

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan peringkat yang paling tinggi dalam struktur pembelajaran, karena mencakup seluruh struktur yang ada dalam proses pembelajaran. Lingkup seluruh struktur pembelajaran karena memberikan pemahaman dasar atau filosofis dalam pembelajaran. Model pembelajaran ini mencakup strategi yang menjelaskan operasional, alat, atau teknik yang digunakan peserta didik selama proses pembelajaran. Dalam model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik (*Learning Style*) dan gaya mengajar pendidik atau guru (*Teaching Style*) sehingga keduanya disingkat menjadi SOLAT (*Style of Learning and Teaching*). Gaya belajar peserta didik menentukan cara mereka memahami materi, sedangkan gaya mengajar guru berpengaruh pada bagaimana menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh para peserta didik. Dengan begitu, keduanya pasti berkaitan satu sama lain dalam proses belajar mengajar (Anggraini, dkk. 2024, hlm. 53).

Sedangkan menurut Norsandi & Sentosa (2022, hlm. 127) model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menjelaskan langkah-langkah sistematis dalam pelaksanaan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Model pembelajaran ini berperan sebagai acuan bagi perancang pembelajaran maupun guru dalam menyusun dan menjalankan kegiatan pembelajaran. Di dalamnya tergambar secara rinci bagaimana merancang situasi dan lingkungan yang mendukung terjadinya interaksi belajar. Dengan demikian, dapat mendorong perubahan serta perkembangan diri peserta didik.

Sejalan dengan pernyataan di atas, Dewayanti, Sugiharti & Rikmasari (2024, hlm. 232-233) mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan serangkaian langkah dalam proses pembelajaran yang dirancang untuk mendorong peserta didik untuk termotivasi dalam belajar. Proses ini melibatkan pengalaman secara langsung dengan lingkungan sekitar sehingga dapat mencapai tujuan

pembelajaran, serta peserta didik dapat belajar lebih bermakna. Dengan kata lain, model pembelajaran bertujuan menciptakan keterlibatan aktif peserta didik agar proses belajar tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga konseptual.

Adapun menurut Handayani, Mintarti & Megasari (2020, hlm. 19-20) mengemukakan bahwa model pembelajaran memiliki arti yang sama dengan pendekatan atau strategi pembelajaran. Namun, model pembelajaran ini memiliki makna lebih luas dari metode, strategi/pendekatan dan prosedur. Model pembelajaran merupakan suatu prosedur yang dirancang secara sistematis untuk mengelola pengalaman belajar dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seiring berjalannya waktu, telah banyak berbagai model pembelajaran yang dikembangkan, mulai dari yang sederhana sampai model yang kompleks dan rumit karena memerlukan banyak alat bantu dalam penerapannya di kelas.

Berdasarkan dari beberapa teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual tertinggi dalam struktur pembelajaran yang mencakup seluruh unsur proses belajar mengajar. Model pembelajaran berperan sebagai acuan yang sistematis bagi guru dan perancang pembelajaran dalam mengatur langkah-langkah, strategi, alat dan teknik yang digunakan selama pembelajaran berlangsung. Keberhasilan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesesuaian antara gaya belajar peserta didik dan gaya belajar guru yang keduanya saling berkaitan. Model pembelajaran melibatkan pengalaman belajar langsung dari lingkungan sekitar guna mendorong motivasi dan keterlibatan peserta didik secara aktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b. Karakteristik Model Pembelajaran

Karakteristik atau ciri model pembelajaran yang baik menurut Purnomo (2022, hlm. 9) yaitu yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dan kreatif serta keterlibatan intelektual mereka melalui kegiatan mengalami, menganalisis, membuat, dan pembentukan sikap. Selama model pembelajaran digunakan diharapkan guru berperan sebagai fasilitator, koordinator, mediator, dan motivator bagi peserta didik dalam kegiatan belajarnya. Sedangkan Fauzan, dkk (2021, hlm. 364) mengatakan ciri-ciri model pembelajaran yang baik adalah yang didasari oleh suatu teori yang jelas dan bukan hanya didasari pada pendapat tertentu, diharapkan

mencakup suatu misi atau tujuan yang tepat, langkah-langkah proses pembelajaran yang jelas sehingga guru dapat menggunakannya sebagai pedoman dalam mengajar, serta memiliki kelebihan dan kelemahan dari setiap model yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Sementara itu Bastian & Reswita (2022, hlm. 21) berpendapat bahwa model pembelajaran memiliki karakteristik khusus yang tidak dimiliki oleh strategi atau prosedur lainnya adalah sebagai berikut.

- 1) Dasar teori yang rasional dan logis yang disusun oleh perancang atau pengembangnya.
- 2) Landasan pemikiran mengenai konsep dan cara peserta didik, serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- 3) Perilaku mengajar yang diperlukan agar model pembelajaran yang digunakan dapat diterapkan dengan berhasil.
- 4) Lingkungan pembelajaran yang mendukung agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa karakteristik model yang baik meliputi beberapa hal penting. Model pembelajaran harus mampu melibatkan peserta didik secara aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, model tersebut harus didasari pada teori yang jelas, dengan tujuan pembelajaran yang tepat dan langkah-langkah yang dapat dipahami. Model pembelajaran juga memiliki dasar teori yang rasional dan logis, serta memerlukan perilaku mengajar yang tepat agar dapat diterapkan dengan berhasil. Selanjutnya, model pembelajaran harus mencakup beberapa komponen penting. Dengan demikian, model pembelajaran yang baik dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan menghasilkan dampak yang positif dalam hasil belajar yang teurukur dan berkelanjutan.

c. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Menurut Suhaimi & Permatasari (2021, hlm. 214) proses pendidikan umumnya bertujuan untuk membantu peserta didik mencapai perkembangan pribadi dan kompetensi yang dibutuhkan. Tujuan ini tidak hanya mencakup penguasaan materi pelajaran, tetapi juga pengembangan karakter, keterampilan sosial, serta kesiapan dalam menghadapi dunia yang nyata. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran, salah satu cara

yang efektif untuk mewujudkannya adalah dengan memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan para peserta didik serta diharapkan mampu mendukung pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh. Berbagai model pembelajaran telah dikembangkan oleh para ahli dan peneliti untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, efektif, serta disesuaikan dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

1) Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Problem Based Learning adalah suatu inovasi pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk terlibat langsung dalam pemecahan masalah melalui tahapan-tahapan yang menghubungkan masalah tersebut dengan pengetahuan yang sudah mereka kuasai. Model pembelajaran ini menekankan pentingnya peran aktif peserta didik, dimana mereka harus ikut berpartisipasi dalam mencari solusi atas masalah yang ada. Melalui pembelajaran berbasis masalah ini, peserta didik tidak hanya mempelajari konsep-konsep yang terkait pada masalah tersebut, tetapi juga memperoleh dan mempelajari metode ilmiah untuk memecahkan suatu permasalahan (Anam & Wijaya, 2023, hlm. 182).

2) Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Cooperative Learning adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam kelompok kecil untuk saling berbagi ide dan bekerja sama secara kolaboratif guna untuk menyelesaikan tugas mereka. *Cooperative learning* bertujuan untuk membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran melalui kolaborasi dan tanggung jawab bersama, dengan tujuan yang sama dengan kelompok. Proses pembelajaran yang komunikatif dan interaktif terjadi dalam kelompok kecil, yang memungkinkan peserta didik dapat terlibat aktif dalam pembelajaran, memecahkan masalah, serta menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari (Ali, 2021, hlm. 250-251).

3) Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

Project Based Learning adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana mereka terlibat aktif dalam pemecahan masalah melalui proyek yang dilakukan secara individu maupun kelompok. Dalam model ini peserta didik merencanakan, melaksanakan dan menyelesaikan proyek yang terkait dengan

kehidupan nyata sehingga memungkinkan mereka dapat mengembangkan pengetahuannya menjadi lebih luas. Model *Project Based Learning* dimulai dengan masalah yang kemudian dipecahkan melalui pengumpulan informasi dari berbagai sumber dan pada akhirnya menghasilkan suatu produk yang bermanfaat (Shufairo, Fazza & Attalina, 2024, hlm. 1929).

4) Model Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*)

Contextual Teaching and Learning adalah pembelajaran yang menekankan pada hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata yang dapat diamati dan dianalisis oleh peserta didik. Dengan kata lain, peserta didik merasa seperti mereka dapat melihat dan memahami langsung bagaimana materi yang mereka pelajari diaplikasikan dalam dunia nyata. Oleh karena itu, diharapkan dapat mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari mereka (Bastian & Reswita, 2022, hlm. 86).

5) Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Discovery Learning adalah model pembelajaran memberi peserta didik kesempatan untuk mengenali masalah dan mencari informasi serta konsep dan prinsip dari pengetahuan, sikap dan keterampilan yang mereka miliki. Dengan demikian, kegiatan penemuan tersebut dapat bertujuan untuk memecahkan masalah dengan menarik kesimpulan dari temuan mereka (Nasarudin, Salam & Haslami, 2023, hlm. 3).

6) Model Pembelajaran *Inquiry Learning*

Inquiry Learning adalah model yang dirancang agar peserta didik melaksanakan pembelajaran dengan melakukan percobaan secara mandiri yang menyebabkan mereka mendapat pengalaman perihal ilmu pengetahuan yang semakin terbuka, yang mendorong mereka untuk selalu penasaran dalam menyampaikan suatu pertanyaan yang kemudian menelaah jawabannya sendiri. Dengan begitu, memungkinkan peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka dengan menguraikan gagasannya dengan teman mereka maupun dengan pengalaman langsung (Gunardi, 2020, hlm. 2289-2290).

Dari berbagai jenis-jenis model pembelajaran yang telah dipaparkan di atas, penulis memilih untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* karena dengan model ini mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata peserta didik. Model *Contextual Teaching and Learning* ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran melalui pengalaman langsung, kolaborasi dan refleksi, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep serta membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik. Dengan demikian, model *Contextual Teaching and Learning* dianggap sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang tidak hanya fokus pada penguasaan materi, tetapi juga pengembangan sikap dan keterampilan peserta didik di kehidupan nyata.

2. Model *Contextual Teaching and Learning*

a. Pengertian Model *Contextual Teaching and Learning*

Proses belajar pada dasarnya berlangsung secara alami, di mana kegiatan berpikir peserta didik berfokus pada pencarian makna terhadap sesuatu yang bersifat kontekstual, yaitu memiliki hubungan dengan lingkungan sekitar, pengetahuan yang sudah dimiliki, serta pengalaman yang pernah mereka miliki. Sementara itu, Johnson (dalam Mashudi & Azzahro, 2020, hlm. 13) menjelaskan

“The Contextual Teaching and Learning system is an educational process that aims to help students see meaning in the academic material they are studying by connecting academic subjects with the context of their daily lives, that is, with context of their personal, social, and cultural circumstance. To achieve this aim, the system encompasses the following eight components; making meaningful connection, doing significant work, selfregulated learning, collaborating, critical and creative thinking, nurturing the individual, reaching high standards, using authentic assessment.”

Contextual Teaching and Learning adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk membantu peserta didik melihat makna dalam materi pelajaran yang mereka pelajari dengan menghubungkan mata pelajaran tersebut dengan konteks kehidupan sehari-hari mereka, yaitu dengan konteks keadaan pribadi, sosial dan budaya mereka. Demi mencapai tujuan ini, *Contextual Teaching and Learning* mencakup

beberapa komponen yaitu membuat hubungan yang bermakna, melakukan pekerjaan yang signifikan, pembelajaran secara mandiri, pembelajaran secara berkolaborasi, berpikir kritis dan kreatif, menghargai perbedaan, mencapai standar yang tinggi, serta menggunakan penilaian autentik (Johnson dalam Mashudi & Azzahro, 2020, hlm. 13).

Sedangkan menurut Bastian & Reswita (2022, hlm. 86) *Contextual Teaching and Learning* mengacu pada pembelajaran yang menekankan pada hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata yang dapat diamati dan dianalisis oleh peserta didik. Dengan kata lain, peserta didik merasa seperti mereka dapat melihat dan memahami langsung bagaimana materi yang mereka pelajari diaplikasikan dalam dunia nyata. Oleh karena itu, diharapkan dapat mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari mereka. Sejalan dengan Purnomo, dkk (2022, hlm. 62) mengemukakan bahwa “*Contextual Teaching and Learning* adalah model pembelajaran di mana dalam proses pembelajaran guru menghadirkan situasi nyata di dalam kelas dan peserta didik diminta untuk mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari”.

Model *Contextual Teaching and Learning* merupakan pembelajaran yang menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. dalam proses pembelajarannya, peserta didik dituntut untuk bisa menghubungkan antara pengetahuan mereka dengan pengalamannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, materi pelajaran akan mudah dipahami oleh peserta didik dan dihapkan hasil belajar mereka dapat meningkat. Dengan model pembelajaran yang tepat, relevan dan menyenangkan bagi peserta didik akan mempermudah pemahaman materi secara mendalam, mendorong mereka menrapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata yang akan dihadapi, serta meningkatnya hasil belajar mereka (Soleha & Rahayu, 2021, hlm. 3118).

Dari beberapa teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model *Contextual Teaching and Learning* merupakan model pendidikan yang bertujuan untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan menghubungkan pada kehidupan nyata mereka, baik secara pribadi, sosial, maupun budaya. Model ini melibatkan peserta didik secara aktif seperti membuat hubungan

yang bermakna, berpikir kritis dan kreatif, serta menggunakan penilaian autentik. Model *Contextual Teaching and Learning* mampu mendorong pembelajaran yang relevan, kolaboratif dan mandiri. Oleh karena itu, diharapkan dapat mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari mereka.

b. Karakteristik Model *Contextual Teaching and Learning*

Menurut *Advanced Technology Environment and Energy Center (ATEEC)* dalam Mashudi & Azzahro (2020, hlm. 38-40) mengemukakan enam karakteristik *Contextual Teaching and Learning* yakni sebagai berikut.

