

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Definisi model memiliki arti pola utuh atau menyeluruh terhadap suatu yang akan dilakukan dari sisi etimologis. Model ini merupakan sebuah gambaran atau representasi jika dilihat dari sisi kata benda. Model juga berarti sebuah contoh dari kata sifatnya dan model memiliki arti memperagakan jika dilihat dari sisi kata kerjanya. Model juga berarti prosedur yang memperagakan alur atau tahapan kerja jika dilihat dari sisi penelitian (Samala dkk., 2022, hlm. 2796). Sejalan dengan hal tersebut Muthmainnah dkk., (2022, hlm. 57) Menjelaskan bahwa model dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yaitu memandu guru dalam melaksanakan kegiatan yang bersifat intruksional dan model dapat diartikan sebagai tiruan dari objek asli atau pola alur kerja.

Pengertian model pembelajaran secara ringkas ada beberapa pendapat. Menurut Sholeh (2024, hlm. 50) model pembelajaran merupakan suatu konsep pembelajaran yang meliputi strategi, metode, teknik, pendekatan dan taktik pembelajaran. Selanjutnya Sudrajat dkk., (2024, hlm. 146) menyebutkan bahwa definisi model pembelajaran memiliki arti suatu rencana atau model yang berisi gambaran proses rinci dan dalam menciptakan situasi lingkungan agar memungkinkan peserta didik dapat melakukan interaksi selama terjadi proses pembelajaran, adanya perubahan dan perkembangan pada diri anak.

Secara rinci Mutmainnah dkk., (2022, hlm. 12) telah menjelaskan pengertian model pembelajaran secara rinci. Maka pengertian model pembelajaran di atas dapat dipahami bahwa a) model pembelajaran merupakan kerangka dasar pembelajaran yang bervariasi substansi isi dari mata pelajarannya; b) model pembelajaran memiliki landasan filosofis dan pedagogis yang timbul dalam beragam bentuk dan variasinya. Model pembelajaran memiliki strategi, pendekatan, metode dan prosedur yang lebih luas wilayah cakupannya. Samala dkk., (2022, hlm. 2796) juga menjelaskan secara rinci

bahwa kurikulum, buku, komputer, film adalah contoh perangkat pembelajaran dari suatu pola model pembelajaran yang direncanakan dan dijadikan pedoman dalam pembelajaran di kelas. Model pembelajaran adalah gambaran prosedur dari sebuah kerangka konseptual dari permulaan sampai akhir secara tersistem agar pendidik dapat menggapai tujuan sekaligus sebagai pedoman atau acuan dalam aktivitas pembelajaran yang meliputi metode, strategi, taktik dan teknik.

Berdasarkan beberapa definisi model pembelajaran tersebut, dapat diartikan model pembelajaran adalah sebuah kerangka konsep-konsep dan pola sistematis yang berfungsi sebagai acuan operasional bagi pendidik dalam perencanaan serta pelaksanaan aktivitas proses belajar. Model pembelajaran merupakan pola-pola yang tersusun secara sistematis yang dipergunakan oleh pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas dari awal sampai akhir pembelajaran. Dari model pembelajaran yang telah dipilih pendidik, selanjutnya pendidik dapat menentukan perangkat ajar seperti modul ajar, lembar kerja peserta didik, media belajar, materi pembelajaran dan menentukan evaluasi pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik dapat menjadi pendorong tercapainya tujuan pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran yang tepat memungkinkan pendidik untuk menentukan perangkat ajar dan media pembelajaran yang tepat. Secara etimologis, model ini berperan sebagai wadah besar yang mengintegrasikan seluruh komponen instruksional mulai dari pendekatan, strategi, metode, hingga teknik pembelajaran secara utuh. Sebagai sebuah representasi ideal, model pembelajaran tidak hanya memandu alur kerja di dalam kelas akan tetapi juga menjadi dasar dalam menentukan perangkat pendukung seperti media (buku, film, komputer) dan kurikulum yang sesuai.

b. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Sebuah model pembelajaran yang ideal seharusnya memiliki landasan teoretis yang kuat agar pendidik dapat lebih selektif dalam memilih dan menerapkan model serta kebutuhan kurikulum yang paling relevan dengan karakteristik siswa. Model pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran mempunyai ciri-ciri sebagai berikut (Sogianor, 2022, hlm. 104):

- 1) Berlandaskan teori belajar dan pendidikan dari para ahli yang kompeten.
- 2) Menjadi referensi dalam perbaikan aktivitas pembelajaran di kelas.
- 3) Memiliki misi dan pendidikan spesifik.
- 4) Terapan model pembelajaran yang berdampak.
- 5) Terdapat tahapan-tahapan model; (a) *syntax* atau urutan tahapan pembelajaran ; (b). sistem sosial; (c) prinsip atau konsep reaksi; dan (d) sistem penunjang.
- 6) Pedoman model dalam desain instruksional seperti membuat persiapan.

Ciri-ciri model pembelajaran menurut Maulfani, Rahmad, dan Sulistyowati (2023, hlm. 62) menyebutkan bahwa setiap model memiliki karakteristik unik sebagai pembeda dengan model lain yang secara umum terdiri dari beberapa aspek sebagai berikut::

- 1) Model dirancang untuk menetapkan tujuan pembelajaran yang sistematis, terukur dan spesifik guna membimbing peserta didik menuju kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Model memiliki orientasi berbagai arah yang menitikberatkan aktivitas komunikasi guru dan murid secara aktif, antar siswa, begitu pula antara siswa dan media edukasinya.
- 3) Model menggunakan strategi yang melibatkan siswa untuk membangun pengetahuan dan pemahaman secara mandiri baik dalam kolaborasi aktivitas diskusi, eksperimen, dan kerja kelompok.
- 4) Model mengintegrasikan media dan sumber belajar hingga simulasi permainan guna memberikan ruang eksplorasi siswa terhadap materi sesuai dengan gaya belajarnya.
- 5) Model mengadopsi pendekatan berbasis masalah dengan memanfaatkan pembelajaran kontekstual pada kehidupan nyata sehingga melatih kecakapan berpikir kritis dan strategi pemecahan masalah secara taktis.
- 6) Model menyatukan sistem penilaian dari berbagai aspek menuju kompetensi yang terukur pada instrumen seperti penugasan tertulis, presentasi, pengerjaan proyek , penilaian berkesinambungan, hingga diskusi kelompok ketika proses pembelajaran.

- 7) Model di desain fleksibel dan adaptif sehingga memiliki keluwesan dalam penyesuaian dan kebutuhan peserta didik sebagai jembatan diferensiasi individual di dalam kelas.
- 8) Model pembelajaran sepanjang hayat di arahkan untuk memberikan motivasi belajar jangka panjang sehingga peserta didik memiliki kemandirian.

Menurut Muthmainnah dkk.,(2022, hlm. 16) ciri-ciri model pembelajaran yaitu memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 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) sistem sosial yang terlibat dalam proses belajar, dan d) sistem 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 diperoleh peserta didik dari pengalaman belajar yang mereka pelajari dalam kehidupan.

Menurut Putri (2023, hlm. 2) menyebutkan bahwa model pembelajaran memiliki ciri khusus yaitu 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. Beragam model pembelajaran menekankan pentingnya interaksi, baik antara pendidik dan peserta didik, antar peserta didik, maupun antara peserta didik dengan sumber belajar, interaksi ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman dan mendukung

proses pembelajaran yang lebih aktif. 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 ketika proses pembelajaran.

Menurut Soleh (2024, hlm. 72) 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, model pembelajaran mendekatkan pendekatan berbasis masalah, di mana peserta didik dihadapkan pada tantangan atau permasalahan nyata yang perlu mereka selesaikan dalam proses belajar. 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.

Sudrajat dkk.,(2024, 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 yang berfungsi sebagai panduan yang digunakan dalam proses pengajaran di kelas. Berdasarkan dua teori mengenai ciri-ciri model pembelajaran tersebut maka dapat disimpulkan model pembelajaran yang ideal pada dasarnya merupakan sebuah kerangka instruksional yang berdiri di atas landasan teoretis kuat dan memiliki komponen operasional yang utuh mulai dari urutan langkah sistematis (*syntax*), sistem sosial, hingga sistem pendukung yang memadai. Ciri-ciri utamanya ditandai dengan memiliki tujuan pendidikan yang spesifik serta kemampuannya dalam menciptakan ekosistem belajar yang aktif, konstruktif, dan kolaboratif

melalui pemanfaatan sumber belajar yang beragam. Ciri model pembelajaran berupa urutan sistematis (*syntax*) jika diterapkan secara konsisten oleh pendidik memungkinkan terciptanya suasana belajar mengajar di kelas yang kondusif, pendidik dapat manajemen kegiatan pembelajaran di kelas secara terstruktur dan terarah agar pencapaian tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal, sedangkan dari sisi peserta didik memungkinkan untuk dapat mengikuti pembelajaran secara terarah dan meningkatkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Adaptasi terhadap kebutuhan individual peserta didik dan sistem evaluasi yang variatif menjadikan model pembelajaran tidak hanya memiliki fungsi sebagai pedoman bagi pendidik dalam menyusun desain instruksional. Setiap model pembelajaran mempunyai ciri khusus dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya. Sedangkan ciri umum yang biasanya terdapat dalam model pembelajaran yaitu adanya tujuan pembelajaran yang terarah, adanya interaksi antara peserta didik dan pendidik, maupun interaksi antar peserta didik juga adanya penggunaan perangkat ajar yang beragam untuk peserta didik.

c. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Perencanaan dalam menentukan model pembelajaran merupakan langkah penting sebelum melakukan proses belajar mengajar karena dapat digunakan sebagai dasar dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, partisipatif dan berorientasi pada pencapaian kompetensi bagi peserta didik. Menurut Putri (2023, hlm. 23) membagi jenis-jenis model pembelajaran menjadi lima model pembelajaran yaitu: a). model *discovery/inquiry*; b) model berbasis masalah; c) model kontekstual; d) model kooperatif; dan e) berbasis proyek.

Selanjutnya Rokhimawan, Badawi, dan Aisyah (2022, hlm. 2080–2084) menyebutkan jenis-jenis pembelajaran terdapat lima jenis yaitu terdiri dari: a) model pembelajaran *discovery*; b) model pembelajaran *inquiry*; c) model pembelajaran berbasis proyek; d) model pembelajaran berbasis permasalahan; dan e) model pembelajaran kooperatif. Berdasarkan pendapat Rokhimawan, Badawi dan Aisyah (2022, hlm. 171) menyatakan bahwa model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik ketika pembelajaran di dalam kelas yang dapat diikuti oleh peserta didik dapat dibagi menjadi enam model pembelajaran yaitu: a) *discovery*; b) *inquiry*; c) kontekstual; d) berbasis proyek; e) berbasis

permasalahan; dan f) kooperatif. Model pembelajaran *discovery* adalah model yang fokus pada inventori, konstruksi dan eksplorasi lewat proses penyelidikan sehingga siswa aktif berpartisipasi untuk memperoleh informasi, pola dan pemahaman (Putri, 2023, hlm. 3). Menurut Muthmainnah (2022, hlm. 80) menyebutkan bahwa model pembelajaran *discovery* merupakan pembelajaran mandiri bagi peserta didik dalam suatu kegiatan yang memungkinkan berdiskusi dan mencoba sehingga dapat meningkatkan potensi diri. Kegiatan dari model *discovery* mengarahkan pada kemampuan peserta didik untuk mencari informasi, menyelidikinya dan membuat suatu rumusan atau formula dari pola-pola yang diperoleh (Muthmainnah dkk., 2022, hlm. 62). Selanjutnya Asmara & Septiana (2023, hlm. 76) menyebutkan mengemukakan bahwa strategi edukasi untuk melatih kapasitas partisipasi aktif siswa selama kegiatan instruksional merupakan bagian dari model pembelajaran *inquiry*. Metode ini merupakan pengembangan dari metode *discovery* yang menitikberatkan pada eksplorasi sedangkan *inquiry* fokus penelusuran substansi materi dan investigasi mandiri.

Model pembelajaran kontekstual merupakan model yang menerapkan konteks secara situasional maupun nyata pada proses pembelajarannya. Menurut Putri (2023, hlm. 16), model ini menegaskan pentingnya hubungan antara kehidupan nyata siswa dengan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat melihat relevansi dan aplikasi praktis dari apa yang dipelajarinya. Menurut Rifky dkk., (2024, hlm. 123) menyebutkan bahwa Pembelajaran kontekstual adalah pendekatan dalam Pendidikan di mana materi pembelajaran disajikan dalam konteks yang relevan dan bermakna bagi permasalahan dalam kehidupan siswa.

Model pembelajaran basis proyek merupakan model pembelajaran yang memiliki fokus pada aktivitas peserta didik agar dapat memahami suatu prinsip dan konsep dengan melakukan penelitian yang menyeluruh mengenai suatu masalah dan menggali solusi yang efisien dan peserta didik belajar dengan mandiri serta hasil dari pembelajaran ini berbentuk produk (Asmara & Septiana, 2023, hlm. 132). Menurut Putri (2023, hlm. 6) menyebutkan bahwa model pembelajaran basis proyek merupakan model pembelajaran yang mendorong keterlibatan siswa dalam kegiatan proyek yang diintegrasikan dalam penelitian, perencanaan dan penciptaan sesuatu yang kongkrit. Dalam model ini peserta

didik melaksanakan aktivitas kegiatan dengan aktif untuk melakukan penyelesaian proyek dan memiliki tujuan pengembangan terhadap pemahaman konsep, kemampuan kolaboratif dan keterampilan lainnya. Model pembelajaran yang memiliki basis masalah juga disebut sebagai *problem based learning* (PBL), adalah model pembelajaran yang bertitik pusat pada pemecahan masalah kongkrit. Putri (2023, hlm. 4) menyebutkan bahwa peserta didik dihadapkan mengenai permasalahan yang menantang dan autentik, yang sehingga dapat mendorong peserta didik untuk dapat aktif mencari solusi kolaborasi, penyelidikan dan refleksi. Selanjutnya Rifky dkk., (2024, hlm. 7) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis masalah menempatkan peserta didik dalam situasi di mana mereka harus mencari solusi atas masalah yang diberikan, sering kali dalam konteks kehidupan nyata yang mereka alami. Mereka harus mengidentifikasi masalah, dapat mengumpulkan informasi, belajar menganalisis, dan berusaha menemukan solusi yang sesuai. Strategi ini membantu peserta didik agar dapat mengembangkan keterampilan dalam berpikir analitis, kritis, kreatif, dan mengaktifkan keterampilan untuk dapat memecahkan masalah serta memungkinkan peserta didik memiliki pemahaman secara mendalam dan menyeluruh tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari.

Model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran aktif yang menekankan aktivitas siswa bersama-sama secara berkelompok dan tidak individual (Tabrani & Amin, 2023, hlm. 200). Sejalan dengan Putri (2023, hlm. 6) menyebutkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang mengarahkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling bekerja sama demi mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan bersama. Penerapan model ini mengharuskan siswa untuk bekerja sama, memecahkan masalah bersama dengan sumbangsih cara berpikir peserta didik dalam kelompok agar tujuan akhir dari pembelajaran dapat tercapai.

Penelitian ini memilih model pembelajaran kooperatif karena peserta didik berpartisipasi aktif mencurahkan segala kemampuannya seperti menemukan dan mencari solusi pemecahan masalah. Selain itu, peserta didik dilatih untuk mengambil keputusan yang efisien, berkomunikasi, berpikir logis,

dan bekerja sama. Hal ini akan memicu sesama peserta didik untuk berkolaborasi, mengasah kemampuan berpikir secara kritis, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi dalam pembelajaran secara bersama-sama. Jenis model pembelajaran dipilih menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Model pembelajaran kooperatif dilaksanakan melalui pembagian peserta didik menjadi kelompok-kelompok belajar kecil, setiap individu didorong dapat berpartisipasi aktif dan bekerja sama dalam kelompok. Dalam model pembelajaran kooperatif pendidik bertindak sebagai fasilitator agar peserta didik terbiasa memecahkan masalah belajar secara mandiri. Model pembelajaran kooperatif yang dilakukan pendidik dengan membagi kelas menjadi kelompok-kelompok belajar kecil, mengatur tempat duduk peserta didik agar dapat berdiskusi dan mengerjakan tugas kelompok yang diberikan oleh pendidik. Penggunaan jenis model pembelajaran kooperatif ini dapat mendorong peningkatan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran, peserta didik diarahkan untuk dapat berkomunikasi dengan teman sebaya khususnya teman dalam satu kelompok untuk mengutarakan pendapat.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian & Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Definisi model pembelajaran kooperatif menurut Tabrani & Amin (2023, hlm. 13), adalah model yang dalam rangka mencapai tujuannya menggunakan proses yang bersifat kolaboratif dalam kelompok-kelompok kecil. Model kooperatif dapat memicu peningkatan kapabilitas psikomotorik, kognitif, dan afektif secara efektif dan seimbang baik secara individu maupun pada saat kolaborasi aktif. Selain itu, kecakapan individu dapat diintegrasikan sebagai fondasi dasar peserta didik di masyarakat. Menurut pendapat Rifky dkk., (2024, hlm. 66) menyebutkan bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki perbedaan yaitu dari sisi kegiatan melalui belajar dan kerjasama kelompok.

Model pembelajaran kooperatif memiliki tiga tujuan yaitu. meningkatkan prestasi akademik siswa, penerimaan semua aspek terhadap perbedaan individu, dan pengembangan dalam keterampilan sosial (Salamun dkk., 2023, hlm. 47). Pendapat lain menurut Sogianor (2022, hlm. 107) menyebutkan bahwa tujuan dalam pembelajaran kooperatif dibedakan menjadi:

- 1) Individual yaitu seseorang yang menentukan keberhasilannya sendiri.
- 2) Kompetitif yaitu seseorang yang berhasil menggapai kesuksesannya setelah bersaing mengalahkan orang lain.
- 3) Kooperatif yaitu seseorang yang mencapai keberhasilannya dengan cara menjadi bagian atau kolaborasi dengan orang lain.

Secara rinci, model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tujuan dijelaskan sebagai berikut (Simamora, Aprido dan Bernado, 2024, hlm. 6–7)

- 1) Pencapaian hasil belajar.

Model pembelajaran kooperatif tidak hanya berfokus pada pencapaian target sosial, tetapi juga dirancang untuk mendongkrak capaian akademik siswa. Para pakar menilai bahwa pendekatan ini sangat efektif dalam membantu siswa menguasai materi yang kompleks. Melalui kerja kelompok, manfaat akademis dapat dirasakan secara merata oleh siswa dengan kemampuan tinggi maupun rendah. Siswa berkemampuan lebih dapat bertindak sebagai tutor bagi rekannya yang kesulitan. Aktivitas pengajaran sejawat ini justru memperkuat pemahaman akademis siswa berkemampuan tinggi, karena mereka dituntut untuk menganalisis hubungan antar-konsep secara lebih mendalam saat menjelaskan.

- 2) Penerimaan terhadap keragaman individu

Dampak signifikan berikutnya dari implementasi pembelajaran kooperatif adalah terciptanya inklusivitas dan penerimaan yang tinggi terhadap keberagaman. Keberagaman status sosial, ras, latar belakang, kemampuan, keterbelakangan fisik dan mental dihargai dalam model ini. Walaupun banyak keragaman yang berbeda, peserta didik saling ketergantungan atau bekerjasama.

