

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 tentang cara melaksanakan pembelajaran agar membantu peserta didik belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan gambaran umum namun tetap mengerucut pada tujuan khusus (Martiman, dkk, 2023, hlm. 5). Model pembelajaran adalah suatu pola atau rancangan yang digunakan sebagai acuan dalam menyusun kegiatan pembelajaran di kelas maupun dalam pelaksanaan tutorial. Model pembelajaran mencakup pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, meliputi tujuan pembelajaran, tahapan kegiatan belajar, serta strategi pengelolaan kelas yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Sarumaha, dkk, 2023, hlm. 5).

Model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar yang dirancang secara sistematis guna mempermudah peserta didik dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan. Model pembelajaran menjadi salah satu bentuk rekayasa pendidikan yang bertujuan menciptakan proses belajar mengajar yang efektif tanpa adanya tekanan dari pendidik. Oleh karena itu, pengembangan model pembelajaran sangat diperlukan agar proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kemampuan, kebutuhan, serta karakteristik peserta didik (Ahyar, dkk, 2021, hlm. 4).

Model pembelajaran merupakan deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, rancangan unit pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, program multimedia, dan bantuan belajar melalui program komputer. Model pembelajaran merupakan suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran. Hal ini mengisyaratkan bahwa model pembelajaran secara spesifik memuat tentang pola-pola pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pedoman pembelajaran (Joyce & Will dalam Hendracipta, 2021, hlm. 2).

Berdasarkan teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu kerangka kerja sistematis dan pola perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang kegiatan pembelajaran, dimana mencakup pendekatan, tujuan pengajaran, tahapan kegiatan, lingkungan belajar, dan pengelolaan kelas yang didesain khusus untuk memudahkan peserta didik dalam menerima pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan karakteristik mereka, tanpa adanya paksaan dari pendidik, sehingga terciptanya rekayasa pedagogik yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

b. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Model pembelajaran berperan sebagai acuan dalam merancang hingga mengimplementasikan proses pembelajaran. Dalam memilih model yang tepat, pendidik perlu mempertimbangkan beberapa aspek, seperti karakteristik materi yang akan diajarkan, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, serta kemampuan dan tingkat perkembangan peserta didik. Martiman, dkk., (2023, hlm. 20) menyebutkan beberapa jenis model pembelajaran, antara lain yaitu:

- 1) Model pembelajaran langsung (*direct instruction*), pembelajaran langsung atau *direct instruction* mengacu pada sejumlah metode pengajaran ekspositori, yaitu proses penyampaian pengetahuan secara langsung dari pendidik kepada peserta didik, seperti melalui ceramah, demonstrasi, maupun sesi tanya jawab yang melibatkan seluruh kelas. Pendekatan ini berorientasi pada peran sentral pendidik, di mana pendidik menyajikan materi pelajaran secara sistematis, mengarahkan aktivitas belajar peserta didik, serta menjaga agar fokus tetap pada pencapaian hasil belajar yang bersifat akademis.
- 2) Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan pembelajaran berbasis kerja sama yang menekankan penggunaan kelompok-kelompok kecil peserta didik untuk saling membantu dalam proses belajar, guna menciptakan suasana belajar yang optimal dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

- 3) Model pembelajaran kontekstual atau *contextual teaching learning* (CTL), pembelajaran kontekstual merupakan metode pembelajaran yang menitikberatkan pada keterkaitan antara materi yang dipelajari dengan pengalaman nyata yang dialami peserta didik. Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk mengaitkan serta mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Model pembelajaran penemuan terbimbing, Model pembelajaran ini mendorong peserta didik untuk secara mandiri menemukan (*discovery*) solusi dari permasalahan yang disajikan pendidik dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang perlu dijawab. Dalam prosesnya, pendidik berperan sebagai pembimbing yang mengarahkan peserta didik menuju pemahaman yang tepat. Melalui pendekatan ini, diharapkan peserta didik dapat terlibat secara aktif, menemukan pengetahuan baru yang sebelumnya belum mereka ketahui, serta mengembangkan kemampuan berkomunikasi, memahami konsep pelajaran, berbagi informasi, dan melatih keterampilan belajar mereka agar hasil belajar menjadi lebih optimal.
- 5) Pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*), Model pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada upaya penyelesaian masalah, dengan tujuan agar peserta didik terampil dalam memecahkan persoalan dan mampu bekerja secara kolaboratif dalam kelompok. PBL menjadi salah satu metode yang diyakini dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Melalui metode ini, peserta didik didorong untuk berpikir secara kritis dan analitis, serta dilatih untuk mencari dan memanfaatkan sumber belajar yang relevan secara mandiri.

Jenis-jenis model pembelajaran yang dipaparkan oleh (Ahyar, dkk., 2021, hlm. 5) diantaranya yaitu, (1) model pembelajaran kontekstual, (2) model pembelajaran kooperatif, (3) model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*), (4) model pembelajaran dengan teknik klarifikasi nilai *value clarification technique* (VCT), (5) model pembelajaran berbasis web (*e-learning*), (6) model pembelajaran inkuiri, (7) model pembelajaran berbasis

dunia kerja *work-based learning*, (8) model pembelajaran portofolio, (9) model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), dan (10) model pembelajaran berbasis hots.

Sedangkan, menurut Sinambela, dkk., (2022, hlm. 2) jenis-jenis model pembelajaran yaitu (1) model pembelajaran *discovery*, (2) model pembelajaran *inquiry*, (3) model *problem based learning*, (4) model *project based learning*, (5) model *contextual teaching and learning*, (6) model pembelajaran kooperatif, (7) model pembelajaran *numbered head together*, (8) model pembelajaran *word square*, (9) model *hybrid learning*, dan (10) model *self organized learning environment*.

Berdasarkan teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pedoman penting bagi pendidik dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar, serta kemampuan peserta didik. Selain itu, model pembelajaran memiliki beragam jenis, adapun yang digunakan untuk mengoptimalkan alur pembelajaran pada penelitian ini, yang dapat membantu pendidik dalam kegiatan pembelajaran yang mengarah pada kerja sama antar peserta didik yaitu model pembelajaran kooperatif atau *Cooperative Learning*.

2. Model Cooperative Learning

a. Pengertian Model Cooperative Learning

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menempatkan peserta didik agar bekerja di dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan aktivitas pembelajaran secara terstruktur. Model *Cooperative Learning* merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok kecil, di mana peserta didik saling bekerja sama dan belajar bersama untuk mencapai pengalaman belajar yang maksimal, baik secara individu maupun dalam konteks kelompok. Dalam model ini, peserta didik diarahkan untuk bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran yang telah disusun secara terstruktur oleh pendidik (Cooper dalam Parhusip, dkk., 2023, hlm. 294).

Pembelajaran kooperatif merupakan jenis pembelajaran kelompok yang menekankan prinsip bahwa proses pembelajaran harus dilandasi oleh interaksi sosial antar anggota kelompok, dimana setiap individu bertanggung

jawab atas hasil belajarnya sendiri, sekaligus berperan aktif dalam mendukung kemajuan belajar anggota kelompok lainnya. Artinya, setiap peserta didik bertanggung jawab atas pemahaman pribadi terhadap materi pelajaran sekaligus memiliki peran aktif dalam membantu teman satu kelompoknya agar turut memahami materi yang sama. Dengan demikian, tercipta suasana belajar yang kolaboratif, mendukung, dan saling menguatkan (Kaltsum, 2023, hlm. 15-16).

Pembelajaran kooperatif dalam implementasinya, mengharuskan peserta didik untuk saling berinteraksi dalam kelompok kecil, dengan dua tanggung jawab utama, yaitu belajar secara mandiri dan membantu rekan sekelompok dalam memahami materi. Pembelajaran kooperatif terdiri dari dua elemen utama, yaitu tugas kelompok (*cooperative task*) yang mendorong kerja sama dalam menyelesaikan tugas, dan struktur insentif kooperatif (*cooperative incentive structure*) yang berfungsi memotivasi peserta didik untuk berkontribusi demi tercapainya tujuan kelompok secara bersama-sama (Tabrani & Amin, 2023, hlm. 202).

