

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think pair share* (TPS)

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu strategi yang disusun berdasarkan landasan teori serta hasil penelitian. Menurut Khoerunnisa., (2023, hlm. 3) model pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu rancangan atau kerangka kerja yang digunakan dalam penyusunan kurikulum, perancangan materi, serta pelaksanaan proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di lingkungan belajar lainnya. Model ini berfungsi sebagai pedoman yang sistematis dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Meskipun bersifat umum, model pembelajaran tetap diarahkan pada pencapaian tujuan yang lebih spesifik (Martiman S. dkk , 2023, hlm. 5) Sejalan dengan itu, (Wulandari, 2024, hlm. 134) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu konsep atau pendekatan yang digunakan oleh pendidik dalam merancang serta melaksanakan proses pembelajaran guna mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Lebih lanjut, model pembelajaran juga dapat dipahami sebagai serangkaian langkah yang tersusun secara sistematis dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Dengan adanya struktur tersebut, kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dapat dievaluasi berdasarkan keterlaksanaan setiap komponen dalam model yang digunakan (Tabrani, 2024, hlm. 1476). Oleh karena itu, model pembelajaran berperan penting dalam mengatur jalannya aktivitas belajar, sehingga interaksi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung lebih efektif dan penyampaian materi menjadi lebih mudah dipahami (Wulandari, 2024, hlm. 134). Menurut Coni (2025, hlm. 5) model pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu desain yang disusun secara terstruktur dan memiliki karakteristik tertentu, yang mencakup penyajian materi, pengelolaan aktivitas belajar peserta didik, pemberian arahan kepada pendidik, serta penciptaan suasana dan lingkungan belajar yang kondusif dalam mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kerangka kerja atau strategi yang dikembangkan berdasarkan teori dan penelitian untuk menunjang proses pembelajaran. Melalui penerapan model pembelajaran, penyusunan kurikulum dan perancangan materi dapat dilakukan secara lebih terarah, sekaligus menciptakan interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik. Selain itu, model pembelajaran juga memberikan panduan yang sistematis sehingga memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan belajar. Dengan demikian, kualitas pembelajaran dapat dinilai dari penerapan setiap unsur dalam model tersebut, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, terarah, dan optimal. tetapi juga mampu menghasilkan transformasi kompetensi yang signifikan bagi peserta didik dalam jangka panjang, sehingga proses belajar menjadi lebih terarah dan optimal.

b. Ciri – Ciri Model Pembelajaran

Keberhasilan suatu proses instruksional di dalam kelas sangat bergantung pada bagaimana seorang pendidik memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran bukan sekadar teknik mengajar, melainkan sebuah kerangka konseptual yang didesain secara sistematis untuk mencapai target kompetensi tertentu. Ciri-ciri model pembelajaran pada dasarnya menunjukkan karakteristik khusus yang membedakan satu model dengan model lainnya. Menurut Mirdad (2020, hlm 16) model pembelajaran dikembangkan berdasarkan landasan teori pendidikan serta teori belajar yang telah dikemukakan oleh para ahli. Model ini tidak hanya berfungsi sebagai konsep, tetapi juga diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu, misalnya melatih peserta didik agar mampu berpartisipasi secara aktif, bekerja sama, serta berdiskusi dalam kelompok. Setiap model memiliki tujuan pembelajaran yang spesifik sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai, seperti model berpikir induktif yang berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir secara sistematis. Selain itu, model pembelajaran juga berperan sebagai pedoman dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas, misalnya melalui penerapan model yang dapat merangsang kreativitas peserta didik dalam berbagai aktivitas belajar.

Lebih lanjut, model pembelajaran memiliki komponen penting yang harus diperhatikan dalam pelaksanaannya, seperti langkah-langkah pembelajaran, pola interaksi antara pendidik dan peserta didik, sistem sosial yang terbentuk dalam proses belajar, serta adanya dukungan sarana yang menunjang kegiatan pembelajaran. Penerapan suatu model juga akan menghasilkan dampak tertentu, baik dampak langsung berupa hasil belajar yang dapat diukur, maupun dampak tidak langsung berupa manfaat jangka panjang yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Sejalan dengan itu, model pembelajaran menjadi dasar dalam penyusunan rencana pembelajaran atau desain instruksional yang digunakan oleh pendidik sebagai acuan dalam mengajar. Model pembelajaran yang efektif juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, seperti melalui kegiatan diskusi, refleksi, percobaan, dan kerja sama kelompok. Selain itu, penggunaan berbagai sumber belajar, baik berupa buku, media digital, maupun aktivitas interaktif, menjadi bagian penting dalam mendukung proses pembelajaran. Model pembelajaran juga sering dikaitkan dengan pendekatan berbasis masalah yang menuntut peserta didik untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan persoalan nyata. Di samping itu, evaluasi pembelajaran dilakukan dengan berbagai cara, seperti tugas, proyek, presentasi, maupun penilaian berkelanjutan. Model yang baik juga harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik agar pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Fauzan, M., & Haryati (2021, hlm. 364) yang menyatakan bahwa keberhasilan suatu model pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kejelasan tujuan, lingkungan belajar yang kondusif, landasan teori yang kuat, serta interaksi yang efektif selama proses pembelajaran. Model pembelajaran yang baik harus disusun secara sistematis, memiliki tujuan yang jelas, serta dilengkapi dengan langkah-langkah yang terstruktur sehingga dapat dijadikan sebagai pedoman dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran memiliki karakteristik khas yang membedakannya dari sekadar metode atau strategi biasa. Secara fundamental, model ini dikonstruksi berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dengan orientasi tujuan khusus

