, music, dan elemen visual lainnya. 3) Aksesibilitas, dapat diakses dengan mudah dan luas melalui perangkat digital seperti smartphone dan tablet. 4) Edukasi Literasi, mendorong minat baca dan literasi peserta didik dengan cara yang menarik dan interaktif. 5) Pendidikan karakter, mengajarkan nilai-nilai budaya, moral, dan kearifan local melalui cerita-cerita dongeng. Sementara menurut Damariswara (2021, hlm. 200) kelebihan media dongeng nusantara dalam penilaian yaitu : Dapat digunakan dimana saja, penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, kemampuan aplikasi untuk meningkatkan literasi peserta didik, kemampuan aplikasi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Kekurangan aplikasi dongeng nusantara yaitu : 1) Keterbatasan aksesibilitas digital, aksesibilitas internet yang mungkin terbatas di beberapa daerah, terutama di pedesaan atau daerah terpencil. 2) Ketergantungan pada teknologi, dengan menggunakan media digital dalam dongeng nusantara dapat menyebabkan ketergantungan pada teknologi, yang dapat mengurangi pengalaman langsung dan interaksi social di dunia nyata. 3) Potensi ketidakakuratan konten, beberapa aplikasi mungkin memiliki konten yang tidak lengkap atau kurang akurat dalam megadaptasi cerita-cerita tradisional, yang dapat mempengaruhi keaslian dan keotentikan cerita Geismar (2019, hlm. 45).

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat ditarik simpulan bahwa media aplikasi dongeng nusantara memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media aplikasi dongeng nusantara adalah dapat memperkenalkan nilai-nilai budaya, moral, dan kearifan local melalui cerita dongeng, penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, mampu meningkatkan literasi peserta

didik. Sedangkan kekurangan dari aplikasi dongeng nusantara yaitu, penggunaan aplikasi dapat menyebabkan ketergantungan pada teknologi, yang bisa mengurangi interaksi social dan pembelajaran langsung di dunia nyata.

6. Keterampilan Berbicara

a. Pengertian Keterampilan Berbicara

Berbicara dapat diartikan merangkai suatu susunan kalimat untuk diucapkan kepada seseorang atau lawan bicaranya mengenai informasi yang ingin disampaikan. Berbicara selalu menggunakan bahasa sebagai perantara untuk berbicara dan bahasa yang digunakan bermacam-macam tergantung pada pembicaraannya. Menurut Djiwandono (2019, hlm. 118-119) bahwa berbicara berarti mengungkapkan pikiran secara lisan. Apa yang ada dalam pikiran seseorang dapat membuat orang lain diajak untuk bicara dan mengerti dengan apa yang sedang dibicarakan. Sementara, menurut (solehan, 2018, hlm. 11) berbicara merupakan ungkapan seseorang dari pikiran dan perasaan yang dituturkan menggunakan bunyi-bunyi bahasa yang dihasilkan dari alat ucapannya. Bunyi yang dimaksud adalah simbol atau lambang yang memiliki makna secara konvensional digunakan penutur untuk berkomunikasi dengan pikiran dan perasaan orang lain. Menurut Tarigan (2019, hlm. 16) berpendapat bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Menurut Slamet (2020, hlm. 35) keterampilan berbicara adalah keterampilan yang mekanistik. Keterampilan berbicara harus memerlukan latihan, tidak ada orang yang langsung terampil dalam berbicara tanpa adanya proses latihan. Aspek keterampilan berbicara meliputi pengucapan, pelafalan, pengendalian diri, pengontrol suara, pemilihan kata, dan pemakaian bahasa yang baik. Sedangkan menurut Saddono (2020, hlm. 36) keterampilan berbicara diartikan sebagai keterampilan mekanistik yang harus dilatih agar terampil dalam berbicara. pada aspek keterampilan berbicara salah satunya adalah bercerita atau menceritakan kembali cerita yang pernah diketahui dalam pembelajaran di kelas. Kenyataan yaitu peserta didik kesulitan apabila diminta untuk menyampaikan kembali cerita secara lisan mengenai cerita yang pernah diketahui sebelumnya.