1) *Problem Based* (Bebasis Masalah)

Contextual Teaching and Learning dimulai dengan masalah nyata atau simulasi. Peserta didik menggunakan kemampuan berpikir kritis untuk mempelajari masalah atau isu, mereka juga menggunakan berbagai disiplin ilmu untuk memecahkan masalah. Permasalahan yang dikaji mencakup kehidupan mereka di sekolah, keluarga dan lingkungan masyarakat.

2) *Using Multiple Context* (Penggunaan Berbasis Konteks)

Pengetahuan tidak dapat dipisahkan dari lingkungan fisik dan konteks sosial tempat pengetahuan tersebut berkembang. Dengan begitu, melalui *Contextual Teaching and Learning* pengalaman belajar peserta didik akan lebih mendalam karena mereka diajak untuk mempelajari keterampilan dalam berbagai situasi dan kondisi yang beragam.

3) *Drawing Upon Student Diversity* (Penggambaran Keanekaragaman Peserta Didik)

Setiap peserta didik memiliki perbedaan nilai, adat istiadat sosial dan perspektif. Perbedaan ini mendorong peserta didik untuk melakukan kerja sama dan menghormati pandangan yang berbeda dalam proses pembelajaran.

4) *Supporting Self Regulated Learning* (Pendukung Pembelajaran dengan Mandiri)

Memberikan dukungan agar peserta didik mampu mengelola, mengarahkan dan memotivasi diri sendiri dalam proses belajar secara mandiri tanpa bergantung pada orang lain.

- 5) *Using Interdependent Learning Groups* (Penggunaan Kelompok Belajar yang Saling Bekerja Sama)

Melibatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang saling bergantung satu sama lain, Dimana setiap anggota kelompok memiliki peran dan tanggung jawab untuk mencapai tujuan bersama melalui kerja sama dan kolaborasi. Peran guru di sini adalah sebagai fasilitator dan mentor dalam kelompok belajar.

- 6) *Employing Authentic Assessment* (Memanfaatkan Penilaian Nyata)

Contextual Teaching and Learning bertujuan untuk membangun pengetahuan dan keterampilan yang penuh makna dengan melibatkan peserta didik dalam konteks kehidupan nyata. Dengan begitu, penilaiannya harus autentik selama proses dan hasil pembelajaran.

Sedangkan menurut Mazrur, 2021, hlm. 47-48 mengidentifikasi karakteristik *Contextual Teaching and Learning* sebagai berikut.

- 1) *Relies on spatial memory* (bersandar pada memori mengenai ruang)
- 2) *Typicaly integrated multiple subjects* (mengintegrasikan berbagai subjek materi/disiplin)
- 3) *Value of information is based on individual need* (nilai informasi didasarkan pada kebutuhan peserta didik)
- 4) *Relates information with prior knowledge* (menghubungkan informasi dengan pengetahuan awal peserta didik)
- 5) *Authentic assessment through practical application or solving of realistic problem* (penilaian sebenarnya melalui aplikasi praktis atau pemecahan masalah nyata)

Adapun menurut Abidin, Nugraha & Wasehudin (2022, hlm. 138) terdapat lima karakteristik penting dalam model *Contextual Teaching and Learning*, yaitu sebagai berikut.

- 1) Dalam pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*, pembelajaran merupakan proses pengaktifan pengetahuan yang sudah ada dan sudah dipelajari yang memiliki keterkaitan satu sama lain.

- 2) Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* adalah belajar dalam rangka memperoleh dan menambah pengetahuan baru, dimulai dengan mempelajari secara keseluruhan lalu memperhatikan detailnya.
- 3) Pengetahuan yang diperoleh dalam proses pembelajaran bukan untuk dihafal, melainkan untuk dipahami.
- 4) Mengaplikasikan pengetahuan dan pengalaman dalam kehidupan peserta didik.
- 5) Melakukan refleksi terhadap strategi pengembangan pengetahuan.

Dari berbagai teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik model *Contextual Teaching and Learning* meliputi pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran menggunakan konteks, pembelajaran menghubungkan informasi dengan pengetahuan awal peserta didik, pembelajaran yang mempelajari secara keseluruhan dan memperhatikan detailnya, pembelajaran yang mengaplikasikan pengetahuan dan pengalaman peserta didik, serta penilaiannya bersifat autentik.

c. Langkah-langkah Model *Contextual Teaching and Learning*

Sintaks atau langkah-langkah model *Contextual Teaching and Learning* menurut Bastian & Reswita (2022, hlm. 88) yakni sebagai berikut.

- 1) *Modeling*. Pada tahap ini guru menyampaikan kompetensi dan tujuan, bimbingan dan motivasi untuk peserta didik diberi pemahaman untuk belajar secara mandiri, menemukan ilmu secara mandiri, serta mengkonstruksi gagasan secara mandiri.
- 2) *Inquiry*. Pada tahap ini peserta didik mengidentifikasi, menganalisis, observasi dan melakukan hipotesis.
- 3) *Questioning*. Pada tahap ini mencakup bertanya, mengarahkan, eskplorasi, dan menuntun peserta didik.
- 4) *Learning Community*. Pada tahap ini peserta didik dikelompokkan dan diminta untuk bekerja sama melaksanakan tugas yang telah ditetapkan sebelumnya.
- 5) *Constructivisme*. Pada tahap ini peserta didik membuat pemahaman secara mandiri bersama teman sekelompoknya untuk memecahkan masalah.
- 6) *Reflection*. Pada tahap ini peserta didik marangkum bersama-sama terhadap materi yang telah dikerjakan.

7) *Authentic Assessment*. Pada tahap ini merupakan akhir pembelajaran, di mana peserta didik dinilai dan menilai secara objektif agar peserta didik bisa mewujudkan kompetensi yang telah disampaikan pada awal pembelajaran.

Sejalan dengan pernyataan di atas, Supriyatmoko, Widayati & Nurnaningsih (2023, hlm. 1408) secara garis besar langkah-langkah model *Contextual Teaching and Learning* adalah sebagai berikut.

- 1) Mengembangkan pemikiran bahwa peserta didik akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri dan menggali pengetahuan dan keterampilannya secara mandiri.
- 2) Melaksanakan kegiatan inkuiri untuk semua topik, karena peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran maka peserta didik diberi kebebasan dalam berpikir, berpendapat dan menemukan sendiri apa yang ingin mereka sampaikan.
- 3) Mengembangkan sifat ingin tahu mereka dengan bertanya sesuai materi pelajaran.
- 4) Membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok untuk saling berdiskusi.
- 5) Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran, misalnya guru atau staff sekolah menjadi narasumber.
- 6) Melakukan refleksi di akhir pembelajaran.
- 7) Melakukan penilaian yang sebenarnya dengan penilaian autentik.

Sedangkan langkah-langkah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* menurut Yanti & Masitoh (2022, hlm. 665) yaitu sebagai berikut.

- 1) Membagi peserta didik menjadi kelompok kecil heterogen.
- 2) Memberikan setiap kelompok satu topik bahasan.
- 3) Mengembangkan hasil diskusi kelompok secara kontekstual.
- 4) Bersama-sama menarik kesimpulan pembelajaran.

Berdasarkan langkah-langkah model *Contextual Teaching and Learning* di atas, maka dalam penelitian ini akan menggunakan Langkah yang dikemukakan oleh Bastian & Reswita (2022, hlm. 88) yaitu: 1) *modelling*, 2) *inquiry*, 3) *questioning*, 4) *learning community*, 5) *constructivisme*, 6) *reflection*, dan 7) *authentic assessment*.

d. Kelebihan dan Kelemahan Model *Contextual Teaching and Learning*

Setiap model pembelajaran pastinya memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dan kelemahan model *Contextual Teaching and Learning* menurut Purnomo, dkk (2022, hlm. 75) adalah sebagai berikut.

Kelebihan:

- 1) Peserta didik terlibat secara aktif selama proses pembelajaran.
- 2) Peserta didik berkolaborasi dengan temannya melalui kerja kelompok, berdiskusi dan saling mengoreksi guna menjadikan mereka saling berinteraksi dan saling menghargai pendapat satu sama lain.
- 3) Peserta didik dituntut untuk bertanggung jawab dan mengembangkan pembelajaran mereka masing-masing.

Kelemahan:

- 1) Ketidaksiapan peserta didik untuk berbaur.
- 2) Kondisi kelas yang tidak menunjang pembelajaran.
- 3) Peserta didik yang kurang mampu dalam belajar akan merasakan kesulitan dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Adapun kelebihan dan kelemahan model *Contextual Teaching and Learning* menurut Bastian & Reswita (2022, hlm. 89-90) adalah sebagai berikut.

Kelebihan:

- 1) Peserta didik dapat menggali dan mengembangkan kemampuan dalam dirinya.
- 2) Dengan kegiatan berkelompok, peserta didik mampu berkerja sama secara lebih efektif.
- 3) Mendorong peserta didik berpikir kritis dan kreatif dalam mencari informasi, berperilaku bijak dan dapat mencari solusi atas masalah yang ada.
- 4) Dapat mengetahui manfaat tentang apa yang dipelajari karena dikaitkan dalam kehidupan nyata.
- 5) Peserta didik tidak bergantung dengan guru dalam memperoleh informasi.
- 6) Peserta didik akan menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan pengalaman dan observasi mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Kelemahan:

- 1) Guru akan kesulitan dalam memuruskan materi pelajaran karena *Contextual Teaching and Learning* menuntut pada kebutuhan setiap peserta didik.

- 2) Peserta didik yang *introvert* akan sedikit kesulitan dalam proses pembelajaran.
- 3) Saat proses pembelajaran kontekstual berlangsung kemampuan peserta didik akan terlihat jelas, mana yang memiliki kemampuan dan mana yang tidak. Dengan begitu, timbul kesenjangan.
- 4) Interpretasi peserta didik berbeda-beda setiap pembelajaran.
- 5) Model ini membutuhkan waktu yang lama saat pembelajaran.

Adapun kelebihan dan kelemahan model *Contextual Teaching and Learning* menurut Hasudungan (2022, hlm. 118-119) adalah sebagai berikut.

Kelebihan:

- 1) Membuat peserta didik menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi dunia nyata.
- 2) Mendorong peserta didik untuk menerapkan hasil belajarnya dalam kehidupan sehari-hari mereka.
- 3) Menekankan pada proses keterlibatan peserta didik untuk menemukan materi pelajaran itu sendiri, bukan hanya mengharapkan peserta didik untuk menerima materi pelajarann saja.
- 4) Menyiapkan peserta didik untuk menghadapi masalah yang ada di kehidupan sehari-hari maupun di masa yang akan datang.
- 5) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik, karena dalam proses pembelajaran menemukan secara mandiri.
- 6) Pembelajaran lebih bermakna dan relevan.

Kelemahan:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama untuk peserta didik memahami semua materi.
- 2) Guru harus lebih ekstra dalam membimbing peserta didik karena dalam pembelajaran kontekstual guru tidak lagi berperan sebagai pusat informasi.
- 3) Peserta didik memungkinkan malakukan kesalahan dalam menghubungkan materi dengan kehidupan nyata.

Dari beberapa kelebihan dan kelemahan di atas maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan model *Contextual Teaching and Learning* yakni peserta didik terlibat aktif selama proses pembelajaran secara kolaborasi, mendorong peserta didik berpikir kritis, kreatif dalam mencari informasi dan mencari solusi atas masalah yang ada, serta pembelajaran yang telah diperoleh dapat diterapkan di

kehidupan nyata. Sedangkan kelemahan model *Contextual Teaching and Learning* adalah membutuhkan waktu yang panjang, guru akan kesulitan dalam merumuskan materi pelajaran pada kebutuhan setiap peserta didik, serta peserta didik memungkinkan melakukan kesalahan dalam menghubungkan materi dengan kehidupan nyata. Dalam penelitian ini, setiap kelebihan model *Contextual Teaching and Learning* akan dimaksimalkan dan ditingkatkan agar memberikan hasil yang optimal dalam pembelajaran, sedangkan kelemahannya akan diminimalkan dan diperbaiki semaksimal mungkin.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Saleh, dkk. (2023, hlm. 6) dalam bukunya yang berjudul “Media Pembelajaran” pada dasarnya adalah alat bantu yang digunakan komunikator (pendidik) untuk menyampaikan pesan kepada komunikan (peserta didik) sebagai penerima. Dengan lingkungan belajar yang memadai, penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Contoh dalam kehidupan sehari-hari, istilah “media” ini sering dikaitkan dengan surat kabar, televisi, radio dan internet sesuai dengan mengembangkan zaman yang semuanya memiliki kemampuan untuk menjangkau penyampaian suatu informasi kepada banyak orang secara bersamaan dan informasi dapat disampaikan dengan efektif. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat sangatlah penting guna untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas saat proses belajar mengajar berlangsung.

Sejalan dengan Zahwa & Syafi'i (2022, hlm. 62) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, yang berisi materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menarik peserta didik saat proses pembelajaran dan juga membantu mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan pemanfaatan media yang tepat, proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih efektif dan tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai. Media pembelajaran ini merupakan alat yang dapat dilihat, didengar, dibaca untuk mendampingi proses belajar mengajar.