- 3) Pengembangan keterampilan sosial

Aspek krusial ketiga dari model pembelajaran kooperatif adalah penanaman kecakapan dalam berkolaborasi dan bekerja sama pada diri peserta didik. Kompetensi tersebut memegang peranan vital dalam kehidupan bermasyarakat. Realitasnya, sebagian besar aktivitas di dunia kerja orang dewasa dijalankan dalam ekosistem organisasi yang menuntut saling ketergantungan, terlepas dari keberagaman latar belakang budaya yang ada. Beberapa orang baik muda maupun dewasa masih memiliki kelemahan dalam keterampilan sosialnya. Hal ini dibuktikan dengan terjadinya gesekan sosial

seperti perbedaan pendapat yang mengarah ke pertikaian dan kekerasan. Selain itu ada juga yang menampilkan respons negatif atau keluhan sewaktu diinstruksikan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan dalam situasi kooperatif dan menumbuhkan kemampuan bekerja sama dengan siswa lain. Berdasarkan pemaparan tersebut, model pembelajaran fokus pada aktivitas kolaboratif untuk mencapai tujuan akademik dan memecahkan masalah secara kolektif meskipun dalam kelompok kecil. Model ini tidak hanya berfokus pada peningkatan prestasi akademik dan pemahaman konsep sulit melalui mekanisme tutorial teman sebaya, tetapi juga bertujuan membangun ketergantungan positif di mana keberhasilan individu berkaitan erat dengan keberhasilan kelompoknya. Model ini dapat menumbuhkan toleransi terhadap keragaman ras, budaya, dan kemampuan, serta membekali siswa dengan menguasai keterampilan sosial dan kolaborasi yang esensial untuk berinteraksi secara harmonis dalam kehidupan masyarakat. Model pembelajaran kooperatif mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam pemecahan tugas kelompok yang diberikan oleh pendidik. Selain mencari jawaban dari tugas kelompok, dalam model pembelajaran kooperatif tiap individu di dalam kelas dapat memperoleh kesempatan untuk dapat belajar mengekspresikan pendapat di hadapan teman sekelompok, melatih keterampilan bekerja sama juga melatih keterampilan sosial seperti kemampuan bekerja sama, melatih empati, meningkatkan sikap disiplin juga belajar manajemen waktu yang dapat dipelajari dan dilatih selama proses belajar berlangsung di kelas.

Model pembelajaran kooperatif pelaksanaannya dengan membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil, peserta didik didorong untuk dapat berpartisipasi aktif di dalam kelompok. Penerapan model pembelajaran ini melatih siswa untuk dapat melaksanakan kerja sama, melatih keterampilan lain seperti keterampilan sosial, melatih toleransi dan menumbuhkan empati, juga melatih untuk dapat menyelesaikan masalah belajar secara mandiri.

b. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Karakteristik dalam pembelajaran kooperatif merupakan tipe pembelajaran menekankan pada interaksi dan aktivitas antara siswa dengan siswa untuk saling memotivasi dan membantu dalam memahami suatu materi pelajaran (Prasetyaningtyas, 2024, hlm. 6). Sedangkan menurut Isha & Hambali

(2024, hlm. 342) menyebutkan bahwa karakteristik pembelajaran kooperatif mendorong diri siswa untuk menolong, membantu dan mendorong satu sama lain terhadap proses pembelajaran dari guru mata pelajaran. Sejalan dengan pendapat Syarifuddin & Utari (2022, hlm. 162) model pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik yang menunjang adanya interaksi belajar antar peserta didik ketika pembelajaran di dalam kelas berlangsung sehingga dapat melibatkan keterlibatan peserta didik secara aktif. Sedangkan menurut Sogianor (2022, hlm. 106) menyebutkan secara ringkas bahwa pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik atau ciri-ciri yaitu ditandai dengan adanya saling ketergantungan sesama anggota secara positif, terbukanya ruang dialog melalui interaksi langsung, menitikberatkan pada akuntabilitas atau tanggung jawab secara personal yang diperoleh dari evaluasi pengukuran individu di dalam kelompok. Selain itu, karakteristik model ini disertai dengan kecakapan individu, asesmen kelompok dan pengelolaan internal kelompok yang dinamis. Karakteristik pembelajaran kooperatif juga mencakup akuntabilitas individual yang diukur melalui penguasaan materi setiap peserta didik dalam anggota dan evaluasi kelompok secara berkala. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pendidik dapat tercapai secara efisien dan optimal.

Pendapat lain menurut Salamun dkk., (2023, hlm. 45) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki empat karakteristik yaitu :

1) Pembelajaran secara tim

Karakter utamanya adalah bekerja sama dalam proses pembelajaran secara kelompok sehingga pengetahuan dalam kelompok tersebut menjadi sama karena setiap anggota saling mendukung untuk mencapai satu tujuan.

2) Didasarkan pada manajemen kooperatif

Karakter manajemen ini bersifat kooperatif yang merupakan manifestasi perencanaan yaitu merencanakan kegiatan, organisasi yaitu melibatkan suatu struktur organisasi, dan kontrol yaitu upaya memberikan kepastian kegiatan berjalan sesuai rencana dan target yang akan dicapai .

3) Kemauan untuk bekerja sama

Karakter bekerja sama berarti menjaga kebersamaan dalam kelompok sehingga pembelajaran akan optimal dan sesuai tujuan dan target.

4) Keterampilan bekerja sama

Karakter keterampilan dalam bekerja sama yaitu peserta didik secara berkelompok mampu berinteraksi dan berkomunikasi antar anggota di dalam tim yang sudah ditentukan atau dibentuk sebelumnya dipandu oleh pendidik. Berdasarkan uraian karakteristik pembelajaran kooperatif tersebut menggambarkan bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik utama yaitu aspek bekerja sama secara aktif dan bersinergi positif untuk mencapai tujuan. Karakteristik pembelajaran kooperatif adalah adanya kerjasama peserta didik dalam kelompok untuk memecahkan masalah belajar secara mandiri. Peserta didik didorong agar bisa menempatkan diri dalam menjalankan peran dalam kelompok juga berpartisipasi aktif mengemukakan pendapat dan menyampaikan solusi penyelesaian masalah pembelajaran.

Dalam pembelajaran kooperatif tiap peserta didik mempunyai peran masing-masing, jika peran tiap peserta didik dapat menciptakan kerja sama yang kondusif maka penyelesaian tugas kelompok yang dibebankan kepada kelompok akan semakin cepat diselesaikan. Keberhasilan tim sangat bergantung pada motivasi serta keterampilan setiap anggota untuk bekerja sama. Model ini mengintegrasikan manajemen kooperatif yang terstruktur melalui fungsi perencanaan, organisasi, dan kontrol untuk memastikan siswa memperoleh pengetahuan yang setara melalui komunikasi kelompok yang intensif mencakup akuntabilitas individual yang diukur. Karakteristik model pembelajaran kooperatif berfokus pada keberhasilan peserta didik dalam mengelola tim.

Dalam model pembelajaran tipe ini peserta didik dituntut untuk mampu berkomunikasi dalam tim untuk mencari jawaban masalah yang ditugaskan dalam kelompok. Tiap individu dalam model pembelajaran model kooperatif masing-masing memiliki peran dan sifat saling ketergantungan dalam penyelesaian masalah kelompok, jika tiap individu mampu bekerja sama dan menciptakan suasana kerja kelompok yang kondusif maka tugas yang dibebankan kepada kelompok akan semakin cepat terselesaikan. Dalam model pembelajaran kooperatif pendidik bertugas sebagai fasilitator bagi peserta didik, sedangkan partisipasi aktif dari masing-masing peserta didik dalam keanggotaan kelompok adalah penentu ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif diawali dengan penyampaian tujuan, motivasi dan pemberian materi oleh pendidik (Sumardi, 2021, hlm. 172) Sedangkan menurut Tabrani & Amin (2023, hlm. 205) menjelaskan pembelajaran kooperatif memiliki prosedur dan langkah-langkah tahapan yang seharusnya dilalui. Prosedur pembelajaran kooperatif terdiri dari:

1) Penjelasan materi.

Tahap awal berupa penjelasan materi oleh pendidik yang bertujuan agar peserta didik paham terhadap materi yang disampaikan mulai dari permulaan hingga memahami secara optimal materi pembelajaran secara berkelompok.

2) Belajar dalam kelompok.

Tahap belajar dalam kelompok terjadi ketika pendidik melihat peserta didik telah siap beraktivitas secara kelompok atau tim. Pada kondisi ini, peserta didik mulai berdiskusi tentang masalah dan pemecahan masalah.

3) Penilaian.

Tahap penilaian ini menggunakan tes atau kuis yang merupakan instrumen untuk menilai baik secara individu maupun kelompok. Hasil ini merupakan gambaran kemampuan, kompetensi dan capaian individu dan kelompok dalam mewujudkan satu target tujuan sekaligus sebagai evaluasi.

4) Pengakuan tim.

Tahap ini merupakan suatu langkah pemberian penghargaan terhadap kelompok atau tim yang berhasil mewujudkan tujuan dan targetnya. Selain itu, pengakuan tim merupakan upaya memotivasi kelompok lain.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif menurut Sogianor (2022, hlm. 107) terdapat enam fase tahapan yang dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Fase I adalah pendidik mengawali pembelajaran dengan memaparkan target capaian yang harus diraih oleh peserta didik sekaligus memberikan stimulus motivasi agar mereka siap belajar dan mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Fase II adalah pengenalan materi atau transfer informasi dilakukan oleh guru melalui metode demonstrasi visual maupun penyediaan literatur bacaan bagi siswa melalui bahan ajar yang telah dipersiapkan oleh pendidik.

- 3) Fase III adalah guru mengarahkan siswa mengenai teknis pembagian kelompok kooperatif serta memfasilitasi proses transisi ruang kelas agar berjalan secara kondusif dan sistematis selama proses belajar berlangsung.
- 4) Fase IV adalah saat aktivitas diskusi berlangsung, guru berperan aktif memberikan bimbingan dan asistensi kepada setiap tim dalam menyelesaikan tugas mereka secara berkelompok dan mencari solusi jawaban.
- 5) Fase V adalah penilaian guru terhadap substansi materi pemahaman siswa, yang dapat diwujudkan melalui presentasi hasil kerja diskusi oleh perwakilan masing-masing kelompok di depan kelas secara aktif.
- 6) Fase VI adalah langkah terakhir diselesaikan dengan pemberian penghargaan oleh guru, baik atas kerja keras personal maupun capaian kolektif yang berhasil diraih kelompok, memberikan apresiasi dan motivasi kepada siswa.

Adapun kegiatan siswa adalah menyimak dan memperhatikan guru pada fase I dan II, kemudian pembentukan kelompok pada fase III sesuai perintah guru dan melanjutkan sesi diskusi di fase IV. Terakhir, guru memberikan pertanyaan untuk dijawab peserta didik dalam kelompok-kelompok serta memberikan pengakuan atau penghargaan bagi kelompok terbaik (Tabrani & Amin, 2023, hlm. 206). Tahapan selanjutnya melibatkan pengorganisasian siswa ke dalam tim atau kelompok-kelompok kecil untuk berdiskusi, bertukar informasi, dan mendalami materi dengan bimbingan guru guna memastikan proses belajar mengajar berjalan efisien (Sulian dkk., 2024, hlm. 42). Berdasarkan uraian prosedur dan langkah tersebut, disimpulkan bahwa prosedur pembelajaran kooperatif diawali dengan penyampaian tujuan, pemberian motivasi, serta penjelasan materi kepada peserta didik yang dilaksanakan oleh guru sebagai fondasi bagi peserta didik sebelum bekerja dalam kelompok.

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif dimulai dengan pendidik menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran kepada peserta didik, selanjutnya peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil menyesuaikan kebutuhan belajar dan juga karakteristik dari siswa, pendidik menjelaskan aturan-aturan kelompok dan menyampaikan instruksi dalam penyelesaian lembar kerja peserta didik melalui kerjasama kelompok. Langkah selanjutnya pendidik dapat melaksanakan observasi dan penilaian kepada

peserta didik. Langkah terakhir adalah pendidik memberikan apresiasi kepada peserta didik yang telah berhasil menyelesaikan tugas dengan tepat, juga memberikan motivasi dan penguatan bagi peserta didik yang belum tepat dalam menjawab. Seluruh rangkaian ini diakhiri dengan fase evaluasi secara individu maupun secara kelompok. Setelah itu melakukan kegiatan pemberian penghargaan atau pengakuan tim sebagai bentuk apresiasi terhadap hasil belajar.

Langkah-langkah dalam model pembelajaran terdiri dari beberapa fase yang tertuang dalam modul ajar dan diterapkan dari awal sampai pada akhir proses pembelajaran yang disusun oleh pendidik agar tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat berhasil tercapai secara optimal. Pada fase awal pendidik menyampaikan target pembelajaran yang ingin dicapai kepada siswa, fase berikutnya penyampaian materi, mengarahkan teknis tugas kelompok, mendorong peran aktif siswa selama diskusi dalam kelompok, mendorong kemampuan siswa untuk dapat melakukan presentasi hasil tugas kelompok dan di akhir pendidik memberikan apresiasi dengan memberikan penghargaan.

d. Jenis-Jenis Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa jenis dan menurut Muthmainnah dkk., (2022, hlm. 62) antara lain: *Jigsaw*, *Think Pair Share* (TPS), *Scramble*, *Role Playing*, *Team Games Tournament* (TGT), *Number Head Together* (NHT), *Achievement Division* (STAD), *Two Stay Two Stray* (TSTS), *Pair Check Student Team*, *Cooperative Script*, dan *Teams Assisted Individualization* (TAI). Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah pendekatan pedagogis dinamis yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif melalui diskusi terstruktur dan kompetisi kolaboratif dalam lingkungan kelas. Metode ini menumbuhkan lingkungan yang kompetitif namun kooperatif yang mendorong siswa untuk berpartisipasi penuh dalam proses pembelajaran. *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat melibatkan seluruh elemen kelas untuk bekerja sama yakni dengan berdiskusi, mencari referensi belajar, saling mengutarakan pendapat, dan lain sebagainya, sehingga pembelajaran di dalam kelas tidak hanya berpusat pada guru. Selain itu, proses pembelajaran yang aktif dapat meningkatkan ketercapaian hasil pembelajaran yang diharapkan (Sulian dkk., 2024, hlm. 155–156). Tipe *Teams Assisted Individualization* (TAI)

merupakan gabungan kooperatif dan individu berdasarkan atas *placement test*, dan dapat berkembang ke tahap berikutnya berdasarkan perkembangan belajar yang dilakukan secara kelompok (Rifky dkk., 2024, hlm. 68). Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) peserta didik dikelompokkan menjadi beberapa kelompok-kelompok kecil atau tim. Kemudian seluruh kelas diberikan materi pelajaran dan selanjutnya diberikan tes secara individual. Nilai-nilai tersebut digabungkan dan menjadi nilai tim. Walaupun nilai diberi tes secara individu, siswa tetap didorong untuk membangun kerjasama dalam pembelajaran dalam tim kelompok yang telah ditentukan (Rifky dkk., 2024, hlm. 68).

Tipe *numbered heads together* (NHT) melibatkan partisipasi aktif siswa dalam bekerjasama sehingga memungkinkan siswa belajar konsep atau tema dengan kondisi yang menyenangkan dan bersahabat. Model *numbered head together* merupakan model pembelajaran yang menciptakan lingkungan belajar yang bersahabat bagi siswa untuk mendalami suatu materi. Pendekatan ini mendorong siswa untuk terlibat langsung dalam memproses informasi—mulai dari tahap pencarian, pengolahan data, hingga mengomunikasikan hasil temuan tersebut di hadapan teman-temannya. Peserta didik diminta oleh pendidik untuk dapat melakukan pengujian dan mengukur pemahamannya terhadap materi pembelajaran yang telah dipelajari (Simamora dkk., 2024, hlm. 56).

Tipe *jigsaw* mengharuskan siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil kemudian ahli atau pendidik memberikan materi kepada salah satu perwakilan kelompok yang kemudian diteruskan ke kelompoknya untuk didiskusikan dan terakhir akan diberi ujian sesuai dengan materi yang telah disampaikan. (Rifky dkk., 2024, hlm. 68). Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) atau berpikir berpasangan berbagi merupakan salah satu varian model pembelajaran kooperatif yang diimplementasikan untuk merekonstruksi pola komunikasi dan interaksi di antara peserta didik. Sesuai namanya, model ini didasarkan pada tiga tahapan inti, yakni: (1) *think*, ketika siswa melakukan analisis atau penalaran secara mandiri; (2) *pair*, saat siswa berkolaborasi dengan teman sebangkunya; dan (3) *share*, di mana siswa membagikan hasil pemikiran mereka kepada rekan lain dalam forum diskusi.

Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) adalah aktivitas belajar yang dilakukan dalam sebuah kelompok kecil, dimana dalam prosesnya dilakukan dengan diskusi antar siswa dan kelompok untuk memecahkan suatu permasalahan. *Two Stay Two Stray* (TSTS) varian pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memacu siswa agar saling memberikan dukungan, sehingga tercipta kolaborasi yang kuat sekaligus atmosfer belajar yang kondusif. Fleksibilitas dan kesederhanaan metode ini membuatnya sangat aplikatif untuk diterapkan pada berbagai bidang studi serta seluruh tingkatan pendidikan Model ini merupakan tipe model pembelajaran yang sederhana serta dapat digunakan pada semua jenis mata pelajaran dan jenjang pendidikan (Aji & Wulandari, 2021, hlm. 344). Tipe *role playing* adalah metode bermain peran yang mendorong siswa melakukan skenario aktivitas tertentu sehingga memicu antusiasme aktif dan memicu terbukanya peluang siswa dalam implementasi terhadap pemahaman di kehidupan sehari-hari (Andarasta, Selegi, dan Junaidi, 2024, hlm. 210).

Metode bermain peran atau *role playing* intinya terdapat keterlibatan siswa dalam mempraktikkan karakteristik suatu figur tertentu yang di desain supaya siswa dapat memahami materi atau substansi pelajaran, mengasah keterampilan dalam analisis, dan resolusi masalah secara mendalam. Integrasi model ini terbukti efektif mendorong partisipasi dan antusias siswa yang tinggi dari siswa. Model ini menambah antusias peserta didik untuk mempelajari materi serta dapat menggali rasa ingin tahu mereka (Naldi, Oktaviandry, dan Gusmaneli, 2024, hlm. 135). Tipe *cooperative script* mempunyai ciri khas kelompok kecil berpasangan dan peran yang bergantian dari materi yang didiskusikan. Tipe ini menerapkan taktik dan strategi untuk memahami suatu materi, dimana peserta didik yang satu sebagai pembicara dan peserta didik yang satu lagi sebagai pendengar (Putri, Indrihadi, dan Suryana, 2024, hlm. 317).

Model pembelajaran tipe *scramble* termasuk dalam rumpun pembelajaran kooperatif yang berbasis kelompok untuk mengarahkan peserta didik berkolaborasi memecahkan suatu permasalahan secara terstruktur dengan memahami aturan-aturan dari pendidik sehingga dirangsang untuk mengembangkan daya kreativitas mereka secara optimal. Model pengajaran *scramble* mengedepankan siswa untuk memahami aturan melalui bimbingan

dalam koridor yang bisa meningkatkan kreativitas siswa. Bentuk pengajaran *scramble* adalah pengajaran yang menyatukan jawaban serta pertanyaan dengan cara mengurutkan huruf, yang telah dicetak sehingga menuntut siswa untuk lebih teliti sehingga terjawablah pertanyaan tersebut dengan tepat. Model pengajaran ini merupakan pengajaran yang melibatkan siswa guna membuat kelompok yang bermaksud untuk mencapai hasil yang diharapkan. Proses pembelajaran membutuhkan tujuan pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk dapat mencapai maksud dari pembelajaran yang akan dilaksanakan dan membutuhkan keterlibatan aktif dari siswa selama proses belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai optimal (Susilawati, Yunimar, dan Ahimatun, 2022, hlm. 336).