Peserta didik merasa malu dan sulit merangkai kata-kata menjadi suatu kalimat yang akan disampaikan atau diceritakan kembali. Kurangnya keterampilan peserta didik dalam berbicara khususnya dalam menyampaikan atau menceritakan kembali suatu cerita dapat disebabkan oleh penyajian materi oleh guru yang masih menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik simpulan bahwa keterampilan berbicara adalah suatu keterampilan yang dimiliki seseorang untuk menyalurkan ide-ide atau gagasan pikiran yang diungkapkan secara lisan kepada orang lain. Berbicara di sekolah dasar dapat meningkatkan keterampilan berbicara yang dimiliki peserta didik guna untuk mencapai pembelajaran didalam proses pembelajaran. Penyampaian pikiran harus jelas agar lawan bicara dapat memahami apa yang diungkapkan pembicara.

b. Tujuan Keterampilan Berbicara

Tujuan secara umum seseorang berbicara adalah untuk berkomunikasi. Menurut Tarigan (Solehan, 2019, hlm. 11) tujuannya adalah untuk menginformasikan, menyakinkan, menghibur atau menggerakkan pendengar. Tujuan berbicara menginformasikan apabila pembicara member informasi pendengar dan pendengar dapat mengerti informasi tersebut. Pada ruang lingkup pendidikan, keterampilan berbicara bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri yang ada pada diri peserta didik, keaktifan dalam kelas saat pembelajaran, dan berpikir kritis. Menurut almiyar (2018, hlm. 117) keterampilan berbicara bertujuan agar peserta didik mampu berkomunikasi secara lisan dengan baik dan benar, tujuan dari keterampilan berbicara mencakup beberapa hal antara lain sebagai berikut : 1) Kemudahan berbicara, peserta didik mampu mengembangkan keterampilan ini secara lancar dan menyenangkan. 2) Kejelasan, peserta didik berbicara dengan jelas dan baik agar kejelasan dalam berbicara tersebut dapat dicapai. 3) bertanggung jawab, 4) Membentuk pendengaran yang kritis, 5) membentuk kebiasaan. Sedangkan menurut Wijianti (2020, hlm. 29) tujuan berbicara yaitu untuk mengekspresikan pikiran, perasaan imajinasi, gagasan, ide, dan pendapat. Dari aspek tersebut mendorong pembicara untuk menyampaikan mengenai apa yang ada di dalam pikirannya dari apa yang dilihat, didengar, atau dirasakan sendiri untuk dikomunikasikan dengan orang lain.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik simpulan bahwa berbicara mempunyai tujuan yang berbeda-beda baik dalam kehidupan sehari-hari maupun di sekolah. Tujuan pembelajaran keterampilan berbicara adalah agar peserta didik mampu berkomunikasi dalam berbagai situasi dengan baik dan benar menggunakan bahasa Indonesia secara lisan untuk mengungkapkan pikiran, pendapat, perasaan dan pengalaman serta untuk berkomunikasi.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara

Ada beberapa faktor yang berpengaruh terhadap keterampilan berbicara seseorang yang terbagi menjadi dua, yaitu factor kebahasaan dan factor nonkebahasaan. Kebahasaan meliputi ketepatan ucapan, durasi yang sesuai dengan pilihan kata, dan ketepatan sasaran kebahasaan. Factor nonkebahasaan meliputi sikap yang wajar, tenang dan tidak kaku, pandangan harus diarahkan pada lawan bicara, gerak-gerik dan mimik yang tepat, kenyaringan suara, kelancaran, dan penguasaan topik. Menurut Purba (2020, hlm. 12) faktor kebahasaan dalam berbicara meliputi ketepatan pengucapan, penempatan tekanan/intonasi, pilihan kata, dan ketepatan susunan penuturan. Faktor nonkebahasaan meliputi sikap berbicara, pandangan mata, gerak-gerik dan mimik, kenyaringan suara. Sementara, menurut Nurbaina (2020, hlm. 36) mengungkapkan ada beberapa faktor yang dapat dijadikan ukuran kemampuan berbicara yaitu, faktor kebahasaan meliputi ketepatan ucapan, nada sendi, durasi yang sesuai, pilihan kata. Faktor nonkebahasaan meliputi sikap wajar, tenang, dan tidak kaku, pandangan harus diarahkan kepada lawan berbicara. Sedangkan, Maburri (2017, hlm.26) menjelaskan faktor kegiatan berbicara terdiri atas faktor kebahasaan yaitu meliputi ketepatan ucapan, pilihan kata, ketepatan penggunaan kalimat, dan ketepatan ucapan. Sedangkan faktor nonkebahasaan meliputi sikap, pandangan, kesediaan, dan gerak-gerik.