Berdasarkan teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang melibatkan interaksi dan kerja sama antara peserta didik dalam kelompok kecil yang heterogen, dengan tujuan untuk meningkatkan lingkungan belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Dalam model ini, setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk belajar secara mandiri dan membantu anggota lainnya, sehingga menciptakan suasana saling mendukung. Pembelajaran kooperatif terdiri dari dua komponen utama, yaitu tugas kelompok yang mendorong kolaborasi dan struktur insentif kooperatif yang memotivasi individu untuk berkontribusi dalam mencapai tujuan kelompok.

b. Jenis-jenis Model *Cooperative Learning*

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat berbagai macam tipe, yaitu (1) *Student Teams Achievements Division* (STAD), (2) *group investigation*, (3) tipe struktural, (4) *jigsaw*, (5) *Teams Games Tournament* (TGT), dan (6) *two stay-two stray* (Hasanah & Himami, 2021, hlm. 7-8). Sedangkan Sulistio dan Haryanti (2021, hlm. 5) menyebutkan bahwa model pembelajaran kooperatif

dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu (1) *Students Team Achievement Division* (STAD), (2) *jigsaw*, (3) *Group Investigation* (GI), (4) *Team Game Tournament* (TGT), (5) *Think Pair Share* (TPS), (6) *Numbered Heads Together* (NHT), (7) *make a match*, dan (8) *rotating trio exchange*.

Jenis model pembelajaran kooperatif menurut Rahmadhani, dkk., (2024, hlm. 41-42) diantaranya (1) pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD), (2) pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, (3) metode pembelajaran *group investigation*, (4) *Team Game Tournament* (TGT), dan (5) model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS). Sedangkan menurut (Simamora, dkk, 2024, hlm. 8) jenis model kooperatif diantaranya yaitu (1) model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, (2) model pembelajaran tipe STAD, (3) model pembelajaran tipe *think pair share*, (4) tipe *jigsaw*, (5) *numbered heads together*, (6) model kooperatif tipe GI, (7) tipe *snowball throwing*, (8) *teams games tournament*, dan (9) *picture and picture*.

Ada beberapa jenis tipe pembelajaran dalam pembelajaran kooperatif menurut Tabrani & Amin (2023, hlm. 206-208) tipe-tipe tersebut adalah (1) *Student Teams Achievement Division* (STAD), (2) *Jigsaw*, (3) Investigasi Kelompok (*Group Investigation*), (4) *Make a Match* (Membuat Pasangan), (5) *Team Games Tournament* (TGT), (6) *Student Facilitator and Explaining* (SFE), (7) *Picture and Picture*, dan (7) *Teams Assisted Individualization* (TAI).

Berdasarkan berbagai teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang terdiri atas berbagai jenis, yang masing-masing dirancang untuk mengembangkan partisipasi aktif, keterlibatan emosional, dan kerja sama antar peserta didik dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen, dengan tujuan tidak hanya meningkatkan pencapaian hasil belajar secara individu, tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab bersama dan saling ketergantungan positif diantara anggota kelompok. Setiap tipe memiliki karakteristik dan prosedur pelaksanaan yang berbeda, namun pada prinsipnya semuanya mengedepankan kerja sama, interaksi antar peserta didik, dan tanggung jawab bersama dalam

mencapai tujuan pembelajaran. Bervariasinya tipe-tipe dalam pembelajaran kooperatif ini menunjukkan bahwa pendekatan tersebut bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, dan kondisi peserta didik. Dalam konteks penelitian ini, peneliti memilih untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture*.

3. Model Cooperative Learning Tipe *Picture and Picture*

a. Pengertian Model *Picture and Picture*

Model pembelajaran *Picture and Picture* adalah model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai alat pembelajaran yang disusun menjadi urutan yang logis (Kaharuddin & Hajeniati, 2020, hlm. 64-65). *Picture and Picture* merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan media gambar sehingga dapat menarik perhatian dan dapat mendorong motivasi peserta didik. Penggunaan model pembelajaran kooperatif ini sangat bagus untuk mempertahankan ketertarikan dan motivasi peserta didik. Pada dasarnya *Picture and Picture* adalah materi yang disajikan dalam bentuk gambar-gambar yang disusun menjadi suatu pokok bahasan materi (Yulistia, dkk, 2023, hlm. 743). Dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Picture and Picture* merupakan model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media utamanya, model *Picture and Picture* bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar lebih tertarik untuk belajar terutama dalam menulis karangan narasi (Yulistia, dkk, 2023, hlm. 743).

Model *Picture and Picture* merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Model ini memanfaatkan gambar sebagai media visual utama yang digunakan dalam menyampaikan materi, dengan tujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami isi pembelajaran. Dengan adanya bantuan visual, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga secara visual, sehingga dapat memperkuat pemahaman dan daya ingat mereka terhadap materi yang disampaikan. Model ini termasuk dalam kategori pembelajaran aktif, dimana peserta didik dilibatkan dalam aktivitas seperti menyusun gambar sesuai urutan logis, mengamati gambar, memberikan keterangan, serta menjelaskan isi

gambar. Dalam penerapannya, pendidik memanfaatkan media visual sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi atau mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Melalui penggunaan media gambar, peserta didik diharapkan dapat mengikuti pembelajaran secara fokus dan dalam suasana yang menyenangkan (Muklim, dkk. 2022, hlm. 249).

Berdasarkan teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Picture and Picture* merupakan model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai alat pembelajaran yang disusun dalam urutan yang logis. Menggunakan model pembelajaran kooperatif merupakan cara yang baik untuk membuat peserta didik tetap tertarik dan termotivasi. Dapat dikatakan model pembelajaran *Picture and Picture* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga lebih tertarik dalam belajar khususnya menulis karangan narasi.

b. Karakteristik Model *Picture and Picture*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture* adalah model pembelajaran yang menekankan pada pembentukan kelompok-kelompok dengan menggunakan media gambar yang dipasangkan atau disusun menjadi urutan logis. Dalam model ini, peserta didik dilibatkan secara sadar dan terencana untuk mengembangkan interaksi antar mereka, yang bertujuan agar tercipta saling asah, asih, dan asuh. Model ini memiliki karakteristik yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan (Khalim & Oktapiani, 2020, hlm. 113). Melalui model ini peserta didik dituntut untuk aktif, karena dalam model ini pendidik akan menggunakan media gambar menarik yang tersusun secara acak. Sehingga peserta didik akan tertarik dan meningkatkan rasa penasaran serta keingintahuannya untuk mengungkapkan dan menyelesaikannya. Selain itu perlu diingat juga bahwa inovatif dalam hal ini memiliki arti bahwa setiap pembelajaran membawa perubahan dengan sesuatu yang baru sehingga menarik perhatian peserta didik. Kreatif mempunyai arti bahwa setiap pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik sehingga peserta didik nantinya bisa menyelesaikan permasalahan dengan cara, teknik atau pendekatan yang akan dipelajarinya sendiri (Utami, 2023, hlm. 14-15).

Karakteristik model *Picture and Picture* adalah sebagai berikut: (1) interaktif, (2) revolusioner, (3) imajinatif, (4) menyenangkan (Maryoto, 2022, hlm. 15). Sedangkan Hafisah (2022, hlm. 63) mengatakan bahwa karakteristik model *Picture and Picture* adalah sebagai berikut: (1) inovatif, (2) kreatif, dan (3) menyenangkan. Pembelajaran ini memiliki ciri-ciri yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Aspek inovatif mengharuskan setiap pembelajaran untuk menghadirkan hal-hal baru, berbeda, dan tetap menarik bagi peserta didik. sementara itu, aspek kreatif mengedepankan upaya untuk menumbuhkan minat peserta didik agar mampu menghasilkan sesuatu atau menyelesaikan masalah dengan menggunakan metode, teknik, atau cara yang telah dikuasai oleh peserta didik melalui proses pembelajaran (Muklim, dkk. 2022, hlm. 249).

Model pembelajaran *Picture and Picture* merupakan salah satu jenis model pembelajaran yang termasuk ke dalam kategori pembelajaran kooperatif, dimana kegiatan belajar tidak lagi bersifat satu arah antara pendidik dan peserta didik, melainkan lebih menekankan pada interaksi dua arah dan kerja sama antar peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dalam model ini, pendidik tidak menjadi satu-satunya pusat informasi, melainkan berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur dari kemampuan pendidik menyampaikan materi, tetapi juga dari partisipasi dan tanggung jawab peserta didik dalam proses belajar. Utami mengemukakan bahwa model *Picture and Picture* merupakan salah satu model pembelajaran yang menyenangkan, karena dalam pelaksanaannya dapat diselingi dengan aktivitas permainan atau kegiatan interaktif yang memotivasi peserta didik untuk lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Model ini memungkinkan terjadinya suasana belajar yang tidak monoton, sehingga mampu mengurangi kejenuhan peserta didik di kelas (2023, hlm. 15).