Berdasarkan uraian dapat disimpulkan jenis-jenis model pembelajaran kooperatif memiliki ciri khas masing-masing. Model pembelajaran kooperatif seperti TGT yang menekankan kompetisi, STAD dan NHT yang menguatkan akuntabilitas individu, hingga *Jigsaw* dan *Role Playing* yang berfokus pada pembagian peran spesifik. Penelitian menggunakan model pembelajaran tipe *scramble* pada kasus ini dipilih karena menawarkan keunggulan yang lebih komprehensif dalam menciptakan suasana belajar yang rekreatif sekaligus menantang ketelitian siswa. Jenis pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan konsep pembelajaran yang menerapkan konsep belajar sambil bermain, model pembelajaran ini dapat mendorong partisipasi aktif dari peserta didik, pendidik yang berperan sebagai fasilitator mengarahkan siswa agar dapat memecahkan masalah belajar secara mandiri dan mendapatkan pemahaman.

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dilakukan dengan peserta didik secara berkelompok menyusun informasi acak yang telah dipersiapkan sebelumnya oleh pendidik, susunan informasi acak tersebut harus disusun oleh kelompok menjadi susunan informasi baru yang tepat dan bermakna. Jika setiap peserta didik dapat menjalankan peran dan tanggung jawab dalam kelompok dengan baik maka tugas kelompok yang diberikan oleh pendidik dapat diselesaikan dengan durasi waktu yang cepat. Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* juga dapat melatih keterampilan lain yaitu keterampilan sosial seperti mengasah kemampuan bekerja sama, melatih empati dan keterampilan lain sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara

optimal. Tipe *scramble* mengintegrasikan konsep belajar sambil bermain yang dapat melatih kemampuan kognitif. Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* mendorong keterlibatan aktif dari peserta didik, dalam bentuk kerjasama dalam kelompok-kelompok kecil peserta didik berlatih meningkatkan pemahaman dan penguasaan keterampilan yang telah ditetapkan pendidik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Konsep model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat dilaksanakan melalui konsep belajar sambil bermain, sehingga tercipta suasana belajar di kelas yang menyenangkan dan interaksi keaktifan dalam proses belajar peserta didik kepada pendidik maupun peserta didik kepada teman sebaya dapat terjadi peningkatan dan menciptakan pembelajaran bermakna dan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

a. Definisi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Menurut Salmiah dkk., (2024, hlm. 528) menyebutkan bahwa secara teoritis, pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan hasil dari interaksi dan pengalaman langsung sehingga diperoleh pengetahuan dari proses penerimaan informasi dan analisis melalui intruksi dan diskusi ketika berkolaborasi atau bekerja sama. Hal ini merupakan bagian dari teori konstruktivisme. Dengan metode ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif secara bersamaan. Pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya Ningsih dan Subaedah (2023, hlm. 13) menjelaskan bahwa pemanfaatan tipe *scramble* dalam pembelajaran kooperatif secara substansi menawarkan beberapa kelebihan seperti strategi permainan edukatif yang dapat mengasah daya kreativitas dan ketajaman siswa dalam berpikir, membangun ikatan emosional, sosial dan akademis, meningkatkan antusiasme belajar, dan optimalisasi prestasi akademik siswa.

Wasiaturrohman & Citrawati (2023, hlm. 93) menjelaskan tipe *scramble* merupakan model pembelajaran dengan memberikan penugasan yang memiliki susunan acak kepada siswa untuk dijawab secara benar dari pertanyaan oleh guru. Selanjutnya Monika (2023, hlm. 342) menjelaskan pada kasus kemampuan membaca pada tipe *scramble* merupakan tipe yang memiliki penekanan pada

konsep belajar sambil bermain, dengan menggunakan kartu-kartu seperti kartu huruf, kalimat, dan paragraf yang bisa memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif lagi dalam belajar terhadap kemampuan membaca pada siswa. Selanjutnya Salmiah dkk., (2024, hlm. 530) menyebutkan bahwa peran guru adalah sebagai fasilitator dan memberikan pendampingan kepada peserta didik dalam kelompok kecil ketika mengalami kendala dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa definisi dari uraian di atas maka model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan suatu model yang berbasis konstruktivisme dan teori belajar sosial yang menekankan konsep belajar sambil bermain melalui penyusunan potongan informasi yang acak menjadi susunan yang utuh dan benar. Setelah itu, peserta didik berpartisipasi aktif untuk sinergi positif dalam kelompok kecil untuk mencari jawaban terbaik yang disepakati dalam kelompok dari jawaban yang telah disediakan oleh guru. Peran guru dalam model ini sebagai fasilitator yang memberikan arahan serta penghargaan untuk memacu motivasi dan keaktifan siswa dalam membangun pemahaman. Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* pelaksanaannya dengan membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil, kemudian pendidik menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran, selanjutnya pendidik memberikan lembar kerja peserta didik untuk dapat dikerjakan secara berkelompok. Peserta didik didorong untuk berpartisipasi aktif dalam kelompok, sedangkan pendidik bertugas sebagai fasilitator selama proses pembelajaran.

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* peserta didik dilatih untuk dapat berperan aktif melalui kerjasama kelompok, patuh pada aturan kelompok, mengembangkan empati, belajar manajemen waktu dan lain-lain. Kegiatan selanjutnya pendidik dapat melakukan observasi dan penilaian, langkah berikutnya adalah pemberian apresiasi oleh pendidik kepada peserta didik yang telah memberikan jawaban secara tepat serta memberikan motivasi dan dorongan kepada peserta didik yang belum tepat memberikan jawaban. Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dilakukan melalui penyusunan potongan-potongan informasi yang acak menjadi susunan yang tepat sesuai dengan yang diinstruksikan oleh pendidik. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* ini pendidik memegang peran sebagai fasilitator.

b. Bentuk Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Tipe *scramble* ini terdiri dari tiga bentuk yaitu *scramble* kata, kalimat, dan wacana. Selain untuk menggugah antusias siswa dalam pembelajaran membaca, model pembelajaran ini juga bisa untuk sarana bermain siswa saat belajar (Wasiaturrohman & Citrawati, 2023, hlm. 93). *Scramble* kata fokus pada penyusunan kata-kata acak menjadi kata bermakna yang dikemas dalam suatu permainan, misalnya: Alpajer = Pelajar, dan Kubu = Buku (Tanjung, Supandi, dan Toyyib, 2021, hlm. 128). Definisi yang serupa telah dikemukakan oleh Azizah, Wulan, dan Nuraeni (2023, hlm. 454) yang menyebutkan bahwa *scramble* kata adalah permainan menyusun kata acak menjadi kata bermakna. Misalnya: k-t-e-d-o-r = dokter dan k-e-r-a-j-e-b = bekerja.

Scramble kalimat fokus pada penyusunan kalimat dari kumpulan kata-kata acak menjadi kalimat yang benar, memiliki makna dan logis dalam bentuk permainan (Tanjung, Supandi, dan Toyyib, 2021, hlm. 128). Penerapan metode *scramble* kalimat menawarkan sifat yang lebih fleksibel dan menghibur karena metode ini didesain adaptif terhadap kondisi atau kebutuhan psikososial dalam memberikan stimulus keterampilan membaca sehingga diharapkan menjadi budaya yang positif dalam proses pembelajaran kelak di masyarakat (Sabela & Ratnaningsih, 2022, hlm. 266). Sebagai contoh, kalimat acak seperti "makan ayam saya siang ini" akan disusun menjadi "Dia makan ayam siang ini," dengan siswa mengidentifikasi bahwa "Dia" adalah subjek (S), "makan" adalah predikat (P), "ayam" adalah objek (O), dan "siang ini" adalah keterangan (K) (Suprihatien, Bahira dan Ningrum, 2025, hlm. 359). *Scramble* wacana lebih menitikberatkan pada permainan kalimat-kalimat acak menjadi wacana yang benar dan logis. Hasil susunan wacana mempunyai ketepatan dan sebaiknya logis dan bermakna (Tanjung, Supandi, dan Toyyib, 2021, hlm. 128).

Menurut Azizah, Wulan, dan Nuraeni (2023, hlm. 454–455) menjelaskan *scramble* merupakan permainan di mana pemain dapat membangun alasan yang logis. Bentuk kooperatif tipe *scramble* dalam pelaksanaannya dikemas menjadi belajar sambil bermain. Peserta didik dapat bermain menyusun kata dari gabungan huruf vocal dan huruf konsonan. Peserta didik juga dapat menyusun kata bermakna dari suku kata acak kemudian disusun menjadi bentuk kata

bermakna. Selain *scramble* huruf dan suku kata, peserta didik juga bisa belajar dan bermain *scramble* kata dan *scramble* kalimat. *Scramble* kata dilaksanakan dengan peserta didik menyusun kata-kata acak yang telah dipersiapkan sebelumnya oleh pendidik menjadi kalimat baru yang bermakna. Contoh *scramble* kata, pendidik menyiapkan lima kata misalnya : “Dino”, “ayah”, “sebagai”, “arsitek”, “sebagai”. Dari kelima kata tersebut peserta didik secara berkelompok menyusun kata acak menjadi kalimat yang tepat yaitu “Ayah Dino bekerja sebagai arsitek”. Peserta didik belajar penyusunan kata acak menjadi struktur kalimat tepat mengikuti aturan penulisan kalimat seperti subyek, predikat, objek dan keterangan sesuai kaidah penulisan kalimat.

Selanjutnya *scramble* kalimat dilaksanakan melalui penyusunan kalimat acak menjadi sebuah paragraf yang runut dan bermakna. Pada pelaksanaan model kooperatif tipe *scramble* pendidik bertugas sebagai fasilitator, sedangkan peserta didik didorong berpartisipasi aktif dalam kelompok agar dapat memecahkan masalah belajar secara mandiri. Contoh *scramble* kalimat, misalkan pendidik sudah menyiapkan empat kalimat yang disusun acak sebagai berikut : “Lalu Sita mandi dan menggosok gigi”, “Sita bangun pukul lima pagi”, “Sita berangkat ke sekolah”, “Sita sarapan pagi bersama orangtuanya”. Dari kalimat acak tersebut peserta didik melaksanakan diskusi kelompok dengan menyusun kalimat-kalimat menjadi paragraf yang tepat menjadi “Sita bangun pukul lima pagi. Lalu Sita mandi dan menggosok gigi. Sita sarapan pagi bersama orangtuanya. Sita berangkat ke sekolah”. Melalui pembelajaran kooperatif tipe *scramble* peserta didik dilatih untuk mendapatkan pemahaman materi pembelajaran melalui permainan yang aktif dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan optimal

Berdasarkan uraian yang dipaparkan di atas maka bentuk-bentuk tipe *scramble* adalah bagian dari metode pembelajaran kooperatif yang menyenangkan karena memadukan unsur belajar dengan bermain untuk meningkatkan antusiasme dan keterampilan membaca peserta didik. Model ini terdiri dari tiga variasi utama yaitu *scramble* kata yang melatih penyusunan huruf acak menjadi istilah bermakna, *scramble* kalimat yang fokus pada pengorganisasian kata acak menjadi struktur kalimat logis seperti susunan

Subyek-Predikat-Obyek-Keterangan (S-P-O-K), dan *scramble* wacana yang menantang peserta didik menyusun rangkaian kalimat menjadi satu paragraf yang utuh dan koheren. Melalui pendekatan yang variatif ini, peserta didik belajar untuk berpikir secara logis dalam membangun argumen.

Bentuk model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dalam membaca permulaan dapat diterapkan seperti *scramble* huruf, *scramble* suku kata, *scramble* kata dan juga *scramble* kalimat. *Scramble* huruf dapat dilakukan dalam bentuk permainan, dimana peserta didik secara berkelompok bekerja sama menyusun pengelompokan terhadap huruf- huruf vokal dan huruf konsonan yang telah diacak. Dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif *scramble* huruf peserta didik berusaha mengingat dan membedakan mana saja yang termasuk huruf vocal : a, i, u, e, o dan huruf konsonan : b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, z. Pada *scramble* kata peserta didik berusaha menyusun huruf-huruf vokal dan konsonan yang telah tersedia dalam bentuk acak untuk disusun kembali membentuk kata yang bermakna. Contoh *scramble* kata misalnya peserta didik dapat menyusun kata rekreasi dari huruf acak i-k-s-e-a-i-r-e, kata sekolah dari huruf acak e-k-o-s--h-a-l dan lain-lain. Pada pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* untuk tujuan melatih pemahaman peserta didik dalam kemampuan menyusun kata, pendidik juga dapat menerapkan *scramble* suku kata berupa potongan suku kata acak untuk disusun menjadi bentuk kata bermakna yang dilakukan secara berkelompok. *Scramble* suku kata contohnya dari potongan suku kata ni-pe-ta dapat disusun menjadi pe-ta-ni = petani, bu-ke-per-nan dapat disusun menjadi per-ke-bu-nan = perkebunan dan lain-lain. Sedangkan pada *scramble* kata dilakukan untuk memperkuat pemahaman peserta didik membentuk kalimat yang tepat, contoh nya pada kata acak dapur-ibu-di-memasak dibentuk menjadi susunan kalimat yang benar menjadi : Ibu memasak di dapur, contoh lain yaitu padi-memotong-sawah-di-petani dapat dibentuk menjadi susunan: Petani memotong padi di sawah.

Pada *scramble* kalimat, pelaksanaan model pembelajaran secara kooperatif dilakukan dengan peserta didik secara berkelompok melakukan diskusi dan bekerja sama untuk menyusun beberapa kalimat yang telah disediakan acak menjadi susunan kalimat yang tepat dalam bentuk paragraf.

Proses pelaksanaan bentuk model kooperatif tipe *scramble* dalam bentuk permainan kelompok mendorong suasana kelas yang aktif dan menyenangkan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang bermakna. Peserta didik dilatih untuk dapat mengingat dan memahami pembelajaran yang didapat dari informasi dari bentuk yang acak untuk disusun menjadi bentuk baru yang bermakna. Model pembelajaran kooperatif bentuk *scramble* ini dapat mengintegrasikan berbagai keterampilan seperti pemecahan masalah, kemampuan bekerja sama, melatih empati dan lain-lain yang sangat bermanfaat bagi pembentukan pemahaman.

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* memiliki beberapa langkah atau tahapan. Menurut Nurlisa, Asmara, dan Ratnawati (2021, hlm. 118), pembelajaran kooperatif tipe *scramble* memiliki langkah-langkah antara lain: 1) pemaparan materi oleh pendidik mengenai topik yang relevan, diikuti dengan pendistribusian lembar kerja kepada siswa, 2) lembar kerja peserta didik dibagikan oleh guru, 3) guru menetapkan batasan waktu tertentu bagi peserta didik dalam menyelesaikan tugas tersebut, 4) soal dikerjakan peserta didik dengan durasi waktu tertentu, 5) guru melakukan pemantauan terhadap durasi sekaligus mengawasi aktivitas belajar siswa, 6) peserta didik mengumpulkan lembar kerja, 7) guru memberikan penilaian, dan (8) guru memberikan rekognisi dan apresiasi kepada peserta didik yang berhasil menjawab dengan benar dan memotivasi peserta didik yang lain dengan jawaban yang tidak benar.

Menurut Aji & Wulandari (2021, hlm. 83) tipe *scramble* terdiri dari beberapa langkah yang meliputi : 1) persiapan guru , 2) pembentukan kelompok, 3) penyampaian instruksi, 4). Pelaksanaan kegiatan, 5) pemeriksaan dan diskusi, 6) refleksi dan penutup. Selanjutnya menurut Zaki (2022, hlm.57) langkah-langkahnya meliputi : 1) persiapan materi dan media, 2) pembentukan kelompok, 3) penyajian materi, 4) pengerjaan tugas kelompok, 5) presentasi dan koreksi, 6) pemberian penghargaan. Menurut Tabrani & Amin (2023, hlm. 27) langkah-langkahnya nya terdiri dari: 1) penyampaian tujuan, 2) penyampaian materi, 3) kerja kelompok, 4) tahap diskusi, 5). Tahap evaluasi. Secara rinci, Utami, Chamdani, dan Susiani (2025, hlm. 959) menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran dengan tipe *scramble* melalui tahapan:

1) Menjelaskan tujuan dan memberikan motivasi.

Langkah ini guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran tentang cuaca. Guru memberikan contoh menyampaikan gambaran cuaca supaya siswa mudah memahami materi. Siswa menyimak penjelasan guru pada saat penyampaian tujuan pembelajaran. Kemudian guru memberikan motivasi kepada siswa untuk memicu minat siswa terhadap materi yang akan dipelajari dan menciptakan suasana yang positif di dalam kelas dalam menerima pelajaran.

2) Identifikasi masalah.

Tahap ini, guru menyampaikan pokok materi tentang cuaca. Seluruh siswa memperhatikan guru. Selanjutnya siswa mencari informasi sendiri di buku paket dan mendalami materi dengan cara mencatat hal-hal yang penting dan membuat pokok-pokok materi, pada tahap ini sangat penting dilakukan.

3) Mengorganisir siswa.

Tahap ini, guru memberikan instruksi kepada siswa untuk membuat kelompok belajar dengan menghitung satu sampai lima hingga mendapatkan tiga kelompok. Satu kelompok terdapat 4 hingga 5 siswa dan setiap anggota kelompok mengambil kartu soal dan jawaban tentang cuaca yang telah diacak susunannya oleh guru. Siswa mengambil kartu yang telah disediakan oleh guru dan membagikan kepada teman sekelompoknya sekaligus memastikan setiap anggota kelompok telah mendapatkan bagian kartu masing-masing. Guru juga memberikan waktu 10 menit untuk siswa memikirkan jawaban. Dalam hal ini, guru menyampaikan durasi waktu kepada setiap siswa untuk dapat saling berdiskusi terkait pembagian kartu yang telah diterima kelompok.

4) Membimbing pelatihan.

Tahap ini, guru menyediakan kartu soal kemudian dicocokkan siswa dengan kartu jawaban yang diperoleh dan ditempelkan pada kertas. Guru mendampingi siswa yang merasa kesulitan dalam mencocokkan kartu soal dan jawaban tentang cuaca dengan cara memberikan petunjuk-petunjuk sederhana.

5) Kesimpulan.

Langkah ini, guru menguji pengetahuan siswa dengan pertanyaan-pertanyaan tentang cuaca yang telah dipelajari selama pembelajaran. Setiap

kelompok berdiskusi dan guru memberikan peluang kepada siswa untuk menanggapi kegiatan pembelajaran yang telah selesai dilakukan. Setelah siswa menanggapi guru bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran.

6) Memberikan penghargaan.

Sejalan dengan pendapat Salmiah dkk., (2024, hlm. 571) pada tahap memberikan penghargaan kepada siswa dilakukan dengan guru memberikan penghargaan berupa bolpoin, pensil, penghapus, rautan, dan *correction tape* kepada siswa yang telah mendapatkan nilai terbaik. Tahap ini siswa yang tidak mendapat penghargaan tetap diberi motivasi oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas maka model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dilakukan melalui tahapan sistematis yang dimulai dengan penyampaian materi, tujuan, serta pemberian motivasi oleh guru untuk membangkitkan kesiapan belajar siswa. Langkah selanjutnya melibatkan pengorganisasian siswa ke dalam kelompok untuk mengidentifikasi masalah dan mengerjakan kartu soal jawaban yang telah diacak susunannya dalam rentang waktu yang telah ditentukan. Proses ini diakhiri dengan bimbingan guru saat siswa mencocokkan kartu, menyimpulkan materi secara bersama-sama, pemberian penilaian, dan apresiasi berupa penghargaan. Penghargaan dapat diberikan bagi siswa yang berhasil maupun bagi yang belum maksimal sebagai motivasi guna menciptakan suasana belajar yang positif dan mandiri. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tpe *scramble* dimulai dengan pendidik menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran kepada peserta didik, selanjutnya peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil menyesuaikan kebutuhan belajar dan juga karakteristik dari siswa, pendidik menjelaskan aturan-aturan kelompok dan menyampaikan instruksi dalam penyelesaian lembar kerja peserta didik melalui kerjasama kelompok. Peserta didik secara berkelompok menyusun huruf, suku kata, kata maupun kalimat yang masih berbentuk acak yang telah dipersiapkan sebelumnya oleh pendidik.

