

## BAB II

### KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

#### A. Kajian Teori

##### 1. Model Pembelajaran

###### a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan strategi yang didasarkan pada berbagai teori dan penelitian. Menurut Khoerunnisa, (2020, hlm. 3), mengatakan bahwa model pembelajaran dapat diartikan sebagai rancangan atau kerangka kerja yang digunakan untuk menyusun kurikulum, merancang materi pembelajaran, serta memfasilitasi proses belajar di kelas maupun di lingkungan. Model pembelajaran merupakan kerangka kerja yang memberikan panduan sistematis dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, model ini dirancang untuk membantu peserta didik mencapai tujuan yang telah ditetapkan, meskipun bersifat umum, model ini tetap menempatkan fokus pada pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih spesifik (Sarumaha, 2023, hlm. 5). Sejalan dengan pendapat Wulandari, (2024, hlm. 134), mengatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu konsep atau metode yang di terapkan oleh pendidik dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar dengan tujuan untuk mencapai hasil belajar yang telah di tetapkan.

Model pembelajaran merupakan rangkaian langkah yang terstruktur secara sistematis untuk melaksanakan proses belajar mengajar, dengan demikian, kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dapat di evaluasi berdasarkan penerapan setiap unsur dalam model pembelajaran tersebut (Tabrani dkk., 2024, hlm. 14716). Oleh karena itu, model pembelajaran dapat memberikan bagaimana dalam aktivitas belajar untuk memperlancar interaksi antara pendidik dan peserta didik, serta menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif (Wulandari, 2024, hlm. 134). Menurut Asyafah, (2019, hlm. 22), menjelaskan bahwa model pembelajaran bisa dipahami sebagai sebuah desain atau skema yang disusun secara terstruktur dan memiliki karakteristik khusus, dengan memberikan konten pembelajaran, mengatur kegiatan belajar peserta didik, memberi petunjuk kepada pendidik, serta menciptakan suasana dan lingkungan belajar yang mendukung proses pendidikan dalam mencapai sasaran.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah sebuah kerangka kerja atau strategi yang dikembangkan berdasarkan teori dan penelitian untuk memfasilitasi proses belajar mengajar. Dengan model ini, penyusunan kurikulum dan perancangan materi pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih efektif, serta menciptakan interaksi yang harmonis antara pendidik dan peserta didik. Selain itu, model pembelajaran juga memberikan pedoman sistematis yang memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Dengan hal ini, kita dapat menilai kualitas pembelajaran berdasarkan penerapan setiap elemennya, sehingga proses belajar menjadi lebih terarah dan optimal.

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

Ciri-ciri model pembelajaran menurut (Mirdad, 2020, hlm. 16), yaitu:

- 1) Model pembelajaran dikembangkan dengan dasar teori pendidikan dan teori belajar yang dianut oleh berbagai ahli. Contohnya, model ini bertujuan untuk melatih peserta didik agar dapat berpartisipasi secara demokratis dalam kelompok dan berdiskusi dalam membahas materi pembelajaran.
- 2) Setiap model pembelajaran dirancang dengan tujuan Pendidikan yang spesifik. Contohnya, model berpikir induktif dikembangkan untuk membantu peserta didik dalam mengasah keterampilan berpikir secara induktif.
- 3) Model pembelajaran dapat berfungsi sebagai pedoman dalam upaya meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas. Contohnya adalah model *Synectic*, yang dirancang khusus untuk merangsang kreativitas peserta didik dalam menulis maupun membaca.
- 4) Memiliki beberapa elemen utama yang perlu diperhatikan, yaitu: a) langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), b) prinsip-prinsip interaksi antara pendidik dan peserta didik, c) system social yang terlibat dalam proses belajar, dan d) system pendukung yang memfasilitasi kelancaran pembelajaran.
- 5) Memiliki dampak yang spesifik setelah diterapkan, dampak tersebut terdiri dua aspek antara lain dampak pembelajaran yang merujuk pada hasil belajar yang dapat diukur secara langsung, dan dampak pengiring, yaitu manfaat jangka panjang yang di peroleh peserta didik dari pengalaman belajar yang mereka pelajari didalam kehidupan sehari-hari.

- 6) Membuat penyusunan rencana pembelajaran atau desain intruksional berdasarkan model pembelajaran yang dipilih sebagai panduan dalam proses pengajaran didalam pembelajaran.

Menurut Putri, (2023, hlm. 2), menyebutkan bahwa setiap model pembelajaran memiliki ciri-ciri khusus yang membedakannya dari model lainnya, antara lain:

- 1) Setiap model pembelajaran memiliki tujuan yang jelas dan terukur, tujuan ini dirancang untuk memandu peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan dan mencapai tujuan yang diinginkan.
- 2) Beragam model pembelajaran menekankan pentingnya interaksi, baik antara pendidik dan peserta didik, antar peserta peserta didik, maupun antara peserta didik dengan sumber belajar, interaksi ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman dan mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif.
- 3) Model pembelajaran yang efektif mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, dalam konteks ini, peserta didik memiliki peran penting dalam membangun pemahaman mereka sendiri melalui berbagai kegiatan, seperti refleksi, diskusi, percobaan, dan kerja sama dengan teman sekelas agar pembelajaran lebih efektif.
- 4) Model pembelajaran ini memanfaatkan beragam sumber belajar, mulai dari buku teks, materi digital, media visual, hingga melalui diskusi dan permainan, dengan pendekatan ini, peserta didik dapat belajar sesuai dengan metode yang paling cocok dengan gaya belajar mereka.
- 5) Model pembelajaran mendekati pendekatan berbasis masalah, di mana peserta didik dihadapkan pada tantangan atau permasalahan nyata yang perlu mereka selesaikan dalam proses belajar.
- 6) Model pembelajaran dengan mengintegrasikan beragam metode evaluasi untuk menilai pencapaian peserta didik, metode evaluasi yang digunakan meliputi tugas tertulis, proyek, presentasi, ujian, diskusi kelompok, serta penilaian formatif yang dilakukan sepanjang proses pembelajaran.
- 7) Model pembelajaran yang efektif, seharusnya disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik unik setiap peserta didik, dalam hal ini, pendidik memiliki pemahaman mendalam tentang perbedaan individu.

Fauzan & Haryati, (2021, hlm. 364), mengatakan bahwa model pembelajaran memiliki ciri-ciri tersendiri, antara lain:

- 1) Keberhasilan model pembelajaran bergantung pada beberapa faktor, seperti tujuan pembelajaran yang jelas, lingkungan yang kondusif untuk proses belajar, penggunaan teori yang kuat sebagai dasar, serta interaksi yang efektif.
- 2) Model pembelajaran diterapkan dengan dasar teori yang sesuai, memiliki tujuan yang jelas, dan mengikuti langkah-langkah yang terstruktur dengan baik, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar.
- 3) Model pembelajaran yang efektif harus berlandaskan pada teori yang jelas, selain itu, model ini perlu memiliki misi dan tujuan yang jelas, terdiri dari komponen-komponen yang terstruktur, serta dapat berfungsi sebagai panduan dalam proses pengajaran di kelas.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran memiliki ciri khas yang membedakannya dari model lain. Secara umum, model ini dikembangkan berdasarkan teori Pendidikan dan teori belajar. Dengan tujuan khusus yang mendukung peserta didik dalam mengasah keterampilan tertentu. Model pembelajaran berperan sebagai panduan dalam meningkatkan kualitas proses belajar, melalui penerapan langkah-langkah terstruktur, interaksi yang efektif, serta adanya system pendukung yang memfasilitasi pengalaman belajar mengajar pada peserta didik maupun pendidik.

### **c. Jenis-jenis Model Pembelajaran**

Model pembelajaran memiliki jenis-jenis umum yang harus diketahui, berikut jenis-jenis model pembelajaran, menurut Rokhimawan dkk., (2022, hlm. 2080), antara lain:

- 1) Model pembelajaran berbasis *Inquiry*

Model pembelajaran *inquiry* adalah serangkaian tahapan yang di rancang untuk mengoptimalkan kemampuan peserta didik dalam mencari, menganalisis, dan merumuskan pengetahuan secara mandiri dan sistematis. Model ini juga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, mengevaluasi berbagai sumber informasi, melalui eksperimen, pengumpulan data, analisis, dan interpretasi hasil rasa percaya diri pada peserta didik pada saat proses pembelajaran di kelas (Hulu kk., 2023, hlm. 153).

## 2) Model pembelajaran *discovery*

Model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk mendalami konsep, makna, dan hubungan melalui eksplorasi dan intuisi, sehingga mereka dapat menarik kesimpulan secara mandiri. Menurut Tarigan, (2025, hlm. 14)., menjelaskan bahwa dalam pendekatan ini, peserta didik secara aktif melakukan observasi, eksperimen, atau kegiatan ilmiah lainnya untuk menemukan hasil dari pengalaman yang mereka jalani selama proses pembelajaran.

## 3) Model pembelajaran berbasis Proyek

Model pembelajaran ini dirancang untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik melalui pembuatan karya yang relevan dengan materi ajar serta kompetensi yang dipelajari (Amalina dkk., 2024, hlm. 543). Dalam pendekatan ini, peserta didik tidak hanya terfokus pada pemahaman teori, tetapi juga aktif terlibat dalam penyelesaian masalah, pengambilan keputusan, investigasi, dan pembuatan karya.

## 4) Model pembelajaran berbasis Permasalahan

Jenis model pembelajaran ini disusun dalam bentuk permasalahan yang membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi untuk diselesaikan. Permasalahan yang diajukan bersifat nyata dan relevan dengan kehidupan peserta didik, sehingga mereka dapat memahaminya dengan lebih mudah. Penerapan model ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan situasi di dunia nyata (Inayati, 2018, hlm. 146).

## 5) Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dimana peserta didik bekerja dalam kelompok kecil terdiri dari empat hingga enam orang dengan latar belakang yang beragam. Sejalan dengan pendapat Harefa dkk., (2022, hlm. 327), dalam model ini, peserta didik tidak hanya focus pada pembelajaran probadi, tetapi juga memiliki tanggung jawab untuk membantu anggota kelompok lainnya dalam memahami materi yang diajarkan. Dengan pendekatan ini, peserta didik dapat belajar dengan lebih interaktif dan saling mendukung dalam mencapai pemahaman yang lebih mendalam, sehingga pembelajaran akan lebih efektif dengan berdiskusi berkelompok.

Adapun menurut Mirdad, (2020, hlm. 16), menyebutkan bahwa terdapat memiliki 4 jenis model pembelajaran, yaitu:

- 1) Model pembelajaran pemrosesan informasi (*information processing models*)  
 Pembelajaran yang berfokus pada peserta didik dapat menerima, mengolah, menyimpan, serta memanfaatkan informasi, dan dapat mengutamakan peningkatan keterampilan berpikir, termasuk mengamati, mengingat, memahami, dan menyelesaikan masalah.
- 2) Model pembelajaran personal (*personal family*)  
 Model pembelajaran ini lebih mengutamakan pertumbuhan individu, seperti kemampuan mandiri, pemahaman diri, dan kemungkinan pribadi, dengan menitikberatkan pada interaksi personal dan pengalaman belajar yang signifikan bagi peserta didik.
- 3) Model pembelajaran sosial (*Sosial family*)  
 Model pembelajaran ini dapat berkolaborasi, interaksi diantara peserta didik, dan pembelajaran yang didapat dari pengalaman social dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan sosialisasi, komunikasi, serta kemampuan bekerjasama dalam kelompok.
- 4) Model sistem perilaku dalam pembelajaran (*Behavior model of teaching*)  
 Model ini lebih menekankan perubahan dalam tingkah laku peserta didik melalui penyampaian rangsangan dan penguatan dengan mengutamakan pembelajaran yang bisa diukur, terencana, dan hasilnya bisa dipantau.  
 Model pembelajaran, didalmnya pasenis-jenis model pembelajaran, menurut (Tabrani, 2024, hlm. 14716), antara lain:
  - 1) Model pembelajaran Kooperatif, model ini dilakukan melalui kerja sama dalam kelompok kecil, setiap anggota saling membantu dan bertanggung jawab untuk memahami materi pembelajaran.
  - 2) Model pembelajaran berbasis Masalah (PBL), pembelajaran ini dimulai dari suatu masalah nyata, peserta didik diminta untuk berpikir kritis dan mencari solusi melalui proses penyelidikan dan diskusi.
  - 3) Model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*), peserta didik diminta untuk memerankan tolok atau situasi tertentu yang berhubungan dengan materi pelajaran, supaya peserta didik dapat memahami materi secara emosional.