Berdasarkan teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik *Picture and Picture* yaitu pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Peserta didik dituntut untuk aktif secara fisik maupun mental dalam mengikuti proses pembelajaran, seperti menyusun gambar secara logis,

menginterpretasikan isi gambar, dan menjelaskan hasil pengamatannya secara lisan maupun tertulis. Di sisi lain, pendidik juga diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik dengan menyusun kegiatan yang inovatif dan relevan, sehingga mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan minat belajar peserta didik. Selain itu, unsur permainan yang dapat disisipkan dalam pelaksanaan model ini menjadikannya lebih fleksibel dan menarik bagi peserta didik di sekolah dasar. Dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, model *Picture and Picture* tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga dapat memperkuat motivasi belajar dan pencapaian hasil belajar yang lebih optimal, khususnya dalam pengembangan keterampilan berbahasa seperti menulis karangan narasi.

c. Langkah-langkah Model *Picture and Picture*

Setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkah atau sintaks. Menurut Uno dan Iskandar (2020, hlm. 189) langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam model *Picture and Picture* yaitu, (1) pendidik menjelaskan materi sebagai pengantar, (2) pendidik membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, (3) pendidik memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi, (4) pendidik menunjuk peserta didik secara bergantian untuk mengurutkan gambar-gambar tersebut menjadi urutan yang logis, (5) pendidik melakukan evaluasi.

Menurut Irfan dkk. (2023, hlm. 11) langkah-langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran *Picture and Picture* dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Tahap 1 penyampaian kompetensi. Pada tahap ini pendidik mengutarakan kompetensi dasar dari mata pelajaran yang akan dipelajari.
- 2) Tahap 2 penyajian materi. Pada tahap ini, pendidik mempersiapkan rancangan pembelajaran awal, yang merupakan salah satu faktor penting untuk keberhasilan pembelajaran. Pendidik dituntut untuk memberikan arahan yang jelas dan memotivasi peserta didik agar tetap fokus.
- 3) Tahap 3 penyajian gambar. Pada tahap ini pendidik menyajikan gambar yang relevan dengan materi dan mengajak peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

- 4) Tahap 4 pemasangan gambar. Pada tahap ini pendidik menunjuk peserta didik secara acak untuk memasangkan gambar secara urut dan logis.
- 5) Tahap 5 eksplorasi. Pada tahap ini, pendidik menanyakan alasan dibalik penyusunan gambar yang telah dilakukan oleh peserta didik.
- 6) Tahap 6 penjelasan kompetensi. Pada tahap ini, berdasarkan hasil presentasi gambar, pendidik memberikan penjelasan lebih lanjut tentang standar kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik.
- 7) Tahap 7 penutup. Pada tahap ini, pendidik dan peserta didik saling melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan, mengevaluasi apa yang telah dicapai dan dipelajari selama pembelajaran.

Sedangkan menurut Katulung, Laka, dan Tahulending (2021, hlm. 143) langkah-langkah model pembelajaran *Picture and Picture* yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Menyajikan materi sebagai pengantar.
- 3) Guru menunjukkan atau memperlihatkan gambar-gambar kegiatan yang berkaitan dengan materi.
- 4) Guru menunjukkan atau memanggil peserta didik secara bergantian memasang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.
- 5) Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran urutan gambar tersebut.
- 6) Dari alasan atau urutan tersebut guru memulai menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- 7) Kesimpulan rangkuman.

Berdasarkan teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Picture and Picture* memiliki 7 tahapan, diantaranya yaitu penyampaian kompetensi, penyajian materi, penyajian gambar, pemasangan gambar, eksplorasi, penjelasan kompetensi, dan penutup.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Picture and Picture*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Irfan, dkk. (2023, hlm. 11) kelebihan dan kekurangan model *Picture and Picture* adalah:

1) Kelebihan Model *Picture and Picture*

- a) Materi yang diajarkan lebih terarah karena pada awal pembelajaran guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai memberikan gambaran materi secara singkat.
- b) Peserta didik lebih cepat memahami materi, karena guru menunjukkan gambar-gambar yang relevan dengan topik yang sedang dipelajari.
- c) Dapat meningkatkan daya nalar atau daya pikir peserta didik, karena peserta didik diminta untuk menganalisis gambar yang ditampilkan.
- d) Dapat meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik, sebab guru menanyakan alasan peserta didik mengurutkan gambar.
- e) Pembelajaran menjadi lebih berkesan, karena peserta didik dapat mengamati langsung gambar yang telah dipersiapkan oleh guru.

2) Kekurangan Model *Picture and Picture*

- a) Menemukan gambar-gambar yang berkualitas baik dan sesuai dengan materi pelajaran bisa menjadi sulit.
- b) Sulit untuk menemukan gambar-gambar yang sesuai dengan tingkat nalar atau kompetensi peserta didik.
- c) Baik pendidik maupun peserta didik mungkin belum terbiasa menggunakan gambar sebagai bahan utama dalam pembahasan materi pelajaran.
- d) Tidak tersedia dana khusus untuk menemukan gambar yang sesuai.

Pendapat yang berbeda juga dikemukakan oleh Kaharuddin dan Hajeniati (2020, hlm. 64-65) mengenai kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Picture and Picture* yaitu:

1) Kelebihan Model *Picture and Picture*

- a) Materi yang disampaikan menjadi lebih efektif, karena guru terlebih dahulu menyampaikan kompetensi dan materi yang akan dipelajari pada awal pembelajaran.
- b) Peserta didik lebih cepat memahami materi, karena materi disajikan dengan gambar yang lebih menarik.
- c) Peserta didik dituntut untuk berpikir secara analitik terkait gambar yang disajikan sehingga berpikir logis peserta didik dapat berkembang.

- d) Rasa tanggung jawab peserta didik berkembang, karena guru memberikan respons sesuai dengan logika yang digunakan peserta didik dalam menyusun gambar.
 - e) Proses pembelajaran lebih menyenangkan, karena materi disajikan dengan gambar yang menarik dan dapat dilihat langsung oleh peserta didik.
- 2) Kekurangan Model *Picture and Picture*
- a) Masih sulit menemukan gambar berkualitas baik sebagai bahan ajar untuk peserta didik.
 - b) Gambar yang dapat mendorong kemampuan analisis peserta didik masih sangat terbatas.
 - c) Sekolah dan kementerian pendidikan belum memfasilitasi kebutuhan gambar yang sesuai untuk mendukung model pembelajaran *picture and picture*.

Kelebihan dari model pembelajaran *Picture and Picture* adalah (1) dapat mengetahui kemampuan masing-masing peserta didik, (2) melatih peserta didik untuk berpikir logis dan sistematis, (3) memberi kesempatan peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang urutan suatu peristiwa dalam gambar, (4) meningkatkan motivasi belajar peserta didik, (5) meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, (6) melibatkan peserta didik dalam merencanakan dan mengelola kelas. Kelemahan model pembelajaran *Picture and Picture* diantaranya (1) membutuhkan gambar-gambar yang cukup banyak, guru akan kesulitan menyiapkan gambar jika referensi yang dimiliki sangat minim, (2) memerlukan penguasaan kelas yang cukup baik, karena ada kemungkinan akan timbul kegaduhan dan ada peserta didik yang tidak aktif, (3) memerlukan waktu yang cukup banyak jika materi yang dipelajari semakin sulit atau rumit, (4) membutuhkan fasilitas, alat dan biaya yang cukup besar, untuk menyiapkan alat-alat yang diperlukan (Yunayah, Istanto, & Suwanto, 2023, hlm. 71).

Berdasarkan teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Picture and Picture* memiliki sejumlah kelebihan, seperti mempermudah pemahaman peserta didik melalui media gambar yang menarik,

meningkatkan kemampuan berpikir logis dan analitis, menumbuhkan rasa tanggung jawab, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Namun, model ini juga memiliki kekurangan, antara lain kesulitan dalam menemukan gambar yang sesuai dan berkualitas, keterbatasan fasilitas dan biaya, serta kebutuhan akan penguasaan kelas yang baik karena berpotensi menimbulkan keramaian dan membutuhkan waktu lebih panjang dalam pelaksanaannya. Maka dari itu, dalam penelitian ini, peneliti akan meningkatkan kelebihannya dan mengantisipasi kekurangannya.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat yang digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran agar berjalan dengan baik. Media juga dapat dipahami sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik ini dikenal dengan pembelajaran. Media pembelajaran mencakup segala bentuk alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada peserta didik secara terencana, dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga penerima informasi dapat melakukan proses belajar dengan cara yang efisien dan efektif (Kharissidqi & Firmansyah, 2022, hlm. 110).

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran agar berlangsung secara efektif. Media ini berperan penting dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dari pendidik sebagai pengirim informasi kepada peserta didik sebagai penerima informasi. Media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima, yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik, sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran yang optimal. Dengan kata lain, media pembelajaran bukan sekadar alat bantu visual atau audio, tetapi juga merupakan instrumen yang mampu menciptakan kondisi belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan bermakna (Hasan, dkk, 2021, hlm. 10).