Peserta didik dilatih menyusun informasi acak menjadi bentuk kata, kalimat atau paragraf baru yang tepat dan bermakna. Pendidik mendorong peserta didik agar dapat melaksanakan kerjasama dalam kelompok, mengutarakan pendapat dalam kelompok dalam durasi waktu tertentu yang telah

ditentukan. Langkah selanjutnya pendidik dapat melaksanakan observasi dan penilaian kepada peserta didik. Langkah terakhir adalah pendidik memberikan apresiasi kepada peserta didik yang telah berhasil menyelesaikan tugas dengan tepat, juga memberikan motivasi dan penguatan bagi peserta didik yang belum tepat dalam menjawab. Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* ini dapat mengintegrasikan berbagai keterampilan seperti keterampilan pemecahan masalah, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, berani berpendapat, meningkatkan kepercayaan diri dan lain-lain yang mendorong peserta didik dapat memahami materi pembelajaran secara utuh dan optimal.

Langkah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* diawali dengan menyampaikan tujuan pembelajaran oleh pendidik dan pemberian motivasi kepada peserta didik, pendidik menyampaikan materi pokok pembelajaran kemudian membagi peserta didik di kelas ke dalam kelompok-kelompok kecil dalam jumlah tertentu sesuai kebutuhan pembelajaran. Peserta didik dilatih untuk bekerja sama menyelesaikan tugas membuat susunan dari informasi acak yang sudah ditentukan oleh pendidik, dalam hal ini guru bertindak sebagai fasilitator yang mendorong partisipasi aktif dari peserta didik untuk menyelesaikan tugas kelompok agar tujuan akhir pembelajaran tercapai. Langkah berikutnya peserta didik mengemukakan hasil diskusi kelompok dan pendidik membimbing siswa untuk dapat menarik kesimpulan dari pembelajaran di kelas pada saat itu. Langkah terakhir dari model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yaitu pemberian penghargaan oleh pendidik kepada peserta didik atau kelompok yang dapat menyelesaikan tugas yang diberikan pendidik secara baik dan benar, penghargaan dapat berupa pemberian barang, kata-kata pujian maupun isyarat untuk memberikan motivasi kepada peserta didik. Langkah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yang terstruktur dengan baik akan menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, dapat memaksimalkan peran guru sebagai fasilitator juga terciptanya iklim belajar.

d. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Tipe *scramble* memiliki kelebihan yang dapat dilihat langsung dalam proses pembelajaran bagi peserta didik antara lain: 1) memberi kemudahan mencari jawaban, 2) memberikan motivasi untuk mengerjakan dengan benar, 3)

melatih berpikir secara aktif (Wahdini & Ilyas, 2024, hlm. 49). Menurut Salmiah dkk., (2024, hlm. 231) kelebihan model pembelajaran kooperatif membuat peserta didik tertantang dan aktif berpartisipasi dalam pengerjaan soal melalui permainan. Pendapat lain menurut Apreasta, Marlianda, dan Adinda (2024, hlm. 760), kelebihan model *scramble* yaitu peserta didik memiliki karakter bertanggung jawab dan menjaga kekompakan dalam kerjasama tim, merangsang kreativitas dan keaktifan, dan meningkatkan pemahaman bermakna terhadap materi dalam proses belajar mengajar yang dilaksanakan di kelas.

Pendapat Hendriani & Sasmuryanti (2023, hlm. 62) menyebutkan bahwa kelebihan tipe *scramble* yaitu memudahkan dan memotivasi peserta didik untuk memahami, menguasai materi. Hal ini juga diperkuat pendapat Susilawati, Yuniar dan Ahimatun (2022, hlm. 16) menyebutkan manfaat lain dari tipe *scramble* yaitu mempercepat proses berpikir dalam menghadapi tantangan. Berdasarkan uraian dari beberapa pendapat ahli maka tentang kelebihan tipe *scramble* adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kognitif dan kecepatan berpikir yaitu merangsang berpikir cepat, aktif dan kreatif dalam memahami serta menguasai materi pelajaran secara mendalam.
- 2) Meningkatkan motivasi dan daya tarik yaitu memberikan suasana pembelajaran yang penuh tantangan dan menarik sehingga memotivasi untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran.
- 3) Mengembangkan keterampilan sosial dan karakter yaitu menumbuhkan rasa tanggung jawab, kekompakan dalam tim, serta kerja sama antar siswa.
- 4) Efisiensi pembelajaran yaitu mempermudah dalam mencari jawaban pertanyaan dan melengkapi pertanyaan dengan lebih terstruktur.

Kelebihan model kooperatif tipe *scramble* adalah memberikan dampak positif kepada peserta didik yaitu peserta didik terlatih memecahkan masalah secara mandiri dalam proses belajar, peserta didik termotivasi mengikuti proses pembelajaran dengan aktif karena pembelajaran berlangsung menyenangkan berupa belajar sambil bermain, peserta didik dapat berlatih mengembangkan keterampilan sosial seperti berlatih bekerja sama, melatih empati, membentuk sikap bertanggung jawab, berlatih manajemen waktu dan lain-lain. Sedangkan

bagi pendidik kelebihan model kooperatif tipe *scramble* ini akan membantu pendidik dalam menciptakan efisiensi dan suasana yang kondusif saat proses pembelajaran berlangsung di kelas. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* adalah memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, mendorong partisipasi aktif peserta didik, melatih peserta didik kemampuan kerjasama dalam kelompok, meningkatkan kepercayaan diri, peserta didik berkesempatan belajar dengan teman sebaya, meningkatkan kefahaman peserta didik melalui pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan bermakna. Selain itu dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* ini tujuan pembelajaran dapat tercapai optimal serta peran pendidik dapat ditingkatkan dalam memfasilitasi peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah pembelajaran. Penelitian ini akan mengoptimalkan berbagai kelebihan tersebut untuk mencapai hasil pembelajaran peserta didik secara lebih maksimal dan efisien.

e. Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Tipe *scramble* memiliki kekurangan yaitu peserta didik yang kurang cepat berpikir akan merasa tertekan atau tertinggal (Mufidah dkk., 2025, hlm. 144). Menurut Salmiah dkk., (2024, hlm. 17) Kecenderungan manajemen durasi model kooperatif jenis *scramble* kurang efisien dan ini merupakan kelemahan utamanya. Proses dalam persiapan perangkat kerja memerlukan waktu yang relatif lama oleh guru dan guru berjuang untukantisipasi agar fokus peserta didik tetap berada pada kondisi terbaik pada proses pembelajaran. (Susanti & Subhanadri, 2025, hlm. 161).

Selanjutnya Mufaizah, Astutik dan Rodiyah (2025, hlm. 12) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa di samping kelebihannya, kendala operasional dalam implementasi tipe *Scramble* memiliki empat hal. Pertama, proses perencanaan metode ini kerap menemui hambatan akibat adanya resistensi dari pola dan kebiasaan belajar konvensional peserta didik. Kedua, manajemen waktu menjadi tantangan tersendiri karena sintaks model ini sering kali menyita durasi yang lebih lama, sehingga pendidik kesulitan menyelaraskannya dengan alokasi waktu yang tersedia di kurikulum. Hambatan ketiga muncul apabila indikator pencapaian hasil belajar masih berorientasi kaku

pada penguasaan materi tekstual, yang membuat guru enggan menerapkan model ini. Terakhir, karakteristik *Scramble* yang mengadopsi unsur permainan berpotensi menciptakan atmosfer kelas yang bising dan kurang kondusif. Sedangkan menurut Susilawati, Yunimar dan Ahimatun (2022, hlm. 62) menjelaskan kekurangan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yaitu kondusivitas kelas yang berdekatan rentan terganggu oleh suara gaduh.

Berdasarkan uraian tersebut maka kesimpulan dari kekurangan penerapan model pembelajaran tipe *scramble* adalah sebagai berikut:

- 1) Berpotensi menimbulkan tekanan mental pada peserta didik yang lambat berpikir sehingga berisiko tertinggal dari teman sejawatnya.
- 2) Menuntut persiapan guru dalam menyiapkan alat dan bahan yang relatif lebih rumit dibandingkan metode konvensional dan ketika proses pembelajaran sehingga guru dituntut untuk melakukan perencanaan waktu yang tepat.
- 3) Berpotensi menciptakan kegaduhan yang mengganggu kelas lain serta sulit mengontrol perhatian siswa terhadap presentasi temannya.
- 4) Berpotensi sulit diimplementasikan jika kurikulum masih kaku terhadap kebiasaan belajar lama yang dipatok pada penguasaan materi tekstual.

Dalam penelitian ini berbagai kekurangan tersebut akan diminimalisir.

Kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* adalah bagi peserta didik yang kurang memperhatikan instruksi pendidik akan mengalami ketertinggalan pembelajaran, model pembelajaran ini juga menuntut pendidik untuk mampu menyiapkan alat, bahan dan media pembelajaran yang tepat serta menyusun rancangan waktu yang sesuai. Ketidaksiapan pendidik dalam merencanakan alat, bahan dan media pembelajaran menyebabkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* tidak dapat berjalan dengan efektif. Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* memerlukan durasi waktu yang lama dalam mendidik mempersiapkan alat dan bahan pembelajaran juga perhatian peserta didik yang mudah terpecah fokusnya. Konsep model pembelajaran kooperatif adalah bermain sambil belajar, hal ini dapat membuat kegaduhan yang mengganggu kelas lain, suara berisik yang ditimbulkan selain mengganggu peserta didik kelompok lain yang sekelas juga mengganggu pembelajaran di kelas lain, sehingga kondusifitas kelas susah

dikontrol dan dikendalikan. Kekurangan lain dari model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* adalah menciptakan kegaduhan atau kebisingan kepada lingkungan sekitar atau kelas lain jika peserta didik melaksanakan proses belajar.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media secara harfiah adalah perantara, tengah, pengantar yang berasal dari kata *medius* yang merupakan bahasa latin. Media berfungsi sebagai perantara untuk menyalurkan pesan dari komunikator kepada target penerima. Dalam konteks edukasi, konten yang ditransfer merupakan informasi instruksional, di mana muara akhirnya adalah demi menyukseskan proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan upaya membantu siswa dalam proses belajar sesuai kebutuhannya dari guru. Media pembelajaran adalah sarana yang menyampaikan pesan atau informasi supaya siswa memperoleh hasil yang optimal dalam proses pembelajaran (Purwakarta dkk., 2023, hlm. 284–285). Shoffa dkk., (2023, hlm. 7–8) menjelaskan bahwa media pembelajaran didefinisikan sebagai instrumen perantara yang berfungsi menyalurkan materi pelajaran, sekaligus berperan dalam menstimulasi atensi, ketertarikan, penalaran, serta aspek psikologis peserta didik selama proses edukasi guna merealisasikan target kompetensi yang dicanangkan. Semua media dalam belajar seperti internet, film, buku, televisi adalah sarana mencapai tujuan dalam proses pembelajaran yang dibedakan menjadi dua yaitu perangkat lunak dan keras. Menurut Titin dkk.,(2023, hlm. 43) menyebutkan fungsi awal media pembelajaran adalah alat bantu guru dalam mengajar tetapi dengan semakin majunya teknologi, bermunculan berbagai perangkat elektronik yang fungsinya bisa untuk bermacam-macam keperluan. Media pembelajaran merupakan alat yang memuat pesan-pesan pendidikan yang digunakan dalam proses pembelajaran (Putu, 2025, hlm. 100). Sejalan dengan pendapat Purwakarta dkk., (2023, hlm. 123) menyebutkan bahwa adalah berbagai sumber dan alat yang dapat digunakan untuk berkomunikasi oleh pendidik.

Berdasarkan uraian ahli di atas maka media pembelajaran merupakan pengantar pesan instruksional dan berfungsi sebagai sarana komunikasi antara pengajar dan peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang

digunakan oleh pendidik untuk transfer ilmu dan pemahaman kepada peserta didik, sarana mengembangkan komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media belajar yang tepat dapat meningkatkan partisipasi aktif dari peserta didik, memudahkan didik mengingat dan memahami materi pembelajaran, juga memudahkan pendidik untuk menjelaskan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Media ini bisa berupa perangkat lunak dan keras seperti buku, film, hingga konten internet yang dirancang untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat siswa. Media pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dapat bertransformasi dari sekadar alat bantu mengajar menjadi instrumen vital yang mampu menciptakan proses pembelajaran efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang diperlukan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media pembelajaran disusun sesuai model pembelajaran yang dipilih oleh pendidik menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki tujuan untuk dapat meningkatkan fokus siswa untuk mengikuti pembelajaran yang ditetapkan oleh pendidik, mempermudah peserta didik untuk dapat mengamati, meniru ataupun memahami informasi yang disampaikan oleh pendidik. Penggunaan media yang tepat dapat mendorong meningkatkan partisipasi aktif dari peserta didik selama proses pembelajaran, juga meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sedangkan bagi pendidik penggunaan media dalam pembelajaran merupakan alat bantu yang efektif untuk dapat menyampaikan informasi agar materi pembelajaran dapat terlaksana optimal.

b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Syarifuddin & Utari (2022, hlm. 35–36) menyebutkan ciri-ciri media pembelajaran harus bersifat : a) material yang mempunyai bentuk konkret yang dapat diakses dengan indera, khususnya ketika diaplikasikan sebagai instrumen atau alat peraga di kelas artinya memiliki wujud fisik pada penggunaan alat-alat peraga, b) sifat interaktif yaitu mampu menstimulasi baik dari aspek fisik, mental, maupun akademis peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang

disampaikan. c) sifat *reusable* menunjukkan bahwa media pembelajaran dirancang dengan material yang tahan lama dan bukan merupakan instrumen sekali pakai. Karakteristik ini memungkinkan media tersebut untuk digunakan kembali secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran berikutnya., d) edukatif, media merupakan alat bantu bagi peserta didik memahami materi, Mengandung muatan edukasi yang berfungsi mempermudah peserta didik dalam mencerna dan menguasai materi pelajaran. Menurut Shoffa dkk., (2023, hlm. 421) media pembelajaran memiliki ciri yaitu dapat meningkatkan rangsangan pada indera pendengaran, indera penglihatan, indera perabaan, indera penciuman, dan indera pengecap pada peserta didik menyangkut materi pelajaran yang telah disampaikan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Ismail & Alexandro (2021, hlm. 40) yang menyebutkan bahwa melalui panca indera media pembelajaran itu dapat dilihat, didengar, diraba, dan diamati.

Menurut Nasron dkk., (2024, hlm. 14044) ciri-ciri media pendidikan yang layak digunakan dalam pembelajaran mencakup kemampuan untuk berfungsi fiksatif yang mencakup kemampuan untuk mengabadikan, mendokumentasikan, menjaga kelestarian, serta membangun kembali gambaran dari suatu objek atau kejadian dan menyajikan kejadian yang memakan waktu dalam waktu singkat (manipulatif), dan memungkinkan transportasi berbagai objek melalui tampilan terintegrasi. Pendapat lain dikemukakan oleh Purwakarta dkk., (2023, hlm. 25) menyebutkan bahwa media pembelajaran juga memiliki ciri-ciri yaitu lingkup sasarannya, harganya, dan kontrol dari pemakai.

Berdasarkan uraian di atas, ciri-ciri secara umum suatu media pembelajaran mencakup aspek fisik yang bersifat material (berwujud), *reusable* (dapat digunakan kembali), interaktif, dan edukatif untuk melibatkan siswa secara aktif dalam memahami materi. Ciri media pembelajaran adalah mempunyai bentuk tertentu yang kongkret, dapat diterapkan dengan penggunaan indera tertentu, mampu memberikan rangsangan atau stimulasi agar peserta didik semakin tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran, dapat dipergunakan secara efektif dalam proses pembelajaran juga merupakan alat bantu yang membantu meningkatkan pemahaman peserta didik. Secara aspek sensorik, media harus mampu merangsang panca indera baik penglihatan, pendengaran,

hingga perabaan dengan mempertimbangkan faktor harga, jangkauan sasaran, dan kemudahan kontrol pengguna. Secara aspek teknis, media yang layak juga harus memiliki kemampuan teknis yang mumpuni, yaitu bersifat fiksatif untuk merekam peristiwa, manipulatif untuk menyajikan kejadian dalam durasi yang disesuaikan, serta distributif agar informasi dapat disebarkan secara luas. Ciri-ciri media pembelajaran yaitu aspek material berwujud yang dapat tersampaikan kepada peserta didik melalui respon panca indera (berupa salah satu atau beberapa dari jenis panca indera yaitu indera penglihatan, indera pendengaran, indera pengecap, indera pembau maupun indera peraba) untuk membantu memahami informasi yang disampaikan oleh pendidik.

c. Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran menurut Alifvia dkk.,(2024, hlm. 47) terdapat 6 jenis yaitu: 1) media visual, 2) media audio, 3) media audio-visual, 4) media media objek fisik, 5) multimedia interaktif, 6) media berbasis teknologi terbaru. Selanjutnya pendapat dari Nasron dkk., (2024, hlm. 14049) menyebutkan rincian jenis-jenis media pembelajaran antara lain:

- 1) Media audio, instrumen ini berbasis pada aspek auditori semata, dengan contoh instrumen seperti pemutar kaset, radio, maupun piringan hitam. Karakteristik tersebut membuat jenis media ini kurang efektif apabila digunakan oleh individu yang mengalami hambatan atau gangguan pendengaran.
- 2) Media visual yaitu merupakan jenis instrumen ini sepenuhnya bertumpu pada aspek kevisualan. Di satu sisi, terdapat media visual statis yang menyajikan gambar tidak bergerak, contohnya seperti cetakan, foto, lukisan, *flashcard*, serta film bingkai (*slides* atau *film strip*). Di sisi lain, media ini juga dapat memuat elemen grafis maupun simbolis yang dinamis, seperti halnya film kartun dan film bisu.
- 3) Media audiovisual adalah Jenis instrumen ini mengombinasikan elemen audio sekaligus visual, sehingga dinilai memiliki efektivitas yang lebih tinggi karena melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus. Secara umum, kategori ini diklasifikasikan menjadi dua kelompok, yaitu: audiovisual statis berupa perangkat yang memadukan suara dengan visual

tidak bergerak, contohnya seperti cetakan bersuara serta film bingkai atau film rangkaian yang dilengkapi audio (*sound slides*) dan audiovisual dinamis berupa perangkat yang mampu menyajikan perpaduan suara beserta gambar bergerak secara bersamaan, seperti video kaset dan film bersuara.

Purwakarta dkk., (2023, hlm. 99) menyebutkan jenis media yaitu : 1) media visual dan auditori. yaitu gaya belajar visual menekankan pentingnya penglihatan dalam proses pembelajaran, untuk mendukung media visual seperti grafik, gambar, *slide*, teks berwarna, dan ilustrasi, dan. Adapun media yang menitikberatkan pada pendengaran atau auditori meliputi rekaman suara, video, dan suara dan iram yang digabungkan dalam cerita. 2) multimedia yang bersifat interaktif, yaitu media yang memanfaatkan multimedia interaktif, peserta didik dapat mengakses informasi dengan cara yang lebih menarik dan dinamis, misalnya, video dokumenter 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), yaitu media berbasis teknologi terkini misalnya *smarthphone* dan *tablet*, 4) Permainan edukatif yaitu media yang bersifat edukasi untuk memberikan daya tarik dan minat.