Media pembelajaran ini berperan sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik dapat belajar dengan lebih mendalam dan memperkuat pemahaman materi mereka pelajari mengenai berbagai materi pelajaran, karena media pembelajaran ini dapat diterapkan pada berbagai materi pelajaran yang ada di sekolah. Selain itu, media pembelajaran dapat mendorong partisipasi peserta didik terutama di sekolah dasar karena dapat menarik rasa ingin tahu mereka. Dengan penggunaan media yang tepat juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna (Utomo, 2023, hlm. 3636-3637).

Berdasarkan dari beberapa teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat komunikasi yang digunakan oleh komunikator (pendidik) untuk menyampaikan pesan kepada komunikan (peserta didik) sebagai penerima, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami. Penggunaan media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menarik perhatian peserta didik saat proses pembelajaran dan juga membantu mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik dapat belajar dengan lebih mendalam serta memperkuat pemahaman mereka terhadap berbagai topik pelajaran yang dipelajari. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat sangatlah penting guna meningkatkan kualitas dan efektivitas saat proses belajar mengajar berlangsung.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Pada dasarnya media pembelajaran merupakan alat bantu komunikasi antara guru dan peserta didik, menurut Pagarra, dkk (2022, hlm. 16-18) media pembelajaran ini memiliki berbagai fungsi yakni sebagai berikut.

1) Pemusat Fokus Perhatian Peserta Didik

Media pembelajaran jika dirancang secara matang dapat berperan sebagai alat untuk memusatkan perhatian peserta didik terutama pada jenjang sekolah dasar, apalagi jika media pembelajaran tersebut disusun dengan tampilan yang menarik, bersifat interaktif dan menampilkan hal baru maka dalam pembelajaran pastinya akan lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

2) Pembangkit Emosi dan Motivasi Peserta Didik

Peserta didik cenderung menunjukkan reaksi yang biasa saat diberi materi pelajaran yang monoton. Namun, apabila guru menyampaikan materi dengan berbeda dari buku, seperti melalui gambar berwarna atau berbentuk video maupun audio yang sesuai maka akan lebih mudah membangkitkan emosi serta motivasi belajar peserta didik. Dengan hal ini juga peserta didik akan terdorong untuk memahami materi pelajaran secara lebih mendalam dan terciptanya suasana kelas yang lebih menyenangkan selama proses belajar mengajar.

3) Pengorganisasi Materi Pembelajaran

Dengan menggunakan media pembelajaran visual seperti tabel, grafik, bagan, ataupun diagram berbentuk visual yang menarik dapat memudahkan peserta didik dalam mengatur dan memahami materi pelajaran, juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengingat informasi yang dipelajari.

4) Penyama Persepsi

Dalam proses pembelajaran, peserta didik seringkali dituntut untuk memahami konsep yang bersifat abstrak terutama di jenjang sekolah dasar yang penuh dengan materi baru. Salah satu cara yang efektif untuk mengajarkan konsep abstrak adalah dengan mengubahnya menjadi bentuk konkrit melalui penggunaan media pembelajaran. Dengan hal yang nyata atau konkrit maka pemahaman peserta didik akan sama, berbeda halnya jika disampaikan dengan abstrak dan lisan saja, maka peserta didik akan memiliki pemahaman yang berbeda-beda.

5) Pengaktif Respon Peserta Didik

Proses pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan peserta didik kehilangan motivasi dan menjadi malas mengikuti pelajaran. Namun, penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat memberikan respons yang aktif dari peserta didik karena peserta didik dilibatkan secara penuh selama proses belajarnya dan dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam memahami materi yang dipelajari.

Sedangkan menurut Kemp & Dayton (dalam Hasan, dkk. 2021, hlm. 34-35) media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga fungsi utama jika digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang pendengarnya berjumlah besar. *Fungsi pertama*, memotivasi minat atau tindakan. Fungsi ini bisa diwujudkan melalui

pendekatan yang bersifat menghibur, seperti drama atau pertunjukan yang menarik dengan tujuan untuk menumbuhkan ketertarikan dan motivasi peserta didik untuk bertindak. *Fungsi kedua*, menyajikan informasi. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dalam bentuk yang bersifat umum. Media ini bisa berfungsi sebagai pengantar materi, ringkasan materi, atau pengetahuan umum yang penyajiannya berbantuan hiburan, drama, ataupun teknik motivasi. *Fungsi ketiga*, tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, media pembelajaran harus mampu melibatkan peserta didik secara aktif, baik secara mental maupun fisik, agar proses pembelajaran benar benar bermakna. Oleh karena itu, materi yang disampaikan melalui media perlu dirancang secara sistematis sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif. Selain harus menyenangkan, media pembelajaran juga diharapkan memberikan pengalaman belajar yang berkesan dan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik.

Media pembelajaran sangat penting untuk kegiatan belajar karena dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan lebih cepat. Media pembelajaran adalah strategi pembelajaran dan alat bantu dalam pembelajaran. Menurut Cahyadi (2019, hlm. 19-25) dalam bukunya yang berjudul “Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur” sebagai strategi media pembelajaran memiliki banyak fungsi yakni sebagai berikut.

1) Media Sebagai Sumber Belajar

Melalui media pembelajaran, peserta didik dapat menerima pesan dan informasi yang kemudian membentuk pengetahuan baru dalam diri mereka. Media pembelajaran bahkan dapat berperan menggantikan peran guru sebagai sumber utama informasi atau pengetahuan. Sebagai bagian dari sumber belajar, media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran yang mencakup pesan, orang bahan, alat, teknik, dan lingkungan yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

2) Fungsi Semantik

Semantik mengacu pada *”meaning”* atau arti dari suatu kata, istilah, tanda, atau simbol. Saat sedang mempelajari suatu arti dalam kata baru, pastinya membutuhkan kamus atau narasumber. Maka melalui media tersebut dapat menambah suatu kata atau istilah baru. Sama halnya dengan peserta didik yang sering kali memiliki

pemahaman yang berbeda terhadap suatu simbol, kata, atau istilah. Maka di sinilah pentingnya media pembelajaran yang berfungsi untuk membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang tepat dengan cara memperjelas agar lebih mudah dipahami dan lebih bermakna bagi peserta didik.

3) Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif adalah kemampuan media dalam menampilkan kembali objek atau peristiwa dengan berbagai cara sesuai dengan kondisi, situasi, tujuan dan sasarannya. Para guru seringkali memerlukan manipulasi ini untuk menggambarkan benda yang terlalu besar, terlalu kecil, atau benda terlalu bahaya. Benda-benda ini juga mungkin sulit dicapai karena lokasinya yang jauh atau karena prosesnya yang terlalu lama untuk diobservasi dalam waktu yang terbatas. Misalnya karena proses metamorphosis kupu-kupu tidak dapat diamati selama pembelajaran, maka dibutuhkan media seperti gambar, video, atau skema.

4) Fungsi Fiksatif (Daya Tangkap atau Rekam)

Fungsi fiksatif ini terkait dengan kemampuan merekam media pada suatu peristiwa atau objek dan menyimpannya dalam waktu yang tidak terbatas. Dengan ini peserta didik akan mudah memahami peristiwa-peristiwa yang telah direkam tersebut meskipun mereka tidak mengalaminya langsung. Objek tersebut bisa ditampilkan melalui media teks, model, visual, audio atau video yang dapat memudahkan saat proses pembelajaran berlangsung.

5) Fungsi Distributif

Mengatasi ruang dan waktu serta keterbatasan manusia adalah dua tujuan dari fungsi distributif. TV adalah sebagai contoh media yang memiliki fungsi distributif karena memberikan informasi, hiburan, dan berbagai pengetahuan kepada orang-orang yang berada di berbagai lokasi dan situasi. Namun dengan TV dapat membantu seseorang mengetahui tentang peristiwa, berita, informasi, pengetahuan dari tempat lain tanpa harus pergi ke sana langsung.

6) Fungsi Sosio-Kultural

Media dapat membantu mengatasi hambatan sosiokultural antar peserta didik. Sangat memungkinkan bahwa banyak peserta didik yang memiliki persepsi dan pemahaman berbeda tentang topik pembelajaran karena mereka memiliki adat, kebiasaan, lingkungan, dan pengalaman yang berbeda. Di sini fungsi media

pembelajaran mampu merangsang, memberi pemahaman dan saling menghargai perbedaan yang ada.

Dari beberapa teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar, pemusat fokus perhatian peserta didik, pengaktif respon peserta didik, serta membantu guru dalam menyajikan informasi dan materi pelajaran guna dalam proses pembelajaran tidak membosankan dan monoton. Fungsi media pembelajaran juga mencakup fungsi semantik, fungsi manipulatif, fungsi distributif dan fungsi sosio kultural. Selain itu, media pembelajaran mampu menjembatani perbedaan gaya belajar peserta didik agar materi pembelajaran dapat lebih mudah dipahami.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bukan hanya sebagai pelengkap pelajaran dan menarik perhatian peserta didik, tetapi juga untuk meningkatkan kualitas belajar dan mencapai tujuan pembelajaran (Magdalena, dkk. 2021 hlm. 378). Guru dapat memilih berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Adapun beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, ialah sebagai berikut.

1) Media Pembelajaran Audio

Menurut Pagarra, dkk (2022, hlm. 38) media yang isi pesannya hanya bisa diterima melalui pendengaran. Media ini bersifat individual atau satu arah, meskipun ada beberapa bentuk seperti radio yang memungkinkan terjadinya interaksi. Fungsi utama media audio adalah membantu mengembangkan berbagai keterampilan, khususnya yang berkaitan dengan kemampuan mendengar. Beberapa manfaat yang dapat diperoleh melalui media audio adalah meningkatkan fokus dan menjaga konsentrasi, mengembangkan kemampuan dalam mengikuti instruksi, melatih keterampilan menganalisis, memahami makna atau konteks suatu pesan, menyaring informasi dan mengidentifikasi ide pokok, serta merangkum kembali informasi yang telah didengar.

Jenis-jenis media audio menurut Paragrra, dkk (2022, hlm. 39-42) yang dapat digunakan untuk pembelajaran yakni sebagai berikut.

a) Radio

Radio merupakan alat komunikasi elektronik magnetik yang dapat mengirim dan menerima pesan suara dengan sistem gelombang suara melalui udara. Agar dapat menyampaikan informasi, pemancar radio dapat mengubah gelombang radio. Peran radio sebagai media pendidikan yang tidak dapat disangkal karena radio ini memiliki jangkauan yang luas. Seiring dengan perkembangan teknologi, radio tidak hanya diakses melalui alat elektronik radio, namun dapat diakses melalui *handphone* dan internet.

b) *Compact Disc* (CD)

Compact Disc atau cakram padat adalah sebuah piringan *optical* guna menyimpan data secara digital. CD dalam dunia pendidikan adalah salah satu media penyimpanan yang digunakan untuk menyimpan materi pembelajaran dalam bentuk digital seperti teks, audio, video animasi, atau perangkat lunak lainnya. CD dapat membantu proses belajar mengajar lebih fleksibel karena dapat diakses kapan saja tanpa harus terhubung ke internet.

c) *Cassette Tape Recorder*

Perekam kaset audio ini adalah salah satu yang paling dikenal dan banyak digunakan oleh masyarakat. Alat ini bermanfaat dalam melatih keterampilan mendengarkan terutama dalam pembelajaran bahasa, serta dapat digunakan untuk merekam hasil diskusi. Meskipun seiring berjalannya waktu *Cassette Tape Recorder* ini terganti oleh media digital, namun media ini pernah menjadi media penting dalam proses belajar mengajar, terutama di daerah yang belum terjangkau internet.

Adapun menurut Maulida, Hanafi & Nulhakim (2021, hlm. 236-237) salah satu media audio yang dapat menunjang proses pembelajaran peserta didik secara efektif di era digital ini adalah *podcast*. Dengan media audio berbasis *podcast* dapat menjadikan peserta didik lebih kreatif dari proses pembelajaran sebelumnya. Berdasarkan hasil penelitian, banyak peserta didik yang merasa terbantu saat belajar menggunakan *podcast*, karena mempermudah mereka dalam menyelesaikan tugas serta meningkatkan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi dan informasi. *Podcast* juga dapat meningkatkan motivasi belajar, mendengarkan dan menghargai orang lain, serta mengurangi kejenuhan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2) Media Pembelajaran Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual terbagi lagi menjadi tiga bagian. *Pertama*, media visual verbal adalah media yang menyampaikan pesan melalui teks atau tulisan. *Kedua*, media visual non-verbal grafis adalah media yang menyampaikan pesan tanpa kata-kata dan menggunakan simbol. *Ketiga*, media visual non-verbal tiga dimensi adalah media yang memiliki dimensi ruang (Mayasari, dkk. 2021, hlm. 174).

Jenis-jenis media visual menurut Paragrra, dkk (2022, hlm. 47-57) yang dapat digunakan untuk pembelajaran yakni sebagai berikut.

a) Media Grafis

Media grafis adalah media dua dimensi yang digunakan untuk menyampaikan pesan melalui titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan atau simbol yang hanya dapat dilihat dari depan saja dan dapat dilihat melalui indra penglihatan. Jenis-jenis media grafis dalam pembelajaran meliputi: gambar, grafik, diagram, bagan, poster, karton, peta, komik dan *wall chart*.

b) Media Papan

Media papan adalah alat bantu pembelajaran yang berbentuk datar dan hanya digunakan untuk menuliskan atau menampilkan informasi secara visual. Jenis-jenis media papan dalam pembelajaran meliputi: papan tulis, papan flannel, papan magnetik, dan lain lain.

c) Media Visual 3 Dimensi

Media visual 3 dimensi adalah media pembelajaran yang memiliki ruang atau berupa benda tiruan dan benda asli yang diambil sampelnya, sehingga benda tersebut membawa pesan yang dapat dipelajari oleh peserta didik. Jenis-jenis media visual 3 dimensi dalam pembelajaran meliputi: bangun ruang, globe, model anatomi manusia/torso, miniature candi, diorama, dan lain-lain.