- 4) Model pembelajaran *jigsaw*, dalam model ini peserta didik dibagi menjadi kelompok, lalu setiap orang mempelajari bagian tertentu dalam materi untuk menjelaskannya kepada anggota kelompok lain.
- 5) Model pembelajaran *Mastery Learning* (belajar tuntas), model ini menekankan bahwa semua peserta didik harus benar-benar memahami materi sebelum beralih ke topik selanjutnya.
- 6) Model pembelajaran *synergetic teaching*, jenis pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai metode dan teknik secara bersamaan.
- 7) Model pembelajaran *creative problem solving* (CPS), peserta didik diajak untuk menyelesaikan masalah dengan pendekatan yang kreatif dan inovatif.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran memiliki jenis-jenis yang dapat meningkatkan efektivitas belajar, antara lain model *inquiry*, *discovery*, proyek, permasalahan, kooperatif, bermain peran, *jigsaw*, *mastery learning*, *synergetic teaching*, dan *creative problem solving*. Masing-masing model ini dapat memiliki pendekatan yang berbeda, Adapun model pembelajaran yang akan dipakai pada penelitian ini, adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif.

## 2. Model Pembelajaran Kooperatif

### a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif berasal dari kata *cooperative*, yang berarti kerja sama dalam kelompok kecil, peserta didik saling mendukung dan membantu satu sama lain untuk memaksimalkan peluang belajar serta mencapai tujuan pembelajaran secara bersama-sama (Kholimatun, 2025, hlm. 17). Selanjutnya pendapat Prasetyawati, (2021, hlm. 91), menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif diartikan sebagai model pembelajaran yang menekankan pentingnya kerja sama antar peserta didik dengan berbagai tingkat kemampuan dalam kelompok kecil, model ini bertujuan untuk menyelesaikan tugas secara bersama-sama dan mencapai hasil yang terbaik.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil secara kolaboratif, setiap kelompok terdiri dari enam anggota yang memiliki keragaman dalam berbagai aspek (Rokhimawan dkk., 2022, hlm. 2082). Model

pembelajaran kooperatif adalah model belajar dengan cara berkelompok dalam pendekatan ini, peserta didik bekerja sama dan saling membantu untuk mengeksplorasi atau mengkaji suatu materi dengan kolaborasi yang terjalin, proses pembelajaran menjadi lebih efektif yang dapat menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam mencapai hasil belajar yang optimal dalam proses pembelajaran (Harefa dkk., 2022, hlm. 328).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model belajar yang menekankan pentingnya kerja sama dalam kelompok kecil yang beragam. Dalam model ini, peserta didik saling membantu satu sama lain untuk mengeksplorasi materi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan hasilnya lebih optimal. Selain itu, model ini menekankan penemuan pengetahuan secara mandiri bukan hanya sekedar menerima berbagai informasi dari manapun.

#### **b. Jenis-Jenis Model Pembelajaran Kooperatif**

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat berbagai jenis pembelajaran kooperatif menurut Hasanah, (2021, hlm. 9), sebagai berikut:

##### 1) *Student Teams Achievements Division (STAD)*

*Student teams achievements division*, ini lebih menekankan kepada pendidik dalam memperkenalkan materi baru kepada peserta didik setiap minggu, baik melalui penjelasan lisan maupun bacaan, setelah itu peserta didik akan belajar dalam setiap kelompok-kelompok kecil.

##### 2) *Picture and picture*

*Picture and picture* merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan gambar sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran, dalam penggunaan gambar ini, dapat memudahkan peserta didik memahami dan mengingat materi, karena disajikan secara visual dan membuat pembelajaran menjadi menarik.

##### 3) *Jigsaw*

*Jigsaw*, dalam penggunaannya peserta didik dapat dikelompokkan kedalam tim kecil yang terdiri dari 4/6 orang, masing-masing dengan latar belakang yang beragam, setiap anggota saling bergantung satu sama lain dengan cara yang positif, dan memiliki tanggung jawab individu.

4) *Teams Games Tournament* (TGT)

*Teams games tournament* (TGT), adalah model pembelajaran kooperatif yang mendorong keterlibatan aktif semua peserta didik tanpa membedakan peran atau kedudukan, dalam model ini, peserta didik dapat saling membantu satu sama lain sebagai teman belajar (tutor sebaya) dan kegiatan pembelajarannya seringkali dilengka dengan elemen permainan serta penghargaan.

5) *Group Investigation*

*Group investigation*, ini lebih menekankan kebebasan dan kendali peserta didik dalam proses belajar, melebihi sekedar penerapan teknik mengajar konvensional didalam kelas, selain itu model ini mengintegrasikan prinsip-prinsip pembelajaran demokratis, dimana peserta didik aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

6) Tipe Struktural

Tipe struktural, model pembelajaran kooperatif tipe ini lebih menekankan pada penggunaan susunan atau pola tertentu yang dirancang secara khusus untuk membentuk dan mengarahkan interaksi antar peserta didik.

7) *Two Stay – Two Stray*

*Two stay-two stray*, adalah teknik pembelajaran yang menekankan pada peserta didik untuk berbagi informasi yang telah mereka pelajari dengan kelompok lain, melalui pertukaran pengetahuan dan pengalaman yang mereka miliki pada setiap peserta didik.

Sejalan dengan pendapat Tabrani dan Amin, (2023, hlm. 207), menyebutkan bahwa ada beberapa jenis tipe pembelajaran kooperatif, meskipun pada hakikatnya prinsip dasar dari pembelajaran kooperatif tidak berubah, berikut adalah jenis-jenisnya:

- 1) *Team Assisted Individualization* (TAI), merupakan tipe pembelajaran kelompok yang menggabungkan kerja sama dan pembelajaran secara pribadi pada saat proses pembelajaran berlangsung.
- 2) *Student Facilitator and Explaining* (SFE), jenis model ini mendorong peserta didik untuk berperan sebagai fasilitator atau pengajar bagi rekan-rekannya, peserta didik menyampaikan materi dihadapan kelas atau kelompok sehingga peserta didik dapat berdiskusi dan berkelompok.

- 3) *Team Games Tournament* (TGT), pada jenis tipe ini, peserta didik bekerja dalam kelompok untuk bersaing melalui permainan atau kuis antar tim.
- 4) *Make a Match* (membuat pasangan), peserta didik diberikan kartu yang berisi pertanyaan atau jawaban, kemudian mereka harus mencari pasangan yang tepat.
- 5) *Picture and Picture*, pembelajaran ini menggunakan gambar sebagai alat bantu.

Berikut adalah beberapa jenis model pembelajaran kooperatif yang umum digunakan (Shofi dkk., 2024, hlm. 6), diantaranya:

- 1) *Think - Pair – Share*, peserta didik awalnya merenungkan pertanyaan atau topik secara mandiri, setelah itu, mereka berdiskusi dengan anggota kelompoknya dan akhirnya dapat menyampaikan hasil pemikiran tersebut kepada seluruh kelas.
- 2) *Jigsaw*, para peserta didik mulai belajar dalam kelompok pertama untuk memahami bagian tertentu dari materi, setelah itu, mereka dapat berpindah ke kelompok lain yang mempelajari bagian yang berbeda, sehingga dapat saling bertukar pengetahuan.
- 3) *Numbered Heads Together*, setiap peserta didik dalam kelompok mendapatkan nomor unik, Ketika pendidik mengajukan pertanyaan atau memberikan tugas, peserta didik dengan nomor tertentu diminta untuk bekerja sama dalam menyelesaikan dan memberikan jawaban yang tepat.
- 4) *Cooperative Script*, model ini menggunakan panduan berupa skrip yang mengatur cara peserta didik dalam berinteraksi dalam kelompok, sehingga kerja sama dapat berjalan dengan baik dan efektif.
- 5) *Reciprocal Teaching*, dalam kelompok, peserta didik mengambil peran sebagai “pendidik” secara bergiliran, menjelaskan materi kepada teman-teman mereka, melalui kegiatan ini, mereka dapat melatih keterampilan membaca, Menyusun pertanyaan, dan memandu diskusi dengan baik.

Berdasarkan jenis-jenis pembelajaran kooperatif yang telah dijelaskan diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif terdiri dari berbagai jenis yang dirancang untuk mendorong kerja sama diantara peserta didik, seperti *STAD*, *picture and picture*, *jigsaw*, *TGT*, *group investigation*, tipe struktural, *two stay – two stray*, *TAI*, *SFE*, *make a match*, *think pair share*, *NHT*, *cooperative script*, dan *reciprocal teaching*. Masing-masing model memiliki metode unik dalam membagi tugas dan peran peserta didik, tetapi semua bertujuan untuk

memastikan keterlibatan aktif, saling berbagi pengetahuan, dan tanggung jawab dalam proses pembelajaran. Adapun model pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* pada keterampilan membaca permulaan.

### 3. Model Kooperatif tipe *picture and picture*

#### a. Pengertian Model Kooperatif tipe *picture and picture*

Model kooperatif tipe *picture and picture* adalah model pembelajaran berkelompok dan model pembelajarannya dengan memanfaatkan gambar atau menyusun gambar-gambar dalam urutan yang tepat (Kholimatun, 2025, hlm. 22). Sejalan dengan pendapat Arief & Hasanah, (2025, hlm. 41), yang mengatakan bahwa model kooperatif tipe *picture and picture* bisa diartikan sebagai pembelajaran dengan menggunakan susunan gambar, dengan model ini peserta didik dapat menggunakan gambar sebagai media utama, dimana peserta didik diminta untuk memasang dan menyusunnya dalam urutan yang benar sebagai bagian dari proses belajar. Model kooperatif tipe *picture and picture* adalah model yang memanfaatkan media gambar sebagai alat bantu oleh pendidik untuk menjelaskan materi, dengan pendekatan ini, diharapkan peserta didik dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran (Sholihah dkk., 2024, hlm. 28).

Model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* merupakan model yang mengajarkan materi dengan menggunakan media gambar, sehingga peserta didik tidak hanya memahami konsep secara abstrak, tetapi mendapatkan visualisasi yang konkret, dan mampu merangsang minat belajar dengan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mengemukakan pendapat mereka (Lokat dkk., 2022, hlm. 128). Sedangkan menurut Hayati dkk., (2023, hlm 506), mendefinisikan bahwa model kooperatif tipe *picture and picture* merupakan model yang terbukti efektif dan sering diterapkan oleh para pendidik dalam proses belajar mengajar, keunikan dari model ini terletak pada penggunaan media gambar, di mana gambar-gambar tersebut dapat disusun dengan rapih.

Berdasarkan beberapa definisi yang telah dijelaskan diatas, dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *picture and picture* adalah model belajar berkelompok yang memanfaatkan gambar sebagai media utama. Dalam model ini, peserta didik diminta untuk menyusun atau memasang gambar dalam urutan

yang benar, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Pendekatan ini tidak hanya membantu memahami materi secara visual, tetapi juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar dan mengemukakan pendapat pada saat menggunakan model kooperatif tipe *picture and picture*.

**b. Karakteristik Model Kooperatif tipe *picture and picture***

Model kooperatif tipe *picture and picture* memiliki karakteristik tersendiri, menurut (Hayati dkk., 2023, hlm. 506), antara lain:

- 1) Menggunakan media bergambar pada proses pembelajaran.
- 2) Model pembelajarannya dengan menyusun dan memasang sedemikian rupa untuk membentuk alur yang logis dan mudah dipahami.
- 3) Model ini dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas secara berdiskusi dengan kelompok mengenai berbagai topik yang akan dibahas pada saat pembelajaran.
- 4) Karakteristik dari model ini dengan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan mereka diharuskan bekerja sama dan berdiskusi selama proses pembelajaran dengan ciri khasnya.

Menurut Makarim dkk., (2024, hlm. 280), menyebutkan bahwa model Kooperatif tipe *picture and picture* memiliki karakteristik yang dapat membedakannya dengan model lain, antara lain:

- 1) Pembelajaran model ini, didasarkan pada interaksi sosial antara kelompok peserta didik pada saat pembelajaran.
- 2) Dalam model ini, peserta didik melakukan aktivitas menyusun dan mengurutkan gambar secara logis.
- 3) Pembelajaran model ini, hanya menyajikan materi melalui penggunaan media gambar sehingga dapat mudah diingat oleh peserta didik.

Sejalan dengan pendapat Uno dkk., (2020, hlm. 179), menyebutkan beberapa karakteristik model kooperatif tipe *picture and picture*, antara lain:

- 1) Model pembelajaran ini, melibatkan penggunaan media gambar yang diberikan pendidik sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi kepada peserta didik.
- 2) Bekerja sama dalam kelompok untuk memahami dan menyusun gambar sesuai dengan urutan gambar ataupun huruf kata.
- 3) Peserta didik mampu berdiskusi dalam menyusun serta memahami gambar.

- 4) Model ini melibatkan peserta didik untuk terlibat aktif secara aktif dalam proses belajar peserta didik dan pendidik
- 5) Pada proses pembelajaran dengan model ini, peserta didik mengurutkan dan memahami hubungan sebab akibat dari materi yang mereka pelajari dengan bantuan gambar, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.
- 6) Dengan adanya visualisasi berupa gambar, peserta didik menjadi lebih mudah memahami konsep dan menghubungkannya dengan pengalaman sehari-hari mereka di luar kegiatan sekolah.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* memiliki keunikan dalam pemanfaatan gambar sebagai model pembelajaran utama dalam menyampaikan materi, dalam pendekatan ini, peserta didik diajak untuk menyusun dan menganalisis urutan gambar yang relevan dengan topik pelajaran, sehingga mereka dapat mengaitkan informasi visual dengan konsep yang dipelajari oleh peserta didik pada saat pembelajaran.