Selanjutnya Salmiah dkk., (2024, hlm. 172) menyebutkan 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 peserta didik dengan gaya belajar visual, sekaligus menciptakan motivasi belajar peserta didik. Menurut Syarifuddin dan Utari (2022, hlm. 32) menyebutkan bahwa kegiatan pembelajaran pada umumnya menggunakan media yang umum karena alasan pertimbangan praktis sebagai berikut:

- 1) Media audio misalnya *tape recorder*, radio, CD dan MP3, dan laboratorium bahasa.
- 2) Media tanpa proyeksi dua dimensi misalnya grafik, fotografi/gambar, bagan, diagram, poster, dan kartun.
- 2) Media tanpa proyeksi tiga dimensi misalnya peta dan *globe*, model, topeng, animasi 3d, dan benda sebenarnya.

- 4) Media dengan proyeksi misalnya *slide* dan *filmstrips*, *opaque projector*, *Overhead Projector*, *microfiche*, LC, film.
- 5) Komputer
- 6) Televisi
- 7) *Video Compact Disc*, *Video Tape Recorder*, *Digital Video Disc*.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beragam jenis yang sesuai dengan karakter peserta didik dan tujuannya. Jenis Media pembelajaran terdiri dari media audio, yaitu media yang memaksimalkan fungsi dari indera pendengaran, selanjutnya media visual merupakan media yang memaksimalkan indera penglihatan menyajikan elemen gambar, warna teks dan informasi lainnya untuk menarik perhatian dan rangsangan berpikir kepada peserta didik. Juga terdapat media audio visual yang merupakan gabungan kombinasi dari optimalisasi indera penglihatan dan indera pendengaran, gabungan yang melibatkan beberapa indera sekaligus dinilai lebih efektif dalam membantu peserta didik mengingat dan memahami materi pembelajaran. Berikut jenis media, baik visual, audio, audiovisual, dan masih banyak lagi. Penelitian ini menggunakan media visual yang mampu mengandalkan indera penglihatan, salah satunya adalah media *flashcard*. Jenis media pembelajaran dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan siswa. Pemilihan jenis media pembelajaran yang tepat oleh pendidik dapat mendorong meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran juga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sedangkan bagi pendidik media merupakan alat bantu untuk menyampaikan informasi agar materi pembelajaran dapat disampaikan secara maksimal dan menciptakan suasana belajar di kelas.

5. Media *Flashcard*

a. Pengertian Media *Flashcard*

Istilah *flash card* dalam bahasa Indonesia disepadankan menjadi kartu kilas. Meskipun terdapat alternatif padanan lain seperti kartu berseri, pembahasan dalam tulisan ini akan sepenuhnya menggunakan istilah kartu kilas. Secara konseptual, kartu kilas diartikan sebagai instrumen pembelajaran berbentuk persegi panjang yang memuat teks atau ilustrasi gambar, yang

berfungsi sebagai alat bantu untuk memperkuat daya ingat. (Theo & Rokhmaniyah, 2015, hlm. 17). Adapun menurut Taufik dkk., (2023, hlm. 14) konten teks yang dimuat dalam kartu kilas dapat bervariasi mulai dari huruf, kata, kalimat, paragraf, hingga angka. Sementara itu, komponen visualnya dapat mempresentasikan ilustrasi makhluk hidup maupun benda mati. Sebagai instrumen belajar yang efektif, media ini memanfaatkan kombinasi visual, teks, serta simbol untuk memicu ingatan serta mengarahkan fokus siswa pada materi terkait. Melalui stimulus dari penggunaan media tersebut, minat dan pola pikir siswa dapat dirangsang secara lebih optimal guna menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan (Khudori, 2026, hlm. 13).

Ukuran dari *flashcard* biasanya menyesuaikan besarnya ukuran ruang kelas dan pada umumnya berukuran 25 X 30 cm, 8 X 12 cm, atau juga bisa fleksibel (Hoerudin, 2024, hlm. 3). Selanjutnya pendapat dari Innanurriyah & Prastyo (2025, hlm. 590) menyebutkan bahwa media kartu kilas atau *flashcard* menyajikan konten berupa literatur berwarna, ilustrasi visual, serta simbol-simbol pendukung yang dirancang untuk memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang telah mereka pelajari. Sedangkan menurut Anisa dkk., (2025, hlm. 118) menyebutkan bahwa *flash card* adalah media berukuran ringkas ini memuat elemen grafis, tulisan, maupun lambang tertentu yang berfungsi sebagai stimulus untuk memicu ingatan serta mengarahkan pemahaman siswa pada konsep yang direpresentasikan oleh visual tersebut. *Flashcard* biasanya memiliki ukuran yang dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi dengan menggunakan kartu-kartu bergambar misalnya 8 X 12 cm dan disesuaikan dengan materi pelajaran yang telah ditentukan pada peserta didik.

Yulianti (2023, hlm. 4) menjelaskan *flashcard* pada umumnya berupa kata benda di sekitar lingkungan seperti buah-buahan, anggota tubuh, tanaman, binatang yang dikemas dalam kartu kata dan bertujuan menambah kosakata siswa dalam membaca permulaan. *Flashcard* sebagai bagian dari kelompok media dua dimensi atau grafis, perangkat pembelajaran ini hanya memiliki karakteristik ruang berupa panjang dan lebar. Informasi atau materi di dalamnya disajikan lewat pemanfaatan elemen verbal seperti kata dan angka, yang diperkuat dengan penggunaan lambang serta simbol. ketika pembelajaran.

Berdasarkan uraian pengertian dari media *flashcard* di maka media *flashcard* atau dikenal sebagai kartu kilas merupakan kartu yang berfungsi sebagai media belajar secara visual dua dimensi yang menyajikan kombinasi gambar ilustratif, teks, angka, maupun simbol untuk merangsang minat dan daya ingat siswa. Media *flashcard* disebut juga kartu kilas, merupakan media berbentuk kartu berbentuk persegi atau persegi Panjang dengan ukuran tertentu menyesuaikan kebutuhan belajar dan karakteristik peserta didik. Di dalam *flashcard* memuat informasi tentang informasi atau materi pembelajaran dalam bentuk, simbol, lambang, gambar atau teks tertentu yang disusun dan didesain secara menarik untuk dapat menarik perhatian peserta didik dan memudahkan peserta didik mengingat informasi yang terdapat dalam kartu *flashcard*.

Media *flashcard* merupakan media yang relatif mudah dalam proses membuat dan mendesainnya, merupakan alat bantu belajar yang fleksibel dan praktis karena mudah dibawa dan dipindahkan , juga merupakan sarana alat bantu bagi pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media ini bersifat sangat fleksibel karena ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan kelas. Media ini memberikan stimulus untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata dan kemampuan siswa melalui ilustrasi benda-benda konkret yang ditemui peserta didik di lingkungan sekitar. Media ini dapat juga digunakan sebagai alat bantu grafis yang mengarahkan fokus peserta didik sekaligus memperkuat retensi memori mereka ketika proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Media *flashcard* atau sering juga disebut kartu kilas merupakan media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan dari indera penglihatan peserta didik. Penggunaan media *flashcard* dapat memperkuat ingatan peserta didik terhadap informasi yang disampaikan oleh pendidik. Media *flashcard* berupa kartu yang dapat berisi ilustrasi huruf, angka, gambar maupun simbol dapat mempermudah siswa memahami informasi yang disampaikan pendidik. Ukuran media *flashcard* dapat dirancang pendidik menyesuaikan dengan kebutuhan siswa, materi pelajaran juga model pembelajaran yang dipilih.

b. Ciri-Ciri Media *Flashcard*

Ciri-ciri media *flashcard* menurut Anisa dkk., (2025, hlm. 4). Menurut Khudori (2026, hlm. 206) *flashcard* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: a)

berupa kartu ilustrasi visual dengan efektivitas tinggi; b) memiliki desain dengan dua komponen permukaan, yakni bagian muka dan bagian balik; c) bagian depan memuat representasi gambar atau bentuk simbolis tertentu; d) bagian belakang berfungsi untuk menyajikan penjelasan, deskripsi visual, jawaban, maupun penjabaran materi; serta dan e) memiliki sifat yang praktis sehingga proses pembuatannya relatif mudah. Selanjutnya menurut Yulianti (2023, hlm. 72) menyebutkan ciri-cirinya meliputi : a) bentuk yang ringkas dan portabel, b) pesan singkat dan padat, c) bersifat dua sisi, d) bersifat visual dan menarik.

Sedangkan menurut Innanuriyah & Prastyo (2025, hlm. 37) ciri-cirinya meliputi: a) bersifat individual dan kelompok, b) mengandalkan kekuatan asosiasi, c) memanggil kembali informasi, d) klasifikasi berdasarkan jenjang, e) murah dan tepat guna dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Akbar (2022, hlm. 17–24) menjelaskan bahwa ciri-ciri *flashcard* adalah:

- 1) Digunakan secara kilas, yaitu pada awal penerapannya, kartu kilas fisik ditunjukkan kepada siswa dalam tempo yang sangat singkat. Menampilkan kartu secara akseleratif (kurang dari satu detik) terbukti jauh lebih efektif dalam menstimulasi otak dan menunjukkan perkembangan secara bertahap..
- 2) Berbentuk persegi atau persegi panjang, dimensi fisik media ini umumnya mengadopsi bentuk dari persegi panjang, yang merupakan standar geometris baku untuk format sebuah kartu dalam menunjang belajar siswa.
- 3) Terdiri dari dua sisi atau bagian, yaitu Komponen kartu terbagi menjadi dua bagian permukaan (baik depan-belakang, atas-bawah, maupun kiri-kanan). Sisi pertama umumnya memuat elemen visual atau teks, sedangkan sisi sebaliknya berisi nama atau penjelasan yang mengklarifikasi konten.
- 4) Menyajikan informasi materi yang dimuat dapat berupa teks murni (seperti susunan angka, alfabet, kata, dan kalimat), gambar murni (ilustrasi objek atau fauna), maupun integrasi keduanya (misalnya visual suatu benda yang dilengkapi dengan keterangan namanya).
- 5) Informasi antar kartu dengan kartu memuat informasi pada setiap lembar kartu bersifat interdependen atau saling melengkapi berdasarkan tema tertentu. Jika salah satu kartu hilang atau tidak lengkap, akumulasi pemahaman informasi siswa akan terganggu. Sebagai contoh, hilangnya satu

kartu pada seri angka atau abjad akan menghambat keberhasilan proses pembelajaran secara keseluruhan. dengan baik.

- 6) Digunakan untuk mengingat hal-hal yang bersifat terbatas untuk mengingat konsep-konsep permukaan, sehingga informasinya tidak sekomprehensif materi di dalam buku teks. Kendati demikian, instrumen ini sangat efisien untuk mengenalkan seperti simbol huruf, angka, perluasan kosakata, serta operasi hitung dasar (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian).
- 7) *Flashcard* dapat dioperasikan secara mandiri, berpasangan, ataupun dalam kelompok besar. Ketika digunakan secara individu, media ini menuntut kemandirian belajar sekaligus memberikan ruang aman bagi siswa untuk mengevaluasi kelemahannya tanpa harus merasa cemas atau malu.

Berdasarkan pemikiran para ahli tersebut maka media *flashcard* merupakan alat pembelajaran berbentuk kartu persegi panjang dua sisi yang praktis, efektif, dan mudah dibuat. Media *flashcard* memiliki ciri-ciri berbentuk kartu persegi atau persegi panjang dengan ukuran tertentu menyesuaikan dengan kebutuhan belajar dan karakteristik siswa; memiliki dua komponen permukaan yaitu komponen bagian depan dan komponen bagian belakang, Bagian depan merupakan informasi berbentuk lambang, simbol atau teks tertentu sedangkan bagian belakang memuat penjelasan dan informasi tambahan dari materi yang ditampilkan pada kartu *flashcard* bagian depan; bersifat praktis dan fleksibel, mudah dalam proses pembuatannya, mudah diaplikasikan dan dapat dibawa kemana-mana dan mudah dipindahkan. Desain dan penyusunan yang tepat dari media *flashcard* menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan materi pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi aktif dari peserta didik dan mendorong tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh pendidik dapat tercapai secara optimal. Ciri utamanya terletak pada penyajian informasi yang ringkas berupa kombinasi gambar, simbol, atau tulisan di sisi depan serta definisi atau penjelasan di sisi belakang yang dirancang untuk digunakan secara cepat demi menguatkan ingatan pada materi-materi dasar. Selain itu, *flashcard* bersifat tematik di mana antar kartu saling berkaitan dalam satu kesatuan informasi dan sangat fleksibel untuk digunakan dalam metode belajar mandiri, berpasangan, maupun secara klasikal di dalam pembelajaran dalam kelas.

Ciri-ciri media *flashcard* adalah berwujud kartu yang memiliki ukuran tertentu menyesuaikan kebutuhan peserta didik, terdiri dari dua bagian yaitu bagian muka yang berisi gambar, lambang, simbol dan sejenisnya sedangkan bagian belakang dapat berisi penjelasan dari materi yang tertera pada kartu bagian depan, media ini memaksimalkan indera visual untuk membantu peserta didik mengingat materi yang terdapat di kartu, bentuk media *flashcard* yang praktis dan *portable* mudah digunakan, menjadi media yang menarik untuk digunakan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi

Bentuk *flashcard* memiliki sisi panjang dan lebar yaitu segi empat persegi atau persegi panjang memiliki ukuran menyesuaikan kebutuhan belajar dan karakteristik peserta didik. Tampilan visual pada *flashcard* dapat merangsang rasa ingin tahu peserta didik, mendorong kemampuan mengingat informasi yang ditampilkan pada kartu dan melatih peserta didik untuk dapat belajar mandiri baik secara perseorangan ataupun dalam bentuk kelompok sehingga tujuan pembelajaran dan keterampilan yang diharapkan dapat dikuasai peserta didik dapat tercapai optimal. Repetisi pada penggunaan media *flashcard* membantu peserta didik untuk mengingat materi dan membantu pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pada pembelajaran membaca bentuk *flashcard* dapat berupa simbol huruf vokal, simbol huruf konsonan, simbol suku kata, juga simbol yang memuat kata ataupun kalimat. Selain itu juga bisa merupakan perpaduan simbol beserta gambar, misalnya kartu *flashcard* tertera gambar sepeda di bawah gambar tersebut terdapat simbol kata sepeda atau simbol suku kata se-pe-da. Pada peserta didik tampilan *flashcard* ini sangat membantu ketika pembelajaran membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, selain peserta didik dilatih mengingat bentuk huruf mereka juga terlatih memahami kata atau simbol bermakna yang terdapat pada kartu.

c. Kelebihan Media *Flashcard*

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* mempunyai beberapa kelebihan, yakni: a) mudah dibawa kemana-mana; b) kemudahan pembuatan dan penggunaan media ini memungkinkan anak didik belajar efektif kapan saja; c) kemudahan mengingat kartu ini disebabkan oleh desain gambar yang menarik perhatian; d) media ini sangat menyenangkan

digunakan sebagai media pembelajaran; e) harganya murah (Khudori, 2026, hlm. 71). Menurut Innanuriyah & Prastyo (2025, hlm. 137) menyebutkan bahwa *flashcard* dirancang untuk menyajikan pesan-pesan singkat di setiap kartu, sehingga peserta didik mudah mengingat informasi saat pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Akbar(2022, hlm. 16) menyebutkan bahwa *flashcard* sangat praktis dalam pembuatan maupun penggunaannya bagi pendidik dan tidak membutuhkan sumber energi seperti listrik. Selanjutnya Maziyah & Zumrotun (2024, hlm. 162) menjelaskan bahwa media *flashcard* memiliki kelebihan:

- 1) Ukuran yang relatif kecil sehingga mudah dibawa kemana-mana.
- 2) Dapat digunakan pada hampir setiap mata pelajaran dan serba guna serta dapat menambah kosakata baru.
- 3) Substansi isi bersifat fleksibel yaitu bisa menyesuaikan dengan materi yang akan dibahas, mengurangi atau menambahkan kartu, dan tidak ada aturan baku yang terikat sehingga guru leluasa untuk pengembangan materi.
- 4) Memudahkan siswa mengingat kosakata karena secara visual dibantu dengan gambar dan bukan hanya tulisan saja.
- 5) Suasana belajar menjadi menyenangkan karena berjalan dinamis.

Pendapat serupa menurut Taufik dkk., (2023, hlm. 70) menjelaskan bahwa *flashcard* memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

- 1) Penggunaan *flashcard* tidak membutuhkan keahlian khusus dan tidak butuh energi sehingga sangat praktis.
- 2) Tidak memerlukan ruang yang luas karena ukurannya yang kecil sehingga mudah dibawa.
- 3) Penyajian dalam bentuk permainan membuat suasana menyenangkan.
- 4) Gambar, huruf, dan angka yang bervariasi adalah karakteristik khusus *flashcard* sehingga mudah diingat.

Kelebihan media *flashcard* adalah bentuknya yang praktis, fleksibel mudah dibawa kemana-mana dan mudah dipindahkan, merupakan media yang mudah dan murah dalam pembuatannya. Aplikasi media *flashcard* ini sangat mudah tidak memerlukan keahlian khusus pendidik, media *flashcard* juga merupakan media yang efektif untuk membantu mengingat informasi dari materi pelajaran yang tertera pada kartu, pendidik dapat mendesain bentuk visual yang

menarik pada tampilan *flashcard* sehingga dapat merangsang indera penglihatan siswa dan ketertarikan siswa terhadap materi yang sedang diajarkan. Pada pengajaran membaca menggunakan media *flashcard* dilakukan dengan pendidik mendesain simbol huruf dengan warna yang menarik, gambar benda dengan visual menarik dan warna cerah dapat menarik minat peserta didik memperhatikan informasi yang ditampilkan pada kartu. Contoh *flashcard* yang dapat digunakan dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik misalnya *flashcard* didesain berisi huruf vokal dengan warna merah yang cerah dan ukuran huruf yang besar, sedangkan huruf konsonan didesain dengan warna biru yang cerah dan penulisan huruf konsonan dengan ukuran yang besar.

Contoh lainnya, selain visualisasi huruf pendidik dapat juga membuat perpaduan visualisasi gambar dan simbol huruf misalnya gambar meja yang besar dengan warna cerah di bawahnya tertera tulisan meja dengan ukuran huruf yang lebih kecil dibandingkan gambar. Selain huruf dan kata dalam pengajaran membaca dapat juga berbentuk kalimat seperti *flashcard* dapat berupa gambar anak perempuan yang sedang membuka buku dengan tampilan visualisasi menarik di bawahnya tertera tulisan “Ani membaca buku”, dan lain sebagainya. Kelebihan dalam media *flashcard* adalah memudahkan peserta didik mengingat materi pembelajaran dan potongan informasi yang tertera pada *flashcard*; merangsang dan mendorong keaktifan peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung di kelas sehingga pembelajaran berlangsung interaktif.