Adapun menurut Nurfadhillah, dkk (2021, hlm. 233) jenis-jenis media visual terbagi menjadi dua, yakni media visual yang tidak dapat bergerak dan media visual yang dapat bergerak. Media visual yang tidak dapat bergerak yaitu halaman cetak, foto, *microphone*, *slide* bisu, lukisan dan poster. Sedangkan media visual yang dapat bergerak yaitu film bisu, *slide* presentasi animatif, animasi dan film edukasi.

3) Media Pembelajaran Audio Visual

Menurut Pagarra, dkk (2022, hlm. 59) media pembelajaran audio visual adalah media yang menggabungkan unsur suara (audio) dan gambar (visual) secara bersamaan, sehingga peserta didik dapat menerima informasi atau pesan melalui tampilan visual seperti tulisan atau gambar yang disertai dengan suara. Suara yang ditampilkan bisa berupa penjelasan materi visual, percakapan, atau efek suara atau musik. Unsur audio dapat membantu peserta didik menangkap informasi melalui pendengaran, sementara unsur visual mempermudah pemahaman peserta didik melalui bentuk-bentuk visual.

Dengan menggabungkan unsur suara dan gambar, menurut Pagarra, dkk (2022, hlm. 60-72) media ini terbagi lagi menjadi dua. *Pertama*, audio visual diam. Media audio visual diam adalah media pembelajaran yang menampilkan antara suara dan gambar yang tidak bergerak. Contoh media audio visual diam adalah *PowerPoint* yang diberikan efek suara, jadi gambar atau teks dalam *slide* tersebut merupakan gambar atau teks yang tidak bergerak namun bisa ditambah suara guna untuk memperjelas materi atau menambah daya tarik seperti suara narasi atau musik latar untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Kedua*, audio visual gerak. Media audio visual gerak adalah media pembelajaran yang menggabungkan suara dengan gambar yang bergerak secara bersamaan, sehingga mampu menarik perhatian dan membantu pemahaman peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan. Contoh media audio visual gerak adalah video pembelajaran, film edukasi, animasi pendidikan, dan lain-lain.

Adapun menurut Puteri, Maharani & Wulandari (2020, hlm. 123-124) media audio visual merupakan alat bantu pembelajaran yang efektif. Jenis-jenis media audio visual meliputi rekaman video, berbagai ukuran film, video pembelajaran, slide suara, dan lain-lain. Dengan media audio visual mampu menarik minat dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, media audio visual dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi saat guru memberikan penjelasan dalam pembelajaran karena mereka dapat melihat dan mendengarkan langsung menggunakan indra penglihatan dan indra pendengaran.

4) Media Pembelajaran Multimedia/Interaktif

Media pembelajaran multimedia adalah suatu media interaktif yang menggabungkan berbagai macam elemen seperti teks, gambar, audio (suara), video, animasi, games dalam satu kesatuan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran secara lebih menarik, efektif dan mudah dipahami bagi peserta didik. Sesuai dengan perkembangan zaman, media ini memanfaatkan teknologi digital untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga peserta didik dimudahkan selama proses pembelajarannya melalui melihat, mendengar, membaca, bahkan berinteraksi langsung dengan media tersebut (Pagarra, dkk. 2022, hlm. 77).

Sejalan dengan pendapat di atas, Utomo (2023, hlm. 3637) mengemukakan bahwa media interaktif memiliki potensi besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya di tingkat sekolah dasar. Dengan media ini dapat menyampaikan informasi berbagai format seperti visual dan multimedia, yang dapat membantu peserta didik memahami materi yang sulit menjadi mudah. Karena umumnya dalam model pembelajaran tradisional, peserta didik hanya mendengarkan guru menyampaikan materi. Namun dengan menggunakan media interaktif, peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam pembelajaran melalui berbagai interaksi dan aktivitas seperti permainan edukatif berbasis digital yang dapat dengan mudah diakses di internet.

Adapun menurut Rahma, Ihwani & Hidayat (2024, hlm. 16) jenis-jenis media interaktif untuk pembelajaran peserta didik sekolah dasar yakni multimedia interaktif dan aplikasi *mobile*. Multimedia interaktif adalah media yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan berbagai elemen di dalamnya, seperti mengarahkan mereka sebuah tautan (*link*). Sedangkan aplikasi *mobile* adalah dirancang khusus untuk pembelajaran seperti permainan edukatif, kuis interaktif, atau aplikasi pembelajaran. Contohnya adalah *Quizizz*, *Kahoot*, *Wordwall*, *Genially*, dan permainan berbasis *web* lainnya.

Dari berbagai media pembelajaran yang telah dipaparkan di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan media interaktif yakni *Wordwall*, karena media ini menyediakan berbagai jenis permainan edukatif berbasis digital, sehingga dapat diakses dengan mudah sesuai dengan

perkembangan zaman. Selain itu, media interaktif *Wordwall* ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan berkesan karena dalam proses pembelajarannya guru menyampaikan pesan dengan multimedia digital yang dapat peserta didik, lihat, dengarkan, baca, maupun berinteraksi dalam media tersebut. Dengan media *Wordwall*, memiliki potensi besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya di tingkat sekolah dasar.

4. Media *Wordwall*

a. Pengertian Media *Wordwall*

Di zaman modern ini, terdapat berbagai aplikasi *website* yang mendukung proses pembelajaran yang lebih menyenangkan melalui permainan digital seperti kuis interaktif, teka-teki kata, menjodohkan dan lainnya. Salah satu *platform* digital yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif salah satunya adalah *Wordwall* (Azhar, Nurmahanani & Rosmana, 2024, hlm. 920). *Wordwall* adalah sebuah media pembelajaran yang bisa diakses melalui website www.wordwall.net atau bisa mendownload pada *playsotore* yang sudah tersedia di semua *smartphone*. *Wordwall* ini adalah bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikutsertakan peserta didik dalam pembelajaran melalui kuis, diskusi dan survei (Purnamasari, dkk. 2022, hlm. 72). Kemudian menurut Rosmana, dkk (2022, hlm. 1966) media *Wordwall* dapat membantu kegiatan evaluasi peserta didik lebih menyenangkan dan tidak merasakan jenuh dengan memanfaatkan media *Wordwall* ini.

Sejalan dengan pendapat di atas, Prahesty & Zumtorun (2023, hlm. 2862) mengemukakan bahwa *Wordwall* ini dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring untuk semua jenjang pendidikan dari sekolah dasar maupun perguruan tinggi karena media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan berbasis teknologi. *Wordwall* memiliki berbagai *template* yang mencakup pengelompokan, kuis, mencocokkan, anagram, pasang berpasangan, kata acak, dan lain-lain yang dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, menurut Fuad (2021, hlm. 36), media *Wordwall* dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membaca, kemampuan berkonsentrasi, daya berpikir, dan komunikasi dengan teman teman sebayanya.

Media *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penguasaan materi yang telah dipelajari. *Wordwall* memiliki banyak fitur yang disediakan, selain itu untuk mengaksesnya peserta didik bisa dengan mudah membuka tautan yang dibagikan oleh guru tanpa *download* aplikasinya, serta dapat dicetak melalui pdf jika terkendala jaringan. Dengan demikian, peserta didik diharapkan lebih termotivasi untuk belajar (Akbar & Hadi, 2023 hlm. 1654).

Dari berbagai teori di atas, maka dalam disimpulkan bahwa *Wordwall* adalah media digital berbasis web yang mendukung pembelajaran menjadi lebih interaktif melalui berbagai aktivitas seperti kuis, diskusi dan permainan edukatif. Media *wordwall* ini dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif, meningkatkan kemampuan membaca, kosakata, konsentrasi, daya pikir dan keterampilan komunikasi dengan teman sebayanya. Dengan media *wordwall* dapat memudahkan guru dalam menyusun materi pembelajaran yang dapat diakses secara daring ataupun dicetak, sehingga lebih fleksibel untuk digunakan saat pembelajaran. *Wordwall* menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

b. Karakteristik Media *Wordwall*

Dalam pembelajaran, menurut Permana & Kasrman (2022, hlm. 7833) mengemukakan karakteristik media *Wordwall* adanya permainan dalam menjawab pertanyaan yang membuat peserta didik lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru dapat memantau tingkat kesulitan dari setiap pertanyaan serta membandingkannya, serta dapat memperoleh nilai serta peringkat peserta didik secara lengkap, mulai dari peringkat tertinggi hingga terendah.

Sedangkan menurut Fauqannuri (2022, hlm. 20) media *Wordwall* memiliki beberapa karakteristik yaitu sebagai berikut.

- 1) Media *Wordwall* memiliki level kesulitan yang berbeda pada masing-masing permainan. Jadi guru bisa mengatur permainan sesuai dengan levelnya tergantung pada tujuan pembelajaran. Semakin tinggi level permainan yang dimainkan peserta didik, semakin tinggi pula tingkat kesulitannya, begitu juga sebaliknya.

- 2) *Wordwall* yang dirancang dengan cara yang menarik dan menyenangkan dapat memotivasi peserta didik untuk menyelesaikan setiap soal yang diberikan. Hal ini juga membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kemampuan masing-masing.
- 3) Mengasah *skill*, melalui media *Wordwall* peserta didik memiliki kesempatan untuk mencoba, gagal dan mengulang kembali sehingga kemampuan mengerjakan setiap soal bisa bertambah dan terus terasah.
- 4) Media *Wordwall* bisa dimainkan secara individu maupun kelompok, sehingga fleksibel sesuai dengan kebutuhan dan situasi pembelajaran.

Adapun menurut Syachruraji, dkk (2024, hlm. 19) media *Wordwall* memiliki karakteristik sebagai berikut.

- 1) *Wordwall* dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar dan alat penilaian.
- 2) Memberikan ruang bagi guru untuk berkreasi dan menyusun aktivitas pembelajaran interaktif.
- 3) Berbasis games yang tersedia pilihan permainan yang menyenangkan dan menarik.
- 4) Tersedia 18 *template* permainan yang bisa dipilih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
- 5) Bisa digunakan untuk berbagai jenis materi dan kegiatan pembelajaran sehingga proses belajar tidak monoton.
- 6) Dengan berbagai macam jenis permainan dan kuis yang bervariasi di setiap pertemuan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, peserta didik tidak mudah merasa bosan.

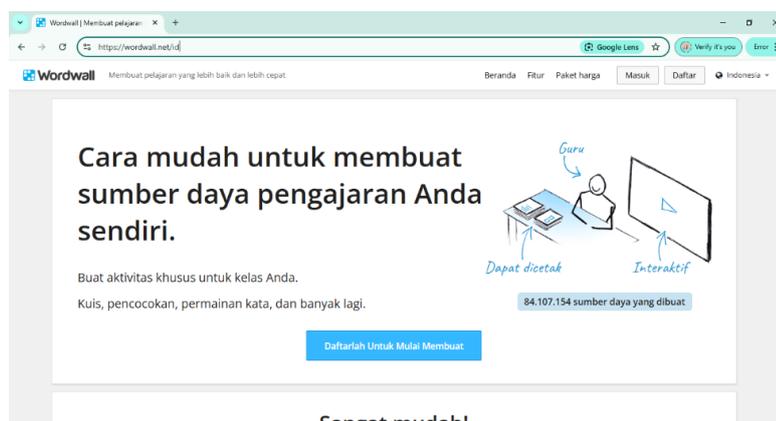
Dari berbagai pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan media *Wordwall* memiliki karakteristik interaktif yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui permainan yang menyenangkan, *Wordwall* juga menyediakan berbagai tingkat kesulitan, memungkinkan guru menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Media ini juga dapat memotivasi peserta didik, memberi kesempatan untuk belajar dari kesalahan dan dapat digunakan secara individu maupun berkelompok. Selain menjadi media pembelajaran, *Wordwall* juga berfungsi sebagai alat evaluasi dengan berbagai macam *template* yang membuat proses pembelajaran tidak monoton.

c. Langkah-langkah media *Wordwall*

Sintaks atau langkah-langkah penggunaan media *Wordwall* menurut Herta, dkk (2023, hlm. 529-530) sejalan dengan Amanda, dkk (2024, hlm. 308-311) dalam pembelajaran yaitu, *Pertama*, membuat akun *Wordwall* dengan membuka situs www.wordwall.net, klik tombol “daftar” untuk membuat akun baru lalu isi informasi yang diperlukan. *Kedua*, membuat aktivitas dengan klik tombol “buat” untuk membuat aktivitas baru lalu pilih daftar pilihan yang tersedia sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. *Ketiga*, mengisi konten aktivitas dengan memberikan judul, masukan pertanyaan beserta gambar atau video dan sesuaikan opsi pengaturan lainnya seperti waktu, skor, serta kunci jawaban. *Keempat*, menyimpan dan membagikan aktivitas dengan klik tombol “simpan” lalu akan diberikan opsi tautan untuk dibagikan langsung, kode unik, atau menyematkan aktivitas ke situs *web* atau *platform* pembelajaran lainnya.

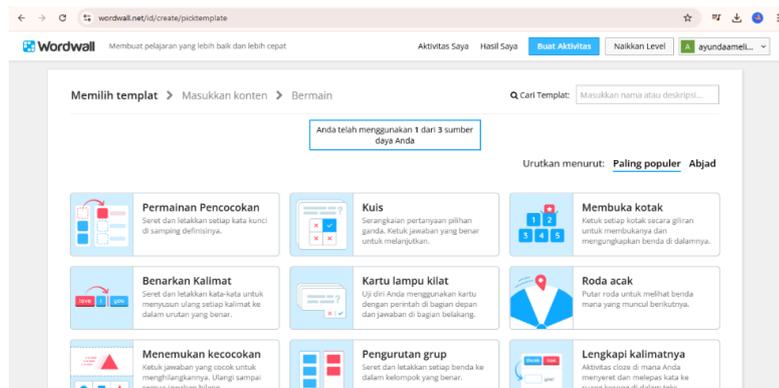
Adapun langkah-langkah menggunakan media *Wordwall* menurut Ayu hazari, dkk (2024, hlm. 52- 56) untuk pembelajaran secara lebih rinci sebagai berikut.