#### **c. Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif tipe *picture and picture***

- 1) Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan sebagaimana model kooperatif tipe *picture and picture*.

Menurut Lokat dkk., (2022, hlm. 133), menyebutkan bahwa model ini memiliki kelebihan yang perlu di cermati untuk keberhasilan penggunaannya, antara lain:

- a) Pendidik dapat lebih mengenal dan memahami kemampuan masing-masing peserta didik secara mendalam.
- b) Melatih peserta didik untuk berpikir dengan logis dan terstruktur.
- c) Membantu peserta didik untuk menganalisis dari berbagai sudut pandang dalam suatu mata pelajaran bahasa, sekaligus memberikan kebebasan untuk melatih keterampilan berpikir mereka.
- d) Meningkatkan motivasi peserta didik agar mereka lebih bersemangat.

Sedangkan menurut Saimima dkk., (2024, hlm. 260), mengemukakan beberapa kelebihan model kooperatif tipe *picture and picture*, yang dapat membantu kita dan memperkuat dalam proses penelitian ini, agar model ini dapat di cermati, sebagai berikut:

- a) Meningkatkan semangat serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dan memudahkan pendidik dalam pengajaran.
- b) Mengembangkan keterampilan sosial seperti berkomunikasi dan bekerja sama untuk peserta didik.
- c) Memperdalam pemahaman dan daya ingat terhadap materi yang.
- d) Mendorong pembelajaran yang aktif dengan berpikir dan berdiskusi.

Sejalan dengan pendapat Kholimatun, (2025, hlm. 26), menyebutkan kelebihan model kooperatif tipe *picture and picture*, yaitu:

- a) Pendidik memiliki pemahaman yang mendalam tentang keterampilan individu masing-masing peserta didik.
- b) Dalam proses pembelajaran, peserta didik dilatih untuk berpikir logis dan menganalisis serta di berikan dukungan untuk memahami materi.
- c) Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik
- d) Dapat mengajak mereka untuk aktif terlibat dalam perencanaan kelas.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture*, memiliki kelebihan, salah satunya kemampuan untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dengan memanfaatkan media visual. Pada pendekatan ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengingat materi yang diajarkan, model ini dapat mendorong peserta didik untuk bekerja sama dengan kelompok pada saat proses pembelajaran.

- 2) Selain kelebihan, model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* juga memiliki kekurangannya, diantaranya:

Menurut Saimima dkk., (2024, hlm. 261), berikut kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture*, antara lain:

- a) Terdapat perbedaan dalam tingkat keterlibatan diantara anggota kelompok.
- b) Proses ini biasanya memerlukan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan pembelajaran secara individu.
- c) Berpotensi menyebabkan kekacauan di kelas, peserta didik belum terbiasa bekerja dalam kelompok atau belum mampu mengelola waktu tugasnya.
- d) Model ini lebih cocok untuk materi berbasis visual, seperti cerita bergambar atau teks naratif yang memiliki urutan kejadian yang jelas.

Sejalan dengan pendapat Kholimatun, (2025, hlm. 26), menyebutkan beberapa kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture*, antara lain:

- a) Mendapatkan gambar yang berkualitas sesuai dengan materi yang diajarkan bukanlah hal yang mudah.
- b) Proses pembelajaran seringkali memerlukan waktu yang lebih lama.
- c) Diperlukan fasilitas, peralatan, dan biaya yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* memiliki kekurangan Lokat dkk., (2022, hlm. 133), sebagai berikut:

- a) Pembelajaran ini memerlukan waktu yang cukup lama.
- b) Beberapa peserta didik ada beberapa yang kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga belajar menjadi tidak fokus.
- c) Pendidik khawatir kelas akan menjadi kurang kondusif.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture*, memiliki beberapa kekurangan, salah satunya adalah membutuhkan waktu lebih lama, karena peserta didik perlu melakukan diskusi dan menyusun gambar secara berurutan, selain itu efektivitas model ini sangat bergantung pada ketersediaan media gambar yang relevan dengan materi yang diajarkan.

#### **d. Langkah-langkah model Kooperatif tipe *picture and picture***

Model kooperatif tipe *picture and picture* memiliki beberapa langkah-langkah yang perlu diambil oleh peserta didik dalam menyajikannya, berikut langkah-langkah model kooperatif tipe *picture and picture*, (Kholimatun, 2025, hlm. 21), sebagai berikut:

**Tabel 2.1**

#### **Langkah-langkah Model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture***

<b>No</b>	<b>Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif <i>picture and picture</i></b>	<b>Aktivitas yang dilakukan guru</b>
1.	Melakukan apersepsi dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan apersepsi.	Pendidik menyampaikan materi, kemudian menyebutkan tujuan pembelajaran/ kompetensi pembelajaran di awal pembelajaran.
2.	Mempersiapkan media	Pendidik menyiapkan gambar-

	pembelajaran	gambar terkait dengan materi pembelajaran.
3.	Peserta didik dibagi kedalam beberapa kelompok kooperatif.	Pendidik membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok kecil. Masing-masing kelompok terdiri dari 4 sampai 5 peserta didik.
4.	Pendidik menjelaskan cara menggunakan media pembelajaran	Pendidik biasanya menunjuk salah satu peserta didik untuk memasangkan gambar yang disediakan.
5.	Mengarahkan dan mendampingi peserta didik dalam menjalankan diskusi serta menyelesaikan tugas secara kelompok.	Pendidik menampilkan beberapa gambar yang harus diurutkan atau dipasangkan oleh peserta didik,
6.	Evaluasi	Pendidik meminta tiap kelompoknya untuk mempersentasikan hasil kerja mereka dan berdiskusi terkait materi yang sedang dibahas.
7.	Memberikan penghargaan atas usaha dan hasil kerja peserta didik melalui pujian, hadiah, atau bentuk penghargaan lainnya.	Pendidik memberikan penghargaan kepada peserta didik baik secara individu maupun kelompok.

(Sumber : Kholimatun, 2025, hlm. 21)

Pendapat lain dikemukakan oleh Fentari dkk., (2023, hlm. 3622), menyebutkan langkah-langkah model kooperatif tipe *picture and picture* adalah sebagai berikut:

- 1) Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, indikator keberhasilan, serta harapan agar peserta didik dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).
- 2) Pendidik memberikan pengantar materi sekaligus memberikan motivasi untuk menumbuhkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 3) Untuk mendukung pembelajaran, pendidik menyiapkan gambar-gambar yang relevan dengan materi yang akan dibahas.
- 4) Pendidik meminta peserta didik secara bergantian menyusun atau mencocokkan gambar-gambar tersebut sesuai dengan urutan yang benar.
- 5) Pendidik mengajukan pertanyaan kepada peserta didik mengenai alasannya.
- 6) Pendidik menyimpulkan bersama peserta didik tentang materi yang di pelajari.

Selanjutnya menurut Uno dkk., (2020, hlm. 185), menyebutkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Pendidik memulai pelajaran dengan menjelaskan materi sebagai pengantar.
- 2) Membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok untuk berkolaborasi dalam proses belajar mengajar.
- 3) Pendidik menampilkan gambar-gambar yang relevan dengan materi yang sedang dipelajari sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.
- 4) Secara bergiliran, peserta didik dipanggil untuk mengelompokkan dan menyusun gambar-gambar tersebut sesuai dengan urutan yang logis.
- 5) Pendidik menilai pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan oleh pendidik kepada peserta didik.
- 6) Peserta didik diberikan kesempatan untuk mempersentasikan hasil kerja kelompok mereka masing-masing.
- 7) Pendidik dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi yang di bahas.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* memiliki langkah-langkah yang sistematis, proses dimulai dengan penjelasan tujuan dan motivasi oleh pendidik, dilanjutkan dengan penyusunan gambar oleh peserta didik, selanjutnya, peserta didik dapat melakukan diskusi untuk memahami urutan gambar tersebut, sebelum akhirnya dipersentasikan hasil kerja kelompok mereka, sebagai penutup pembelajaran dituntaskan dengan kesimpulan bersama.

#### **e. Manfaat Model Kooperatif tipe *picture and picture***

Penggunaan model kooperatif tipe *picture and picture* tentu saja banyak sekali manfaat dalam proses pembelajaran baik untuk peserta didik maupun untuk pendidik. Berikut beberapa manfaat model kooperatif tipe *picture and picture* menurut (Lokat, 2022, hlm. 133), antara lain:

- 1) Dengan memanfaatkan gambar, peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan lebih mudah dalam suasana yang menyenangkan.
- 2) Dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik dengan lebih muda, sekaligus tetap menjaga kesinambungan makna dan konteks pembelajaran.
- 3) Melalui gambar, peserta didik dapat mempelajari informasi dengan lebih cepat, dan mereka dapat melihat gambar satu per satu sesuai urutan yang telah ditentukan oleh pendidik

- 4) Dengan adanya gambar, peserta didik lebih focus dan terlibat dalam proses pembelajaran, dan mereka dapat belajar sambil bermain.

Sedangkan menurut Wahyudi dkk., (2023, hlm. 111), model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* memiliki beberapa manfaat, sebagai berikut:

- 1) Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.
- 2) Mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui proses pembelajaran yang inovatif, interaktif dan kreatif.
- 3) Mampu melatih peserta didik untuk lebih berani bertanya dan menjawab dalam proses pembelajaran dengan menggunakan gambar.
- 4) Dapat membantu peserta didik untuk berinteraksi satu sama lain dengan memanfaatkan media yang mendukung, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan kreatif.

Menurut Fadjarajani dkk., (2020, hlm. 21), mengatakan bahwa model kooperatif tipe *picture and picture* memiliki manfaat yang bagus untuk peserta didik maupun pendidik antara lain:

- 1) Dengan menggunakan model pembelajaran ini, pendidik menjadi memiliki pemahaman yang mendalam tentang kemampuan masing-masing peserta didik secara individu atau secara mandiri.
- 2) Mampu melatih peserta didik untuk berpikir secara logis dan terstruktur.
- 3) Pendidik dapat membantu peserta didik belajar melihat suatu subjek bahasa dari berbagai sudut pandang dengan memberikan kebebasan dalam praktik berpikir.
- 4) Dapat meningkatkan motivasi peserta didik agar belajar dengan lebih baik, sehingga peserta didik dapat lebih semangat dalam belajar mengajar dengan dukungan dan motivasi didalam dirinya.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* memiliki banyak sekali manfaat terhadap pendidik maupun peserta didik. Model ini tidak hanya mendorong kolaborasi antar peserta didik, tetapi dapat meningkatkan pemahaman materi secara aktif dan menyenangkan, serta membantu pendidik dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif dan efektif. Model ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, mengembangkan kemampuan visual serta daya imajinasi mereka.

#### **4. Media Pembelajaran**

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

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat yang memuat informasi atau pesan-pesan pendidikan yang digunakan dalam proses belajar mengajar (Hasan dkk., 2021, hlm. 4). Sejalan dengan pendapat (Pulung, 2025, hlm. 101), mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat dan sumber yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan atau informasi yang mampu merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik, sehingga komunikasi antara pendidik. Sedangkan menurut Jama'ah dkk., (2024, hlm. 15), mendefinisikan bahwa model pembelajaran dapat diartikan sebagai sumber yang mendukung pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik.

Model pembelajaran merupakan alat yang dirancang untuk memperlancar proses belajar mengajar agar lebih efektif dan optimal, sehingga pembelajarannya tidak hanya bergantung pada buku dan papan tulis, melainkan dengan ini, pembelajaran yang dimanfaatkan oleh para pendidik, seperti media visual, audio, maupun audio visual (Fadilah dkk., 2023, hlm. 4). Media pembelajaran adalah segala hal yang dapat mendukung penyampaian materi pembelajaran melalui berbagai saluran, seperti audio, visual, atau audiovisual, dengan hal ini dapat menarik peserta didik (Subando, 2025, hlm. 88).

Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan pendidikan dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran dapat berperan sebagai sumber tambahan yang mendukung pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran, serta mempermudah proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang maksimal, pembelajaran ini juga tidak hanya bergantung pada buku dan papan tulis, tetapi juga dapat memanfaatkan berbagai jenis media.

##### **b. Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Media pembelajaran pasti memiliki ciri khas nya tersendiri, berikut ciri-ciri media pembelajaran secara umum (Ginting, 2025, hlm. 9), antara lain:

- 1) Media pembelajaran atau pendidikan secara fisik mengacu pada perangkat keras atau alat, serta berbagai benda yang dapat dirasakan oleh pendidik maupun peserta didik pada saat menggunakan media pembelajaran.