Keterampilan berbicara dalam penelitian ini adalah keterampilan bercerita. Bercerita mampu mempengaruhi peserta didik untuk dapat meningkatkan keterampilan berbicara, karena bercerita biasanya ada kaitannya dengan kehidupan peserta didik dan sudah pernah dialami oleh peserta didik. Bercerita mampu meningkatkan keaktifan peserta didik di dalam kelas, mampu meningkatkan kepercayaan diri peserta didik, mampu meningkatkan pemahaman

peserta didik untuk bercerita dengan kalimat yang runtut dan melatih perhatian peserta didik pada topik yang sedang dibahas.

d. Indikator Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara dikatakan berhasil apabila dapat memenuhi indikator dalam keterampilan berbicara. Menurut Widiyanto (2020, hlm.88) menyatakan bahwa terdapat beberapa indikator yang akan digunakan untuk mengukur keberhasilan peserta didik dalam keterampilan berbicara yaitu sebagai berikut : 1) Kelancaran Berbicara, 2) Ketepatan pilihan kata, 3) Struktur Kalimat, 4) Intonasi membaca kalimat, 5) Ekspresi. Indikator penguasaan keterampilan berbicara dalam penelitian ini tidak digunakan karena yang ingin ditunjukkan oleh peneliti yaitu keberanian dan keterampilan berbicara peserta didik dalam mengungkapkan pendapatnya di depan teman-temannya. Indikator yang kemampuan berbicara menurut Nugriyanto (2019, hlm. 159) yaitu kesesuaian cerita, kelancaran cerita, intonasi, artikulasi, volume suara, sikap dan ekspresi.

Menurut Syaidah (2021, hlm. 32-34) indikator keterampilan berbicara yaitu sebagai berikut : 1) Kejelasan vokal atau konsonan, 2) Ketepatan pengucapan, 3) Tidak bercampur bahasa daerah, 4) Tinggi rendah suara, 5) Nada atau panjang pendek tempo pada saat berbicara, 6) Kelancaran, 7) Kesesuaian Isi. Menurut Budianti (2017, hlm. 45) menjelaskan beberapa indikator keterampilan berbicara yaitu : 1) Ketepatan bunyi-bunyi vocal dan konsonan harus diucapkan dengan tepat, 2) Pola-pola intonasi naik dan turunnya suara, 3) Tekanan suku kata dapat menarik perhatian, 4) Ketepatan ucapan mencerminkan bahwa peserta didik memahami bahasa yang digunakan, 5) Kata-kata yang diucapkan dalam bentuk dan urutan yang sesuai, 6) Kelancaran saat berbicara tidak terlalu lambat dan tidak terlalu cepat.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik simpulan bahwa keterampilan berbicara yang akan digunakan oleh peneliti yaitu peserta didik mampu mengucapkan konsonan dan vocal dengan benas, peserta didik yang menggunakan nada yang tepat, pembicaraan yang dilakukan peserta didik baik, pemilihan kalimat yang sesuai, dan ekspresi peserta didik dalam penyampaian informasi.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang menjadi dasar rujukan akan menjadi pembanding dalam melakukan penelitian ini. Terdapat penelitian terdahulu yang relevan dan sesuai dengan sumber referensi yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti/ Tahun Peneliti	Judul Penelitian Terdahulu	Metode/Subjek Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Ulul Azmi, Asrin, Heri Setiawan. (2021)	Pengaruh penggunaan model <i>Cooperative Script</i> berbantuan media dongeng nusantara terhadap keterampilan berbicara ssiwa kelas 4 gugus 1 sape.	Metode yang digunakan adalah quasy eksperimen design tipe nonequivalent control group design. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV SDN Naru 1.	Dari data uji hipotesis dapat dilihat bahwa signifikan kelas eksperimen sebesar 0,00 lebih kecil dari 0,05 sehingga H0 diterima yang menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan model <i>Cooperative Script</i> berbantuan media dongeng nusantara terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas IV Gugus 1 Sape.
2.	Desi Arfianti, Syamsiati, dan Suryani. (2017)	pengaruh penggunaan tipe <i>Cooperative Script</i> terhadap keterampilan berbicara di sekolah dasar.	Metode yang digunakan yaitu quasy eksperimental tipe Nonequivalent Control Group Design. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas III SDN 1 Rasau Jaya.	Berdasarkan kriteria, harga effect size sebesar 0,95 termasuk kategori tinggi yaitu pada rentang ES>0,8. Berdasarkan perhitungan effect size tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan tipe <i>Cooperative Script</i> memberikan pengaruh (efek) yang tinggi terhadap keterampilan berbicara siswa kelas III sekolah dasar negeri 01 Rasau Jaya.
3.	Ika Sang hidayatul Hijriah. (2021).	Pengaruh model pembelajaran <i>Cooperative Script</i> berbantuan media dongeng nusantara	Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan jenis pre- eksperimental design.	Dilihat dari hasil tes statistic bahwa asymp sig. (2-tailed) bernilai 0,000. Nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan pengambilan keputusan, bahwa data dikatakan mengalami perbedaan