- 1) Buka *browser*; kemudian ketik <https://wordwall.net/id>.
- 2) Klik masuk atau daftar pada pojok kanan atas menggunakan akun *google* agar lebih mudah.



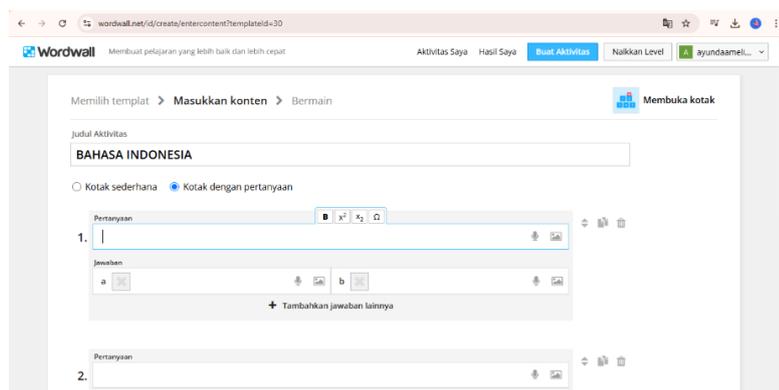
Gambar 2.1 Tampilan awal *Wordwall*

- 3) Klik “buat aktivitas” pada pojok kanan atas, lalu pilih *template* sesuai dengan kebutuhan.



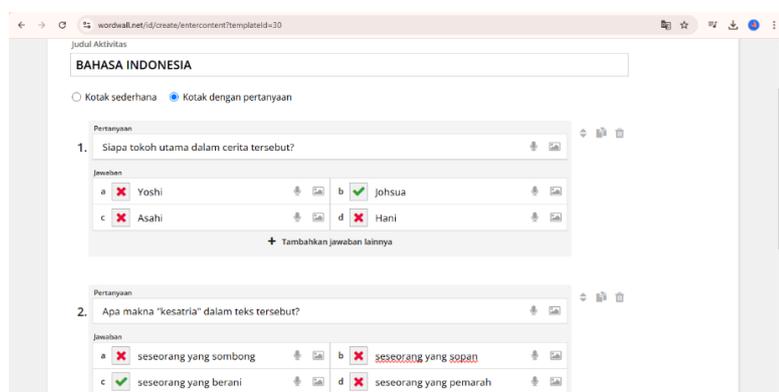
Gambar 2.2 Tampilan menu *dashboard*

4) Beri judul dengan deskripsi *games* yang akan dibuat.



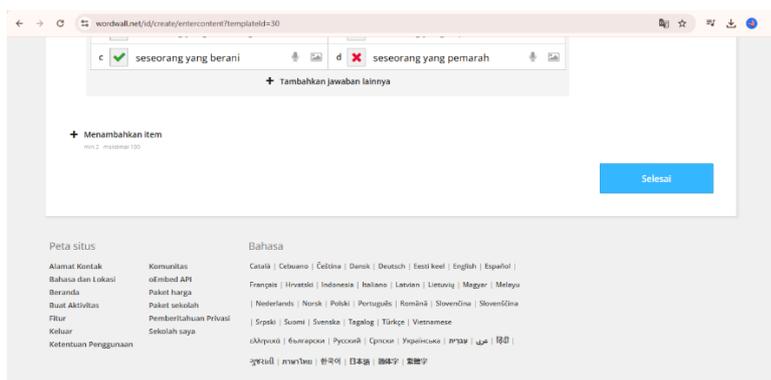
Gambar 2.3 Tampilan pembuatan kuis

5) Isi beberapa pertanyaan dan jawabannya yang akan digunakan dalam pembelajaran.



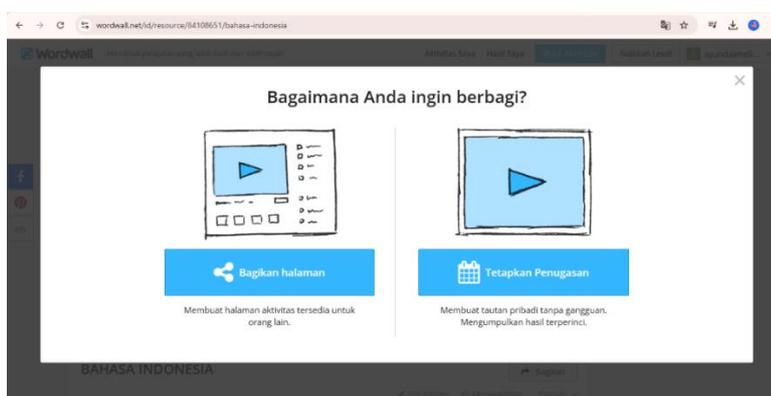
Gambar 2.4 Tampilan penambahan jumlah soal

- 6) Klik “selesai” pada pojok kanan bawah setelah semua pertanyaan sudah dibuat.



Gambar 2.5 Tampilan saat sudah pembuatan soal

- 7) Klik “bagikan” sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ingin membagikan hasil.



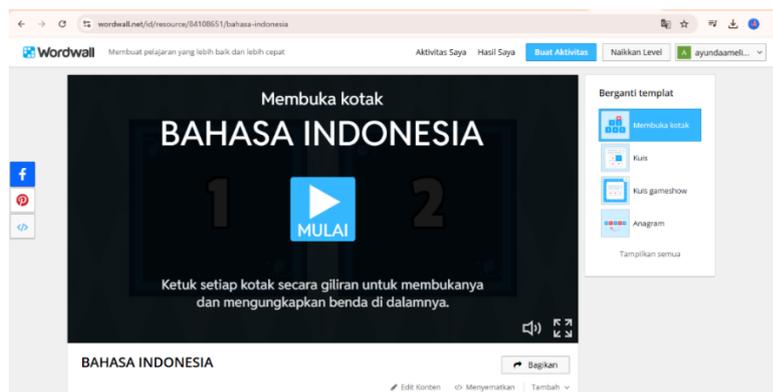
Gambar 2.6 Tampilan membagikan soal



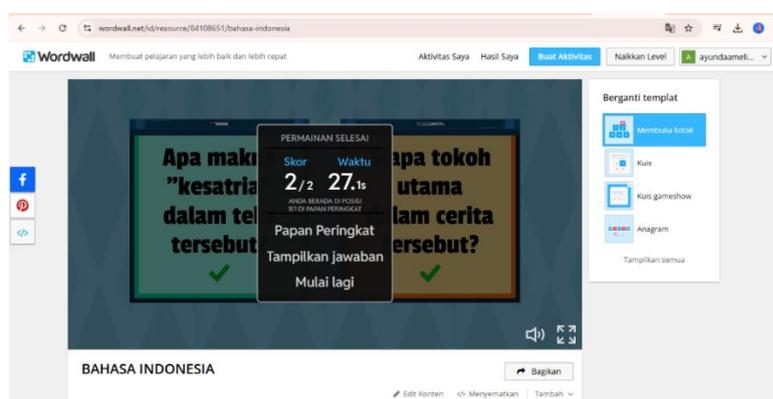
Gambar 2.7 Tampilan membagikan soal dengan link

- 8) Saat akan digunakan dalam pembelajaran, guru bisa langsung membuka link yang sudah dibuatnya sebelumnya lalu klik “mulai”. Kemudian bisa

ditampilkan menggunakan *infocuss* atau *smartboard* di kelas untuk segera bermain sambil belajar dengan peserta didik.



Gambar 2.8 Tampilan saat akan memulai kuis



Gambar 2.9 Tampilan saat kuis selesai

- 9) Guru dapat melihat rekapan hasil pengerjaan peserta didik dengan klik “hasil saya”.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media *Wordwall*

Kelebihan dan kelemahan media *Wordwall* dalam pelaksanaan pembelajaran menurut Zahroh, Fachrudin Yusuf & Yusuf (2024, hlm. 136) ialah sebagai berikut.

Kelebihan:

- 1) Fleksibel, dapat digunakan pada berbagai tingkatan peserta didik.
- 2) Memiliki banyak fitur yang menarik, dapat diakses secara gratis dan kinestetik.
- 3) Keefektifan waktu dalam proses pengerjaan maupun penilaian.
- 4) Meningkatkan minat, antusias, serta kompetitif peserta didik.
- 5) Mengatasi rasa bosan dan monoton dalam proses evaluasi.
- 6) Dapat digunakan dalam waktu yang bersamaan.

Kelemahan:

- 1) Bergantung pada stabilitas jaringan internet. Jika jaringan tidak mendukung, proses pembelajaran akan terganggu dan tidak berjalan dengan optimal.
- 2) Dalam versi gratisnya, pengguna hanya dapat membuat maksimal lima jenis permainan. Untuk membuat lebih dari itu atau ingin mengakses fitur tambahan, diperlukan langganan versi berbayar,

Adapun menurut Herta, dkk. (2023, hlm. 530-531) kelebihan dan kekurangan media *Wordwall* diuraikan sebagai berikut.

Kelebihan:

- 1) Dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah.
- 2) Tidak monoton dan menarik untuk dimainkan selama pembelajaran.
- 3) Bersifat kreatif.
- 4) Meningkatkan minat belajar peserta didik.
- 5) Menjadi alat evaluasi pembelajaran.
- 6) Permainan bisa dicetak dan dibagikan pada peserta didik.

Kekurangan:

- 1) Hanya dapat dilihat karena media *Wordwall* adalah media visual.
- 2) Membutuhkan waktu yang relatif lebih dalam pembuatannya.

Sedangkan Zalillah & Alfurqan (2022, hlm. 496-498) mengemukakan kelebihan dan kekurangan media *Wordwall* bagi peserta didik sebagai berikut.

Kelebihan:

- 1) Kuis menjadi hal yang ditunggu-tunggu saat pembelajaran karena dianggap menyenangkan.
- 2) Aplikasi *Wordwall* sering digunakan sehingga peserta didik sudah familiar, merasa nyaman dan tidak asing lagi.
- 3) Memiliki tampilan yang menarik terutama bagi peserta didik sekolah dasar.
- 4) Memiliki banyak fitur yang dapat membuat jiwa peserta didik merasa tertantang.
- 5) Meningkatkan interaksi antar peserta didik saat bermain secara berkelompok.
- 6) Mengasah daya pikir dan strategi peserta didik, jika gagal peserta didik belajar menyusun strategi untuk menjawab soal berikutnya.
- 7) Fitur kesempatan (nyawa) membuat permainan lebih menyenangkan.

Kekurangan:

- 1) Keterbatasan jaringan internet. Sekolah menyediakan wi-fi namun tidak menjangkau semua ruang kelas, sehingga peserta didik terpaksa menggunakan internet guru.
- 2) Tulisan yang berukuran kecil, sedangkan ada beberapa soal yang memiliki pertanyaan yang panjang, terlebih masih ada peserta didik yang lamban dalam membaca.
- 3) Konsentrasi memungkinkan terganggu karena kondisi kelas yang ramai dan teman-teman antusias berisik.
- 4) Kecurangan bisa terjadi dari peserta didik yang memiliki jawaban benar sambil berteriak.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *Wordwall* adalah dapat digunakan pada berbagai tingkatan peserta didik, memiliki banyak fitur yang menarik dan dapat diakses secara gratis, menarik untuk dimainkan selama pembelajaran, meningkatkan interaksi antar peserta didik saat bermain secara berkelompok, serta mengasah daya pikir dan strategi peserta didik. Sedangkan kelemahan media *Wordwall* adalah hanya dapat dilihat karena media *Wordwall* adalah media visual, bergantung pada internet, serta tulisan yang berukuran kecil jika soal memiliki pernyataan panjang. Selain itu, kecurangan bisa terjadi dari peserta didik yang memiliki jawaban benar sambil berteriak. Berdasarkan kelebihan dan kelemahan yang telah dipaparkan, dalam penelitian ini kelebihan media *Wordwall* dalam pembelajaran akan dimanfaatkan secara maksimal dan terus dikembangkan, sementara kelemahannya akan diminimalkan agar penggunaannya lebih efektif.

5. Keterampilan Membaca

a. Pengertian Membaca

Membaca adalah salah satu dari empat keterampilan berbahasa. Membaca merupakan aktivitas untuk memahami ide atau gagasan yang tersurat maupun tersirat di dalam suatu bacaan. Dalam arti sempit, membaca adalah kegiatan memahami makna yang terdapat dalam suatu tulisan. Sedangkan dalam arti luas, membaca adalah proses pengolahan bacaan secara kritis kreatif yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pemahaman secara menyeluruh tentang suatu bacaan,

yang diikuti dengan penilaian terhadap keadaan, nilai, fungsi dan dampak dari bacaan tersebut (Riyanti, 2021, hlm. 5).

Sedangkan menurut Inayah, dkk (2023, hlm. 146) membaca adalah tentang mengucapkan kata-kata dan mempelajari kata-kata dari suatu tulisan. Membaca merupakan proses berpikir yang melibatkan kemampuan memahami, mengungkapkan, serta menafsirkan makna dari simbol-simbol tertulis. Dalam prosesnya menggunakan penglihatan, gerakan mata, bahasa internal dan ingatan. Dalam usaha pembentukan kebiasaan membaca, mencakup dua aspek yang perlu diperhatikan yaitu minat (perpaduan antara keinginan, kemauan, dan motivasi) dan keterampilan membaca.