Flashcard merupakan media yang menarik dan menyenangkan diaplikasikan dalam bentuk permainan sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik dalam durasi yang lama; fleksibel mudah diaplikasikan dan mudah dipindahkan; mudah dalam penyusunannya dan murah dalam bahan baku proses pembuatannya, merupakan media mudah dirancang oleh pendidik dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran dan meneruskan informasi-informasi penting kepada peserta didik agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan optimal. Dalam penelitian ini peneliti akan mengoptimalkan berbagai kelebihan dari media *flashcard* agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, efisien dan menyenangkan karena menarik dan merangsang minat belajar peserta didik.

d. Kekurangan Media *Flashcard*

Kekurangan media pembelajaran *flashcard* adalah keterampilan guru dituntut lebih kreatif agar mudah dalam penyampaian materi pembelajaran (Akbar, 2022, hlm. 71). Didukung pendapat Khudori (2026, hlm. 254) kekurangan media *flashcard* adalah terbatasnya informasi yang disampaikan, mengingat ruang pada kartu sangat terbatas. Menurut Taufik dkk., (2023, hlm. 71) menyebutkan bahwa kekurangan media pembelajaran *flashcard* yaitu a) secara umum, ukurannya terbatas dan karenanya kurang efektif belajar dalam kelompok besar; b) perbandingan item yang tidak akurat menimbulkan kesalahpahaman. Pendapat lain menurut Alifvia dkk., (2024, hlm. 183) menyebutkan kekurangan *flashcard* yaitu lebih fokus pada penampakan visual melalui mata, gambar terkadang kompleks sehingga tidak efektif serta tidak cocok untuk kelas dengan ukuran luas karena dimensi kartu yang relatif kecil.

Sedangkan menurut Akbar (2022, hlm. 231) menjelaskan bahwa media *flashcard* memiliki kekurangan gambar hanya bergantung pada persepsi visual semata sehingga kurang efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan uraian maka kekurangan *flashcard* terletak pada keterbatasan ukuran fisiknya relatif kecil sehingga tidak cocok untuk kelas dengan kelompok besar. Selain itu, media ini sangat bergantung pada keterampilan guru dalam memilih materi yang tepat, serta berisiko menimbulkan kesalahpahaman visual akibat perbandingan item yang tidak akurat maupun penyajian gambar yang terlalu kompleks. Secara fungsional, *flashcard* juga dianggap memiliki keterbatasan sensorik karena terlalu menitikberatkan pada indra penglihatan semata tanpa melibatkan stimulasi indra lainnya secara seimbang.

Kekurangan media *flashcard* terletak pada bentuk fisiknya yang terbatas ukuran dan jumlah informasi yang dapat ditampilkan, kekurangan lainnya adalah adanya keterbatasan dalam meningkatkan rangsangan dari berbagai panca indera. Pada aplikasi media *flashcard* cenderung hanya mengaktifkan indra penglihatan, hal ini juga memiliki resiko Ketika desain dan visualisasi media *flashcard* kurang menarik menyebabkan peserta didik tidak tertarik menggunakan media dan materi pembelajaran tidak dapat tersampaikan dengan baik. Aplikasi media *flashcard* tidak cocok diaplikasikan pada kelompok belajar

yang besar, keterbatasan ukuran media *flashcard* yang dipakai guru. Ketika ukuran tidak sesuai dengan besarnya kelompok belajar akan menurunkan minat dari peserta didik untuk menyimak materi melalui media yang ditampilkan oleh pendidik. Kekurangan dari media *flashcard* adalah menuntut kreativitas pendidik dalam membuat rancangan dan penyusunan agar desain dapat menarik minat belajar dari peserta didik; ukuran dan dimensi pada *flashcard* terbatas sehingga informasi dan materi pembelajaran yang dapat ditampilkan dalam kartu memiliki banyak keterbatasan; kartu *flashcard* hanya mengoptimalkan indera penglihatan sehingga stimulasi pada indera-indera yang lainnya sulit dilakukan. Dalam penelitian ini kekurangan dari media *flashcard* akan diminimalisir agar proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas dapat berjalan efektif.

e. Langkah-Langkah Media *Flashcard*

Penggunaan media *flashcard* memiliki langkah-langkah persiapan yaitu dimulai dari membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil untuk bermain *flashcard* (Salsabila, Adri, dan Hamamy, 2024, hlm. 721). Langkah berikutnya adalah peserta didik mengambil kartu, lalu menebak dan menjelaskan informasi yang terdapat di dalam kartu (Amelia dkk., 2025 hlm. 63). Selanjutnya menurut Akbar (2022, hlm. 23) menyebutkan langkah-langkah penerapan media *flashcard* yaitu a) mengelompokkan siswa; b) implementasi media dalam pembelajaran; c) membimbing siswa; dan d) presentasi. Sedangkan Wahyuni dkk., (2024, hlm. 35576) menyebutkan bahwa terdapat lima langkah dalam media *flashcard* yaitu a) menyiapkan beberapa kartu; b) menyebutkan dan mengingat semua kartu; c) menugaskan siswa mengambil kartu; d) mencari tahu kartu yang hilang; dan e) menunjukkan kartu dan konfirmasi jawaban. Menurut Salsabila, Adri, dan Hamamy (2024, hlm. 10825) langkah-langkah meliputi :

1) Persiapan

- a) Menentukan tema dan target pembelajaran.
- b) Menyampaikan aturan tata cara permainan dengan *flashcard*.
- c) Pembagian kelompok oleh guru.
- d) Memberikan waktu untuk berdiskusi bagi siswa.

2) Pelaksanaan

- a) Siswa mulai untuk melaksanakan pembelajaran.

- b) Pengarahan guru terhadap materi misalnya mengenal organ pernapasan.
- c) Memberikan siswa waktu untuk berdiskusi secara berkelompok.
- d) Membantu siswa yang membutuhkan bantuan.

3) Penutupan

- a) Memberikan waktu berdiskusi mengenai materi pembelajaran.
- b) Menentukan kesimpulan.
- c) Siswa menyerahkan hasil kerja bersama kelompoknya.
- d) Melakukan evaluasi dari pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan uraian langkah-langkah dalam media *flashcard* dari beberapa pemaparan ahli maka dapat ditarik kesimpulan penerapan media *flashcard* dalam pembelajaran secara umum dilakukan melalui tiga tahapan utama yang mencakup persiapan, pelaksanaan, dan penutup. Proses ini diawali dengan persiapan yang meliputi penetapan tujuan, penjelasan materi dan tata cara permainan, serta pengelompokan siswa yang dilakukan oleh pendidik.

Pada tahap pelaksanaan, siswa terlibat aktif dalam menggunakan kartu untuk mengingat, mengidentifikasi, atau mencocokkan informasi di bawah bimbingan guru yang berperan memfasilitasi diskusi serta membantu siswa yang mengalami kesulitan. Langkah-langkah ini diakhiri dengan tahap penutupan yang melibatkan presentasi hasil kerja, diskusi bersama, pemberian kesimpulan, serta evaluasi untuk mengukur ketercapaian pemahaman siswa terhadap topik yang dipelajari sebelumnya di kelas. Langkah-langkah penggunaan media *flashcard* dimulai dari mengelompokkan peserta didik menjadi kelompok-kelompok belajar kecil, dilanjutkan implementasi *flashcard* yang sudah didesain memiliki visualisasi menarik dipergunakan oleh peserta didik dalam kelompok kecil, dalam hal ini guru membimbing dan menjadi fasilitator agar peserta didik dapat mencoba mengingat materi yang ditampilkan dalam media *flashcard* dan berlatih memahami materi melalui informasi yang tersampaikan melalui tampilan pada media *flashcard*. Penggunaan media ini dapat melatih peserta didik memecahkan kesulitan belajar yang ditemui di kelas dan membentuk pemahaman peserta didik untuk dapat menyerap materi dari pembelajaran yang dilaksanakan secara mandiri. Langkah selanjutnya, dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan pengetahuan baru

ataupun pemahaman yang telah mereka dapatkan melalui implementasi kartu *flashcard* dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, bentuknya dapat berupa presentasi perwakilan kelompok maupun mengemukakan pendapat secara individu. Langkah terakhir setelah pelaksanaan adalah peserta didik menarik kesimpulan dari pembelajaran dibimbing oleh pendidik. Peserta didik dan pendidik secara bersama-sama dapat melakukan evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik dan ketercapaian tujuan pembelajaran dari topik yang telah dipelajari. Langkah-langkah dalam menggunakan media *flashcard* dimulai dengan membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil, kemudian peserta didik mengambil kartu dan memahami informasi yang tertera pada kartu, pendidik memberikan bimbingan dan arahan agar dapat menerapkan media *flashcard* dalam memahami materi pembelajaran, pendidik memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat menjelaskan, melakukan presentasi atau menyebutkan informasi yang telah difahami dari kartu *flashcard*.

f. Manfaat Media *Flashcard*

Manfaat media *flashcard* menurut Akbar (2022, hlm. 76) meliputi : a) meningkatkan daya ingat, b) mempercepat penguasaan kosakata, c) meningkatkan konsentrasi, d) media belajar yang mandiri dan fleksibel, e) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selanjutnya Maziyah & Zumrotun (2024, hlm. 162) menyebutkan manfaat media *flashcard* adalah memudahkan proses memahami dan mengingat materi di media kartu. Menurut Taufik dkk., (2023, hlm. 56) menyebutkan kemudahan proses memahami dan mengingat karena terdapat gambar, warna, animasi yang memiliki daya tarik.

Sedangkan pendapat lain dari Khudori (2026, hlm. 78) menyebutkan manfaat media *flashcard* ada 5 yaitu: a) memicu peserta didik untuk berinteraksi aktif dan berpartisipasi; b) merangsang peningkatan memahami konsep dan melatih daya ingat; c) memberikan kemudahan belajar secara kinestetik dan visual; d) memudahkan belajar dengan tema terpadu secara kontekstual; dan e) Suasana belajar lebih interaktif dan variasi. Selanjutnya Abrar & Listrianti (2025, hlm. 393–395) menjelaskan bahwa terdapat beberapa manfaat dalam pembelajaran dari media *flashcard* yang dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Visualisasi *flashcard* memudahkan siswa menghafal dan meningkatkan daya ingat karena otak menangkap informasi dari kombinasi gambar dan kata.
- 2) Aktivitas cenderung interaktif karena daya tarik permainan membuat siswa lebih tertarik dan terdorong berpartisipasi aktif.
- 3) Kondisi yang menyenangkan memicu peningkatan motivasi belajar siswa. Memotivasi siswa untuk belajar
- 4) Fleksibilitas kartu cenderung meningkatkan perulangan siswa untuk belajar tanpa tekanan. Memfasilitasi pembelajaran berulang dan bertahap
- 5) Kartu ini cenderung efektif dan membantu guru dalam penyampaian materi.

Berdasarkan uraian tersebut maka media *flashcard* memiliki manfaat yang secara efektif meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep siswa melalui kombinasi visual, warna, dan gambar yang membantu otak mengasosiasikan materi secara lebih cepat. Selain berfungsi sebagai alat bantu memori, *flashcard* menciptakan suasana belajar yang variatif, interaktif, dan menyenangkan melalui metode permainan sehingga mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa di kelas. Keunggulan utamanya terletak pada fleksibilitasnya yang mendukung berbagai gaya belajar (visual, auditori, dan kinestetik) serta memfasilitasi pembelajaran mandiri yang berulang tanpa tekanan. Bagi pendidik, media ini menjadi instrumen strategis untuk menyampaikan materi secara kontekstual dan terpadu, sekaligus mempererat interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Manfaat media *flashcard* diantaranya adalah memudahkan peserta didik mengingat informasi materi yang tertera pada *flashcard*, meningkatkan minat dan rangsangan peserta didik terhadap pembelajaran, merupakan media yang efektif dan fleksibel yang membantu pendidik melakukan transfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik, mendorong peserta didik untuk dapat berpartisipasi aktif selama proses belajar mengajar berlangsung di dalam kelas sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh pendidik dapat tercapai dengan optimal.

Manfaat media *flashcard* adalah membantu peserta didik dalam mengingat informasi pembelajaran yang tertera pada kartu media, meningkatkan penguasaan kosakata dan meningkatkan pemahaman terhadap kalimat, merupakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan jika di desain

dan diaplikasikan secara tepat. Manfaat lain dari implementasi media *flashcard* dalam pembelajaran adalah meningkatnya partisipasi aktif dari peserta didik, peserta didik dilatih untuk belajar mandiri memecahkan masalah belajar yang mereka hadapi untuk dapat mencapai pembelajaran bermakna sesuai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penggunaan media *flashcard* bagi pendidik dapat memberikan manfaat sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi mengenai materi yang ingin diajarkan kepada peserta didik. Aplikasi dalam pembelajaran menggunakan media *flashcard* ini dilaksanakan dalam konsep pembelajaran belajar sambil bermain. Suasana belajar yang menyenangkan yang tercipta melalui pemanfaatan media *flashcard* dalam belajar dapat meningkatkan interaksi antara peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran.

6. Keterampilan Membaca

a) Pengertian Keterampilan Membaca

Definisi keterampilan membaca yaitu kemampuan kompleks baik secara mental maupun fisik yang dapat meningkatkan penguasaan kerja, akademik dan partisipasi (Silvia, Pebriana, dan Sumianto, 2021, hlm. 9). Selanjutnya pendapat dari Amiroh & Afifah (2021, hlm. 241) menyebutkan bahwa karakter khusus dalam kecakapan membaca menitikberatkan pada menyerap informasi tertulis. Kemampuan strategis ini berperan dalam perkembangan akademis siswa dalam mengantarkan mereka memahami isi materi atau substansi dari suatu teks yang telah mereka pelajari dalam meningkatkan kefahaman (Suparlan, 2021, hlm. 28).

Pendapat lain menyebutkan bahwa keterampilan membaca pada hakikatnya merupakan kompetensi seseorang dalam mencerna dan mengartikan sebuah teks secara komprehensif. Proses ini mencakup penguasaan arti kata, rangkaian kalimat, serta kesatuan paragraf, yang kemudian dipadukan untuk mengidentifikasi gagasan utama serta mengaitkan berbagai informasi di dalamnya (Islami, Nulhakim, dan Suhandoko, 2024, hlm. 671). Selanjutnya pendapat dari Tarigan, Cipta, dan Rokmanah (2023, hlm. 841) menyebutkan bahwa keterampilan membaca adalah kemampuan untuk memahami dan menafsirkan teks tertulis dari pembelajaran. Berdasarkan beberapa uraian di atas maka keterampilan membaca merupakan kesanggupan pada diri peserta didik dalam berbahasa yang memiliki sifat kompleks, yaitu mencakup aktivitas fisik

dan mental dari peserta didik untuk dapat memahami, menafsirkan, serta mengekstrak makna-makna dari teks tertulis. Secara teknis, keterampilan ini melibatkan penguasaan struktur kalimat dan kosakata dari peserta didik untuk mengenali ide pokok dan menghubungkan ide pokok tersebut untuk berbagai informasi yang terdapat di dalamnya. Keterampilan membaca peserta didik menjadi fondasi krusial bagi peserta didik di dalam bidang akademik, mendorong peserta didik dalam meningkatkan profesionalisme kerja, dan juga untuk meningkatkan partisipasi aktif dalam berkomunikasi di lingkungan.

Pengertian keterampilan membaca adalah kemampuan peserta didik untuk dapat membunyikan simbol huruf, suku kata, kata dan kalimat serta mampu menafsirkan makna yang terkandung dalam simbol tersebut sehingga membentuk pemahaman baru yang bermakna. Dalam keterampilan membaca peserta didik dilatih menafsirkan dan memahami dari simbol huruf vokal, simbol huruf konsonan, mengeja suku kata, mengucapkan dan memahami suku kata dan kata hingga mengenali dan memahami gabungan struktur kalimat dalam bentuk paragraf yang di dalamnya terdapat ide pokok dan ide pendukung. Keterampilan membaca merupakan keterampilan yang krusial untuk dikuasai karena diperlukan dalam proses berkomunikasi dengan teman sebaya, dengan pendidik juga dengan lingkungan sekitar selama hidup mereka. Dalam kaitannya dengan mata pelajaran lain yang dipelajari oleh peserta didik selama di sekolah dasar keterampilan membaca ini mendasari keterampilan lain dan menentukan tingkat capaian pemahaman dari berbagai mata pelajaran yang dipelajari. Keterampilan membaca adalah keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik berupa pemahaman terhadap lambang huruf vokal, lambang huruf konsonan, dapat mengeja suku kata, membaca kata bermakna dan dapat membaca kalimat sederhana serta pemahaman terhadap kalimat yang lebih kompleks.

b) Jenis-Jenis Keterampilan Membaca

Suparlan (2021, hlm. 177) menyebutkan bahwa dalam keterampilan dan kemampuan membaca berupa keterampilan membaca permulaan dan lanjutan. Pendapat yang lain disampaikan oleh Hanani (2022, hlm. 58) yang menyebutkan jenis-jenis membaca dibedakan menjadi membaca dalam hati dan membaca nyaring.. Keterampilan membaca nyaring pada dasarnya merupakan proses

mengonversi simbol-simbol tipografi menjadi artikulasi suara yang memiliki makna. Kegiatan ini menuntut ketepatan dalam pelafalan serta kesesuaian intonasi agar pesan yang tertulis dapat tersampaikan dengan jelas. Membaca nyaring hakikatnya merupakan sebuah proses menyuarkan tulisan lewat lisan dengan penekanan, intonasi tertentu sehingga mudah dipahami oleh peserta didik artinya ataupun definisinya. Membaca nyaring merupakan aktivitas membaca yang dilakukan dengan cara menyuarkan lambang bunyi.

Selanjutnya Suparlan (2021, hlm. 89) menyebutkan membaca nyaring merupakan kegiatan membaca yang menuntut penguasaan berbagai keterampilan membaca lisan. Dalam pelaksanaannya, peserta didik perlu memperhatikan unsur-unsur suprasegmental, misalnya tekanan, pelafalan, intonasi, nada, jeda, serta aspek kebahasaan lainnya agar pesan dalam bacaan dapat tersampaikan dengan baik. Membaca nyaring adalah membaca teknik karena fokus pada teknik membaca melalui lisan. Bentuk kegiatan yang termasuk dalam membaca nyaring antara lain membaca cerita dan membacakan puisi di depan pendengar yang dilakukan oleh peserta didik dengan teknik-teknik tertentu dan sesuai dengan unsur-unsur yang ditetapkan.

Membaca dalam hati merupakan cara memahami bacaan dengan teknik tanpa menggunakan suara (Noortyani, 2022, hlm. 58). Selanjutnya Suparlan (2021, hlm. 9–10) menjelaskan secara rinci bahwa membaca dalam hati merupakan aktivitas membaca yang dilakukan tanpa mengucapkan atau melafalkan bunyi bahasa secara lisan. Melalui kegiatan ini, kesempatan memahami isi materi akan terbuka lebar bagi peserta didik karena fokus perhatian tertuju pada proses pemaknaan. Membaca dalam hati adalah cara guru memantau kebiasaan peserta didik dalam membaca meliputi :

- 1) Membaca ekstensif adalah salah satu teknik yang dilakukan pada kecepatan tinggi tanpa mengabaikan pemahaman terhadap isi pokok bacaan. Tujuan utama teknik ini adalah memperoleh gambaran umum atau menemukan gagasan utama suatu teks dalam waktu yang relatif singkat. Oleh karena itu, membaca ekstensif sama dengan membaca cepat, yaitu kegiatan yang menekankan pada efisiensi waktu membaca sekaligus tetap mempertahankan

tingkat pemahaman pembaca terhadap materi yang dibaca. Membaca dangkal memiliki tujuan untuk hiburan seperti novel ringa, catatan harian dan cerita.

- 2) Membaca pemahaman atau intensif merupakan kegiatan membaca untuk tujuan memahami secara rinci dan cermat dari suatu bahan bacaan. Teknik membaca ini bertujuan agar pembaca mampu menangkap informasi, gagasan, serta makna yang terkandung dalam teks secara lengkap. Oleh karena itu, membaca intensif menuntut perhatian yang tinggi terhadap rincian dan detail isi dari teks bacaan sehingga pemahaman yang diperoleh peserta didik menjadi lebih mendalam dan komprehensif (intensif).