- 2) Media pembelajaran secara non-fisik lebih berkaitan dengan perangkat lunak atau pesan yang disampaikan melalui perangkat keras.
- 3) Media pembelajaran terletak pada aspek visual dan audio.
- 4) Media pembelajaran dapat dipahami sebagai alat bantu yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.
- 5) Media pembelajaran berperan penting dalam membangun komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik,
- 6) Penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan dalam skala besar, seperti melalui televisi dan audio, maupun untuk keperluan pribadi, seperti modul pembelajaran.

Sedangkan menurut Nurhayati dkk., (2020, hlm. 41), menyebutkan beberapa ciri-ciri media pembelajaran, antara lain:

- 1) Media pembelajaran dengan ciri fiksatif, media pembelajaran yang bersifat fiksatif memiliki kemampuan untuk merekam dan menyimpan objek dalam bentuk gambar, suara, atau video, sehingga objek tersebut dapat dipertahankan dalam bentuk yang tetap, contohnya gambar, rekaman audio, dan video, hal ini dilakukan supaya pembelajaran menjadi menarik.
- 2) Media pembelajaran dengan ciri manipulatif, media pembelajaran manipulatif memungkinkan objek untuk dimodifikasi atau diubah dalam waktu singkat, misalnya suatu proses yang awalnya memerlukan waktu lama dapat dipercepat dengan menggunakan teknik rekaman time lapse.
- 3) Media pembelajaran dengan ciri distributive, media pembelajaran yang bersifat distributive memiliki kemampuan untuk menyebarkan informasi kepada peserta didik di berbagai lokasi secara bersamaan.

Menurut Yuniarti dkk., (2023, hlm. 116), ciri-ciri media pembelajaran mencakup dua aspek, yaitu fisik dan abstrak, sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat berupa objek fisik yang dapat dilihat dan dirasakan oleh panca indera manusia, seperti dokumen, alat, atau benda tertentu. Contohnya termasuk papan tulis, proyektor, atau computer.
- 2) Media pembelajaran juga mencakup elemen abstrak seperti perangkat lunak atau informasi yang disampaikan melalui perangkat keras. Contohnya software yang mendukung pembelajaran, aplikasi, atau konten digital.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, bahwa dapat disimpulkan bahwa ciri penting yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar, yaitu media dapat membantu menyampaikan informasi atau materi pelajaran dengan lebih jelas, kemudian media pembelajaran dapat membantu untuk menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka lebih tertarik untuk belajar, media pembelajaran dapat berupa elemen visual, audio, atau bahkan kombinasi keduanya.

### **c. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis, berikut jenis-jenis media pembelajaran terbagi menjadi 3 jenis (Firmadani, 2020, hlm. 96), yaitu:

#### 1) Media Visual

Media visual adalah jenis media yang dapat dilihat dengan indera penglihatan, media ini dimanfaatkan oleh pendidik untuk membantu dalam penyampaian materi pelajaran. Media visual terbagi menjadi dua kategori yaitu: yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*) dan yang dapat diproyeksikan (*projected visual*).

#### 2) Media Audio

Media audio berfungsi untuk menyampaikan pesan dalam bentuk suara yang dapat didengar, media ini mampu merangsang perhatian, perasaan, serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Beberapa contoh media audio meliputi kaset suara dan program radio.

#### 3) Media Audio visual

Media audio visual merupakan kombinasi dari elemen audio dan visual yang sering disebut sebagai media pandang-dengar, media audio visual memungkinkan penyampaian materi ajar kepada peserta didik supaya menjadi lebih efektif.

Sejalan dengan pendapat Silalahi dkk., (2025, hlm. 9), menyebutkan jenis-jenis media pembelajaran, yaitu:

#### 1) Media Visual

Media visual adalah sarana yang mengandalkan indera penglihatan untuk menyampaikan informasi, seperti gambar, grafik, dan tabel. Contoh dari media visual adalah gambar, ilustrasi yang menarik serta informastif, *flashcard*, poster, peta, diagram dan grafik.

## 2) Media Audio

Media audio menggunakan indera pendengaran sebagai alat penyampaian informasi, biasanya terkait dengan materi yang memerlukan penjelasan vocal atau narasi, beberapa contoh media audio adalah rekaman suara dan music yang mendukung pembelajaran.

## 3) Media Audio-visual

Media audio-visual menggabungkan elemen suara dan gambar untuk memberikan pengalaman lebih mendalam dan memperjelas materi pelajaran, contoh dari media ini meliputi video pembelajaran, film edukasi, dan animasi yang menarik sehingga dapat membuat peserta didik lebih menyenangkan.

## 4) Media Cetak

Media cetak merupakan sarana pembelajaran yang menyajikan informasi dalam bentuk tulisan, contoh media cetak termasuk buku teks, modul pelajaran, majalah, dan jurnal Pendidikan yang dapat dibaca secara langsung.

## 5) Media Interaktif

Media interaktif memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara peserta didik dan konten, memberikan kesempatan untuk eksplorasi, latihan, dan pelatihan, contoh media interaktif adalah simulasi computer dan permainan pembelajaran yang menarik.

## 6) Media berbasis Proyek

Media berbasis proyek melibatkan pengalaman praktis dalam proses pembelajaran, contohnya adalah kegiatan laboratorium, eksperimen, atau proyek seni, seperti pembuatan kerajinan tangan yang melibatkan kreativitas pada peserta didik.

## 7) Media Digital/Elektronik

Media digital atau elektronik memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan perangkat elektronik, seperti computer dan internet, untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan modern.

Sedangkan menurut Purnamasari, dkk., (2024, hlm. 99), menyebutkan media pembelajaran memiliki jenis-jenis yang dapat dibedakan dari jenis-jenis umum lainnya, antara lain:

#### 1) Media Visual dan Auditori

Media visual dan auditori merupakan gaya belajar visual menekankan pentingnya penglihatan dalam proses pembelajaran, untuk mendukung media visual mencakup gambar, grafik, ilustrasi, slide, dan teks berwarna. Sedangkan media auditorin lebih focus kepada pendengaran, dengan penggunaan media seperti video, rekaman suara, serta cerita yang menggabungkansuara dan irama.

#### 2) Multimedia Interaktif

Media Interaktif adalah media yang memanfaatkan multimedia interaktif, peserta didik dapat mengakses informasi dengan cara yang lebih menarik dan dinamis, misalnya, video documenter tentang peristiwa sejarah dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai konteks dan latar belakang dari peristiwa tersebut, sehingga dapat menggambarkan daya ingat pada peserta didik proses pembelajaran.

#### 3) Teknologi *Augmented Reality* (AR)

Media Teknologi *Augmented Reality* (AR) adalah media yang memanfaatkan perangkat seperti tablet atau smarthphone, peserta didik dapat menghidupkan sesuatu hal disekita nya seperti nyata, misalnya peserta didik dapat mengamati beberapa bangunan yang bersejarah.

#### 4) Permainan atau *Game Edukatif*

Media permainan atau *game edukatif* merupakan media yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, contoh permainan game edukatif seperti kuis, simulasi, atau permainan papan yang dirancang khusus untuk mengerjakan berbagai konsep materi yang sedang dipelajari, sehingga dapat mempermudah proses pemahaman makna bacaan, selain itu, metode ini mampu memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik dengan gaya belajar visual, sekaligus menceptakan belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beragam jenis yang dapat disesuaikan dengan tujuan, materi, dan karakteristik peserta didik. Berikut jenis media, baik visual, audio, audiovisual, dan masih banyak lagi. Adapun media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan media visual yang mampu mengandalkan indera penglihatan, salah satu diantaranya ialah media *flashcard*.

## 5. Media *Flashcard*

### a. Pengertian media *Flashcard*

Media *flashcard* adalah alat pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran sekitar 25x30 cm, gambar-gambar pada kartu ini dapat secara manual dengan menggunakan foto asli atau diambil dari gambar dan foto yang telah ada, kemudian di tempelkan pada lembaran *flashcard* (Andestri, 2024, hlm. 1). Sedangkan menurut Innanurriyah dkk., (2025, hlm. 590), menjelaskan bahwa media *flashcard* bisa diartikan sebagai media berupa kartu kecil yang memuat ilustrasi, teks, atau simbol yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep yang terkait dengan ilustrasi tersebut. Definisi tersebut di perkuat oleh Fuji dkk., (2023, hlm. 119), yang mendefinisikan bahwa media *flashcard* adalah kartu belajar yang efektif dan memiliki dua sisi, satu sisi menampilkan gambar, teks, atau simbol, sementara sisi lainnya berisi dengan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu peserta didik dalam mengingat atau mengaitkan informasi dengan gambar yang pada kartu tersebut.

Sejalan dengan pendapat Nafisa dkk., (2025, hlm. 2), mengatakan bahwa media *flashcard* adalah salah satu alat yang efektif dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan kartu belajar yang terdiri dari gambar, teks, atau simbol, peserta didik dapat lebih mudah mengingat dan menghubungkan informasi yang terdapat pada kartu yang sudah disiapkan. Menurut Kalsum dkk., (2023, hlm. 205), mengemukakan bahwa media *flashcard* merupakan alat pembelajaran visual yang menyajikan gagasan, pendapat, atau ide dalam bentuk yang dilengkapi dengan ilustrasi. Media *flashcard* umumnya berisi kata-kata, gambar, atau kombinasi antara keduanya, dan sering dimanfaatkan untuk memperkaya kosakata dalam pembelajaran bahasa, baik itu bahasa umum maupun bahasa asing (Musyada dkk., 2021, 91).

Berdasarkan beberapa definisi di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa media *flashcard* merupakan alat pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar dengan ukuran sekitar 25x30 cm, setiap *flashcard* memiliki dua sisi, satu sisi menampilkan gambar atau teks. Penggunaan media ini terbukti efektif dalam mengembangkan daya ingat, memperkaya kosa kata, dan memudahkan peserta didik mengaitkan informasi yang terdapat pada kartu.

### **b. Karakteristik media *Flashcard***

Media *flashcard* memiliki karakteristik tersendiri dari media lain, berikut beberapa karakteristik media *flashcard* menurut (Ulfa, 2020, hlm. 39), sebagai berikut:

- 1) Media dengan menggunakan alat pembelajaran yang menarik, seperti gambar berwarna cerah, bentuk yang tidak biasa, atau desain yang kreatif.
- 2) Setiap kartu memiliki dua sisi depan dan belakang, dimana satu sisi dapat berisi pertanyaan, gambar, atau informasi, sementara sisi lainnya memuat jawaban atau penjelasan yang telah disampaikan oleh pendidik.
- 3) Pada sisi depan terdapat gambar atau simbol, sementara sisi belakang menyajikan definisi, penjelasan gambar atau simbol, sementara sisi belakang menyajikan gambar, jawaban, atau uraian yang relevan.
- 4) Media *flashcard* sangat mudah untuk dibuat dan cukup sederhana dalam penggunaannya, hanya perlu ditampilkan satu persatu kepada peserta didik.

Media *flashcard* memiliki beberapa karakteristik, berikut ini adalah karakteristik media *flashcard* menurut (Ginting, 2025, hlm. 16), antara lain:

- 1) Dapat menyajikan huruf dengan ukuran besar, tulisan yang dipakai bisa dibuat dalam ukuran yang besar agar mudah dibaca oleh semua murid, termasuk mereka yang duduk dibelakang.
- 2) Memiliki warna-warna mencolok di latar belakang yang sederhana, desain kartu atau media dibuat dengan latar belakang yang tidak terlalu rumit, tetapi dengan menggunakan warna-warna cerah untuk menarik perhatian peserta didik dan membantu mereka fokus pada materi yang disampaikan.
- 3) Dapat memastikan kontras yang jelas antara teks dan latar belakang, teks dan latar belakang perlu memiliki perbedaan warna yang mencolok, seperti hitam pada latar putih atau sebaliknya.
- 4) Dapat mengintegrasikan tulisan atau gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang akan dibahas pada saat pembelajaran.
- 5) Kartu ini dapat dirancang dengan proporsional, ukuran dan penempatan elemen pada kartu disetel supaya terlihat seimbang dan menarik.
- 6) Ukurannya dapat disesuaikan dengan ruang atau jumlah peserta didik, media atau kartu pembelajaran ini memiliki fleksibilitas ukuran yang dibuat.

Adapun menurut Bangun, (2024, hlm. 12), menyebutkan bahwa media *flashcard* memiliki beberapa karakteristik, antara lain:

- 1) *Flashcard* dapat dijadikan sebagai alat bantu belajar yang sangat efektif, sehingga mampu memahami dan menghafal materi dengan lebih cepat dan menyenangkan pada saat pembelajaran.
- 2) Kartu nya memiliki dua sisi, yaitu sisi depan dan belakang, karena dapat memudahkan dalam sesi tanya jawab atau latihan mandiri, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih aktif dan efektif,
- 3) Sisi belakang berisi definisi, penjelasan gambar, jawaban, atau uraian, memuat informasi penting seperti arti dari gambar, jawaban pertanyaan, atau ringkasan materi yang berkaitan dengan sisi depannya.
- 4) Desannya sederhana dan mudah untuk dibuat, sehingga mudah untuk dibuat oleh pendidik atau peserta didik itu sendiri.