Sejalan dengan pendapat di atas Ritonga, dkk (2023, hlm. 103), membaca adalah aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh informasi dari suatu tulisan. Dalam prosesnya, membaca melibatkan upaya berpikir guna memahami makna dari isi bacaan. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa membaca bukan sekedar baca saja tanpa memahami isi dari tulisan tersebut, akan tetapi membaca adalah kegiatan untuk menangkap dan menafsirkan simbol-simbol seperti huruf, tanda baca dan lainnya sehingga maksud yang ingin disampaikan penulis dapat dimengerti oleh pembaca. Keterampilan membaca merupakan hal yang sangat penting untuk dikuasai peserta didik, terutama bagi peserta didik yang berada di kelas tinggi. Dengan kemampuan membaca yang baik, peserta didik akan lebih mudah memahami isi bacaan. namun jika sebaliknya, peserta didik yang belum mampu membaca akan kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, keterampilan membaca sangat penting dalam dunia pendidikan guna mengembangkan pengetahuan dan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang melibatkan aktivitas memahami, menafsirkan serta mengetahui makna dari simbol-simbol tertulis baik secara tersurat maupun tersirat. Membaca bukan hanya sekedar kegiatan melafalkan kata, tetapi merupakan proses berpikir yang kompleks yang melibatkan kemampuan visual, gerakan mata, bahasa internal, serta daya ingat. Proses ini bertujuan untuk memperoleh informasi dan pemahaman secara menyeluruh terhadap

isi suatu bacaan. Dalam pembelajaran, keterampilan membaca sangat penting, terutama bagi peserta didik di jenjang kelas tinggi, karena kemampuan membaca yang baik akan berguna dalam pemahaman materi pelajaran dan meningkatkan kemampuan berpikir serta pengembangan pengetahuan secara lebih luas.

b. Tujuan Membaca

Tujuan utama membaca adalah untuk mencari dan memperoleh informasi yang mencakup isi dan memahami makna dari suatu bacaan. Tujuan membaca menurut Bahri, Rahamma & Idkhan (2023, hlm. 37-38) adalah sebagai berikut.

- 1) Membaca untuk mengetahui bagaimana penemuan yang telah dicapai oleh tokoh, dengan memahami tindakan atau peristiwa yang dialami tokoh tertentu, serta mengidentifikasi cara tokoh menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Membaca seperti ini disebut dengan membaca untuk memperoleh fakta-fakta dan *detail-detail*.
- 2) Membaca untuk memahami alasan mengapa suatu topik dianggap menarik dan relevan, mengidentifikasi masalah dalam cerita, mengetahui pengalaman serta pelajaran yang didapat tokoh, serta merangkum Langkah yang diambil oleh tokoh tersebut dalam mencapai tujuannya. Membaca seperti ini disebut dengan membaca untuk ide-ide utama.
- 3) Membaca untuk memahami alur setiap bagian cerita, mulai dari peristiwa awal kemudian tahapan berikutnya secara berurutan. Setiap tahap dirancang untuk menyelesaikan suatu konflik, dengan adegan dan peristiwa yang disusun secara dramatisasi. Membaca seperti ini disebut membaca untuk mengetahui organisasi cerita.
- 4) Membaca untuk memahami alasan dibalik perasaan dan tindakan para tokoh, maksud atau pesan yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca, serta perubahan yang dialami tokoh sepanjang cerita. Membaca ini juga mencakup penilaian terhadap sifat atau karakter tokoh yang memengaruhi keberhasilan atau kegagalan mereka. Membaca ini disebut membaca untuk menyimpulkan.
- 5) Membaca untuk menemukan hal-hal yang tidak biasa, tidak wajar mengenai seorang tokoh. Membaca ini disebut membaca untuk mengelompokkan atau membaca untuk mengklasifikasikan.

- 6) Membaca untuk menemukan apakah tokoh dalam cerita berhasil mencapai tujuannya serta mempertimbangkan apakah tindakan tokoh tersebut dapat dicontoh. Membaca ini disebut membaca menilai atau membaca mengevaluasi.
- 7) Membaca untuk menemukan bagaimana cara tokoh dalam cerita mengalami perubahan, bagaimana kehidupannya berbeda dari kehidupan yang biasa kita kenal, mengidentifikasi kesamaan antara dua cerita dan melihat perbedaannya. Membaca ini disebut membaca untuk membandingkan atau mempertentangkan.

Sedangkan tujuan membaca menurut Tjoen & Samsudin (2022, hlm. 2074) adalah sebagai berikut.

- 1) Membaca sebagai kesenangan
- 2) Menyempurnakan kemampuan membaca nyaring
- 3) Menerapkan strategi tertentu dalam membaca
- 4) Memperluas informasi yang telah dimiliki
- 5) Memperoleh informasi untuk bahan laporan tertulis
- 6) Mengkonfirmasi atau menolak prediksi
- 7) Menerapkan informasi dari teks dalam bentuk eksperimen
- 8) Memahami struktur teks
- 9) Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang bersifat spesifik

Adapun menurut Tarigan (dalam Rejeki, 2020, hlm. 2234) mengemukakan bahwa kegiatan membaca mempunyai dua tujuan, yakni sebagai berikut.

- 1) Tujuan behavioral atau tujuan tertutup. Tujuan ini biasanya diarahkan pada kegiatan membaca seperti memahami makna kata, keterampilan-keterampilan studi dan pemahaman.
- 2) Tujuan eksresif atau tujuan terbuka. Tujuan ini biasanya mengarah pada kegiatan membaca seperti membaca pengarah sendiri, membaca penafsiran, membaca interpretative dan membaca kreatif.

Berdasarkan tujuan membaca yang telah dipaparkan oleh beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa membaca mempunyai tujuan untuk memperoleh informasi, mengetahui isi dari teks bacaan, serta mengembangkan pemahaman terhadap ide utama, organisasi cerita, karakter tokoh, hingga pesan moral yang disampaikan. Membaca juga bertujuan untuk kesenangan bagi

pembaca, memperluas wawasan mengkonfirmasi prediksi, memahami struktur teks, serta berbagai sarana pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Tujuan membaca ini mencakup aspek tertutup seperti pemahaman literal dan studi, serta aspek terbuka yang melibatkan interpretasi, ekspresi diri dan pengembangan kreativitas pembaca.

c. Jenis-jenis Membaca

Membaca di sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting baik di kelas rendah maupun di kelas tinggi, karena membaca merupakan dasar bagi semua mata pelajaran. Jenis-jenis membaca yang ada di sekolah dasar secara garis besar terbagi menjadi dua, yaitu membaca nyaring/teknik dan membaca dalam hati/senyap (Suparlan, 2021, hlm. 9)

Pertama, membaca nyaring. Menurut Tati, Oktaviani & Riberu (2022, hlm. 318) “Membaca nyaring adalah suatu kegiatan penting dalam menopang kesuksesan belajar peserta didik. Membaca nyaring pada peserta didik sekolah dasar perlu diajarkan dengan baik karena masih pada tahapan belajar yang lebih kompleks”. Sedangkan menurut Tambunan (2022, hlm. 16) membaca nyaring adalah kegiatan guru dan murid membaca secara bersama-sama untuk menangkap dan memahami informasi, pikiran dan perasaan seseorang pengarang. Adapun menurut Suparlan (2021, hlm. 9) mengemukakan membaca nyaring adalah kegiatan membaca yang dilakukan dengan menyuarakan lambang-lambang bunyi. Oleh karena ini membaca nyaring disebut juga membaca bersuara. Dalam membaca nyaring, diperlukan penguasaan berbagai teknik, terutama yang berkaitan dengan unsur suprasegmental seperti nada, indotasi, tekanan, pelafalan, penghentian, dan lain-lain. Karena menekankan pada keterampilan membaca secara lisan, membaca nyaring juga disebut sebagai membaca teknik. Contoh membaca nyaring adalah membaca puisi, membaca berita, membaca cerita, dan lain-lain.

Kedua, membaca dalam hati/senyap adalah aktivitas membaca yang dilakukan tanpa mengeluarkan suara. Karena dilakukan secara diam, jenis membaca ini memungkinkan peserta didik untuk lebih fokus dan memahami isi teks secara mendalam. Selain itu, membaca dalam hati juga memberikan kesempatan bagi guru untuk mengamati perilaku, kebiasaan, serta respons peserta didik selama proses membaca. Membaca dalam hati ini meliputi membaca ekstensif dan intensif

(Suparlan, 2021, hlm. 9). Membaca ekstensif dan intensif terbagi lagi menjadi beberapa bagian, yakni sebagai berikut.

1) Membaca Ekstensif

Menurut Tambunan (2022, hlm. 15) membaca ekstensif adalah aktivitas membaca yang dilakukan secara umum tanpa memperhatikan detail secara mendalam. Tujuan membaca ini adalah untuk memperoleh informasi inti atau gagasan dari suatu pokok bacaan. melalui informasi tersebut, pembaca dapat memahami atau menyimpulkan pokok utama dalam suatu bacaan tersebut. Membaca ekstensif dapat digunakan ketika membaca beberapa teks yang memiliki masalah utama yang sama. Meskipun isi masing-masing teks berbeda, kita tetap dapat menarik kesimpulan berdasarkan kesamaan pokok permasalahannya. Suparlan (2021, hlm. 9) mengemukakan “Membaca ekstensif juga disebut sebagai teknik cepat, membaca cepat yang mengutamakan kecepatannya dengan tidak mengabaikan pemahamannya”.

Dalam membaca ekstensif terhadap dua teks, terdapat beberapa hal penting yang perlu diperhatikan yakni sebagai berikut.

- a) Membaca kedua teks secara menyeluruh agar dapat memahami isi masing-masing bacaan,
- b) Mengidentifikasi gagasan-gagasan penting yang disampaikan setiap teks,
- c) Melakukan perbandingan antara dua teks tersebut untuk mengetahui persamaan dan perbedaannya, dan
- d) Menarik kesimpulan berdasarkan pokok masalah yang menjadi inti dari kedua teks tersebut (Tambunan, 2022, hlm. 15-16).

Menurut Broughton (dalam Radhiyah, 2021, hlm. 611-613) membaca ekstensif meliputi tiga jenis membaca yakni sebagai berikut.

- a) Membaca Survei, adalah kegiatan membaca dengan tujuan untuk menapatkan pemahaman umum tentang isi dan ruang lingkup dari suatu bacaan. Oleh karena itu, pembaca biasanya hanya melihat, meneliti, atau menelaah yang menurutnya penting saja. Contohnya dapat mencakup judul, nama pengarang, daftar isi, judul-judul bab beserta sub-bab, daftar indeks, atau daftar buku-buku rujukan yang dipergunakannya. Dengan demikian, membaca survei ini pada dasarnya tidak sama dengan membaca yang sebenarnya.

- b) Membaca Sekilas, adalah kegiatan yang membuat mata bergerak cepat saat membaca. Ini merupakan teknik membaca yang dilakukan secara sistematis untuk mencapai hasil yang efektif. Membaca sekilas bertujuan agar dapat menemukan informasi secara cepat, memperoleh kesan umum, dan menemukan hal-hal tertentu dari suatu bacaan.
- c) Membaca Dangkal, adalah jenis membaca yang dilakukan hanya untuk memperoleh pemahaman yang lebih dangkal/rendah. Teks bacaan biasanya ringan karena tujuan aktivitas membacanya hanya untuk membuat pembaca senang, atau proses membaca yang tidak mendalam. Membaca dangkal biasanya dilakukan di waktu luang untuk memperoleh kebahagiaan. Membaca jenis ini biasanya berupa bacaan yang ringan seperti majalah, novel, *alternate universe*, dan lain-lain.

2) Membaca Intensif

Menurut Tambunan (2022, hlm. 14) membaca intensif adalah membaca yang digunakan untuk memperoleh informasi secara mendalam. Membaca intensif juga dapat digunakan untuk mencari informasi sebagai bahan diskusi. Kerena dilakukan secara mendalam dan teliti, membaca intensif ini sering juga disebut sebagai membaca cermat. Melalui cara membaca ini, pembaca dapat mengidentifikasi pokok atau hal yang menarik dari sebuah teks bacaan untuk dijadikan bahan diskusi. Sejalan dengan yang dikatakan oleh Suparlan (2021, hlm. 10) bahwa “membaca intensif atau membaca pemahaman adalah kegiatan membaca secara mendalam untuk memahami secara lengkap isi bacaan tertentu. Dengan demikian, dalam membaca intensif diperlukan pemahaman yang detail dan terperinci terhadap isi bacaan secara mendalam.”

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membaca intensif menurut Tambunan (2022, hlm. 15) yakni sebagai berikut.

- a) Membaca dengan seksama sehingga dapat menentukan hal yang paling menarik atau menonjol dari bacaan disbanding bagian lainnya,
- b) Mempertimbangkan kemampuan diri sendiri serta teman diskusi dalam memahami atau menguasai topik yang akan didiskusikan, dan
- c) Mempertimbangkan referensi dan sumber informasi yang dimiliki untuk mendukung pemahaman terhadap topik yang akan didiskusikan.