Berdasarkan jenis-jenis keterampilan membaca diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa setiap jenis keterampilan membaca memiliki manfaat dan kegunaannya masing-masing. Penelitian ini menitikberatkan pada keterampilan membaca permulaan. Jenis-jenis keterampilan membaca terdiri dari membaca permulaan dan membaca lanjutan. Membaca permulaan Adalah keterampilan peserta didik dalam mengenal huruf vokal dan konsonan, mengeja suku kata, mengeja kata dan membaca kalimat sederhana yang bermakna. Sedangkan keterampilan membaca lanjutan adalah kemampuan peserta didik memahami teks bacaan dalam suatu paragraf, memahami ide pokok dan ide pendukung, serta mampu menganalisis sumber informasi teks bacaan yang disiapkan oleh pendidik. Jenis-jenis keterampilan membaca terbagi menjadi keterampilan membaca permulaan dan keterampilan membaca lanjutan. Keterampilan membaca permulaan merupakan kemampuan peserta didik dalam mengenal lambang huruf vokal, mengenal lambang huruf konsonan, mengeja suku kata dan kata serta kemampuan membaca kalimat sederhana yang memiliki makna.

Keterampilan membaca permulaan biasanya di ajarkan pada kelas satu sampai kelas tiga di sekolah dasar. Keterampilan membaca permulaan ini mendasari keterampilan-keterampilan lain yang lebih kompleks pada berbagai mata pelajaran lainnya. Sedangkan keterampilan membaca lanjutan adalah keterampilan membaca pada kalimat dan paragraf yang lebih kompleks, seperti mengenal ide pokok dalam teks bacaan, mengenal ide pendukung dari teks bacaan serta memahami sumber informasi sumber bacaan. Pada keterampilan membaca lanjutan peserta didik dituntut untuk memahami teks bacaan secara menyeluruh.

7. Keterampilan Membaca Permulaan

a) Pengertian Keterampilan Membaca Permulaan

Membaca permulaan adalah pembentukan kemandirian membaca yang merupakan target dasar bagi anak usia dini dan kemampuan literasi ini sangat penting karena sebagai modal dalam menunjang kesiapan serta kelancaran siswa di jenjang berikutnya. (Ramadhani & Wulandari, 2022, hlm. 1). Menurut Fauziah, Mulyadi, dan Mulyana (2024, hlm. 311) menyebutkan membaca permulaan adalah membaca tahap awal untuk memperoleh kemampuan melek huruf dalam pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik. Selanjutnya Nuraini, Tanzimah dan Hera (2022, hlm. 1541) menyebutkan bahwa membaca permulaan merupakan tahapan awal yang harus dilalui siswa untuk menguasai teknik membaca berupa pemahaman pada lambang, huruf, kata, dan kalimat sederhana sehingga diharapkan dapat memahami isi bacaan tersebut.

Membaca permulaan adalah langkah penguasaan di tahap awal pembaca dalam belajar membaca (Monika, 2023, hlm. 62)). Selanjutnya Ibrahim dkk., (2021, hlm. 2641) menambahkan bahwa huruf dan bunyi bahasa diperkenalkan pada tahap awal membaca permulaan terutama bagi. siswa kelas satu sampai dua, dan dipelajari juga oleh siswa kelas tiga. Menurut Suparlan (2021, hlm. 71) menyebutkan kelas satu sampai dua merupakan proses membaca dan menulis dengan tepat dan sebagai dasar untuk level kelas berikutnya. Berdasarkan uraian di atas maka membaca permulaan merupakan tahapan permulaan pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa kelas rendah (khususnya kelas satu dan dua sekolah dasar) yang berfokus pada kemampuan melek huruf melalui pengenalan kumpulan simbol huruf dengan bunyi bahasa. Proses ini bukan sekadar teknik dasar untuk mengenali tulisan, melainkan fondasi penting bagi peserta didik untuk menguasai keterampilan menangkap isi bacaan serta menulis secara benar.

Keberhasilan ini menjadi penentu untuk dapat melanjutkan ke tingkat membaca yang lebih kompleks di kelas berikutnya. Keterampilan membaca permulaan adalah keterampilan membaca dasar yang biasanya diajarkan pada peserta didik kelas rendah, keterampilan membaca permulaan merupakan fondasi yang menyokong keterampilan lainnya yang lebih kompleks seperti memahami teks bacaan dalam paragraf. Pada keterampilan membaca permulaan

peserta didik dituntut mampu mengenal huruf vokal dan huruf konsonan, kemudian mengeja suku kata, kata dan kalimat sederhana yang bermakna. Keterampilan membaca permulaan adalah keterampilan yang mendorong kemampuan peserta didik dalam mengenal lambang huruf vokal, mengenal lambang huruf konsonan, mengeja suku kata dan kata serta kemampuan membaca kalimat sederhana yang memiliki makna. Pada tahap ini peserta didik belajar subyek, predikat, objek dan keterangan yang tertera dalam kalimat. Keterampilan membaca permulaan biasanya di ajarkan pada kelas satu sampai kelas tiga di sekolah dasar. Keterampilan membaca permulaan ini mendasari keterampilan-keterampilan lain yang lebih kompleks pada berbagai mata pelajaran lainnya

b) Tahapan dan Langkah-Langkah Keterampilan Membaca Permulaan

Tahapan dan langkah-langkah keterampilan membaca permulaan dimulai dari tahap pengenalan huruf (Suparlan, 2021, hlm. 231). Sedangkan menurut pendapat dari Herniawati dkk., (2024, hlm. 37), tahapan kemampuan membaca permulaan adalah sebagai berikut:

- 1) Fantasi yang permulaan perkembangan membaca ketika anak mulai menunjukkan ketertarikan terhadap buku. Pada fase ini, anak mulai mengenali buku sebagai objek yang menarik, seperti membuka dan membalik halaman buku serta membawa atau memilih buku yang disukainya meskipun belum mampu memahami isi bacaan secara utuh.
- 2) Konsep diri yaitu anak menyadari dirinya sebagai pembaca. Anak menunjukkan minat yang lebih besar terhadap kegiatan membaca dan mulai terlibat secara aktif dalam berbagai aktivitas yang berkaitan dengan bacaan, meskipun kemampuan membacanya masih terus berkembang..
- 3) Membaca pada gambar yaitu proses kesadaran menghubungkan dan mengungkapakan tulisan dan kata-kata.
- 4) Identifikasi bacaan yaitu pengenalan anak terhadap bacaan dengan mengingat tanda-tanda dan tulisan di lingkungan.

Menurut Ibrahim dkk., (2021, hlm. 36) menjelaskan bahwa terdapat sejumlah tahapan sistematis dilalui peserta didik ketika integrasi media kartu kata bergambar pada proses pembelajaran di kelas sebagai berikut:

- 1) Pendidik mengorganisasikan peserta didik dalam beberapa kelompok atau tim dengan bermain mengucapkan hitungan angka secara berurutan misalnya dari angka 1 sampai 10.
- 2) Pendidik telah menyiapkan media kartu kata visual dan memperlihatkan kepada peserta didik sesuai tema pembelajaran.
- 3) Pendidik mendistribusikan alat peraga edukatif yaitu media kartu kata ke tiap tim atau kelompok.
- 4) Pendidik memanfaatkan media kartu kata bergambar untuk mengarahkan siswa dalam mengeja, melafalkan lambang huruf yang menyusun kata, dan mengidentifikasi fonem kata-kata tersebut yang sama.
- 5) Pendidik memberikan supervisi pada aktivitas siswa ketika mencocokkan kartu teks dengan ilustrasi gambar ketika terjadi kompetisi antar kelompok.

Yunita, Ulfa dan Sudjoko (2021, hlm. 198) membuat langkah-langkah media *flashcard* pada kelas membaca permulaan sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan media *flashcard* kemudian menampilkannya ke depan kamera dan menyiapkan metode kata lembaga dalam sebuah *powerpoint*.
 - 2) Guru menampilkan *flashcard* diiringi dengan mengucapkan secara jelas kata yang terdapat pada *flashcard* tersebut.
 - 3) Guru meminta siswa mengikuti dan mengulang apa yang guru ucapkan.
 - 4) Guru membimbing siswa dalam membaca susunan kata lembaga dari kata yang diminta seperti membaca suku kata dan hurufnya dengan tepat dan jelas.
- Sedangkan menurut Suparlan (2021, hlm. 89) tahapan dalam mengembangkan keterampilan membaca permulaan meliputi pengenalan huruf, fantasi, pembentukan diri dan pembentukan gambar. Selanjutnya Ibrahim dkk., (2021, hlm. 75) menjelaskan dalam tahapan keterampilan dirancang agar dapat membimbing peserta didik mulai dari mengenal huruf sampai memahami.

Berdasarkan uraian di atas maka langkah-langkah atau tahapan membaca permulaan dilakukan secara berkesinambungan melalui lima fase perkembangan, mulai dari tahap fantasi di mana anak sekadar membalik buku, hingga menjadi pembaca lancar yang mandiri setelah melewati proses pembentukan konsep diri, membaca gambar, dan mengenali tulisan di lingkungannya. Implementasi pembelajarannya dapat dioptimalkan melalui

penggunaan media gambar visual seperti kartu kata yang memiliki gambar atau *flashcard*, yang diterapkan dengan cara mengondisikan siswa secara berkelompok, memperkenalkan simbol huruf secara berurutan, serta mengajak anak menirukan pengucapan fonem dan suku kata yang dicontohkan oleh pendidik secara jelas. Melalui metode ini, aspek kognitif anak diasah dengan cara mencocokkan kata dengan gambar yang sesuai, sementara aspek motorik dan sosialnya dikembangkan melalui kompetisi kelompok yang interaktif dan terbimbing. Tahap-tahap keterampilan membaca permulaan diawali dengan peserta didik mengenal huruf vokal, kemudian dapat membedakan huruf konsonan, mengeja suku kata yang terdiri dari dua huruf atau lebih hingga membentuk kata yang bermakna, kemudian peserta didik memahami kalimat.

c) Manfaat Keterampilan Membaca Permulaan

Membaca permulaan memiliki manfaat yaitu sebagai sarana mengembangkan dan pengasahan kemampuan melafalkan abjad, kata, kalimat dan bacaan membaca permulaan dengan benar (Maulida & Wiranti, 2024, hlm. 455) Membaca permulaan memiliki manfaat yaitu mempersiapkan pemahaman bacaan siswa untuk bacaan berikutnya (Sari dkk., 2022, hlm. 7709). Secara rinci, keterampilan membaca permulaan memiliki beberapa manfaat untuk peserta didik yang dijelaskan oleh Sudaryanti dkk., (2022, hlm. 8) sebagai berikut:

1) Melatih motorik berpikir

Dengan banyak membaca maka kemampuan berpikir kreatif akan menjadi lebih baik. Tidak hanya itu, dengan banyak membaca menjadikan seseorang menjadi lebih kritis dalam menyikapi sesuatu hal, otak semakin diasah akan semakin lancip, semakin banyak membaca maka akan semakin bertambah pula jumlah kosakata yang diketahui oleh peserta didik, dari banyaknya kosakata yang diketahui oleh peserta didik semakin meningkat pula keterampilan mereka memahami informasi baru. Maka suatu saat hal tersebut dapat meningkatkan keterampilan berbahasa pada peserta didik yaitu keterampilan berbicara.

2) Menambah wawasan

Kegiatan membaca merupakan salah satu sumber untuk memperoleh beragam informasi, baik tentang budaya, suku, ras, dan agama. Dengan banyak membaca tentunya semakin banyak pengetahuan tentang dunia.

3) Meningkatkan ilmu pengetahuan

Membaca berbagai teori yang ada di dunia baik menurut pakar ilmu tertentu adalah cara proses peningkatan ilmu seseorang, teori yang diciptakan untuk diketahui, bahwa ilmu pengetahuan sangat luas. Sehingga dengan membaca, seseorang akan menjadi tahu dari yang sebelumnya tidak tahu. Membaca beragam ilmu pengetahuan menjadikan seseorang tidak buta tentang teori yang ada dan terus meningkatkan kualitas diri seseorang. Begitu dahsyatnya manfaat dari gemar membaca tersebut meningkatkan kefahaman.

4) Terampil menulis

Selain menjadikan seseorang pandai, kebiasaan gemar membaca juga menjadikan seseorang akan terampil dalam kegiatan menulis. Dengan banyak membaca berbagai cerita kehidupan yang ada di masyarakat menjadikan seorang pembaca akan terbuka pemikiran untuk dapat menulis kembali hal tersebut meski dengan ciri masing-masing penulis di dalam mengungkapkan ide dan gagasannya di dalam tulisan dan karyanya dapat dinikmati oleh khalayak ramai.

5) Meningkatkan keterampilan berbicara

Dalam keterampilan berbicara, banyak membaca tentunya akan menjadikan seseorang memiliki dan mengetahui banyak kosakata. Dengan kemampuan menyerap berbagai kosakata maka akan menjadikannya terampil dalam berbicara, baik di depan kelas maupun pada saat presentasi ketika proses pembelajaran. Dengan sendirinya kemampuan berbicara akan menjadi baik jika kosakata banyak kita kuasai semakin bertambah. Seseorang yang gemar membaca, akan menjadikannya memiliki tingkat konsentrasi yang lebih tinggi, hal ini disebabkan karena semakin sering membaca, maka akan semakin dalam menyikapi suatu persoalan di dalam teks yang ditemui dalam bacaan. Manfaat keterampilan membaca permulaan bagi peserta didik adalah merupakan fondasi bagi keterampilan membaca lanjutan juga keterampilan lainnya yang lebih kompleks. Dalam membaca permulaan siswa didorong mampu membedakan huruf vokal dan huruf konsonan, mengeja suku kata dan kata serta membaca kalimat sederhana yang bermakna. Penguasaan terhadap keterampilan membaca permulaan merupakan keterampilan dasar yang dapat mendorong peserta didik untuk dapat memahami materi dari berbagai mata pelajaran lainnya.

6) Menjadi pengingat yang baik

Kemampuan membaca yang baik dapat memungkinkan peserta didik selain dapat meningkatkan fokus ketika dihadapkan pada sesuatu hal, akan menjadikannya seseorang yang bijak dalam mengambil suatu keputusan. Tidak hanya itu, peserta didik yang gemar membaca juga dapat menjadikannya seorang pengingat yang baik dan terhindar dari penyakit lupa. Karena peserta didik terlatih kemampuannya untuk dapat memiliki fokus pada saat membaca, dengan sendirinya hal tersebut akan menjadikannya seorang pengingat yang baik.

7) Menjadi sarana pengembangan kualitas diri

Kegiatan gemar membaca juga menjadikan seseorang dapat mengembangkan kualitas diri, dengan membaca berbagai biografi seseorang misalnya akan menjadikan kita menjadi tahu kiat-kiat menjadi seseorang yang sukses. Menurut Ibrahim dkk., (2021, hlm. 54) kegiatan gemar membaca ini menjadi penting terhadap pengembangan diri karena menjadikan kita termotivasi membaca berbagai pelajaran hidup yang telah dilalui sehingga menjadi seseorang yang sukses dan mampu hidup berdampingan di masyarakat.

Selanjutnya menurut Suparlan (2021, hlm. 231) bahwa komunikasi tidak hanya tentang percakapan sehari-hari di lingkungan yang lebih banyak menguasai variasi bahasa nonformal, hal tersebut menjadi sarana pengembangan diri dengan banyak membaca kosakata tentang bahasa formal akan dikuasai dengan baik sehingga akan terampil ketika suatu saat berbicara di depan umum. Manfaat keterampilan membaca permulaan bagi peserta didik adalah mempersiapkan pemahaman peserta didik terhadap keterampilan lanjutan yang lebih kompleks, mengasah kemampuan berpikir dan kemampuan berbahasa, meningkatkan wawasan peserta didik dan ilmu pengetahuan dari peserta didik, keterampilan membaca yang memiliki korelasi dengan kemampuan menulis dapat meningkatkan keterampilan menulis bagi peserta didik, serta dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Manfaat lain dari penguasaan keterampilan membaca permulaan bagi peserta didik adalah menjadi sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas diri. Berdasarkan uraian beberapa manfaat membaca permulaan maka dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan merupakan fondasi penting untuk mengasah kemampuan

pelafalan, mempersiapkan pemahaman teks yang lebih kompleks, dan sekaligus menjadi sarana komprehensif dalam pengembangan diri. Melalui aktivitas ini, peserta didik memperoleh manfaat yang tidak hanya melatih kemampuan motorik berpikir dan konsentrasi tetapi juga dapat memperluas wawasan pengetahuan, memperkaya kosakata, meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis, serta meningkatkan kualitas daya ingat. Manfaat lain dari keterampilan membaca permulaan adalah peserta didik termotivasi menangkap informasi tertulis dari lingkungan kehidupan, sehingga mendorong memiliki kegiatan bermakna yang peserta didik temui dalam kehidupan sehari-hari.

d) Faktor -Faktor Pengaruh Pada Membaca Permulaan

Keterampilan membaca permulaan memiliki beberapa faktor yang menurut Suparlan (2021, hlm. 73) dibagi dalam dua faktor yakni faktor yang bersumber dari peserta didik atau internal dan faktor yang bersumber dari luar peserta atau eksternal. Pertama, faktor internal yaitu faktor fisiologis yang secara fisik sehat dan faktor psikologis berupa bakat, minat dan tingkat kecerdasan peserta didik. Menurut pendapat Ibrahim dkk., (2021, hlm. 47) membaca permulaan dipengaruhi oleh faktor motivasi dan lingkungan keluarga.

Sejalan dengan pendapat Mufidah (2022, hlm. 82) menyebutkan kedua faktor eksternal yaitu faktor lingkungan siswa dan lingkungan non-sosial. Menurut Akbar (2022, hlm. 16) menjelaskan untuk mendukung faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan siswa dapat dilakukan dengan memberikan tambahan pelajaran bagi siswa yang masih mengalami hambatan, menggunakan bahan bacaan yang relevan serta memperkenalkan huruf vokal dan konsonan. Faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan membaca permulaan peserta didik adalah faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik dan faktor eksternal yang berasal dari faktor di luar peserta didik. Faktor internal yang mempengaruhi keterampilan membaca permulaan peserta didik adalah faktor fisiologis berupa fisik yang sehat dan normal, faktor psikologis merupakan pengaruh minat, motivasi, bakat serta kecerdasan yang dimiliki peserta didik. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi keterampilan membaca permulaan peserta didik berupa lingkungan di sekitar peserta didik seperti lingkungan keluarga, lingkungan teman sebaya dan

lingkungan masyarakat tempat peserta didik bergaul dan berinteraksi. Pendapat lain dikemukakan juga oleh Sueca (2024, hlm. 9–10) menyebutkan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat menyebabkan pengaruh pada kemampuan peserta didik untuk dapat menguasai keterampilan membaca permulaan ketika pembelajaran di dalam kelas berlangsung dapat dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Faktor sikap yang dipengaruhi oleh jenis kelamin, agama, pengalaman, ideologi dan terkait dengan sudut pandang, pola pikir, dan antusiasme dalam konteks membaca.
- 2) Faktor Intelegensia yang merupakan potensi belajar dari tingkat kecerdasan yang memengaruhi kemampuan memahami bacaan dalam hal kecepatan dan konsepnya.
- 3) Faktor materi bacaan yang biasanya bervariasi seperti dalam hal tema, genre, dan penyajiannya.
- 4) Faktor penguasaan bahasa yang pada umumnya berbanding lurus dengan penguasaan dalam hal memahami bacaan.