Berdasarkan beberapa penjelasan menurut pendapat diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa media *flashcard* memiliki karakteristik sebagai alat bantu belajar yang praktis, sederhana, dan menarik. *Flashcard* menyajikan informasi dalam bentuk visual dan teks yang ringkas, menjadikannya sangat efektif. Selain itu, *flashcard* juga bersifat interaktif dan mudah digunakan dalam berbagai kegiatan belajar, baik secara individu maupun dalam kelompok.

### **c. Kelebihan dan kekurangan media *flashcard***

- 1) Media *flashcard* ini memiliki kelebihan, berikut di antaranya:

Menurut Ginting, (2025, hlm. 17), menyebutkan beberapa kelebihan media *flashcard*, antara lain:

- a) *Flashcard* sangat dibawa karena ukurannya yang kecil, kemudian alatnya dapat disimpan ke dalam tas atau saku.
- b) Dari segi pembuatan dan penggunaan, *flashcard* sangat praktis, sehingga pendidik tidak perlu memiliki keterampilan khusus untuk memanfaatkannya dan cara menggunakannya.
- c) *Flashcard* di rancang untuk menyajikan pesan-pesan singkat di setiap kartu, sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih mudah diingat oleh peserta didik pada saat pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Maeswaty dkk., (2023, hlm. 13), mengatakan bahwa media *flashcard* memiliki kelebihan, di antaranya:

- a) *Flashcard* sangat praktis dalam pembuatan maupun penggunaannya, sehingga pendidik tidak memerlukan keahlian khusus untuk menggunakan alat ini, dan media ini tidak memerlukan sumber listrik.
- b) Penggunaan *flashcard* dapat disamakan dengan permainan, seperti peserta didik dapat berlomba untuk mencari benda atau nama tertentu dari kumpulan *flashcard* yang disusun secara acak.
- c) *Flashcard* sangat mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang kecil, dan bisa dimasukkan kedalam saku atau tas kecil.
- d) Informasi yang disajikan dalam *flashcard* mudah diingat, karena setiap kartu hanya menampilkan pesan-pesan singkat, sehingga memudahkan peserta didik dalam mengingat informasi.

Berikut adalah kelebihan media *flashcard* Rahmani dkk., (2024, hlm. 23), antara lain:

- a) Ukuran *flashcard* sangat kecil dan praktis untuk dibawa kemana-mana.
- b) Dengan desain yang menarik, media *flashcard* dapat membantu peserta didik lebih mudah mengingat materi yang diajarkan.
- c) Proses pembuatan *flashcard* yang sederhana memungkinkan peserta didik untuk berkreasi dan dapat membuatnya sendiri sesuai dengan imajinasi.
- d) *Flashcard* bisa digunakan untuk menguji keterampilan membaca aksara madura, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan.
- e) Dalam penggunaan media *flashcard*, tidak diperlukan keterampilan khusus, sehingga semua pendidik dapat menggunakannya meskipun tidak semua dari mereka menguasai teknologi.

Berdasarkan kelebihan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* memiliki kelebihan yang sangat bermanfaat bagi kita, salah satunya adalah kemudahan penggunaannya, yang membuatnya praktis dan efektif untuk membantu peserta didik mengingat informasi penting, seperti kosakata, rumus, atau konsep dasar. Dengan demikian, penggunaan media *flashcard* sangat mendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, memperkuat daya ingat, dan mempercepat keterampilan membaca permulaan.

2) Berikut kekurangan media *flashcard*, antara lain:

Menurut Rahmani dkk., (2024, hlm. 24), mengatakan bahwa media *flashcard* memiliki kekurangan yang harus diperhatikan, diantaranya:

- a) Media ini memiliki keterbatasan dalam jangkauan, sehingga pendidik harus cerdas dalam mengatur posisi duduk peserta didik di kelas..
- b) Media ini bersifat visual, yang berarti hanya dapat diakses melalui indera penglihatan.

Berikut beberapa kekurangan media *flashcard* yang dapat kita cermati kembali (Ginting, 2025, hlm. 17), antara lain:

- a) Pemahaman terhadap materi dapat menjadi kurang mendalam, karena media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan, hal ini tidak cukup untuk melibatkan seluruh aspek kepribadian.
- b) Tanpa adanya elemen permainan, penggunaan media ini dapat membuat peserta didik merasa jenuh dan kehilangan minat.
- c) Ukurannya sangat kecil, sehingga bisa menjadi kendala dalam penggunaannya, takutnya ada peserta didik yang kesulitan pada kartunya.

Sedangkan menurut Maeswaty dkk., (2023, hlm. 13), menjelaskan bahwa media *flashcard* memiliki kekurangan, sebagai berikut:

- a) Gambar hanya bergantung pada persepsi visual semata, jadi hanya mengandalkan gambar saja.
- b) Gambar yang menampilkan objek yang terlalu rumit, sehingga kurang efektif untuk tujuan pembelajaran.
- c) Ukurannya yang terbatas, sehingga menjadikannya kurang sesuai untuk digunakan dalam kelompok besar.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, bahwa dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* memiliki kekurangan yang harus kita cermati kembali, salah satunya adalah terbatasnya informasi yang dapat disampaikan, mengingat ruang pada kartu yang sangat terbatas, selain itu jika tidak dirancang dengan baik, media *flashcard* bisa menjadi membosankan atau kurang menarik bagi peserta didik, Maka dari itu, penting bagi pendidik untuk terus mengevaluasi dan mengembangkan desain *flashcard* secara kreatif serta menyesuikannya dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di kelas.

#### d. Langkah-langkah media *Flashcard*

Penggunaan media *flashcard* memiliki langkah-langkah, Berikut adalah langkah-langkahnya (Avipa dkk., 2023, hlm. 366), sebagai berikut:

- 1) Permainan kartu ini dapat dimainkan oleh dua peserta didik.
- 2) Salah satu peserta didik mengambil sebuah kartu, kemudian lawan memberikan petunjuk tentang gambar oleh peserta didik.
- 3) Setelah berhasil menebak, peserta didik diminta untuk menjelaskan informasi yang terdapat dibalik gambar tanpa melihat kartu, kemudian peserta didik harus menjawab dengan lantang.
- 4) Jika jawaban yang diberikan salah, letakan *flashcard* tersebut di bawah tumpukan untuk ditinjau kembali di sesi belajar berikutnya, namun jika jawaban benar, tempatkan kartu pada tumpukan terpisah.
- 5) Selanjutnya, ambil kartu berikutnya dan terus lakukan tebak menebak hingga mendapatkan jawaban yang tepat.

Sejalan dengan pendapat Salsabila dkk., (2024, hlm. 10825), menyebutkan langkah-langkah penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Persiapan
  - a) Menentukan topik pembelajaran serta tujuan yang ingin dicapai dalam proses belajar menggunakan media *flashcard*.
  - b) Menjelaskan cara belajar yang menyenangkan melalui aktivitas bermain menggunakan *flashcard*, sehingga anak menjadi semangat dalam belajar menganal huruf dan kata.
  - c) Membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil untuk bermain *flashcard*.
  - d) Memberikan waktu bagi peserta didik untuk berdiskusi sebagai persiapan sebelum memulai kegiatan.
- 2) Pelaksanaan
  - a) Proses pembelajaran dengan media *flashcard* dilakukan oleh peserta didik
  - b) Peserta didik diminta oleh pendidik untuk menyebutkan nama-nama setiap huruf sesuai materi yang di pelajari.
  - c) Pendidik membiarkan peserta didik bekerja dalam kelompok dengan menggunakan *flashcard* yang telah disediakan.

### 3) Penutupan

- a) Mengadakan diskusi mengenai materi yang telah dipelajari menggunakan media visual berupa *flashcard*.
- b) Menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- c) Mengarahkan peserta didik untuk mengumpulkan hasil kerja kelompok yang menggunakan *flashcard*.
- d) Melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung.

Sedangkan menurut Musyadad dkk., (2020, hlm. 92), mengemukakan beberapa langkah-langkah dalam penggunaan media *flashcard*, diantaranya:

- 1) Pegang kartu yang telah disusun hingga setinggi dada dan hadapkan ke arah peserta didik.
- 2) Ambil kartu satu persatu setelah pendidik selesai menjelaskan materi di depan kelas.
- 3) Serahkan kartu-kartu yang telah dijelaskan kepada peserta didik yang duduk dekat dengan pendidik, ajak peserta didik untuk mengamati kartu tersebut satu per satu, kemudian teruskan kepada peserta didik lainnya sampai semua peserta didik mendapat bagian.
- 4) Jika kegiatan dilakukan dalam bentuk permainan, letakan kartu-kartu tersebut dalam kotak secara acak tanpa perlu disusun, kemudian siapkan beberapa peserta didik yang akan berlomba, misalnya tiga orang yang berdiri sejajar.

#### e. Manfaat media *Flashcard*

Media *flashcard* pasti memiliki manfaat, berikut beberapa manfaat media *flashcard* (Rezky dkk., 2025, hlm. 234), antara lain:

- 1) Menggunakan media *flashcard* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif, sehingga proses belajar terasa lebih menarik dan interaktif dan efisien pada saat pembelajaran.
- 2) Materi utama jadi lebih mudah di ingat oleh peserta didik karena disajikan dalam format gambar, peserta didik bisa lebih cepat mengingat materi karena otak lebih mudah mencerna informasi visual daripada teks yang panjang.
- 3) Kalimat-kalimat nya dapat meningkatkan daya ingat dan dapat melatih konsentrasi peserta didik, di samping itu aktivitas melihat dan menghafal isi kartu yang melatih perhatian dan memperkuat daya ingat peserta didik.

Adapun manfaat media *flashcard* menurut (Irawan dkk., 2023, 34), diantaranya:

- 1) Salah satu alat pengajaran yang sangat bermanfaat dan efisien pada penggunaan *flashcard*, yang dapat membantu peserta didik dalam mengingat, mempraktekan, atau menguji pemahaman mereka tentang suatu topik.
- 2) *Flashcard* dapat menyajikan informasi visual yang mendukung proses belajar peserta didik mengenai subjek yang sedang dipelajari, dengan adanya stimulus visual, memori dan imajinasi peserta didik.
- 3) *Flashcard* juga dapat memberikan ringkasan tentang ciri-ciri atau objek yang didekskripsikan, peserta didik dapat memiliki bahasa yang tepat dan relevan untuk menuliskan deksripsi, dengan dukungan informasi yang singkat.
- 4) Peserta didik dapat memanfaatkan *flashcard* untuk berlatih menulis dan membaca huruf huruf secara efektif.

Sedangkan menurut pendapat Fatimah dkk., (2024, hlm. 61), menyebutkan mafaat media *flashcard*, sebagai berikut:

- 1) Media *flashcard* dapat menjadikan proses belajar lebih menarik, karena dilengkapi dengan gambar-gambar yang mudah diingat dan dipahami.
- 2) *Flashcard* yang menampilkan gambar serta warna-warna cerah dapat meningkatkan minat peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar di kelas bersama pendidik dan peserta didik lainnya.
- 3) Dapat memiliki gambar yang menari dari setiap kedua sisinya yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarka.
- 4) Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media ini dapat memudahkan pendidik dalam memberi materi dan mudah diingat oleh peserta didik pada saat pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* sangat berguna dalam membantu peserta didik mengingat dan memahami materi dengan cepat dan mudah, terutama untuk materi yang memerlukan hafalan seperti kosakata, definisi, atau rumus, pada penggunaan *flashcard* juga mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar, baik secara individu maupun kelompok, serta memperkuat daya ingat melalui latihan berulang, oleh karena itu, pendidik harus mampu merancang dan mengelola *flashcard*.

## 6. Keterampilan membaca

### a. Pengertian Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca adalah kemampuan seseorang untuk memahami isi dan makna tulisan dengan tepat dan lancar (Febrianingsih, 2021, hlm. 25). Menurut Bangun dkk., (2025, hlm. 10), mendefinisikan keterampilan membaca bukan hanya tentang mengenali kata-kata, tetapi juga melibatkan kemampuan untuk memahami isi teks secara mendalam, proses ini mencakup berpikir kritis, seperti menangkap makna kalimat, memahami konteks. Keterampilan membaca merupakan keterampilan yang merujuk pada kemampuan untuk menangkap dan memahami makna tulisan (Ummah dkk., 2024, hlm. 71).

Menurut Putri, (2025, hlm. 12), menyatakan bahwa keterampilan membaca adalah keterampilan untuk mengenali dan memahami simbol-simbol serta huruf, kemudian dapat mengolahnya agar informasi yang diperoleh dapat dipahami dengan baik. Keterampilan merupakan salah satu aspek penting dalam berbahasa yang melibatkan aktivitas fisik, seperti pergerakan mata saat membaca, yang harus dikuasai oleh peserta didik. Pendapat tersebut diperkuat oleh Siregar dkk., (2024, hlm. 14), mendefinisikan bahwa keterampilan membaca bisa diartikan sebagai keterampilan dasar peserta didik dalam menyebutkan huruf-huruf yang telah dipelajari secara berurutan.