Menurut Brook (dalam Radhiyah, 2021, hlm. 614-617) secara garis besar membaca intensif terbagi menjadi dua yakni membaca telaah isi dan membaca telaah bahasa. Kedua jenis membaca tersebut dibagi lagi menjadi beberapa bagian, yakni sebagai berikut.

a) Membaca Telaah Isi

Menelaah isi suatu bacaan menuntut pembaca untuk memiliki ketelitian, pemahaman, kemampuan berpikir kritis, serta kecakapan dalam menangkap ide yang tersirat dalam bacaan. Dalam proses ini, pembaca tidak hanya sekedar membaca, tetapi juga dituntut memahami makna dan tujuan dari teks bacaan tersebut. Membaca telaah isi meliputi:

- (1) Membaca Teliti, adalah membaca dengan teliti dengan tujuan untuk melihat struktur penulisan atau teknik yang digunakan oleh penulis atau untuk memahami secara menyeluruh ide-ide yang ada dalam teks. Pembaca yang melakukan membaca teliti diharapkan untuk memahami ide-ide yang ada, baik dalam kalimat maupun setiap paragraf.
- (2) Membaca Pemahaman, adalah proses mendapatkan makna secara aktif yang melibatkan pengetahuan dan pengalaman pembaca serta menghubungkan dengan isi bacaan yang telah dibaca. Tujuan utama membaca pemahaman adalah untuk memperoleh pemahaman secara mendalam dari isi bacaan. Seseorang dikatakan memahami bacaan secara tepat jika mereka dapat memahami makna dan ungkapan penulis, kemampuan menangkap makna tersurat dan makna tersirat, serta kemampuan membuat kesimpulan.
- (3) Membaca Kritis, adalah proses memahami bacaan secara mendalam, baik isi tersurat maupun tersirat dengan sikap analitis, evaluatif dan bijaksana. Aktivitas ini melatih cara berpikir kritis, memperluas wawasan dan membangun komunikasi pemikiran antara penulis dan pembaca.
- (4) Membaca Ide, adalah proses membaca yang bertujuan untuk mengidentifikasi konsep atau gagasan yang terkandung dalam bacaan. kemampuan memahami ide bacaan merupakan hal yang wajib dimiliki oleh setiap pembaca, agar proses pembaca dapat mencapai hasil yang maksimal. Untuk dapat membaca dan menangkap ide dengan baik, seseorang terlebih dahulu menjadi pembaca yang baik.

b) Membaca Telaah Bahasa

Membaca telaah bahasa adalah kegiatan yang mengharuskan pembaca memahami secara mendalam unsur kebahasaan yang membentuk suatu bacaan. Keserasian antara isi dan bahasa suatu bacaan mencerminkan keindahan dan kesatuan yang utuh antara bentuk dan maknanya. Membaca telaah bahasa meliputi:

- (1) Membaca Telaah Asing, adalah kegiatan membaca yang bertujuan untuk memperluas kosa kata dan meningkatkan pemahaman terhadap kata-kata. Dalam upaya memperluas daya kata, pembaca perlu memahami berbagai aspek seperti ragam ahasa, makna kata berdasarkan konteks, struktur kata, sinonim, antonim, dan sebagainya.
- (2) Membaca Telaah Sastra, adalah kegiatan membaca karya sastra dalam kaitannya dengan kepentingan apresiasi dan kepentingan studi. Keindahan karya sastra berasal dari keserasian, keharmonisan antara keindahan bentuk dan keindahan isi. Dengan kata lain, karya sastra dianggap indah jika bentuk dan isi sama-sama indah, karena adanya keserasian dan keharmonisan antara keduanya.

Dari beberapa teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa jenis jenis membaca meliputi membaca nyaring dan membaca senyap. Membaca nyaring dalam pembelajaran biasanya dilakukan secara bersama-sama oleh peserta didik guna menangkap dan memahami isi dalam teks yang dibaca. Sedangkan membaca senyap dalam pembelajaran berfungsi agar peserta didik memfokuskan secara mendalam terkait isi bacaan. Membaca senyap terbagi menjadi dua yakni ekstensif dan intensif. Dalam membaca ekstensif meliputi membaca survei, membaca sekilas, dan membaca dangkal. Sedangkan membaca intensif meliputi membaca telaah isi dan membaca telaah bahasa. Membaca telaah isi terbagi menjadi beberapa jenis, yakni membaca teliti, membaca pemahaman, membaca kritis, dan membaca ide. Sementara itu, membaca telaah bahasa meliputi membaca telaah asing dan membaca telaah sastra. Dalam penelitian ini, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian terhadap kemampuan membaca pemahaman. Karena membaca pemahaman ini adalah proses mendapatkan makna secara aktif yang melibatkan pengetahuan dan pengalaman pembaca. Oleh karena itu, kemampuan ini sangat penting untuk peserta didik sekolah dasar.

6. Kemampuan Membaca Pemahaman

a. Pengertian Kemampuan Membaca Pemahaman

Membaca merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh peserta didik terutama di sekolah dasar. Kemampuan membaca pemahaman yang baik sangat penting karena menjadi fondasi utama dalam mengembangkan keterampilan belajar di berbagai mata pelajaran (Putri, Yarmi & Jaya, 2024, hlm. 7306). Kemampuan membaca pemahaman adalah keterampilan dalam menangkap dan memahami secara keseluruhan pesan atau makna yang disampaikan oleh penulis melalui teks tertulis, sehingga pemahaman pembaca dapat berkembang (Frans, Widjaya & Ani, 2023, hlm. 55). Kemampuan membaca pemahaman seseorang akan mempengaruhi seberapa cepat ia dapat memahami isi dan tujuan dari bacaan yang dibaca. Setelah memahami isi bacaan, langkah selanjutnya adalah menerapkan apa yang telah dibaca. Oleh sebab itu, penting untuk memahami bacaan dengan tepat agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam menangkap dan menerapkan isi bacaan (Suandi, Ason & Atmaja, 2023, hlm. 27-28).

Membaca pemahaman menurut Diliana, Saputra & Setiawan (2021, hlm. 58) adalah membaca secara kognitif atau dapat diartikan sebagai membaca untuk memahami. Jadi, membaca pemahaman merupakan proses membaca dengan kesungguhan dan penghayatan guna untuk menyerap informasi yang perlu dikuasai oleh peserta didik atau pembaca. Oleh karena itu, dalam kegiatan membaca pemahaman, pembaca harus mampu memahami isi teks secara keseluruhan. Selain membaca, pembaca juga diharapkan dapat mengungkapkan hasil pemahamannya baik secara lisan maupun secara tertulis.

Sejalan dengan Ayuningrum & Herzamzam (2022, hlm. 233) mengemukakan bahwa membaca pemahaman adalah kegiatan membaca yang dilakukan untuk membaca yang dilakukan guna memahami isi bacaan secara mendalam sehingga pembaca dapat memperoleh berbagai pengetahuan yang terkandung dalam bacaan yang telah dibacanya. Sedangkan Putri, dkk (2024, hlm. 253) menjelaskan membaca pemahaman adalah suatu kegiatan membaca yang bertujuan untuk menangkap informasi dari teks serta memahami makna yang

tersirat dibalik bacaan, sehingga pesan yang disampaikan dapat tersampaikan dengan jelas kepada pembaca.

Berasarkan beberapa teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa membaca pemahaman merupakan suatu kegiatan membaca yang dilakukan oleh pembaca dengan tujuan untuk memahami isi teks secara menyeluruh, baik makna yang tersurat maupun tersirat melalui penghayatan dan keterlibatan kognitif. Membaca pemahaman sangat penting untuk dikuasai oleh peserta didik, terutama di jenjang sekolah dasar karena menjadi dasar dalam pengembangan keterampilan belajar di berbagai mata pelajaran. Dalam membaca pemahaman, pembaca tidak hanya memahami isi bacaan, namun dituntut untuk menyampaikan kembali isi pemahamannya, baik secara lisan maupun tertulis, serta diharapkan menerapkan informasi yang telah diperoleh secara tepat dalam kehidupan nyata.

b. Faktor yang Mempengaruhi Membaca Pemahaman

Menurut Melinia, Saputra & Oktavianti (2022, hlm. 159-161) faktor yang mempengaruhi membaca pemahaman peserta didik di sekolah dasar adalah faktor internal dan faktor eksternal. Dua faktor tersebut meliputi:

- 1) Faktor Internal
 - a) Faktor kondisi tubuh. Kelelahan dan mengantuk saat belajar menunjukkan bahwa kondisi fisik peserta didik dalam keadaan yang belum optimal. Hal ini berdampak pada ketidakmampuan peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran secara maksimal.
 - b) Faktor intelegensi, yakni kemampuan berpikir yang mampu memahami konsep secara aktif. Dalam kemampuan belajar dapat diartikan bahwa semakin intelegen (cerdas) seseorang maka semakin besar ia dapat dididik, semakin luas dan semakin besar kemampuannya untuk belajar. Sebaliknya, semakin rendah tingkat kecerdasan peserta didik, semakin sulit bagi mereka untuk memahami penjelasan yang diberikan oleh guru.
 - c) Faktor motivasi. Motivasi yang diberikan oleh guru sangat penting untuk mendorong peserta didik agar belajar lebih baik, selain itu dukungan dari orang tua juga berperan penting. Namun, motivasi peserta didik dalam belajar membaca cenderung rendah dan hal ini dibenarkan oleh beberapa peserta didik.

- d) Faktor minat. Minat sangat berpengaruh dalam belajar membaca karena dapat mempengaruhi hasil yang dicapai. Hasil belajar meningkat jika dalam prosesnya didorong oleh minat peserta didik yang tinggi. Dalam membaca akan terasa lebih mudah jika ada minat membaca, namun jika sebaliknya maka membaca akan menjadi membosankan.
 - e) Kematangan sosial dan emosi serta penyesuaian diri, peserta didik yang kesulitan mengendalikan emosinya akan menghadapi hambatan dalam pembelajaran membaca. Sebaliknya, peserta didik yang mampu mengendalikan emosinya akan lebih mudah untuk fokus pada teks bacaan, sehingga tidak akan mengalami kesulitan dalam proses belajar.
- 2) Faktor Eksternal
- a) Lingkungan keluarga. Latar keluarga sangat berpengaruh kemampuan membaca peserta didik, peserta didik yang tinggal dalam keluarga harmonis dan penuh kasih sayang, maka orang tua akan selalu membimbing anaknya dalam belajar membaca dan tidak akan mengalami kesulitan belajar terutama dalam membaca.
 - b) Cara mengajar guru. Kesulitan belajar peserta didik, terutama dalam kemampuan membaca pemahaman sering disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang bervariasi seperti penggunaan metode ceramah yang monoton. Hal ini membuat peserta didik merasa jenuh dan kesulitan dalam mengikuti pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar mereka.

Sejalan dengan pernyataan di atas, Sampe, Koro & Tunliu (2023, hlm. 52-54) faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca pemahaman peserta didik sekolah dasar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi sikap peserta didik yang tidak serius saat mengikuti pembelajaran dan minat membaca peserta didik yang rendah. Sedangkan faktor eksternal penyebab rendahnya kemampuan membaca pemahaman peserta didik adalah lingkungan sekolah yang meliputi budaya membaca pada lingkungan sekolah yang masih tergolong rendah, buku dan bahan bacaan terbatas, kurangnya peran guru dalam pembelajaran, serta lingkungan keluarga yang kurang mendukung.

Adapun menurut Rahmadhani & Sholehuddin (2024, hlm. 796-798) faktor yang sangat mempengaruhi kemampuan membaca pemahaman peserta didik

terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi motivasi, minat dan kematangan emosional. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Intelegensi dan motivasi merupakan faktor internal utama yang mempengaruhi kemampuan membaca pemahaman peserta didik. Intelegensi membantu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik, sedangkan motivasi mendorong peserta didik untuk mengembangkan intelegensinya. Faktor eksternal yang sangat mempengaruhi kemampuan membaca pemahaman peserta didik adalah lingkungan keluarga. Keluarga adalah tempat pertama bagi peserta didik untuk memperoleh pendidikan. Maka dari itu, peran orang tua sangat berpengaruh dalam mendukung pembelajaran peserta didik dalam menyediakan fasilitas seperti buku bacaan atau less tambahan serta dukungan emosional dalam bentuk pendampingan saat belajar. Hal ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca pemahaman peserta didik adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi sikap, minat, kondisi tubuh peserta didik yang biasanya karena rasa mengantuk dan kelelahan saat proses belajar sehingga pembelajaran menjadi tidak optimal. Selain itu, motivasi, minat, serta kematangan sosial dan emosi peserta didik juga mempengaruhi dalam kemampuan membaca pemahaman. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Latar belakang keluarga sangat berpengaruh pada kemampuan membaca pemahaman peserta didik, karena peran kedua orang tua dalam menyediakan fasilitas seperti buku bacaan atau mendampingi saat belajar dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan membaca pemahaman peserta didik. sementara itu, cara guru mengajar dapat menjadi faktor yang mempengaruhi membaca pemahaman peserta didik, terlebih jika sekolah kurang menyediakan buku yang bervariasi.

c. Indikator Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman merupakan kegiatan membaca yang dilakukan dengan teliti dan seksama, dengan tujuan agar pembaca dapat memahami isi, inti bacaan, serta pesan yang terkandung dalam teks bacaan dan mampu memberikan

timbang balik atas apa yang telah dibaca. Untuk menganalisis materi pokok terkait kemampuan membaca pemahaman, penting untuk memahami indikator-indikator yang menjadi dasar dalam kegiatan membaca pemahaman tersebut (Amikratunnisyah & Prastowo, 2022, hlm. 353). Indikator membaca pemahaman menurut Frans, Widjaya & Ani (2023, hlm. 61) yaitu:

- 1) Peserta didik dapat membaca teks bacaan dengan benar dan jelas.
- 2) Peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan teks bacaan.
- 3) Peserta didik dapat mengidentifikasi kalimat utama pada setiap paragraf.
- 4) Peserta didik dapat membuat kesimpulan terkait isi bacaan.
- 5) Peserta didik dapat mengartikan kata-kata sukar dalam teks bacaan.
- 6) Peserta didik dapat menuliskan informasi dalam teks bacaan.
- 7) Peserta didik dapat menjelaskan makna yang terdapat dalam teks bacaan.