		terhadap keterampilan berbicara peserta didik	Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di desa Kedungumpul.	yang signifikan apabila $\text{sig} < 0,05$. Dengan melihat hasil ini, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. H_a pada penelitian ini adalah model <i>Cooperative Script</i> berbantuan media dongeng nusantara berpengaruh terhadap keterampilan berbicara.
4.	Foti Vera, Rini Agustina, dan Al Ashadi Alimin (2020).	Pengaruh model pembelajaran <i>Cooperative Script</i> terhadap keterampilan berbicara siswa kelas III SD.	Metode yang digunakan adalah metode eksperimen yaitu pre-experimental design. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Sebawi Kabupaten Sambas	Nilai rata-rata pretest 62,71 dan nilai posttest 75,75 setelah memperoleh data pretest dan posttest selanjutnya data tersebut dilakukan uji normalitas dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$. Uji hipotesis dengan taraf signifikan 5% diperoleh thitung = 5.492 lebih besar dari ttabel = 2.068 dinyatakan bahwa H_a diterima. Tahap selanjutnya yaitu melakukan uji effect size untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran <i>Cooperative Script</i> perhitungan effect size diperoleh angka 1.893. dapat disimpulkan bahwa pengaruh model pembelajaran <i>Cooperative Script</i> terhadap keterampilan berbicara pada siswa kelas III SDN 2 Sebawi Kabupaten Sambas, tergolong tinggi yaitu $1.893 > 1.8$. berpengaruh positif terhadap keterampilan berbicara pada siswa kelas III SDN 2 Sebawi Kabupaten Sambas.
5.	Virgi Setiabudi (2019).	Pengaruh tipe <i>Cooperative Script</i>	Metode yang digunakan yaitu quasi	Setelah data pretest homogeny, dilanjutkan dengan uji-t, setelah

		terhadap keterampilan berbicara kelas V sekolah dasar	experimental design. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 55 Pontianak Barat.	dihitung, didapatkan nilai $t_{hitung} = 0,177$ dan $t_{tabel} = 2.001$ karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka tidak terdapat perbedaan hasil pretest siswa di kelas eksperimen dan kelas control. Sehingga, antara kelas eksperimen dan kelas control memiliki kemampuan yang relative sama. Dari data tersebut maka antara kelas eksperimen dan kelas control dapat diberikan perlakuan yang berbeda. Di kelas eksperimen dilakukan penerapan pembelajaran tipe <i>Cooperative Script</i> sedangkan pada kelas control dilakukan penerapan metode ceramah yang biasa dilakukan dalam proses pembelajaran siswa kelas V sekolah dasar Negeri 55 pontianak barat.
--	--	---	--	---

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini, berikut persamaan dan perbedaannya :

1. Persamaan dengan penelitian terdahulu nomor satu yaitu variabel bebas dan variabel terikat yang digunakan yaitu model pembelajaran *Cooperative Script* dan keterampilan berbicara. selain itu, metode yang digunakan yaitu *Quasi Experimental Design*. Perbedaannya dapat dilihat dari subjek yang diteliti. Penelitian terdahulu menggunakan subjek kelas IV, sedangkan penelitian ini menggunakan subjek kelas III.
2. Persamaan dengan penelitian terdahulu nomor dua yaitu pada variable bebas dan variabel terikat. Variabel terikat yang digunakan yaitu keterampilan berbicara sedangkan variable bebas yang digunakan yaitu model *cooperative script*. Subjek yang digunakan juga sama yaitu peserta didik kelas III. Perbedaannya dapat dilihat dari tempat yang diteliti. Penelitian terdahulu

melakukan penelitian di SDN 1 RasauJati, sedangkan penelitian ini menggunakan SDN 042 Gambir sebagai tempat penelitian.