Beberapa pengertian menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca merupakan keterampilan yang dimiliki oleh seseorang untuk memahami isi dan makna tulisan dengan lancar dan akurat, baik saat membaca dengan suara keras maupun secara diam-diam, keterampilan ini dapat melampaui sekedar pengenalan huruf dan kata, tetapi dapat meliputi pemahaman mendalam terhadap teks, dan memahami konteks pada keterampilan membaca.

### b. Jenis-Jenis Keterampilan Membaca

Menurut Suparlan, (2021, hlm. 9), mengatakan bahwa keterampilan membaca memiliki jenis-jenis yang dapat membedakan kita dalam memahaminya, diantaranya:

- 1) Membaca Nyaring (*oral reading*), adalah membaca teks dengan suara keras dan intonasi yang tepat umumnya dilakukan sebagai latihan untuk pelafalan dan pemahaman lisan saat pengucapan.

- 2) Membaca dalam Hati (silent reading), adalah membaca teks dengan tenang dan tanpa mengucapkannya nyaring, agar dapat memahami isi bacaan secara lebih mendalam dengan focus terhadap bacaan tersebut tanpa bersuara.
- 3) Membaca ekstensif, adalah membaca dalam jumlah yang banyak untuk kesenangan atau untuk memperkaya diri, tanpa terbebani oleh keharusan memahami setiap detail bacaan yang dicanya.
- 4) Membaca Intensif, adalah membaca dengan seksama dan mendalam biasanya dilakukan untuk tujuan belajar atau memahami struktur bahasa.
- 5) Membaca Dasar, adalah proses awal dengan memperkenalkan huruf, suku kata, dan kalimat sederhana.

Sejalan dengan pendapat Alpian dan Yatri, (2022, hlm. 5574), menyebutkan jenis keterampilan membaca terbagi menjadi 3, diantaranya:

- 1) Membaca bersuara atau melafalkan bacaan
  - a) Membaca bergiliran, adalah kegiatan membaca secara bergiliran, dilakukan oleh beberapa orang, seperti satu bagian teks, kemudian dilanjutkan oleh orang berikutnya, dan bertujuan untuk melatih pelafalan.
  - b) Membaca bersama, adalah kegiatan membaca yang dilakukan secara serentak oleh kelompok orang biasanya dipimpin oleh seorang pendidik atau pembaca utama dengan bersama-sama.
  - c) Membaca dialog, adalah membaca teks percakapan dengan membagi peran sesuai karakter dalam dialog, bertujuan agar pembaca dapat merasakan dan menjiwai setiap karakter pada peserta didik.
  - d) Membaca puisi, adalah kegiatan membaca puisi sastra dilakukan dengan memperhatikan irama, intonasi, jeda, dan ekspresi, hal ini bertujuan untuk menyampaikan makna disetiap isi bacaan.
- 2) Membaca dalam hati
  - a) Membaca ekstensif, adalah teknik membaca yang digunakan untuk memperoleh gambaran umum atau ide pokok dari sebuah teks, biasanya, metode ini ditetapkan pada bacaan yang panjang, seperti artikel, cerita.
  - b) Membaca intensif, adalah membaca dengan teliti dan sangat penting untuk memahami isi bacaan secara mendalam, hal ini mencakup pemahaman makna kata, struktur kalimat, dan informasi rinci yang terkandung dalam teks.

### 3) Membaca Dasar

- a) Membaca permulaan, merupakan tahap awal dalam proses pembelajaran membaca, dimana peserta didik masih mengenal huruf, suara huruf, dan Menyusun kata-kata sederhana.
- b) Membaca mengikuti guru, dalam jenis pembelajaran membaca ini, peserta didik membaca dengan bimbingan pendidik atau instruktur yang memandu mereka selama proses membaca, pendidik akan membacakan kalimat atau teks yang akan dibacanya pada kalimat.
- c) Membaca nyaring, adalah aktivitas membaca dengan suara yang keras dan jelas, sehingga orang lain dapat mendengarnya dengan baik.

Sedangkan menurut Nurfidah, (2021, hlm. 2), menyebutkan 2 jenis-jenis keterampilan membaca, diantaranya:

- 1) Membaca Nyaring, kegiatan ini melibatkan pendidik, peserta didik, atau pembaca yang berkolaborasi dengan orang lain atau pendengar untuk menangkap dan memahami informasi, ide, serta perasaan yang disampaikan oleh penulis atau pendidik pada saat pembelajaran.
- 2) Membaca dalam Hati, membaca dalam hati adalah sebuah aktivitas membaca yanpa melibatkan suara, kegiatan ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu: a) membaca ekstensif, yang bertujuan untuk memahami isi bacaan secara umum, dan b) membaca intensif, yang dilakukan dengan cermat untuk mendalami isi secara detail dan spesifik

Berdasarkan jenis-jenis keterampilan membaca diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa setiap jenis keterampilan membaca memiliki manfaat dan kegunaanya masing-masing. Adapun jenis keterampilan membaca yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan jenis keterampilan membaca dasar, diataranya keterampilan membaca permulaan.

## 7. Keterampilan Membaca Permulaan

### a. Pengertian Keterampilan Membaca Permulaan

Membaca permulaan merupakan langkah pertama yang dipelajari peserta didik ketika mereka mulai belajar membaca pada kelas bawah (Silvia dkk., 2021, hlm. 8). Menurut Fatimah dkk., (2024, hlm. 36), keterampilan membaca permulaan adalah keterampilan membaca di tahap awal dengan fondasi penting bagi peserta

didik untuk mengenali simbol-simbol bunyi dalam bahasa. Teori tersebut di perkuat oleh teori menurut Iye dkk., (2022, hlm. 8), menjelaskan bahwa membaca permulaan bisa diartikan sebagai proses awal dengan mengenalkan huruf dan bunyi pelafalannya kepada anak prasekolah.

Menurut pendapat Daud dkk., (2025, hlm. 5400), mendefinisikan bahwa membaca permulaan adalah langkah awal dimana peserta didik mulai mengenal huruf, kata, kosakata, dan kalimat, pada tahap ini, pendidik sangat berperan penting karena dapat memberikan dorongan dan semangat. Membaca permulaan merupakan tahap awal yang merujuk pada keterampilan dasar, meliputi pengenalan terhadap huruf-huruf dalam alfabet, dimana pembaca masih berada di fase mengenali huruf satu per satu, memahami bunyi fenom, dan menggabungkan bunyi-bunyi tersebut untuk membentuk suku kata atau kata (Suleman dkk., 2021, hlm. 715). Membaca permulaan adalah proses berpikir yang dimulai dengan pengenalan huruf, angka, dan simbol, fase pertama dalam kesiapan pada peserta didik untuk belajar membaca (*reading readiness*), dan membaca permulaan dalam mempelajari sedari kelas bawah (Afrima dkk., 2024, hlm. 74).

Berdasarkan penjelasan menurut para ahli diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa keterampilan membaca permulaan merupakan langkah pertama dalam perjalanan belajar membaca, dimana para peserta didik mulai mengebal huruf, bunyi, dan kata, proses ini dapat melibatkan pengenalan simbol-simbol bahasa, penyusunan huruf menjadi kata, serta pemahaman membaca.

#### **b. Tahapan-tahapan keterampilan Membaca Permulaan**

Menurut Faisal dkk., (2024, hlm. 6), proses keterampilan membaca permulaan dapat dibagi menjadi dua tahap utama, yaitu:

##### 1) Pramembaca

Pada tahap ini, peserta didik diajarkan Teknik-teknik dasar membaca yang meliputi posisi duduk yang baik, cara meletakkan buku diatas meja, cara memegang buku dengan benar, membalik halaman, serta memperlihatkan gambar dan teks dalam buku yang dibaca, penerapan Teknik ini bertujuan untuk membentuk kebiasaan membaca yang benar sejak dini, sehingga peserta didik lebih siap dan terarah dalam mengembangkan keterampilan membaca permulaan pada saat proses pembelajaran mengenalkan huruf.

## 2) Setelah Pramembaca

Setelah menyelesaikan tahap pramembaca, peserta didik dikenalkan dengan berbagai hal, antara lain:

- a) Pengucapan dan intonasi kata serta kalimat sederhana yang dilakukan dengan menirukan pendidik.
- b) Pengenalan huruf-huruf yang umum digunakan dalam kata sederhana, seperti huruf “m”, “n”, dan “a”, dengan contoh kata seperti “mama”.
- c) Pengenalan kata baru yang memiliki arti dan terdiri dari huruf yang sudah dikenal, seperti “ayah”, “ibu”, “bunga”, dan “pipi”.
- d) Latihan pengucapan dan intonasi untuk kata-kata yang telah dikenal maupun yang baru, misalnya “garpu”, “pita”, dan “teko”.
- e) Pembacaan puisi sederhana yang sesuai dengan usia dan kemampuan peserta didik pada saat pembelajaran.
- f) Latihan membaca teks pendek yang terdiri dari 10 kalimat dengan pengucapan serta intonasi yang tepat.
- g) Memahami makna kalimat-kalimat sederhana.
- h) Pengenalan huruf kapital pada awal nama orang, nama Tuhan, dan nama agama dan nama tempat atau kota.

Sejalan dengan pendapat Amelia dkk., (2025, hlm. 121), mengidentifikasi bahwa perkembangan membaca permulaan terdiri dari 4 tahapan yang penting, yakni:

- 1) Fase awal, dimana anak mulai mengenal huruf dan beberapa kata sederhana.
- 2) Fase fonologis, ketika anak mulai memahami hubungan antara huruf (simbol) dan bunyinya pada teks atau kalimat.
- 3) Fase kelancaran, saat anak sudah dapat membaca kalimat-kalimat sederhana dengan lebih lancar dan mampu memahaminya sendiri.
- 4) Fase pemahaman, yaitu ketika anak mampu menyerap informasi dari bacaan mereka pada kalimat yang dibacanya.

Sedangkan menurut Fatimah dkk., (2024, hlm. 37), menyebutkan tahapan-tahapan dalam pengembangan keterampilan membaca permulaan pada anak, melalui beberapa tahap pengenalan huruf, tahap fantasi, tahap pembentukan diri, tahap pembentuka gambar, dan tahap pengenalan berikut penjelasannya:

- 1) Tahap fantasi (*Magical Stage*), pada tahap ini, anak mulai menunjukkan ketertarikan terhadap buku dan mulai senang dalam membuka buku yang berisi tentang isi kata perkata nya, peserta didik biasanya tertarik pada buku bergambar dengan warna-warni dan ilustrasi yang menarik.
- 2) Tahap pembentukan konsep diri (*Self-Concept Stage*), anak mulai mengenali dirinya sebagai seorang “pembaca” dan menjadi lebih aktif dalam berpartisipasi dalam kegiatan membaca.
- 3) Tahap membaca gambar (*Bridging Reading Stage*), di tahap ini, anak mulai menyadari adanya tulisan dan mulai mengamati pada setiap bacaan.
- 4) Tahap pengenalan bacaan (*Take Off Reader Stage*), anak mulai dapat mengenali kata-kata atau tulisan dalam konteks tertentu, seperti bacaan di papan iklan, kemasan makanan, atau benda-benda di sekitarnya.
- 5) Tahap membaca lancar (*Independent Reader Stage*), pada tahap ini, anak sudah mampu membaca berbagai jenis buku secara mandiri.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam tahapan keterampilan membaca permulaan dirancang untuk membimbing peserta didik secara bertahap mulai dari pengenalan huruf hingga kemampuan membaca kalimat sederhana, proses ini diawali dengan mengenalkan bentuk dan bunyi huruf, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan suku kata, pembacaan kata, dan akhirnya pemahaman terhadap kalimat pendek.

### **c. Manfaat Keterampilan Membaca Permulaan**

Keterampilan membaca permulaan memiliki berbagai manfaat penting bagi peserta didik (Andita, 2024, hlm. 25), antara lain:

- 1) Dapat membantu mengenali huruf kecil dan huruf besar dalam alfabet, dengan praktik membaca sederhana, sehingga peserta didik dapat membedakan dan memahami bentuk huruf besar dan kecil.
- 2) Peserta didik menjadi bisa dalam melafalkan bunyi huruf, termasuk konsonan seperti b, c, d, h, dan vocal seperti a, i, u, e, o, mereka mulai belajar untuk mengucapkan suara huruf dengan akurat, baik vokal maupun konsonan, sebagai langkah awal untuk dapat membaca kata secara keseluruhan.
- 3) Dapat menggabungkan bunyi-bunyi tersebut menjadi kata, contohnya “ini” atau “meja”, setelah bisa mengenali setiap kata perkatanya.

- 4) Dapat memahami variasi bunyi, seperti bunyi /i/ pada kata “kiwi” dan /u/ pada kata “sapu”, peserta didik mulai menunjukkan kepekaan terhadap perbedaan suara huruf dalam berbagai kata.