Media pembelajaran adalah komponen sangat penting dalam setiap tahapan proses pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai alat bantu pendidikan yang dapat digunakan oleh pendidik untuk membantu peserta didik memperoleh informasi serta memperluas wawasan mereka. Melalui pemanfaatan media dalam proses pembelajaran, pendidik dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap materi baru dan membantu mereka memahami topik yang diajarkan dengan lebih mudah (Ummah & Mustika, 2024, hlm. 1574).

Berdasarkan teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat fisik yang berfungsi sebagai wadah untuk menyampaikan pesan instruksional, merangsang minat dan perhatian peserta didik, serta mendukung proses pembelajaran yang efektif. Dengan menggunakan media, pendidik dapat membantu peserta didik memperoleh konsep, keterampilan, dan kompetensi baru, sekaligus mendorong mereka untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol proses belajar mereka sendiri.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran menurut Viora, dkk. (2021, hlm. 267) dibagi menjadi beberapa klasifikasi, yaitu: (1) berdasarkan sifatnya, media dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis, yaitu media auditif, visual, dan audiovisual, (2) jika ditinjau dari jangkauannya, media visual mencakup radio dan televisi serta film slide, film, dan video, (3) sementara itu, dilihat dari cara penggunaannya, media dibagi menjadi media proyeksi dan bukan proyeksi. Sedangkan menurut Magdalena, dkk. (2021, hlm. 378) terdapat lima jenis dasar media pembelajaran, yaitu: (1) media cetak, (2) media audio, (3) media visual, (4) media proyeksi gerak manusia, (5) benda tiruan (miniatur).

Media menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat terjadinya proses belajar merupakan tujuan digunakannya media pembelajaran. Menurut Yuniarti, dkk. (2023, hlm. 90-91) media pembelajaran dikategorikan menjadi 2, yaitu media konvensional dan media digital. Media konvensional dapat diklasifikasikan ke dalam empat jenis, yaitu: (1) media grafis, yang mencakup lukisan, foto, grafik, peta, diagram, poster, dan komik, (2) media tiga dimensi, yaitu media yang memiliki dimensi tinggi, lebar, dan volume, seperti model anatomi hewan maupun

manusia, (3) penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran, yaitu dengan memanfaatkan berbagai elemen di sekitar sebagai sumber belajar, (4) media cetak, seperti buku, majalah, jurnal, dan makalah. Sementara itu, media digital terbagi ke dalam beberapa kategori, yaitu: (1) media pembelajaran jarak jauh seperti *Google Meet*, *Google Classroom*, *E-learning*, dan *Zoom*, (2) media digital seperti *Google Form*, *Socrative*, *That Quiz*, *Baamboozle* dan *Quizizz*, (3) media pembelajaran terjemahan bahasa seperti kamus *online*, *KBBI Online* Kemdikbud, dan *Google Translator*, (4) media pembelajaran berbasis video audio visual seperti *YouTube*, *Ruang Guru*, *Zenius Education*, *QuipperClass*, dan *Kelas Pintar*.

Berdasarkan teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pendidik dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran dalam menyampaikan informasi. Tiap media memiliki karakteristik, kekurangan, dan kelebihan masing-masing, serta teknik penggunaannya pun berbeda yang satu dengan yang lainnya. Dari banyaknya media yang disajikan, dengan begitu pendidik dapat memilih media yang dirasa tepat serta cocok dengan materi pembelajaran, kebutuhan pembelajaran, kebutuhan pendidik, ataupun kebutuhan kemampuan peserta didik, dan mampu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Pada penelitian ini, media pembelajaran yang akan digunakan yaitu media *baamboozle*.

5. Media *Baamboozle*

a. Pengertian Media *Baamboozle*

Baamboozle merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan secara efektif dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya untuk meningkatkan keterlibat dan motivasi belajar peserta didik. *Platform* ini berbasis web dan dirancang secara menarik, interaktif, serta mudah diakses oleh pendidik maupun peserta didik tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan untuk mendukung kegiatan belajar. *Baamboozle* menyediakan fitur permainan edukatif yang memungkinkan peserta didik untuk membuat kuis atau pertanyaan secara mandiri, kemudian menyajikannya dalam format permainan yang kompetitif dan menyenangkan. Melalui *Baamboozle*, pendidik dapat membuat ruang permainan (*room*) atau kelas virtual yang digunakan untuk

mengelola sesi kuis secara langsung. Fitur unggulan dari *Baamboozle* adalah kemampuannya dalam mencatat skor secara otomatis, menyusun pertanyaan dalam bentuk acak, serta memberikan umpan balik secara instan dan menarik, karena peserta didik diajak berkompetisi secara sehat dengan tetap memahami materi pembelajaran (Tsurayya & Sukmawati, 2023, hlm. 84).

Baamboozle adalah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk mengadakan atau melakukan kuis. Permainan *Baamboozle* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena tersedianya satu permainan inti, yaitu kuis, bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Fitur-fitur yang tersedia dalam *Baamboozle* dirancang untuk memudahkan pendidik dan peserta didik mengaksesnya sesuai kebutuhan (Gultom, 2023, hlm. 64). Darmawan & Aghni, (2024, hlm. 85) mengatakan bahwa *Baamboozle* merupakan *edugame* berbasis web yang menawarkan permainan interaktif dan menarik. Media ini memungkinkan pendidik untuk membuat kuis secara mandiri atau memanfaatkan kuis yang telah ada. Salah satu keunggulan dari media ini adalah pelaksanaan kuis secara berkelompok yang mendorong setiap anggota tim untuk bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Baamboozle* adalah sebuah media pembelajaran berbasis web yang menggunakan konsep *edugame* atau *game* edukasi. Media ini dirancang secara menarik dengan menghadirkan permainan kuis interaktif yang dapat dibuat oleh guru atau menggunakan kuis yang sudah ada. *Baamboozle* memfasilitasi pembelajaran secara berkelompok, di mana peserta didik harus menjawab kuis secara bersama-sama dalam satu kelompok. Media ini dapat menjadi alternatif menarik dalam pembelajaran bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya.

b. Tahapan Menggunakan Media *Baamboozle*

Menggunakan media *Baamboozle* dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan menentukan ide pokok paragraf peserta didik. Berikut beberapa tahapan yang dapat dilakukan (Utami, 2023, hlm. 20; Aina, 2024, hlm. 24; & Gultom, 2023, hlm. 66):

- 1) Peralatan yang harus disiapkan sebelum proses kegiatan yaitu: proyektor, *smartphone*, tablet, atau laptop dan jaringan koneksi internet yang kuat di lingkungan sekolah.
- 2) *Baamboozle* dapat diakses melalui <https://www.baamboozle.com>. Buka tautan tersebut.
- 3) Saat di tampilan beranda, login dengan akun ataupun tanpa akun.



Gambar 2.1 Tampilan beranda *baamboozle*

- 4) Setelah membuat akun, akan terdapat pilihan sebagai murid atau guru, sesuaikan.
- 5) *Baamboozle* dapat diakses tanpa login. Saat ingin mengakses untuk belajar secara mandiri, maka klik “*games*” di bagian atas bersebelahan dengan gambar rumah. Selanjutnya layar akan menampilkan tampilan seperti gambar 2.2



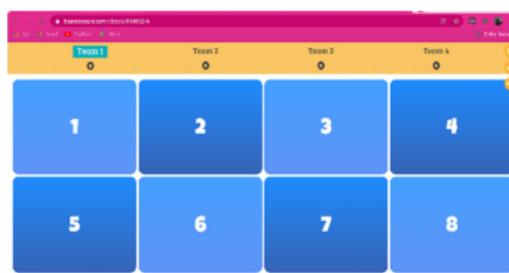
Gambar 2.2 Tampilan *games*

- 6) Di sisi kiri juga akan menampilkan beberapa opsi untuk peserta didik yang ingin belajar secara mandiri atau mengulang kembali hasil pembelajaran bersama guru, dengan memasukkan kode yang sudah ada.
- 7) Setelah menemukan pembelajaran yang telah ditemukan, peserta didik bisa memilih fitur-fitur permainan dalam pembelajaran. Opsi lain yaitu hanya dengan mengklik bagian soal yang telah tersedia, maka jawaban pun akan terlihat.



Gambar 2.3 Games pembelajaran bahasa Indonesia

- 8) Cara selanjutnya yaitu guru dapat menentukan berapa kelompok yang harus dibagi dalam kelas tersebut. Fitur “*play*” ini menyediakan berbagai opsi, di antaranya, “*themes*” yaitu menampilkan berbagai animasi dalam tiap soal, “*Power-Ups*” fitur ini menyediakan kejutan yang ada dalam kotak-kotak tiap soal. Untuk memulai permainannya admin memilih jenis permainan yang akan dimainkan antara *Quiz*, *Classic* dan *Classic Jr*.