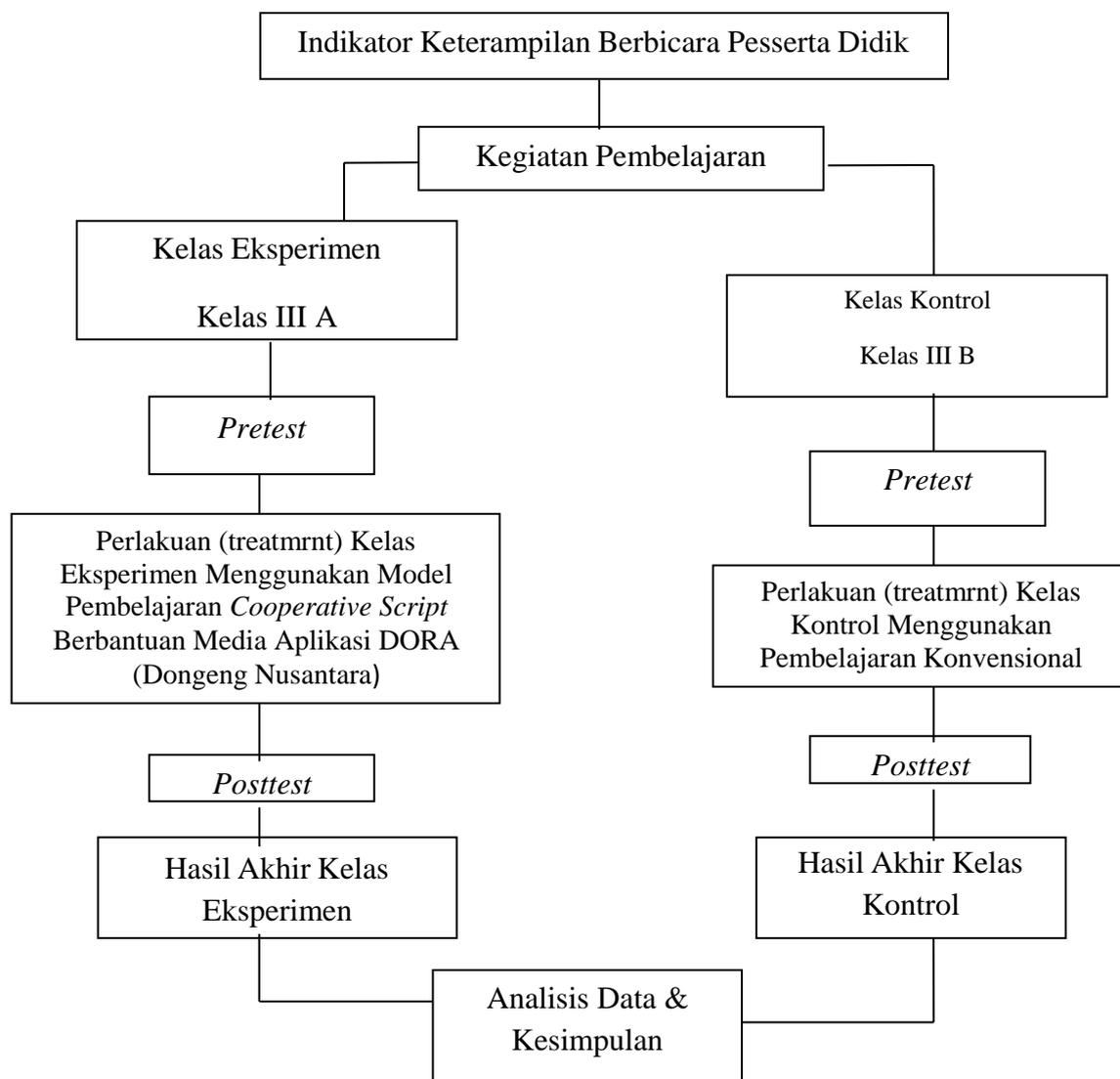
3. Persamaan dengan penelitian terdahulu nomor tiga yaitu menggunakan penelitian kuantitatif dan juga sama-sama menggunakan model *cooperative script*. Sedangkan perbedaannya pada penelitian terdahulu menggunakan metode eksperimen jenis *pre-eksperimental design*, sedangkan penelitian ini menggunakan metode *Quasi Eksperimental Design*.
4. Persamaan dengan penelitian terdahulu nomor 4 yaitu sama-sama menggunakan variable terikat berupa keterampilan berbicara sedangkan variable bebas berupa model *cooperative script*. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian terdahulu menggunakan metode *pre-eperimental design* jenis *one group pretest-posttest* sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen *quasi experimental design*. Pada penelitian terdahulu juga menggunakan peserta didik kelas VII SMP sedangkan pada penelitian ini menggunakan peserta didik kelas III SD.
5. Persamaan pada penelitian terdahulu nomor lima ini yaitu menggunakan metode eksperimen *Quasi experimental design*. Dan juga sama-sama menggunakan model pembelajaran *cooperative script*. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian terdahulu variabel terikat yaitu keterampilan membaca sedangkan pada penelitian ini variable terikat yaitu keterampilan berbicara. perbedaan lainnya yaitu pada subjek dan tempat penelitian, subjek pada penelitian terdahulu yaitu peserta didik kelas V sedangkan pada penelitian ini peserta didik kelas III. Penelitian terdahulu menggunakan metode eksperimen kualitatif, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen atau eksperimen semu. Tempat penelitian pada penelitian terdahulu yaitu di SDN 55 Pontianak Barat sedangkan pada penelitian ini menggunakan SDN 042 Gambir untuk melakukan penelitian.