Berdasarkan uraian tersebut maka membaca permulaan memiliki beberapa faktor pengaruh yang diklasifikasikan menjadi dua dimensi utama, yaitu faktor internal mencakup aspek fisiologis seperti kesehatan fisik dan psikologis seperti bakat, minat, kecerdasan, dan motivasi, serta penguasaan bahasa yang menentukan sejauh mana siswa mampu memahami konsep dalam bacaan. Sementara itu, faktor eksternal melibatkan pengaruh lingkungan sosial maupun non-sosial, serta karakteristik bahan bacaan itu sendiri seperti genre, tema, dan penyajian visual yang secara langsung berdampak pada antusiasme dan kemudahan siswa dalam menyerap informasi. Faktor yang mempengaruhi keterampilan membaca permulaan secara internal adalah tingkat kesiapan dan motivasi peserta didik dalam mengenal *symbol* huruf, suku kata, kata dan kalimat. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi keterampilan membaca permulaan adalah faktor-faktor yang berada di luar diri peserta didik contohnya faktor pendidik, faktor lingkungan dan lain-lain. Pendidik yang mampu membimbing dan menjadi fasilitator mampu mengarahkan peserta didik untuk dapat melewati tahap-tahap membaca permulaan dengan baik, sedangkan faktor lingkungan yaitu lingkungan keluarga, teks bacaan yang relevan.

e) Indikator Keterampilan Membaca Permulaan

Indikator peserta didik terhadap keterampilan membaca permulaan memiliki beberapa indikator-indikator pada keterampilan membaca permulaan yang harus dikuasai oleh peserta didik. Indikator keterampilan membaca permulaan menurut Fauziah (2021, hlm. 6) adalah sebagai berikut :

No.	Indikator Keterampilan Membaca	
1.	Mengenal simbol huruf konsonan dan vokal	Peserta didik mampu membaca simbol/lambang huruf vokal Kemampuan peserta didik membaca simbol/lambang konsonan.
2.	Mengenal suku kata	Peserta didik mampu dalam menyusun dan mengucapkan simbol huruf menjadi suku kata.
3.	Mengenal kata (diksi)	Peserta didik mampu dalam dan mengucapkan suku kata menjadi kata.
4.	Mengenal kalimat	Peserta didik mampu dalam menyusun dan membaca kalimat dari kata-kata yang telah disediakan.

Indikator-indikator keterampilan membaca permulaan menurut Amelia (2023, hlm. 126) terdapat beberapa poin yang dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Ketepatan siswa mengenal dan mengidentifikasi huruf konsonan dan vokal.
- 2) Kelancaran siswa dalam mengucapkan dan mendemonstrasikan bunyi dan melafalkan secara lisan huruf vokal dan kombinasi diftong yang tepat.
- 3) Kecerdasan siswa dalam menggabungkan dan mengombinasikan bunyi fonetik menjadi kata sifat, benda atau kata kerja.
- 4) Latihan vokal variasi bunyi untuk mengeja dan konstruksi kata atau suku kata yang berlainan seperti vokal konsonan dan konsonan vokal konsonan.
- 5) Membaca dan analisis konteks dan susunan kalimat pendek untuk mengetahui struktur bahasa dan makna di dalamnya.

Menurut Suparlan (2021, hlm. 257) indikator membaca permulaan meliputi : kutipan intonasi, lafal, ketepatan dan kejelasan ucapan. Sedangkan indikator-indikator dalam keterampilan membaca permulaan menurut Anika, Marhayani dan Hendriana (2024, hlm. 4125) adalah sebagai berikut:

- 1) Mengucapkan bunyi suatu kata atau kalimat sederhana secara tepat.
- 2) Membaca kata atau kalimat secara lancar .
- 3) Penggunaan intonasi yang benar.
- 4) Pengucapan atau pelafalan dalam mengucapkan kata atau kalimat.

Indikator-indikator yang hampir sama disebutkan oleh Suleman, Hanafi, dan Rahmat (2021, hlm. 719) adalah sebagai berikut, 1) membaca dengan jelas atau kejelasan dalam ucapan, 2). Membaca dengan menggunakan tanda baca yang benar, 3). perbedaan pengucapan bunyi bahasa dalam pelafalan, 4). Intonasi berupa lembut kerasnya tekanan dan ketepatan nada ketika mengucapkan kalimat yang dibaca. Selanjutnya Eka & Maulidiyah (2022, hlm. 304) menyebutkan indikatornya yaitu (1) kemampuan peserta didik membunyikan huruf awal dari nama benda, (2), kemampuan peserta didik menyebutkan lambang huruf (3) kemampuan peserta didik membedakan gambar yang bunyi awalan huruf yang sama, (4) kemampuan peserta didik membaca nama sendiri,

Berdasarkan beberapa indikator keterampilan membaca permulaan maka indikator ini merupakan proses hierarkis yang diawali dari kemampuan kognitif dasar berupa pengenalan simbol huruf serta bunyi bahasanya kemudian berkembang menjadi keterampilan teknis dalam menggabungkan bunyi menjadi kata. Keberhasilan membaca permulaan dari peserta didik juga dapat ditandai dengan kemampuan dalam menghubungkan simbol visual dengan benda di sekitar, membedakan karakteristik antar huruf, kemandirian dalam mengenali serta menuliskan identitas diri secara sederhana. Indikator yang dipilih dalam penelitian ini adalah indikator keterampilan membaca permulaan menurut Fauziah (2021, hlm. 6) yaitu dimulai dari peserta didik dapat mengenal dan mengucapkan lambang huruf konsonan dan vokal, suku kata, kata atau diksi.

B. Penelitian Terdahulu

Guna memperkuat urgensi dan arah penelitian, peneliti merujuk pada beberapa hasil penelitian terdahulu. Tabel 2.1 merupakan hasil penelitian dari beberapa penelitian terdahulu yang dapat mendukung penelitian:

Tabel 2.1
Beberapa Publikasi Penelitian Terdahulu

No.	Nama dan Tahun Terbit	Judul	Metode/subjek	Hasil
1.	Martiya Nurni Khairita, Ahmad Ilham, Asmaryadi dan Imelda (2025)	Pengaruh Model Kooperatif Tipe <i>Scramble</i> Dengan Media <i>Flashcard</i> Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SDN 05 Sitiung	Metode penelitian adalah <i>Quassi Eksperiment. Design</i> . dengan tipe <i>one group pretest-posttest design</i> . Populasi sejumlah 20 peserta didik kelas II SDN 05 Sitiung yang berjumlah 15 peserta didik.	Hasil penelitian rata-rata peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu sebesar 23,05 dari rata-rata 56,95 menjadi 80. Uji hipotesis beda signifikan dengan nilai Sig 0,01<0,05.
2.	Nur Islamiyah, Siti Aida Azis, Tarman, Nadira dan Aziz Thaba (2022)	Pengaruh Model Kooperatif Dengan Media <i>Scramble</i> Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Murid SD	Metode penelitian yang digunakan <i>Quassi Eksperiment</i> . tipe <i>one group pretest-posttest design</i> . Populasi adalah seluruh siswa kelas rendah (kelas 1, 2, dan 3) yang ada di SD Islam Terpadu Al-Fatih Kecamatan Pangkajene, Kabupaten Pangkep, yang berjumlah 64 orang dan sampel siswa kelas II yang berjumlah 22 orang.	Keterampilan membaca permulaan meningkat dengan nilai rata-rata kelas eksperimen melebihi kelas kontrol yaitu dari 59,50 menjadi 86,50 untuk kelas eksperimen dan dari 60,50 menjadi 67,50 pada kelas kontrol .
3.	Cindy Putri Maulfani, Rahmad dan Sulistyowati (2023)	Penerapan Model <i>Scramble</i> Dengan Bantuan Media Kartu Suku Kata Dalam Meningkatkan Kemampuan	Metode penelitian berupa tindakan kelas (<i>Classroom Action Research</i>). Populasi subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN Pilang 1 dan sampel berjumlah 37 siswa yang terdiri dari 17	Terjadi peningkatan keterampilan membaca siswa kelas III sekolah dasar pada siklus I memperoleh ketuntasan klasikal sebesar 65% kemudian siklus II

		Membaca Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar	siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan.	sebesar 78%, dan peningkatan Ketuntasan sebesar 13% dari siklus I ke II.
4.	Febriana Eka Handiyani, Imaniar Purbasari & Gunawan Setiadi (2023)	Pengaruh Model Kooperatif Tipe <i>Scramble</i> Melalui Kemampuan Kognitif Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Kelas V Di SD 5 Bae Kudus	Metode penelitian berupa eksperimen semu (<i>quasi-experimental</i>) tipe <i>One Group pretest-Posttest Design</i> . Populasi sekaligus sampel penelitian terdiri atas seluruh peserta didik kelas V SD 5 Bae Kudus yang berjumlah 13 siswa, yang dijadikan subjek penelitian untuk memperoleh data mengenai pengaruh perlakuan yang diberikan kepada 6 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki.	Terjadi peningkatan rata-rata skor <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> sebesar 58,5 sedangkan nilai <i>posttest</i> 86,3. Hasil perubahan dengan <i>n</i> gain menunjukkan sedang dengan angka 0,67.
5.	Risma Nugraheni & Laili Rahmi (2023)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i> Berbantu Media Gambar Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 112 Pekanbaru	Metode penelitian adalah metode eksperimen semu (<i>quasi-experimental</i>) tipe <i>One Group pretest-Posttest Design</i> . Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas V di SDN 112 Pekanbaru yang berjumlah 96 siswa. Sampel siswa kelas VB yang terdiri atas 33 peserta didik.	Terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 112 Pekanbaru. Nilai rata-rata <i>pretest</i> sebesar 54,5 meningkat menjadi 75 pada <i>posttest</i> .

Perbandingan beberapa penelitian terdahulu membuktikan hubungan antara beberapa penelitian baik dari persamaan maupun perbedaannya. Persamaan dalam penelitian ini adalah pada variabel bebas dan terikat seperti telah dirangkum dari Martiya Nurni Khairita, Ahmad Ilham, Asmaryadi dan Imelda, yang menggunakan

flashcard yang dikombinasikan pada model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Walaupun penelitian ini juga menggunakan model yang sama, namun terdapat perbedaan dari sample penelitian yang dilakukan oleh Martiya Nurni Khairita, Ahmad Ilham, Asmaryadi, Imelda adalah 15 peserta didik sedangkan dalam penelitian ini menggunakan data atau sampel berjumlah 48 peserta didik.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sitti Aida Azis, Nur Islamiyah, Nadira, Tarman, dan Aziz Thaba terletak pada media pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dan media *flashcard* sedangkan yang lain media *puzzle*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian ketiga yang dilakukan oleh Cindy Putri Maulfani, Rahmad dan Sulistyowati terletak pada model yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Sedangkan untuk perbedaannya adalah penggunaan media *flashcard* sedangkan yang lain menggunakan media kartu suku kata. Selanjutnya untuk penelitian ini dengan penelitian ke empat yang dilakukan oleh Imaniar Purbasari, Febriana Eka Handayani dan Gunawan Setiadi memiliki persamaan pada aplikasi model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Perbedaannya terletak pada tidak adanya media dan variabel terikat sedangkan untuk penelitian ini menggunakan media *flashcard*. Adapun variabel terikat penelitian tersebut yaitu untuk motivasi belajar mata Pelajaran IPS di sekolah dasar, sedangkan variabel pada penelitian ini yaitu untuk keterampilan membaca permulaan di sekolah dasar. Dengan demikian, meskipun terdapat kesamaan penelitian dalam pendekatan model pembelajaran, fokus dan alat bantu yang digunakan dalam kedua penelitian memiliki perbedaan yang cukup mencolok.

Pada penelitian kelima yang telah dilakukan oleh Risma Nugraheni dan Laili Rahmi dibandingkan dengan persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Perbedaannya adalah penggunaan media *flashcard* pada penelitian ini sedangkan yang lain media suku kata. Adapun perbedaan selanjutnya variabel terikat pada penelitian tersebut fokus pada pelajaran IPS sedangkan penelitian ini pada keterampilan membaca permulaan. Berdasarkan komparasi dari peneliti terdahulu maka aplikasi model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yang didukung oleh media *flashcard* bagi pendidik berpotensi untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta

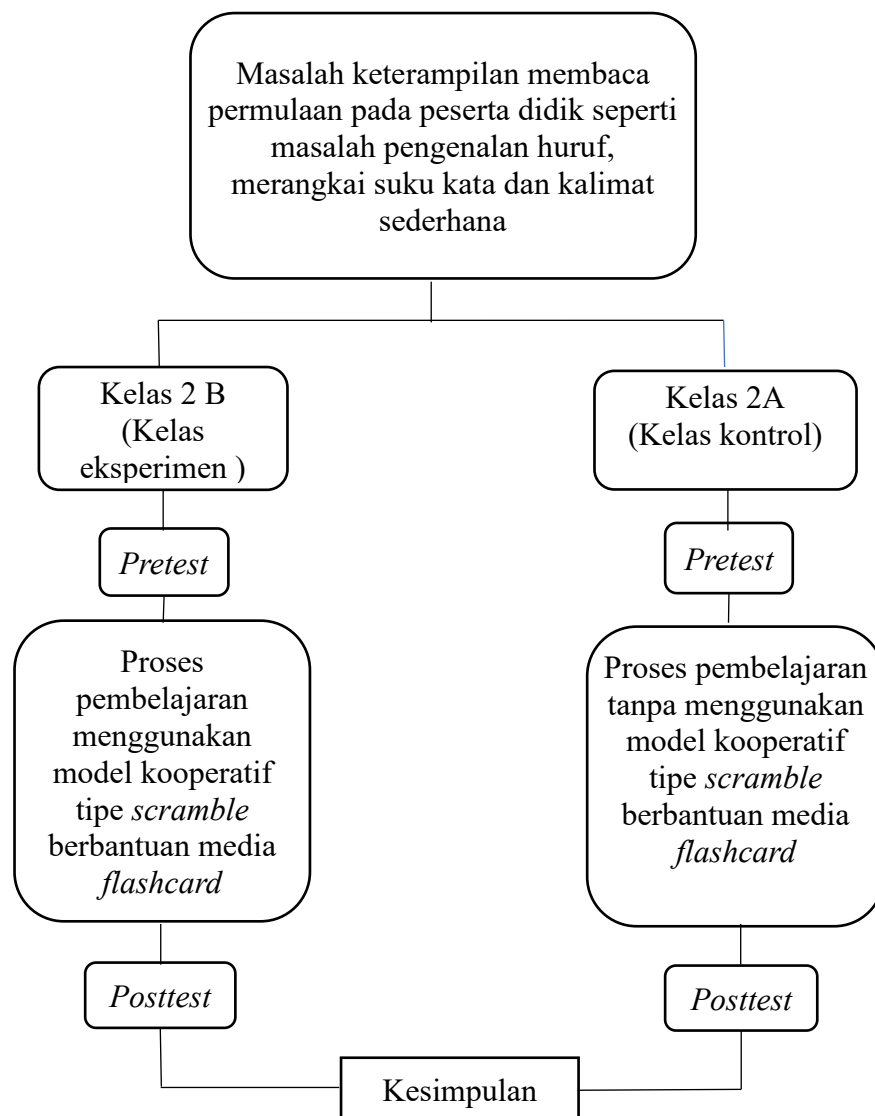
didik. Temuan dari sejumlah penelitian tersebut menunjukkan bahwa kombinasi perpaduan antara media *flashcard* dengan model *scramble* mampu memicu partisipasi aktif peserta didik karena penggunaan kedua komponen tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif sehingga mendukung perkembangan keterampilan membaca peserta didik.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir menurut Sugiyono (2024, hlm. 60) menunjukkan hubungan faktor-faktor yang teridentifikasi dengan teori secara kerangka konseptualnya. Kerangka berpikir merupakan landasan pemikiran logis dalam penelitian yang anggapan dasarnya dapat diterima oleh peneliti. Berdasarkan pengertian tersebut maka kerangka berpikir merupakan fondasi pemikiran dalam penelitian yang mengintegrasikan teori, data lapangan, dan literatur untuk menjelaskan hubungan antar variabel. Dengan demikian, dapat diasumsikan bahwa kerangka berpikir dari penelitian ini adalah penerapan dari model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flashcard* akan memberikan pengaruh positif bagi peserta didik dalam mengenal lambang huruf, mengeja suku kata dan kata, serta dapat membaca kalimat yang merupakan bagian dari keterampilan membaca permulaan peserta didik di kelas II sekolah dasar di SDN Cinangka 1.

Pada penelitian ini, keterampilan membaca permulaan adalah variabel penelitian karena variabel ini sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian eksperimen menjadi dasar dalam kerangka berpikir pada penelitian ini yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan dukungan media *flashcard*, khususnya peserta didik kelas II SDN Cinangka 1 dalam upaya meningkatkan keterampilan membaca. Dalam pelaksanaannya, peneliti menetapkan untuk membandingkan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Selanjutnya, kedua kelas atau kelompok akan diukur kemampuan awal dengan uji *pretest* sebelum perlakuan diberikan. Kemudian penelitian ini dilaksanakan menggunakan empat kali pertemuan dalam proses pembelajaran. Perlakuan tipe *scramble* dengan media *flashcard* diberikan pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan atau diterapkan pembelajaran secara konvensional. Setelah proses pembelajaran selesai, *posttest* diberikan pada kedua

kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk mengukur pemahaman keterampilan membaca permulaan. Selanjutnya, hasil nilai *posttest* dari kedua kelompok dilakukan analisis dan dilakukan perbandingan guna mengetahui perbedaan keterampilan membaca kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbandingan tersebut bertujuan mengetahui seberapa besar pengaruh dari penerapan model pembelajaran oleh pendidik dengan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flashcard* terhadap peningkatan keterampilan membaca permulaan peserta didik di kelas II SDN Cinangka 1. Berikut ini adalah skema kerangka berpikir dalam penelitian.



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir

Penerapan model dan media yang digunakan ketika pembelajaran berlangsung di dalam kelas dengan kombinasi strategi visual dan kerjasama kelompok, lebih mudah untuk memahami isi bacaan yang disiapkan oleh pendidik di kelas mulai dari mengenali huruf hingga membaca kalimat sederhana. Hal ini sejalan dengan tujuan utama pembelajaran keterampilan membaca permulaan, yaitu menumbuhkan minat baca peserta didik sejak dini. Dalam proses pembelajaran di kelas peserta didik dilatih dapat berkolaborasi dan berdiskusi selama proses belajar di dalam kelas berlangsung. Dengan demikian, akan diketahui apakah model pembelajaran model kooperatif tipe *scramble* dengan bantuan media *flashcard* efektif terhadap keterampilan membaca permulaan pada peserta didik.

D. Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi adalah prasangka berupa dugaan yang dipercaya memiliki kebenaran dan bertujuan untuk menguatkan titik berat fondasi berpikir pada permasalahan, obyek, tempat, dan instrumen data pada penelitian (Shoffa dkk., 2023). Asumsi pada penelitian ini yaitu peningkatan keterampilan membaca permulaan pada peserta didik lebih tinggi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flashcard* dibandingkan dengan peserta didik yang melaksanakan pembelajaran dengan tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flashcard*.

2. Hipotesis Penelitian

Dalam konteks ini terdapat dua parameter populasi yang dibandingkan.

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

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

Keterangan:

μ_1 : Pengaruh keterampilan membaca permulaan peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*.

μ_2 : Pengaruh keterampilan membaca permulaan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yang didukung media *flashcard* terhadap keterampilan membaca

permulaan peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan model tersebut.

H₁: Terdapat pengaruh keterampilan keterampilan membaca permulaan antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flashcard* dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan model tersebut.