Gambar 2.4 Permainan dimulai

- 9) Selanjutnya tampilan *baamboozle* seperti gambar 4 sudah siap untuk dimainkan berdasarkan kelompok yang sudah ditentukan. Pada gambar 5 terlihat bahwa team 2 mendapatkan soal yang ditampilkan tersebut, sebagai admin bisa memberikan waktu untuk team 2 mendiskusikan jawabannya.



Gambar 2.5 Tampilan soal

- 10) Setelah menjawab maka guru bisa klik “check” dan akan muncul “okey” (jika jawaban dari *team* yang menjawab benar) dan “Oops” (jika jawaban dari *team*

salah). Jika jawaban benar maka poin pun akan bertambah pada team yang mendapat giliran untuk menjawab. Jika team menjawab salah maka poin pun tetap tidak bertambah pula.



Gambar 2.6 Tampilan jawaban dari soal

Berdasarkan tahapan penggunaan media *Baamboozle*, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media *Baamboozle* dapat menjadi alternatif yang efektif, interaktif, dan menyenangkan dalam pembelajaran. Tahapan penggunaannya meliputi persiapan perangkat dan koneksi internet, akses ke situs *Baamboozle*, pemilihan mode permainan sesuai peran guru atau peserta didik, serta pembagian kelompok di kelas. Guru dapat mengatur fitur permainan seperti *themes* dan *power-ups* untuk membuat suasana belajar lebih menarik.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Baamboozle*

Setiap media pada kegiatan pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan (Andriyani, Feradona, & Rizaldi, 2021, hlm. 318). Kelebihan yang terdapat pada *Baamboozle* adalah sebagai berikut:

- 1) *Baamboozle* memiliki tampilan yang menarik dan informatif.
- 2) *Baamboozle* memungkinkan pendidik untuk membuat games sendiri.
- 3) *Baamboozle* memudahkan pengguna untuk membuat akun.
- 4) *Baamboozle* dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan suasana serta kondisi peserta didik agar tidak bosan.
- 5) Ketika mengakses *Baamboozle*, pendidik tidak memerlukan persiapan yang banyak.
- 6) *Baamboozle* tidak hanya dapat digunakan oleh tenaga kependidikan, tetapi juga dapat digunakan oleh semua kalangan masyarakat tanpa terkecuali.
- 7) *Baamboozle* salah satu media pembelajaran yang menumbuhkan rasa kerja sama dalam tim.

Adapun kekurangan dari *Baamboozle* adalah sebagai berikut:

- 1) Apabila pengguna tidak menggunakan akun *Baamboozle*, maka games yang telah dibuatnya bersifat terbuka atau publik yang dapat dimainkan oleh pengguna lain.
- 2) Banyak fitur menarik yang hanya dapat diakses oleh pemilik akun *Baamboozle*.
- 3) Memerlukan aplikasi lain (pihak ketiga) untuk memainkannya pada saat pembelajaran *online*.

Sedangkan menurut Aina (2024, hlm. 20) kelebihan dari media *Baamboozle* yaitu (1) pertanyaan tidak pernah muncul dalam urutan yang sama dan diambil dari bank soal yang bebas dibuat, sehingga tidak ada dua permainan yang persis sama, (2) permainan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, (3) peserta didik dapat membuat nama tim mereka sendiri, (4) nama tim dapat diproyeksikan dengan mudah ke layar di ruang kelas, sehingga peserta didik tidak perlu memiliki perangkat untuk bermain, (5) peserta didik tidak memerlukan akun atau kode untuk bermain, dan (6) permainan mudah dibuat. Adapun kekurangannya, guru akan mengalami tantangan dalam mengkondisikan kelas karena sistem ini mendorong peserta didik untuk aktif dan dapat membuat suasana kelas menjadi ramai. Selain itu, sumber daya yang tersedia hanya memberikan sedikit fitur gratis, dan hal ini perlu diperhatikan oleh guru. Untuk mendapatkan akses ke konten dalam jangka waktu yang lama, guru harus membeli langganan bulanan atau tahunan.

Kelebihan dan kekurangan media *Baamboozle* menurut Tsurayya dan Sukmawati (2023, hlm. 90), yaitu (1) *website Baamboozle* memiliki tampilan yang menarik dan informatif, (2) *website Baamboozle* memungkinkan pendidik untuk membuat *games* sendiri, (3) *website Baamboozle* memudahkan pengguna untuk membuat akun, (4) *website Baamboozle* dapat digunakan untuk kegiatan *ice-breaking* untuk meningkatkan suasana serta kondisi peserta didik sebelum memulai kegiatan pembelajaran, (5) ketika mengakses *website Baamboozle*, pendidik tidak memerlukan persiapan yang banyak, (6) *website Baamboozle* tidak hanya dapat digunakan oleh tenaga kependidikan tetapi dapat digunakan oleh semua kalangan tanpa terkecuali, dan (7) *website Baamboozle* salah satu media

pembelajaran yang menumbuhkan rasa kerja sama dalam tim, Adapun kekurangan *Baamboozle* dalam penelitiannya yaitu, (1) apabila pengguna tidak menggunakan akun *Baamboozle*, maka *games* yang telah dibuatnya bersifat terbuka atau publik yang dapat dimainkan oleh pengguna lain, (2) banyak fitur menarik yang hanya dapat diakses oleh pemilik akun *Baamboozle*, (3) memerlukan aplikasi lain (pihak ketiga) untuk memainkannya pada saat pembelajaran *online*, dan (4) *website Baamboozle* kurang dapat dijadikan sebagai acuan penilaian dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa *baamboozle* sebagai media pembelajaran memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media *baamboozle* diantaranya tampilan yang menarik, mudah digunakan, meningkatkan kerja sama peserta didik, dan mudah diakses. Adapun kekurangannya yaitu mencakup keterbatasan fitur gratis yang membuat sebagian konten hanya dapat diakses dengan langganan berbayar. Maka dari itu, dalam penelitian ini, peneliti akan meningkatkan kelebihannya dan mengantisipasi kekurangannya.

6. Kemampuan Menulis

a. Pengertian Kemampuan Menulis

Keterampilan menulis pada dasarnya merupakan serangkaian aktivitas berpikir dengan menuangkan ide-ide untuk menghasilkan suatu bentuk tulisan (Muhanif, dkk., 2021, hlm. 1964). Selanjutnya, menurut Sukirman (2020, hlm. 72) mengungkapkan bahwa keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang melibatkan aspek penggunaan bahasa dan pengolahan isi. Masalah yang berkembang sehubungan dengan kegiatan menulis adalah pengetahuan dasar terhadap performansi atau kemampuan menulis. Selain itu, aktivitas menulis merupakan perwujudan kemampuan berbahasa paling akhir dikuasai pembelajar bahasa setelah kemampuan mendengarkan, berbicara, dan membaca.

Kemampuan menulis diartikan sebagai kemampuan menggunakan bahasa untuk menyatakan ide, gagasan, pikiran, dan perasaan kepada orang lain dengan menggunakan bahasa tulis. Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup pada kemampuan berbahasa yang terdiri atas empat aspek

yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik berkomunikasi secara lisan maupun tulisan. Menulis merupakan kemampuan untuk menuangkan sebuah pikiran ke dalam bentuk tulisan atau menceritakan sebuah cerita kepada orang melalui tulisan. Kemampuan menulis peserta didik dipengaruhi oleh beberapa aspek seperti aspek berbicara dan aspek reseptif, yaitu aspek menyimak, membaca, keefektifan kalimat, tanda baca, diksi, penggunaan ejaan dan pemahaman kosa kata (Rahmayanti, Andajani, Anggraini, 2023, hlm. 1589).

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan menulis bukan hanya sekedar kemampuan menulis simbol-simbol grafis menjadi kata dan kalimat, tetapi juga merupakan serangkaian aktivitas berpikir untuk menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan secara utuh, lengkap, dan jelas. Tujuannya adalah agar buah pikiran tersebut dapat dikomunikasikan kepada pembaca dengan berhasil.

b. Indikator Kemampuan Menulis

Keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek. Indikator keterampilan menulis mencakup beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan dalam proses penilaian, diantaranya aspek kebahasaan, aspek isi, aspek organisasi, dan aspek mekanik (Kaltsum, 2023, hlm. 25).

Sedangkan menurut Kurniawan (2020, hlm. 101) indikator dalam keterampilan menulis diantaranya yaitu (1) kejelasan ide, (2) konsistensi bentuk huruf, (3) ketepatan spasi, (4) kemampuan menyusun kalimat, (5) pengorganisasian teks, (6) penggunaan kosakata yang variatif, (7) kreativitas dalam menulis, (8) kesesuaian dengan tujuan penulisan, (9) kemampuan merevisi dan mengedit, (10) penggunaan referensi yang tepat.