Sedangkan menurut Umayu, (2025, hlm. 12), menyebutkan manfaat keterampilan membaca, diantaranya:

- 1) Peserta didik mampu mengenal dan memahami system simbol atau tulisan yang akan dibacanya oleh peserta didik.
- 2) Dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik agar mereka lebih tertarik untuk membaca teks atau kalimat.
- 3) Dapat membantu peserta didik dalam memahami isi bacaan, karena penting untuk peserta didik dalam mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan menumbuhkan minat baca pada peserta didik.
- 4) Dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan untuk memahami dan mengingat kata-kata yang mereka baca.
- 5) Dapat melatih peserta didik agar mereka dapat menemukan makna suatu kata berdasarkan konteks kalimatnya.

Adapun menurut Faisal dkk., (2024, hlm. 5), mengemukakan beberapa manfaat keterampilan membaca permulaan, yaitu:

- 1) Peserta didik dapat mengenali huruf alfabet, serta membaca suku kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan akurat.
- 2) Dapat membantu peserta didik mengenali suara dan bunyi yang dihasilkan oleh huruf dan kata pada setiap teks atau kalimat.
- 3) Dapat melatih peserta didik dalam menyimpulkan informasi, menangkap ide, menilai isi bacaan, serta melakukan perbandingan antar bacaan.
- 4) Pendidik dapat memastikan peserta didik di kelas bawah tidak mengalami kesulitan saat memulai proses belajar membaca.

Berdasarkan beberapa manfaat yang telah dijelaskan diatas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca di tahap awal sangat penting sebagai fondasi bagi peserta didik dalam proses belajar membaca dan memahami teks, dengan menguasai dasar-dasar keterampilan ini, peserta didik akan mampu mengenali huruf, mengenai huruf, merangkai suku kata, serta membaca kata dan kalimat sederhana pada saat proses pembelajaran.

#### **d. Faktor yang Mempengaruhi Membaca Permulaan**

Membaca permulaan di pengaruhi oleh beberap factor yang mendukung, factor-faktor tersebut (Faisal dkk., 2024, hlm. 5), antara lain:

##### 1) Motivasi

Motivasi merupakan hal yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan seseorang dalam kegiatan membaca, terdapat dua jenis motivasi yang dapat mempengaruhi, motivasi dapat mendorong seseorang untuk terus belajar dan tidak mudah menyerah.

##### 2) Lingkungan keluarga

Lingkungan adalah salah satu aspek penting yang mempengaruhi kemampuan membaca pada anak, biasanya anak-anak yang dibesarkan dalam suasana yang mendukung dan peduli terhadap kegiatan membaca, seperti keluarga didalamnya menciptakan kenyamanan.

##### 3) Bahan bacaan

Jenis bahan bacaan memiliki pengaruh terhadap minat dan kemampuan seseorang dalam memahami isi bacaan tersebut, ketika materi bacaan terlalu sulit, hal ini dapat membuat seseorang kehilangan minat untuk terus membaca teks atau kalimat.

Menurut Jenis dkk., (2022, hlm. 1607), menjelaskan untuk mendukung peserta didik dalam menghadapi kesulitan membaca permulaan, antara lain:

- 1) Dengan memberikan perhatian lebih dan tambahan pembelajaran bagi peserta didik yang mengalami hambatan.
- 2) Pendidik dapat memanfaatkan buku pedoman, buku peserta didik, serta bahan bacaan yang relevan dari perpustakaan untuk mendukung proses pembelajaran membaca peserta didik pada saat pembelajaran dimulai.
- 3) Penggunaan media pembelajaran seperti kartu huruf sangat dianjurkan untuk memperkenalkan huruf-huruf alfabet, terutama bagi peserta didik yang belum mengenal huruf vokal dan konsonan.

Adapun menurut Pratiwi, (2021, hlm. 8), menyebutkan beberapa factor yang mendukung dalam keterampilan membaca permulaan, antara lain:

- 1) Faktor internal, faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, terbagi kedalam tiga aspek, diantaranya:

a) Aspek fisiologis

Aspek fisiologis meliputi kondisi fisik, jenis kelamin, indera peserta didik, keterbatasan fisik bisa menjadi penghalang dalam kemampuan membaca dan memahami informasi di sekolah.

b) Aspek intelektual

Aspek intelektual berhubungan erat dengan kemampuan kognitif peserta didik, namun tingkat kecerdasan tidak dapat dijadikan satu-satunya ukuran keberhasilan dalam membaca permulaan.

c) Aspek psikologis

Aspek psikologis memainkan peranan penting dalam perkembangan kemampuan membaca peserta didik, terutama yang berkaitan dengan minat dan motivasi belajar mereka, dengan menekankan bahwa kegiatan membaca melibatkan proses berpikir, emosi, dan minat.

2) Faktor eksternal,

a) Aspek lingkungan keluarga

Aspek lingkungan keluarga yang berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik mencakup latar belakang keluarga, pola asuh orang tua, serta cara anak diperlakukan dengan penuh kasih sayang.

b) Aspek lingkungan sekolah

Aspek lingkungan sekolah memiliki peran penting dalam mempengaruhi kemampuan membaca permulaan peserta didik, sebagai penghubung utama antara pendidik dan peserta didik.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi keterampilan membaca adalah minat dan motivasi anak, lingkungan belajar yang mendukung, serta pendidik dalam proses pengajaran menjadi unsur-unsur kunci. Sehingga, kemampuan bahasa dasar memiliki peranan penting dalam perkembangan keterampilan membaca permulaan.

**e. Indikator Keterampilan Membaca Permulaan**

Menurut Prameisdi, (2024, hlm. 13), berikut ini adalah indikator bahwa seorang peserta didik mulai membaca permulaan, diantaranya:

- 1) Peserta didik diharapkan mampu mengenali huruf dan kata perkatanya.
- 2) Peserta didik dapat menyusun huruf yang diucapkan secara lisan.

- 3) Peserta didik dapat membedakan satu huruf dengan huruf lainnya pada teks kata atau kalimat yang akan dibacanya.
- 4) Peserta didik diharapkan dapat mengenal bunyi huruf, termasuk bunyi awalnya, dan memahami hubungan antara bentuk huruf dan bunyinya.
- 5) Peserta didik dapat mengidentifikasi gambar-gambar yang di mulai dengan huruf dan bunyi yang serupa.

Sejalan dengan pendapat Hadiana dkk., (2018, hlm. 218), mengemukakan bahwa terdapat 4 aspek dalam menentukan indikator keterampilan membaca permulaan, disajikan dalam bentuk tabel, sebagai berikut:

**Tabel 2.2**  
**Indikator Keterampilan Membaca Permulaan**

No	Indikator Keterampilan Membaca	
1.	Ketepatan	a. Kemampuan peserta didik dalam mengucapkan suara/bunyi huruf. b. Kemampuan dalam mengeja huruf menjadi suku kata.
2.	Lafal	a. Cara mengucapkan bunyi dalam bahasa. b. Kemampuan peserta didik dalam melafalkan kata dengan baik. c. Kemampuan untuk mengeja suku kata menjadi beberapa kata.
2.	Kutipan Intonasi	a. Kemampuan peserta didik dalam membaca intonasi yang benar
3.	Kejelasan Ucapan	a. Kemampuan dalam membedakan huruf kata yang serupa. b. Kemampuan untuk menghubungkan kata-kata menjadi kalimat. c. Kemampuan peserta didik dalam mengeja kata-kata menjadi kalimat. d. Kemampuan dalam mengenali simbol dari huruf vokal dan konsonan.

(Sumber: Hadiana dkk., 2018, hlm. 218)

Berikut indikator dalam keterampilan membaca permulaan (Zakirun dkk., 2024, hlm. 4125), sebagai berikut:

- 1) Kelancaran, merujuk pada kemampuan peserta didik dalam membaca kata dan kalimat yang terdapat dalam teks dengan lancar.
- 2) Ketepatan, mengacu pada kemampuan peserta didik untuk mengucapkan kata dan kalimat sederhana dengan benar saat membaca di tahap permulaan.
- 3) Pelafalan, cara pengucapan yang terdengar wajar dan alami, tanpa pengaruh logat atau aksen daerah.
- 4) Intonasi, menggambarkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan variasi nada suara saat membaca, sehingga makna bacaan dapat dimengerti dengan lebih mudah,

Berdasarkan beberapa penjelasan indikator diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa pada umumnya indikator keterampilan membaca permulaan ini berfungsi untuk mengukur sejauh mana peserta didik telah menguasai keterampilan membaca sesuai dengan tahap perkembangan. Adapun indikator yang akan digunakan pada penelitian yaitu menggunakan teori dari Hadiana dkk., (2018, hlm. 218), yang terdiri dari 4 aspek, 10 indikator, sebagai berikut:

No	Indikator Keterampilan Membaca	
1.	Ketepatan	a. Kemampuan peserta didik dalam mengucapkan suara/bunyi huruf.
		b. Kemampuan dalam mengeja huruf menjadi suku kata.
2.	Lafal	a. Cara mengucapkan bunyi dalam bahasa.
		b. Kemampuan peserta didik dalam melafalkan kata dengan baik.
		c. Kemampuan untuk mengeja suku kata menjadi beberapa kata.
2.	Kutipan Intonasi	a. Kemampuan peserta didik dalam membaca intonasi yang benar
3.	Kejelasan Ucapan	a. Kemampuan dalam membedakan huruf kata yang serupa.

		b. Kemampuan untuk menghubungkan kata-kata menjadi kalimat.
		c. Kemampuan peserta didik dalam mengeja kata-kata menjadi kalimat.
		d. Kemampuan dalam mengenali simbol dari huruf vokal dan konsonan.

(Sumber: Hadiana dkk., 2018, hlm. 218)

## B. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa penelitian terdahulu yang menjadi dasar rujukan untuk melaksanakan penelitian, berikut beberapa hasil penelitian terdahulu diantaranya:

**Tabel 2.3**

### Beberapa hasil penelitian terdahulu

No	Nama/ Tahun	Judul penelitian terdahulu	Metode/subjek penelitian	Hasil penelitian
1.	Nur Maisarah (2022)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif <i>picture and picture</i> berbantuan media <i>flashcard</i> untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I MIN 32 Aceh Besar	Jenis rancangan penelitian gunakan adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Kemudian subjek ini adalah peserta didik kelas IA MIN 32 Aceh Besar yang berjumlah 23 peserta didik yang terdiri dari 14 perempuan dan 9 laki-laki, tahun ajaran 2022/2023.	Hasil penelitian melalui penerapan model pembelajaran kooperatif <i>picture and picture</i> berbantuan media <i>flashcard</i> untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik mengalami peningkatan. Hasil tes kemampuan membaca permulaan peserta didik pada pra tindakan yaitu, 43,47%, pada siklus I sebesar 56,52%, pada siklus II menjadi 65,21%, dan pada siklus III

				meningkat menjadi 86,95%. Dengan demikian penerapan model kooperatif <i>picture and picture</i> berbantuan media <i>flashcard</i> dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan.
2.	Diah Ayu Paramita (2022)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif <i>Picture and Picture</i> berbantuan media <i>Alphabet Spinner</i> Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan	Metode penelitian dilakukan menggunakan metode kuantitatif yaitu dengan <i>Quasi Eksperiment</i> . Adapun desain penelitian yang digunakan yaitu desain <i>Pre-Experimental Design</i> . Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas I SD Muhammadiyah Borobudur adalah populasi dari penelitian yang berjumlah 21 peserta didik, dan sampel yang digunakan adalah peserta didik kelas I SD Muhammadiyah Borobudur yang berjumlah 21 peserta didik.	Hasil penelitian, rata-rata peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu sebesar 30 dari rata-rata 47,5 menjadi 77,5. Berdasarkan hasil tersebut juga dapat dilihat dari signifikan menggunakan uji <i>Paired Sample T-Test</i> menunjukkan bahwa nilai Sig $0,02 < 0,05$ .
3.	Ayu Lestari (2022)	Pengaruh Model pembelajaran kooperatif tipe <i>Picture and Picture</i> berbantuan media <i>flashcard</i>	Jenis penelitian ini yaitu kuantitatif eksperimen jeni <i>Quasi Eksperiment design</i> dengan desain penelitian <i>Nonequivalent</i>	Hasil penelitian menunjukkan, terdapat perbedaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>picture and picture</i>

		terhadap pemahaman konsep rantai makanan pada peserta didik kelas V SDN 2 Sukorejo	<i>Control Group Design</i> . Dalam metode ini dilakukan subjek yang dikelompokkan menjadi 2 yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu <i>non probability Sampling</i> dengan teknik <i>purposive sampling</i> .	berbantuan media <i>flashcard</i> terhadap pemahaman konsep rantai makanan peserta didik dengan nilai signifikan $0,016 < 0,05$ dan $0,015 < 0,05$ , terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>picture and picture</i> berbantuan media <i>flashcard</i> terhadap pemahaman konsep rantai makanan peserta didik dengan taraf signifikan $0,006 < 0,05$ .
4.	Asro'I Tanjung (2021)	Pengaruh Model Kooperatif tipe <i>Picture and Picture</i> Terhadap Motivasi belajar dalam Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDIT Al-Qalam Bengkulu Selatan	Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan <i>Quasi Eksperimen</i> . Desain yang digunakan adalah pretest dan posttest group yaitu desain yang observasinya dilakukan sebelum eksperimen dan setelah eksperimen. Populasi subyek yang di teliti yaitu seluruh peserta didik kelas IV SDIT Al-Qalam Bengkulu Selatan yaitu sebanyak 40 peserta didik. Sampel yang diambil oleh peneliti menggunakan Teknik <i>Random Sampling</i> yang artinya dalam	Dari hasil uji "t" terhadap kedua kelompok dengan hasil yang diperoleh p-Value $< 5\%$ (0,05) adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar kelas eksperimen dengan hasil belajar kelas kontrol. Dalam penelitian ini ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>picture and picture</i> terhadap motivasi belajar IPS peserta didik kelas IV SDIT Al-Qalam Bengkulu Selatan.