Berdasarkan pernyataan diatas, penelitian ini difokuskan pada keterampilan berbicara dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan berbantuan media aplikasi DORA (Dongeng Nusantara), melibatkan peserta didik kelas III di SD Negeri 042 Gambir Bandung. Pendekatan

yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-experiment*, dan desain penelitian yang diimplementasikan adalah *nonequivalent control group design*.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir adalah suatu rancangan yang digunakan untuk membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian yang sudah dibuatnya. Kerangka berpikir merupakan dasar pemikiran dari penulisan ataupun penelitian yang disusun dari fakta-fakta, observasi, serta kajian kepustakaan. Kerangka berpikir adalah konsep berisikan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dalam rangka memberikan jawaban sementara. Menurut Dermawan (2019, hlm. 117) kerangka pemikiran adalah suatu konsep yang melibatkan berbagai faktor yang dianggap penting dalam penelitian. Kerangka berpikir ini merupakan dasar penelitian yang dibangun atas dasar fakta-fakta, observasi, dan tinjauan pustaka (Dita, 2022, hlm. 67). Kerangka pemikiran digunakan oleh peneliti untuk menganalisis, mengevaluasi perencanaan dan mendukung asumsi (Syahputri dkk, 2023, hlm. 161). Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti secara sistematis menggambarkan variabel yang diteliti, yaitu keterampilan berbicara. sampel penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen terdiri dari peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *cooperative script*, sementara kelompok kontrol terdiri dari peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional. Skema kerangka pemikiran penelitian ini ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator pencapaian keterampilan berbicara pada grup kontrol dan eksperimen sebelum memulai proses belajar adalah dengan menyajikan pretest terlebih dahulu. Tujuan pretest ini adalah untuk menilai kemampuan awal peserta didik di kelas kontrol dan eksperimen. Setelah melakukan pretest, pada hari berikutnya, pendidik melakukan posttest dengan soal yang berbeda tetapi penilaian yang sama. Dengan nilai posttest, pendidik dapat melihat bahwa kemampuan peserta didik dalam keterampilan berbicara telah meningkat secara signifikan. Selain itu, peserta didik di kelas III-A Lebug aktif dibandingkan dengan kelas III-B atau grup kontrol.

D. Hipotesis

Menurut Yuliawan (2021, hlm. 43) hipotesis adalah sebuah pernyataan yang mendorong seseorang untuk melakukan penyelidikan. Dalam konteks penelitian, hipotesis yang tepat membantu peneliti menentukan teknik untuk menguji dugaan yang ada. Secara garis besar, hipotesis merupakan dugaan awal terhadap permasalahan yang akan diselidiki dalam penelitian. Hipotesis statistic dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$

H_a : $\mu_1 \neq \mu_2$

μ_1 : rata-rata keterampilan berbicara peserta didik yang menggunakan penerapan model pembelajarn *cooperative script*

μ_2 : rata-rata keterampilan berbicara peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.

H_a : Ada perbedaan hasil keterampilan berbicara dari peserta didik memakai model *Cooperative Script* berbantuan media aplikasi dongeng nusantara.

H_0 : Tidak ada perbedaan hasil keterampilan berbicara dari peserta didik memakai model *Cooperative Script* berbantuan media aplikasi dongeng nusantara.