Ada beberapa indikator dalam menulis menurut Wijayanti dan Utami (2022, hlm. 5106), yaitu (1) kejelasan huruf, (2) ketepatan penggunaan ejaan, (3) keterpaduan antar kalimat, (4) kesesuaian dengan objek, (5) ketepatan penggunaan dalam kalimat, (6) kerapian. Wijayanti dan Utami menambahkan bahwa ada beberapa aspek atau indikator dalam keterampilan menulis yaitu

menyampaikan gagasan, penggunaan kata, dan melibatkan perasaan, namun indikator utama dalam keterampilan menulis peserta didik yaitu gagasan dan penggunaan kata atau kalimat.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan menulis melibatkan berbagai aspek. Indikator kemampuan menulis yang dipaparkan di atas, mencakup aspek kebahasaan, isi, organisasi, dan mekanik, serta mencakup elemen seperti kejelasan ide, pengorganisasian teks, penggunaan kosakata yang variatif, dan kemampuan merevisi. Selain itu, indikator lain yang relevan termasuk ketepatan ejaan, keterpaduan antar kalimat, dan kerapian. Secara keseluruhan, kemampuan menulis peserta didik dapat dinilai melalui berbagai indikator yang mencerminkan kemampuan mereka dalam menyampaikan gagasan dan menggunakan bahasa secara efektif.

c. Jenis-jenis Menulis

Jenis-jenis menulis dapat dibagi menjadi beberapa kategori berbeda, yaitu (1) tulisan deskriptif yaitu penulisan dengan menggambarkan objek dengan memanfaatkan lima panca indra, (2) tulisan narasi yaitu bercerita, digunakan untuk menjelaskan suatu keadaan, (3) tulisan eksposisi adalah penulisan untuk menjelaskan suatu proses atau ide-ide, dan (4) tulisan persuasi adalah jenis tulisan yang berisi bujukan seseorang untuk melakukan sesuatu (Pahrin, 2021, hlm. 14).

Sedangkan menurut Kusumawardani, dkk., (2020, hlm. 3) menyatakan bahwa ada beberapa jenis menulis berdasarkan sifatnya, yaitu (1) penulisan narasi atau tulisan berisi cerita, kejadian atau peristiwa seorang tokoh, (2) penulisan deskriptif atau pemaparan pengalaman atau pengetahuan sang penulis, (3) penulisan eksposisi atau pemaparan pokok pikiran agar makin jelas dan mendalam, (4) penulisan argumentasi atau tulisan berupa gagasan atau ide untuk pemberian alasan, (5) penulisan persuasif atau tulisan yang membujuk, mendorong, dan meyakinkan seseorang agar mau mengikuti kemauan sang penulis.

Adapun menurut Kurniawan (2020, hlm. 123) beberapa jenis menulis diantaranya yaitu (1) menulis narasi, (2) menulis deskriptif, (3) menulis eksposisi, (4) menulis argumentatif, (5) menulis persuasif, (6) menulis kreatif,

(7) menulis ilmiah, (8) menulis otobiografi, (9) menulis blog, (10) menulis surat.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa jenis menulis dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis. Setiap kategori jenis-jenis menulis memiliki fungsi, tujuan, dan karakternya masing-masing yang dapat disesuaikan dengan situasi, kondisi, dan kebutuhan sang penulis. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan jenis menulis narasi.

7. Kemampuan Menulis Karangan Narasi

a. Pengertian Karangan Narasi

Karangan narasi (berasal dari *narration* berarti bercerita) adalah jenis tulisan yang bertujuan untuk menciptakan, mengisahkan, dan merangkaikan tindakan manusia dalam urutan kronologis atau berlangsung dalam waktu tertentu (Kaltsum, 2023, hlm. 25). Selanjutnya, menurut Keraf (dalam Rahayu, Wulan, & Suwangsih, 2023, hlm. 1476) mengatakan bahwa karangan narasi merupakan suatu bentuk karangan yang sasaran utamanya adalah tindak-tanduk yang dirangkai dan dijalin menjadi sebuah peristiwa yang terjadi secara bersamaan.

Karangan narasi merupakan karangan yang menceritakan peristiwa yang terjadi berdasarkan urutan waktu yang dialami oleh penulis itu sendiri. Narasi adalah suatu tulisan yang memuat ide-ide kompleks serta bertujuan untuk menghibur pembaca, serta pembaca dapat mengambil hikmah dari pesan moral yang disampaikan penulis baik secara langsung maupun tidak. Narasi dapat diartikan sebagai suatu karangan yang terdiri dari berbagai macam peristiwa yang diceritakan berdasarkan kejadian atau kronologinya dengan tujuan, pembaca dapat memetik hikmah dari cerita tersebut (Rahmayanti, Andajani, Anggraini, 2023, hlm. 1589).

Berdasarkan teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa karangan narasi adalah jenis tulisan yang bertujuan untuk mengisahkan dan merangkaikan tindakan manusia dalam urutan kronologis, menciptakan peristiwa yang dapat menghibur pembaca dan menyampaikan pesan moral. Dengan demikian, karangan narasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan nilai-nilai dan pelajaran hidup.

b. Karakteristik Karangan Narasi

Karakteristik karangan narasi yaitu: (a) menonjolkan unsur perbuatan atau tindakan, (b) dirangkai dalam urutan waktu, (c) berusaha menjawab pertanyaan, apa yang terjadi, (d) ada konflik (Keraf dalam Rahayu, Wulan, & Suwangsih, 2023, hlm. 1476). Karakteristik narasi yang diungkapkan oleh Kaltsum, (2023, hlm. 28) sebagai berikut: (1) berupa cerita tentang peristiwa atau pengalaman penulis, (2) kejadian atau peristiwa yang disampaikan berupa peristiwa yang benar-benar terjadi, (3) berdasarkan konflik, karena tanpa konflik biasanya narasi tidak menarik, (4) memiliki nilai estetika, (5) menekankan susunan secara kronologis.

Narasi adalah ragam wacana yang menceritakan proses kejadian suatu peristiwa. Sasarannya adalah memberikan gambaran yang sejelas-jelasnya kepada pembaca mengenai fase, urutan, langkah, atau serangkaian terjadinya suatu hal. Narasi menurut Anniza (2024, hlm. 19-20) mempunyai karakteristik sebagai berikut (1) karangannya merupakan suatu peristiwa, (2) jelas urutan kejadiannya, (3) mempunyai latar yang berupa latar waktu dan tempat kejadiannya peristiwa, (4) alasan atau latar belakang pelaku mengalami peristiwa, (5) menekankan susunan kronologis.

Berdasarkan teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa karangan narasi adalah bentuk tulisan yang menceritakan suatu peristiwa atau pengalaman secara kronologis dan terstruktur. Karakteristik karangan narasi itu berisi suatu cerita yang menekankan susunan kronologis dari waktu ke waktu yang di dalamnya harus memiliki sebuah konflik.

c. Langkah-langkah Karangan Narasi

Secara umum langkah-langkah menyusun karangan menurut Amisah (2023, hlm. 19) yaitu: (1) menentukan tema, topik, dan judul, (2) mengumpulkan bahan, (3) menyeleksi bahan, (4) membuat kerangka karangan, (5) mengembangkan kerangka karangan. Amisah (2023, hlm. 19) juga menambahkan tiga tahap menyusun karangan narasi, yaitu: (1) pra penulisan (topik, tujuan dan kerangka), (2) tahap penulisan, dan (3) pasca penulisan (penyuntingan dan perbaikan).

Langkah-langkah dalam menulis karangan narasi menurut Anniza (2023, hlm. 26) antara lain (1) tentukan tema dan amanat yang akan disampaikan, (2) tetapkan sasaran pembaca, (3) rancang peristiwa-peristiwa utama yang akan ditampilkan dalam bentuk skema alur, (4) bagi peristiwa utama itu ke dalam bagian awal, perkembangan, dan akhir cerita, (5) rinci peristiwa-peristiwa utama ke dalam detail-detail peristiwa sebagai pendukung cerita, (6) rinci peristiwa-peristiwa utama ke dalam detail-detail sebagai pendukung cerita, dan (7) susun tokoh dan perwakilan, latar, dan sudut pandang.