			pengambilan sampelnya secara acak.	
5.	Eka Mey Wulandari Astuti (2024)	Pengaruh Penggunaan Media <i>Flashcard</i> Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik kelas IV SDN Kompleks IKIP	Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan <i>Quasi Eksperimen Research</i> (Penelitian Eksperimen Semu). Desain yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah <i>Nonequivalent Control Group Design</i> , dengan dua kelompok yang tidak diberikan perlakuan, sedangkan kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan yakni pembelajaran dengan menggunakan media <i>flashcard</i> . Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas IV SDN Kompleks IKIP yang terdiri atas 2 kelas dengan jumlah keseluruhan muridnya adalah 56 peserta didik, Adapun sampel yang dijadikan pada penelitian adalah dengan 27 peserta didik kelas IVA, dan 27 peserta didik kelas IVB SDN Kompleks IKIP,	Hasil penelitian statistic inferensial dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan media <i>flashcard</i> , diperoleh nilai signifikan pada kelas eksperimen 0,200 dan pada posttest 0,132, nilai signifikan yang diperoleh lebih besar dari 0.05 ( $\alpha > 0.05$ ) sehingga data tersebut terdistribusi normal. Uji homogenitas yang diperoleh Sig 0.303, nilai signifikan lebih besar dari 0.05, jadi varian antara kelas <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> adalah sama (homogen).

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah di uraikan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini, berikut persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian ini antar lain, yang pertama persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Nur Maisarah, terletak pada variabel terikat dan variabel bebas. Pada penelitian yang dilakukan oleh Nur Maisarah menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe picture and picture* dan media yang digunakan yaitu media *flashcard*. Pada penelitian ini juga menggunakan model pembelajaran yang sama. Sedangkan untuk perbedaan, subjek penelitian yang dilakukan oleh Nur Maisarah adalah peserta didik kelas kelas I, sedangkan dalam penelitian ini subjek penelitiannya peserta didik kelas II.

Persamaan pada penelitian ini yaitu dengan penelitian yang dilakukan oleh Diah Ayu Paramita terletak pada model pembelajaran yaitu model kooperatif *tipe picture and picture*. Untuk perbedaan, pada penelitian tersebut yaitu terletak pada berbantuan media, Adapun penelitian terdahulu diatas menggunakan media *Alphabet Spinner*, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media *flashcard*.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Hidayatul Iswari terletak pada model dan media yang digunakan, model yang digunakan yaitu model kooperatif *tipe picture and picture* dan media yang digunakan yaitu menggunakan media *flashcard*. Sedangkan untuk perbedaan pada penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada variabel terikat, penelitian tersebut untuk pemahaman konsep rantai makanan, sedangkan penelitian ini untuk keterampilan membaca permulaan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Rusliana terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu model kooperatif *tipe picture and picture*. Sedangkan perbedaan pada penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada media dan variabel terikat, untuk penelitian tersebut tidak menggunakan media pembelajaran sedangkan untuk penelitian ini menggunakan media *flashcard*. Adapun variabel terikat penelitian tersebut yaitu untuk motivasi belajar mata Pelajaran IPS, sedangkan penelitian ini yaitu untuk keterampilan membaca permulaan. Dengan demikian, meskipun terdapat kesamaan dalam pendekatan model pembelajaran, fokus dan alat bantu yang digunakan dalam kedua penelitian memiliki perbedaan yang cukup mencolok.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Mey Wulandari Astuti yaitu terletak pada media pembelajaran yaitu menggunakan media *flashcard*. Sedangkan perbedaan pada penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada model pembelajaran dan variabel terikat, Adapun penelitian tersebut tidak menggunakan model pembelajaran, sedangkan untuk penelitian ini menggunakan model kooperatif tipe *picture and picture*, dan variabel terikat pada penelitian tersebut adalah untuk hasil belajar IPA, sedangkan pada penelitian ini adalah untuk keterampilan membaca permulaan.

Berdasarkan kepada penelitian relevan yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengaruh model kooperatif tipe *picture and picture* dengan berbantuan media *flashcard* dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh pendidik untuk keterampilan membaca permulaan peserta didik. Hasil penelitian dalam penelitian yang telah dilakukan oleh para ahli di atas menunjukkan bahwa kombinasi pendekatan yang nyata dalam tingkat partisipasi peserta didik. Hal ini dikarenakan pengaruh model kooperatif tipe *picture and picture* dan media *flashcard* di nilai dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan.

### **C. Kerangka Pemikiran**

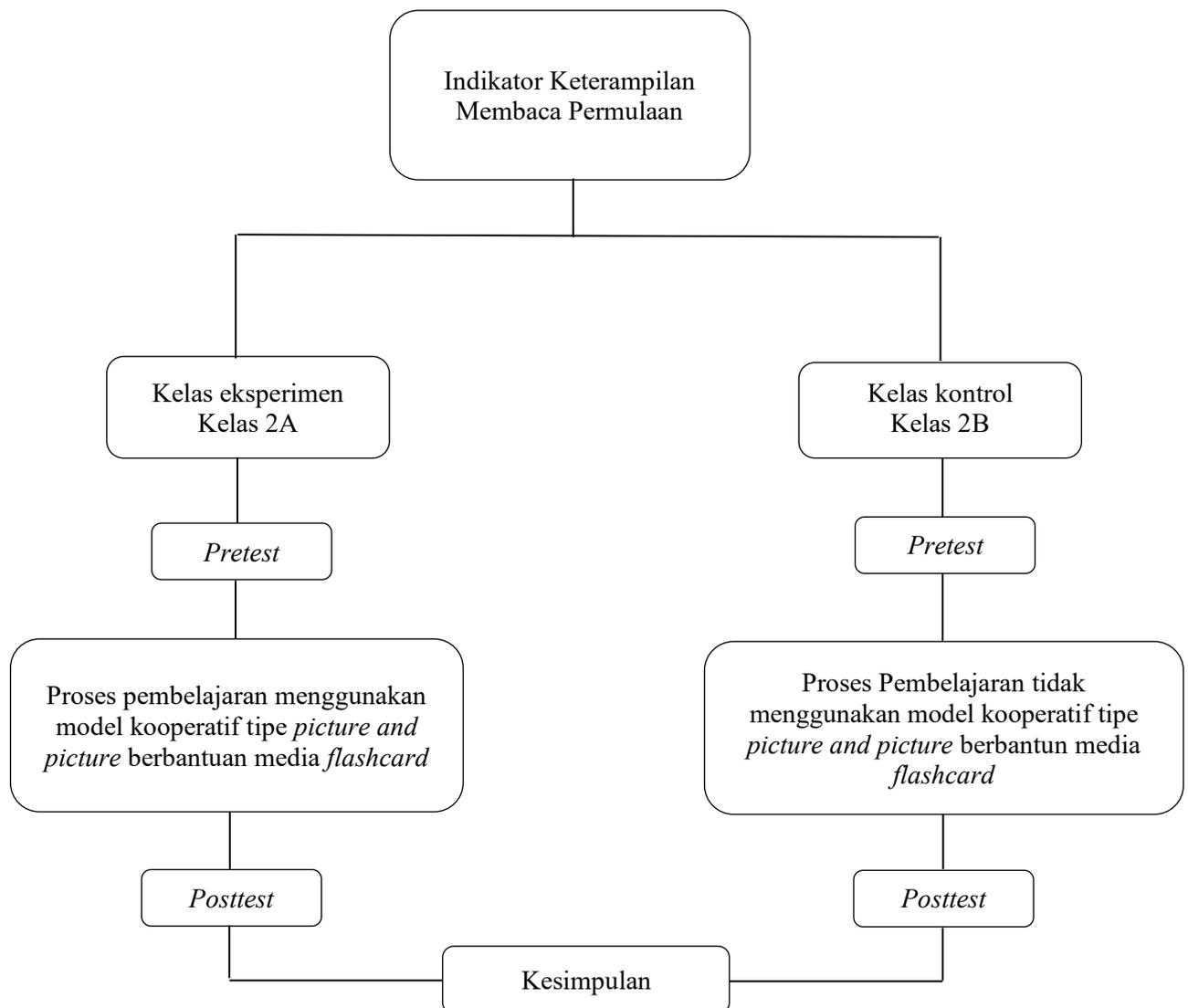
Kerangka berpikir bisa diartikan sebagai fondasi pemikiran yang mengintegrasikan teori, data nyata dari lapangan, hasil pengamatan, serta referensi literatur, setiap variabel yang akan di teliti dijelaskan secara mendetail dan dilaraskan dengan permasalahan yang sedang dibahas oleh para penelitian (Syahputri dkk., 2023, hlm. 40). Menurut Annita Sari, (2023, hlm. 71), mendefinisikan bahwa kerangka berpikir adalah elemen penting dalam sebuah penelitian, yang mengungkapkan bagaimana peneliti berkembang.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kerangka berpikir merupakan fondasi pemikiran dalam penelitian yang mengintegrasikan teori, data lapangan, dan literatur untuk menjelaskan hubungan antar variabel. Dengan demikian, dapat diasumsikan bahwa model kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *flashcard* akan memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas II SD Pasundan 3 Bandung. Khususnya pada pelafalan, pengenalan, dan pemahaman kata.

Pada penelitian ini, variabel yang di teliti adalah keterampilan membaca permulaan. Keterampilan membaca permulaan sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada tahap awal anak belajar membaca. Dengan keterampilan ini, peserta didik dapat mulai mengenali huruf, suku kata, hingga mampu membaca kata dan kalimat sederhana. Berikut kerangka berpikir dalam penelitian ini, penelitian eksperimen yang menerapkan model kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas II SD Pasundan 3 Bandung. Peneliti menentukan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol, kemudian, diadakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal kedua kelas tersebut, setelah itu proses pembelajaran dilakukan empat kali pertemuan.

Bagi kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan model kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *flashcard*, sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan *posttest* untuk mengukur pemahaman keterampilan membaca permulaan peserta didik terhadap materi pembelajaran. *posttest* tersebut akan dibandingkan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, setelah seluruh proses pembelajaran selesai dilaksanakan, kedua kelas diberikan *posttest* yang bertujuan untuk mengukur pemahaman keterampilan membaca permulaan peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan, hasil *posttest* dari kedua kelas kemudian dibandingkan untuk mengetahui adanya perbedaan keterampilan membaca permulaan.

Penerapan model dan media yang digunakan dengan kombinasi strategi visual dan Kerjasama kelompok, peserta didik lebih mudah memahami isi bacaan secara bertahap, mulai dari mengenali huruf hingga membaca kalimat sederhana. Hal ini sejalan dengan tujuan utama pembelajaran membaca permulaan, yaitu menumbuhkan minat baca sejak dini dan membekali peserta didik dengan dasar literasi yang kuat. Dalam proses pembelajaran peserta didik dilatih untuk berkolaborasi, berdiskusi. Dengan demikian, akan diketahui apakah model kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *flashcard* efektif terhadap keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas II SD Pasundan 3 Bandung, kerangka ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



**Gambar I Skema Kerangka Pemikiran**

#### **D. Hipotesis Penelitian**

##### **1. Asumsi**

Asumsi atau anggapan dasar merupakan pemikiran awal yang berfungsi sebagai landasan dalam suatu penelitian, asumsi ini secara tidak langsung tercermin dalam paradigma, sudut pandang, serta kerangka teori yang dipilih oleh peneliti (Rahmawati, 2023, hlm. 29). Asumsi pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik lebih tinggi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *flashcard* dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *flashcard*.

## 2. Hipotesis Penelitian

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Dalam konteks ini terdapat dua parameter populasi yang ingin dibandingkan.

$\mu_1$  : Pengaruh keterampilan membaca permulaan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture*.

$\mu_2$  : Pengaruh keterampilan membaca permulaan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh keterampilan membaca permulaan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *flashcard* dengan peserta didik yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *flashcard*.

$H_a$  : Terdapat pengaruh keterampilan membaca permulaan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *flashcard* dengan peserta didik yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *flashcard*.