Sedangkan indikator membaca pemahaman menurut Putri, Ardianti & Ermawati (2022, hlm. 1194) yakni 1) Peserta didik mampu menentukan ide pokok atau pokok pikiran, 2) peserta didik mampu menuliskan dan menceritakan kembali isi bacaan yang telah dibaca sesuai dengan pemahamannya, 3) peserta didik mampu menentukan makna tersirat maupun tersurat terkait teks bacaan, dan 4) peserta didik mampu menjawab soal-soal yang berkaitan dengan teks bacaan.

Adapun indikator membaca pemahaman menurut Aviana, Anitra & Marhayani (2022, hlm. 179) yaitu:

- 1) Peserta didik menjawab pertanyaan yang jawabannya secara eksplisit terdapat dalam bacaan.
- 2) Peserta didik menjelaskan pokok pikiran paragraf.
- 3) Peserta didik menarik kesimpulan bacaan.
- 4) Peserta didik memecahkan masalah sehari-hari berdasarkan bacaan.

Berdasarkan berbagai indikator di atas, maka indikator kemampuan membaca pemahaman yang akan digunakan dalam penelitian ini bersumber dari Putri, Ardianti & Ermawati (2022, hlm. 1194) yaitu:

- 1) Peserta didik mampu menentukan ide pokok atau pokok pikiran.
- 2) Peserta didik mampu menuliskan dan menceritakan kembali isi bacaan yang telah dibaca sesuai dengan pemahamannya.

- 3) Peserta didik mampu menentukan makna tersirat maupun tersurat terkait teks bacaan.
- 4) Peserta didik mampu menjawab soal-soal yang berkaitan dengan teks bacaan.

B. Penelitian Terdahulu

Pada penelitian ini, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dan menjadi bahan rujukan bagi peneliti. Beberapa sumber referensi hasil penelitian terdahulu dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti/ Tahun Peneliti	Judul Penelitian Terdahulu	Metode/ Subjek Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Niswatun Azizah, Nyoman Karma & Muhammad Syazali (2024)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i> Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III SDN 3 Meninting	Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain penelitian <i>pre-experiment one group pretest posttest design</i> . Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN 3 Minting yang berjumlah 18 orang.	Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh model <i>Contextual Teaching and Learning</i> terhadap kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas III SDN 3 Meninting. Hal tersebut dapat dilihat dari uji hipotesis data <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> yang telah dilakukan memperoleh nilai sig (-2 tailed) $0,000 < 0.05$ dimana H_0 ditolak dan H_a diterima. Dilihat pada nilai <i>effect size</i> terdapat pengaruh yang sangat besar yakni 2,97.
2.	Nur Ilmi, Musfirah & A. Nurul Amna (2024)	Penerapan Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i>	Metode Penelitian yang digunakan adalah Penelitian	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model <i>Contextual Teaching and Learning</i> dapat meningkatkan

		(CTL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 28 Parepare	Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IV UPTD SDN 28 Parepare yang berjumlah 28 orang.	proses dan kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas IV UPTD SDN 28 Parepare. Hal tersebut dapat dilihat dari penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus, pada siklus I proses pembelajaran dari aktivitas peserta didik berupa pada kualifikasi cukup (C) serta hasil evaluasi yang memperoleh nilai rata-rata 75,71 dengan presentasi ketuntasan 67,85%. Sedangkan pada siklus II hasil penelitian pada proses pembelajaran dari aktivitas guru dan peserta didik berada pada kualifikasi baik (B) serta hasil evaluasi yang memperoleh nilai rata-rata 86 dengan presentase ketuntasan 89,28%.
3.	Agus Setyaningsih, Romdanih & Maria Ulfa (2021)	Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i>	Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II SD Laboratorium Jakarta yang berjumlah 27 orang.	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model <i>Contextual Teaching and Learning</i> dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada peserta didik kelas II SD Laboratorium Jakarta. Hal ini terbukti dari hasil pretest pada siklus I dan siklus II meningkat, serta didasarkan pada ketuntasan nilai klasikal meningkat dari siklus I dan siklus

				II. Pada siklus II telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar yaitu 80%. Pada siklus I hanya 66% kemudian meningkat pada siklus II meningkat pada siklus II menjadi 81,4%.
4.	Endah Sari & Faiza Nur Amalia Putri (2023)	Peningkatan Membaca Pemahaman Pada Teks Narasi Melalui Media <i>Wordwall</i>	Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model penelitian Kemmis & Mc Taggart. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Kapanjen 1 Jombang yang berjumlah 15 orang.	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan membaca pemahaman pada teks narasi peserta didik kelas V SDN Kapanjen 1 Jombang. Hasil dapat dilihat melalui kegiatan observasi di kelas. Dengan media <i>Wordwall</i> , peserta didik lebih aktif dan mampu berkonsentrasi saat membaca untuk memahami isi bacaan dengan menentukan pokok pikiran setiap paragraf, mencari informasi penting dan menemukan kata dan makna dari teks bacaan. Hasil belajar peserta didik kelas V pada prasiklus memiliki nilai rata-rata 61 dengan KKM 70. Pada siklus I terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata 69. Pada siklus II terjadi peningkatan lagi dengan nilai rata-rata 86 atau sudah mencapai nilai KKM.

5.	Muthia Nur Azhar, indah Nurmahanani & Primanitas Sholihah Rosmana (2024)	Penerapan Metode Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media <i>Wordwall</i> dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV	Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model penelitian Kemmis & Taggart. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI SDN 2 Batutumpang yang berjumlah 40 orang.	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode <i>Game Based Learning</i> berbantuan media <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas VI. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dalam observasi aktivitas dan tes kemampuan membaca pemahaman pada siklus I ke siklus II. Pada siklus I kemampuan membaca pemahaman peserta didik sebesar 70% kemudian meningkat pada siklus II sebesar 90%.
----	--	--	---	--

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah dijabarkan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. *Pertama*, persamaan peneliti dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Azizah, Karma & Syazali (2024) adalah model pembelajaran dan variabel terikat yang sama yaitu model *Contextual Teaching and Learning* terhadap kemampuan membaca pemahaman peserta didik sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan pun sama yaitu metode kuantitatif. Sedangkan perbedaannya adalah subjek penelitian terdahulu pada peserta didik kelas III dan subjek peneliti pada peserta didik kelas V, serta penelitian terdahulu tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran.

Kedua, persamaan peneliti dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Ilmi, Musfirah & Amna (2024) adalah model pembelajaran dan variabel terikat yang sama yaitu model *Contextual Teaching and Learning* terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman peserta didik sekolah dasar. Sedangkan perbedaannya adalah metode yang penelitian terdahulu gunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan metode penelitian kualitatif, subjek

penelitian pada peserta didik kelas IV, serta tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran.

Ketiga, persamaan peneliti dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Setiyaningsih, Romdanih & Ulfa (2021) adalah model pembelajaran dan variabel terikat yang sama yaitu model *Contextual Teaching and Learning* terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman peserta didik sekolah dasar. Sedangkan perbedaannya adalah metode yang penelitian terdahulu gunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), subjek penelitian pada peserta didik kelas II, serta tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran.

Keempat, persamaan peneliti dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Sari & Putri (2023) adalah media pembelajaran dan variabel terikat yang sama yaitu media *Wordwall* terhadap peningkatan membaca pemahaman peserta didik kelas V sekolah dasar. Sedangkan perbedaannya adalah metode yang penelitian terdahulu gunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan tidak menggunakan model *Contextual Teaching and Learning*.

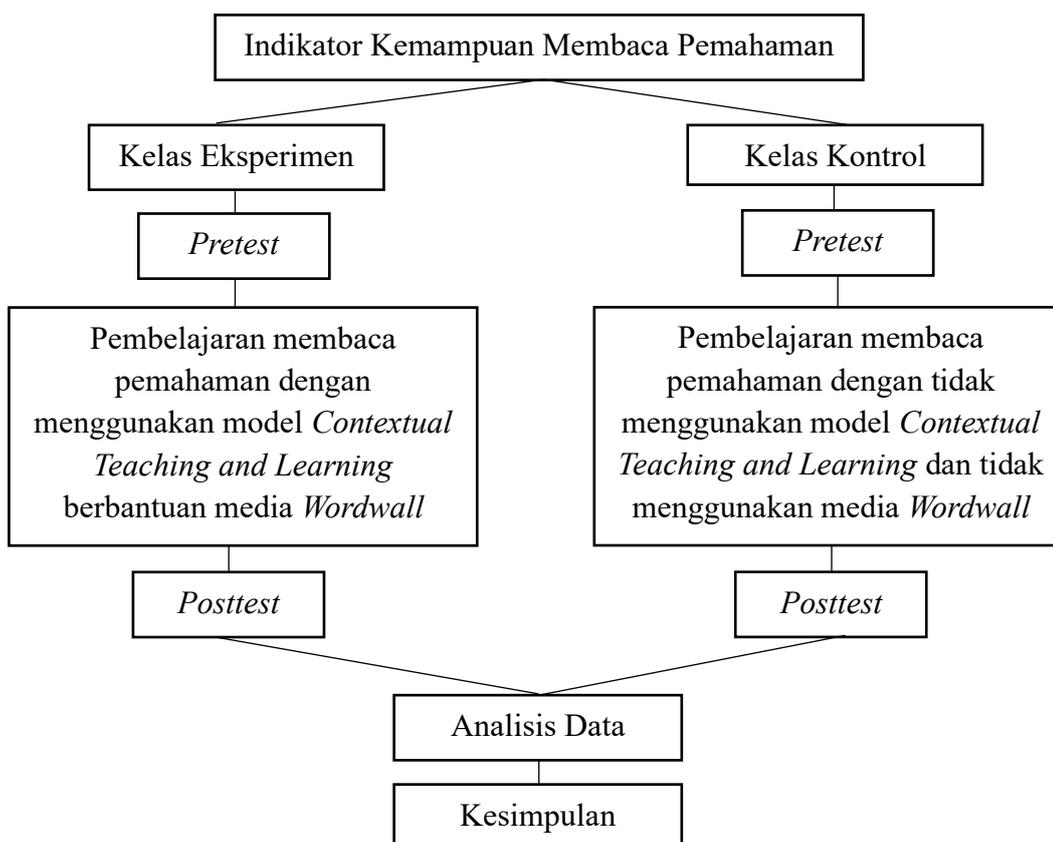
Kelima, persamaan peneliti dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Azhar, Nurmahanani & Rosmana (2024) adalah media pembelajaran dan variabel terikat yang sama yaitu media *Wordwall* terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman peserta didik sekolah dasar. Sedangkan perbedaannya adalah metode yang penelitian terdahulu gunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan tidak menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* melainkan menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning*.

Berdasarkan pernyataan di atas, persamaan dan perbedaan sudah dijabarkan dengan rinci antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini. Maka dari itu, penelitian ini berfokus pada kemampuan membaca pemahaman dengan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media *Wordwall* dengan subjek peserta didik kelas V SD Mathla'ul Khoeriyah. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *Quasi Experiment*. Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran atau kerangka berpikir menurut Syahputri, Fallenia & Syafitri (2023, hlm. 161) adalah dasar pemikiran dari penelitian yang dibangun berdasarkan fakta-fakta, observasi dan kajian teori. Kerangka ini mencakup teori, prinsip, atau konsep-konsep yang menjadi acuan utama dalam pelaksanaan penelitian. Kerangka pemikiran berfungsi untuk mengidentifikasi variabel-variabel yang terlibat dalam suatu penelitian serta menentukan posisi masing-masing variabel tersebut (Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa FKIP Unpas, 2024, hlm. 14). Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti (Sugiyono, 2022, hlm. 60).

Variabel yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu kemampuan membaca pemahaman. Sampel yang dilakukan yaitu peserta didik dalam dua kelas, yakni kelas eksperimen yang menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media *Wordwall*, sedangkan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Kerangka pemikiran pada penelitian ini dapat dilihat pada skema paradigma berikut.



Gambar 2.10 Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) asumsi adalah dugaan yang diterima sebagai dasar berpikir karena dianggap benar. Sejalan dengan yang dikemukakan Mukhtazar (2020, hlm. 57) asumsi adalah anggapan atau dugaan sementara yang belum dapat dibuktikan benar dan membutuhkan bukti secara langsung. Asumsi juga bisa diartikan sebagai bayangan atau prediksi mengenai situasi tertentu yang belum terjadi. Dengan demikian, peneliti mengasumsikan penelitian ini dilakukan sesuai dengan kerangka pemikiran di atas, yakni diharapkan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media *Wordwall* mampu memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas V di sekolah dasar.

2. Hipotesis Penelitian

a. Pengertian Hipotesis

Menurut Sugiyono (2022, hlm. 63) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Makna sementara di sini karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan dan belum didasarkan pada fakta-fakta yang diperoleh melalui pengumpulan data. Berdasarkan asumsi dan kerangka pemikiran di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini yakni sebagai berikut.

b. Hipotesis Statistika

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

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

Keterangan:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan antara kemampuan membaca pemahaman yang menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media *Wordwall* dengan yang tidak menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* dan tidak menggunakan media *Wordwall* terhadap peserta didik kelas V SD.

- H₁ : Terdapat perbedaan antara kemampuan membaca pemahaman yang menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media *Wordwall* dengan yang tidak menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* dan tidak menggunakan media *Wordwall* terhadap peserta didik kelas V SD.
- μ_1 : Rata-rata kemampuan membaca pemahaman peserta didik yang menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media *Wordwall*.
- μ_2 : Rata-rata kemampuan membaca pemahaman peserta didik yang tidak menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* dan tidak menggunakan media *Wordwall*.