Selanjutnya, langkah-langkah menulis karangan menurut Kartika, Rahayu, dan Hidayat (2021, hlm. 871) meliputi (1) menentukan tema, topik, dan judul, (2) mengumpulkan bahan, (3) menyeleksi bahan, (4) membuat kerangka karangan, dan (5) mengembangkan kerangka karangan.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa dalam pembuatan karangan narasi terdapat beberapa langkah, yaitu dimulai dari menentukan tema, memulai penulisan, dan mengembangkan kerangka karangan. Proses ini dimulai dari penentuan tema dan topik, pengumpulan dan seleksi bahan, penyusunan kerangka, hingga pengembangan kerangka menjadi narasi yang utuh dan terstruktur.

d. Prinsip-prinsip Karangan Narasi

Kegiatan menulis sebagai kegiatan mengungkapkan gagasan melalui bahasa tulis meliputi empat unsur, yaitu (1) gagasan berupa pendapat, pengalaman atau pengetahuan yang ada dalam pikiran seseorang, (2) tuturan yaitu bentuk pengungkapan gagasan sehingga dapat dipahami pembaca, (3) tatanan atau pengaturan penyusunan gagasan dengan mengindahkan berbagai aturan dan teknik, dan (4) wahana adalah sarana pengantar sasaran gagasan berupa bahan tulis terutama menyangkut kosakata, gramatika, dan retorika (Gie, dalam Kaltsum, 2023, hlm. 29). Menurut Anniza (2023, hlm. 20) unsur yang harus diperhatikan dalam penulisan karangan narasi meliputi:

- 1) Tema, adalah ide dasar yang mendukung sebuah cerita dan dimunculkan berulang-ulang melalui pola yang tersirat. Tema merupakan ide pokok yang menjadi dasar penulis dalam mengembangkan cerita

- 2) Alur (plot), adalah peristiwa demi peristiwa yang disusun sehingga mendasari cerita menjadi serangkaian cerita yang terjalin dengan baik.
- 3) Latar, terdapat latar tempat dan waktu. Latar tempat adalah di mana peristiwa terjadi, latar waktu adalah kapan peristiwa terjadi.
- 4) Penokohan, tokoh adalah pelaku peristiwa dalam sebuah cerita.
- 5) Amanat, adalah pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca, baik secara tersirat maupun tersurat.
- 6) Sudut pandang, adalah cara penulis dalam bercerita. Sudut pandang ini berkaitan dengan kata ganti yang akan digunakan penulis.

Selanjutnya, Kaltsum (2023, hlm. 29) menyatakan bahwa prinsip-prinsip narasi sebagai berikut:

- 1) Alur, merupakan rangkaian pola tindak-tanduk yang berusaha memecahkan konflik yang terdapat dalam narasi. Alur yang menggerakkan kejadian cerita, suatu kejadian baru dapat disebut narasi bila di dalamnya ada perkembangan kejadian.
- 2) Penokohan, salah satu ciri khas narasi adalah mengisahkan cerita bergerak dalam suatu rangkaian peristiwa dan kejadian. Tindakan, peristiwa, kejadian itu disusun bersama-sama sehingga mendapatkan kesan atau efek tunggal.
- 3) Latar, adalah tempat dan waktu terjadinya perbuatan tokoh atau peristiwa. Dalam karangan narasi terkadang tidak disebutkan secara jelas tempat tokoh mengalami peristiwa tertentu.
- 4) Sudut pandang dalam narasi menjawab pertanyaan siapakah yang menceritakan kisah ini.

Berdasarkan prinsip-prinsip di atas, peneliti menyimpulkan bahwa dalam karangan narasi terdapat beberapa aspek, yaitu tema, alur, penokohan, latar, amanat, dan sudut pandang yang memiliki peran penting dalam suatu karangan narasi. Dengan memperhatikan semua aspek yang ada, penulis dapat menghasilkan karangan narasi yang tidak hanya menghibur tetapi juga menyampaikan pesan yang mendalam kepada pembaca.

e. Indikator Penilaian Karangan Narasi

Untuk menilai sebuah hasil karangan narasi, Amisah (2023, hlm. 22) mengemukakan beberapa aspek, yaitu: (1) isi, meliputi ketepatan pengembangan tulisan atau karangan dengan tugas yang diminta, (2) bahasa, meliputi struktur kata, diksi, dan struktur kalimat, (3) ejaan, meliputi kerapian tulisan, penggunaan tanda baca, huruf kapital, dan lain-lain. Selanjutnya, Kaltsum (2023, hlm. 29) menggunakan penilaian menulis karangan sebagai berikut:

- 1) Isi karangan yang mencakup kesesuaian isi karangan dengan tema yang bermakna, menarik, dan tepat.
- 2) Organisasi karangan yang mencakup paragraf yang tersusun rapi, dan alur karangan mudah dimengerti.
- 3) Penggunaan bahasa yang mencakup kalimat benar, cermat dan penggunaan bahasa yang benar.
- 4) Pilihan kata yang mencakup penggunaan kata jelas dan tepat.
- 5) Penggunaan ejaan dan tanda baca yang mencakup penggunaan ejaan dan tanda baca yang benar.

Ada beberapa kriteria yang digunakan untuk acuan dalam menilai karangan peserta didik menurut Anniza (2023, hlm. 23), diantaranya kualitas dan ruang lingkup isi, organisasi dan penyajian isi, kohesi dan koherensi, gaya dan bentuk bahasa, mekanik, serta kerapian dan kebersihan tulisan. Adapun indikator keterampilan menulis karangan narasi yaitu (1) isi gagasan, (2) organisasi isi, (3) tata bahasa, (4) diksi (pilihan kata), (5) ejaan dan tanda baca.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa indikator penilaian karangan narasi yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu indikator menurut Anniza (2023, hlm. 23), adapun indikator penilaiannya yaitu isi gagasan, organisasi isi, tata bahasa, diksi (pilihan kata), serta ejaan dan tanda baca.

8. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu yang menjadi rujukan akan menjadi pembanding dalam pelaksanaan penelitian ini. Berikut beberapa penelitian yang relevan dan sesuai sebagai sumber referensi:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti/ Tahun Peneliti	Judul Penelitian Terdahulu	Metode/ Subjek Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Desta Tiara Rahmawan, Indah Nurmaharani, dan Acep Ruswan, 2023	Penerapan Model Pembelajaran <i>Picture and Picture</i> Terhadap Kemampuan Menulis Teks Narasi di Sekolah Dasar	Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen <i>Pre-Experimental Design</i> dengan bentuk <i>one group pretest-posttest</i> . Subjek yang digunakan adalah peserta didik kelas V sebanyak 14 orang.	Berdasarkan hasil nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,576, sedangkan nilai koefisien determinasi (R^2) adalah sebesar 0,332. Sehingga jika ditulis dalam persen maka menjadi 33,2%. Maka dapat disimpulkan bahwa model <i>picture and picture</i> terhadap kemampuan menulis teks narasi memiliki pengaruh 33,2%.
2.	Yulistia, Neneng Sri Wulan, dan Hisny Fajrussalam, 2023	Penerapan Model Pembelajaran <i>Picture and Picture</i> Berbantuan Media Gambar Komik dalam Meningkatkan	Metode yang digunakan adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan memakai desain dari Kemmis dan Taggart.	Berdasarkan hasil perolehan rata-rata yang telah diketahui, pada tahap pra siklus peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 57,85. Siklus I peserta didik

		Keterampilan Menulis Karangan Narasi di Sekolah Dasar	Subjek penelitian yang digunakan adalah peserta didik kelas V sebanyak 21 orang.	memperoleh nilai rata-rata sebesar 67,47 dengan jumlah peserta didik yang tuntas belajar sebanyak 8 orang, sedangkan peserta didik yang tidak tuntas belajar sebanyak 13 orang. Siklus II peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 76 dengan jumlah peserta didik tuntas belajar sebanyak 15 orang, sedangkan peserta didik yang tidak tuntas belajar sebanyak 6 orang.
3.	Ummi Kaltsum, 2023	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Picture and Picture</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Peserta didik	Metode yang digunakan adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan memakai desain dari Arikunto. Subjek penelitian yang digunakan	Peningkatan terjadi pada setiap siklus, pada siklus I aktivitas mengajar guru berada pada kategori cukup dan pada siklus II aktivitas mengajar guru berada pada kategori sangat baik. Sedangkan aktivitas belajar peserta didik

		Kelas V SD Negeri Gaddong I Makassar	adalah peserta didik kelas V sebanyak 35 orang.	pada siklus I berada pada kategori kurang dan pada siklus II aktivitas belajar peserta didik meningkat dan berada pada kategori baik.
4.	Fazakia Syifa Utami, 2023	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Picture and Picture</i> Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Peserta Didik Kelas IV MI Hidayatut Tholibin Jakarta Selatan	Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen <i>Pre-Experimental Design</i> dengan bentuk <i>one group pretest-posttest</i> . Subjek yang digunakan adalah peserta didik kelas IV sebanyak 32 orang.	Berdasarkan data pada tabel <i>One Paired Sample T-Test</i> , Output hasil uji t, diperoleh nilai sig (2-tailed) adalah 0.000, yang berarti lebih kecil dari α 0.05. Berdasarkan nilai <i>thitung</i> - 8.734 < <i>ttabel</i> -2.039. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran <i>picture and picture</i> terhadap keterampilan menulis karangan narasi peserta didik kelas IV MI

				Hidayatut Tholibin Jakarta Selatan.
5.	Azza Farkhatu Aina, 2024	<i>The Effectiveness of Baamboozle Game on Students Writing Skill at 8th Grade of SMP Diponegoro 3 Kedungbanteng Banyumas Regency</i>	Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain penelitian <i>quasi experiment</i> dengan bentuk <i>nonequivalent control group design</i> . Subjek yang digunakan adalah peserta didik kelas VIII sebanyak 51 orang.	Berdasarkan hasil uji N-gain score diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 61,2% dan kelas kontrol sebesar 59,5%. Dengan demikian, nilai rata-rata kelompok eksperimen dapat diinterpretasikan cukup efektif dan kelompok kontrol dapat diinterpretasikan cukup efektif pula.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dijabarkan di atas, ada persamaan dan perbedaan yang terjadi pada penelitian ini. Persamaan dengan penelitian terdahulu pada nomor satu, variabel bebas yang digunakan sama yaitu model *Picture and Picture* dan variabel terikat yang digunakan yaitu peningkatan kemampuan menulis karangan narasi. Metode yang digunakan yaitu *quasi experiment*. Sedangkan perbedaannya dilihat dari subjek yang digunakan pada penelitian terdahulu adalah kelas V. Penelitian terdahulu tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat peraga atau penunjang pembelajaran.

Persamaan dengan penelitian terdahulu pada nomor dua, variabel bebas yang digunakan sama yaitu model *Picture and Picture* dan variabel terikat yaitu peningkatan keterampilan menulis karangan narasi. Sedangkan perbedaannya dilihat dari metode yang digunakan oleh penelitian terdahulu adalah metode

Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian terdahulu yang digunakan adalah peserta didik kelas V. Media pada penelitian terdahulu adalah gambar komik.

Persamaan dengan penelitian terdahulu pada nomor tiga, variabel bebas yang digunakan sama yaitu model *Picture and Picture* dan variabel terikat yaitu peningkatan keterampilan menulis karangan narasi. Sedangkan perbedaannya dilihat dari metode yang digunakan oleh penelitian terdahulu adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian terdahulu yang digunakan adalah peserta didik kelas V. Penelitian terdahulu tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat peraga atau penunjang pembelajaran.

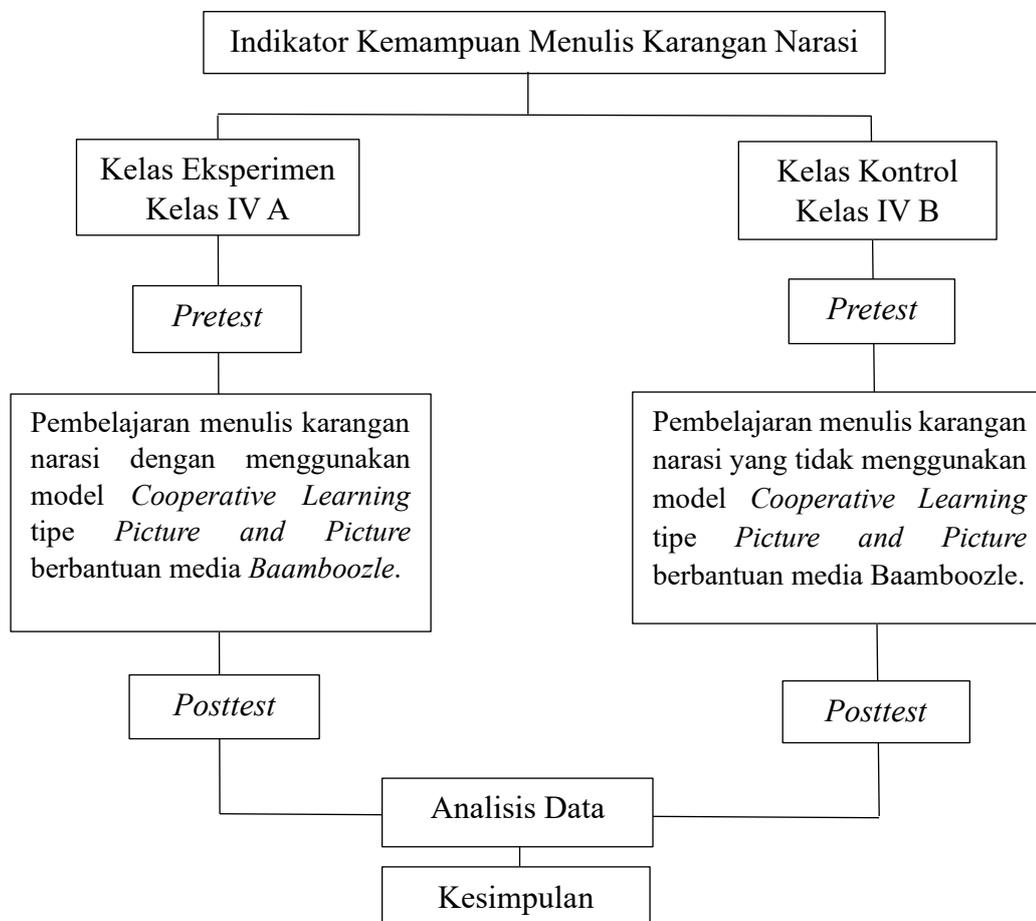
Persamaan dengan penelitian terdahulu pada nomor empat, variabel bebas yang digunakan sama yaitu model *Picture and Picture* dan variabel terikat yang digunakan yaitu peningkatan keterampilan menulis karangan narasi. Subjek yang digunakan penelitian terdahulu sama yaitu peserta didik kelas IV. Sedangkan perbedaannya dilihat dari metode yang digunakan oleh penelitian terdahulu adalah metode kuantitatif dengan desain eksperimen *Pre-Experimental Design*. Penelitian terdahulu tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat peraga atau penunjang pembelajaran.

Persamaan dengan penelitian terdahulu pada nomor lima, variabel bebas yang digunakan sama yaitu media *Baamboozle* dan variabel terikat yang digunakan yaitu peningkatan keterampilan menulis. Metode yang digunakan yaitu kuantitatif dengan desain *quasi experiment*. Sedangkan perbedaannya dilihat dari subjek yang digunakan pada penelitian terdahulu adalah peserta didik kelas VIII.

Dari penelusuran hasil penelitian di atas, terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Maka, dapat ditarik kesimpulan judul penelitian “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Berbantuan Media *Baamboozle* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Peserta Didik” bukan merupakan pengulangan dari penelitian sebelumnya.

B. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai aspek yang sudah diidentifikasi. Kerangka berpikir ini menjelaskan hubungan dan keterkaitan antar variabel (Sugiyono, 2020, hlm. 96).



Gambar 2.7 Skema Kerangka Pemikiran

C. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi menurut Sugiyono (2020, hlm. 106) adalah anggapan dasar di mana suatu penelitian dapat menggunakan hukum-hukum tertentu dan rumus-rumus tertentu guna mencapai tujuan penelitian. Sedangkan menurut Magdalena (2024, hlm. 5) asumsi adalah prinsip-prinsip dan keyakinan yang mendasari proses perencanaan dan pengembangan pembelajaran. Asumsi dasar dalam penelitian adalah keterampilan menulis karangan narasi peserta didik kelas IV (empat) lebih tinggi dengan menggunakan model *Cooperative*

Learning tipe Picture and Picture berbantuan media *Baamboozle* dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan model *Cooperative Learning tipe Picture and Picture* berbantuan media *Baamboozle*.

2. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori dan kerangka pemikiran di atas, adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

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

Keterangan:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan antara keterampilan menulis karangan narasi yang menggunakan model *Cooperative Learning tipe Picture and Picture* berbantuan media *Baamboozle* dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran terhadap peserta didik kelas IV SDN Arjasari 01.

H_1 : Terdapat perbedaan antara keterampilan menulis karangan narasi yang menggunakan model *Cooperative Learning tipe Picture and Picture* berbantuan media *Baamboozle* dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran terhadap peserta didik kelas IV SDN Arjasari 01.

μ_1 : Rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Cooperative Learning tipe Picture and Picture* berbantuan media *Baamboozle*.

μ_2 : Rata-rata hasil belajar peserta didik yang tidak menggunakan model *Cooperative Learning tipe Picture and Picture* berbantuan media *Baamboozle*.