yang mendukung peserta didik dalam mengasah keterampilan spesifik secara mendalam. Model pembelajaran berperan sebagai panduan strategis dalam meningkatkan kualitas proses instruksional melalui penerapan langkah-langkah terstruktur, interaksi dua arah yang efektif, serta dukungan sistem yang memfasilitasi pengalaman belajar bagi pendidik maupun peserta didik. Dengan demikian, pemilihan model pembelajaran yang tepat bukan sekadar teknis instruksional, melainkan investasi strategis untuk menciptakan ekosistem belajar yang adaptif dan mampu menjamin tercapainya kompetensi peserta didik secara komprehensif.

c. Jenis Jenis Model Pembelajaran

Dalam pembelajaran Pembelajaran kooperatif Model pembelajaran memiliki berbagai jenis yang perlu dipahami oleh pendidik dalam menunjang proses pembelajaran.. Menurut Rokhimawan.dkk, (2022, hlm. 2080), terdapat beberapa jenis model pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

1) Model pembelajaran *inquiry*

Model pembelajaran *inquiry* merupakan model yang menekankan pada proses penemuan pengetahuan secara mandiri melalui kegiatan berpikir kritis, analisis, dan pengolahan informasi. Peserta didik didorong untuk aktif mencari dan menemukan konsep melalui pengalaman belajar secara langsung.

2) Model pembelajaran *discovery learning*

Model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan konsep melalui proses eksplorasi dan pengalaman belajar secara mandiri.

3) Model pembelajaran berbasis proyek

Model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berfokus pada kegiatan menghasilkan suatu karya sebagai bentuk pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

4) Model pembelajaran berbasis masalah

Model pembelajaran berbasis masalah merupakan model yang berfokus pada penyelesaian masalah nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga dapat melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik.

5) Model pembelajaran kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama.

Selain itu, menurut Aprilia,dkk, (2023, hlm. 32), model pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, yaitu:

1) Model pemrosesan informasi (*information processing*)

Model ini berfokus pada kemampuan peserta didik dalam menerima, mengolah, dan memanfaatkan informasi serta mengembangkan keterampilan berpikir.

2) Model personal

Model ini menekankan pada pengembangan potensi individu, seperti kemandirian dan pemahaman diri.

3) Model sosial

Model ini menekankan pada interaksi dan kerja sama antar peserta didik dalam proses pembelajaran.

4) Model perilaku (*behavioral model*)

Model ini berfokus pada perubahan perilaku peserta didik melalui pemberian stimulus dan penguatan.

Adapun menurut pandangan Nasrulloh (2020, hal. 25-29) dalam Hanita (2021, hlm. 32), terdapat beberapa jenis model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain:

1) Model pembelajaran kooperatif

Model ini menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil.

2) Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*)

Model ini menggunakan masalah nyata sebagai dasar pembelajaran untuk melatih berpikir kritis.

3) Model pembelajaran bermain peran (*role playing*)

Model ini melibatkan peserta didik dalam memerankan suatu peran untuk memahami materi secara lebih mendalam.

4) Model pembelajaran jigsaw

Model ini membagi materi ke dalam beberapa bagian yang dipelajari secara berkelompok.

5) Model pembelajaran mastery learning

Model ini menekankan ketuntasan belajar sebelum melanjutkan ke materi berikutnya.

6) Model pembelajaran synergetic teaching

Model ini menggabungkan berbagai metode pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal.

7) Model pembelajaran creative problem solving (CPS)

Model ini mendorong peserta didik untuk menyelesaikan masalah secara kreatif dan inovatif.

Berdasarkan uraian mengenai jenis-jenis model pembelajaran yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran memiliki beragam jenis yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, seperti *learning*, model *inquiry*, *discovery* pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran kooperatif, model pemrosesan informasi, model personal, model sosial, model perilaku, serta beberapa model lainnya seperti *problem based learning*, *role playing*, *jigsaw*, *mastery learning*, *synergetic teaching*, dan *creative problem solving*. Masing-masing model pembelajaran tersebut memiliki karakteristik dan keunggulan tersendiri dalam mendukung proses pembelajaran, namun pada dasarnya bertujuan untuk meningkatkan keaktifan, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik dalam kegiatan belajar. Adapun model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif, khususnya tipe *Think pair share* (TPS), karena model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir secara mandiri, berdiskusi dengan pasangan, serta menyampaikan hasil pemikiran secara aktif.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Istilah "*cooperative*" dalam bahasa Inggris merujuk pada konsep kerja sama yang dijalankan dalam lingkup kelompok terbatas. Dalam konteks pedagogis, pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan yang menempatkan peserta didik sebagai pihak yang saling memberikan sokongan serta memfasilitasi keperluan belajar masing-masing demi mengoptimalkan kesempatan belajar serta mencapai target pembelajaran secara kolektif (Harahap & Lubis, 2025). Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan Prasetyawati, 2021, hlm. 91) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang kedepankan betapa sentralnya kerja sama antar peserta didik dengan kapabilitas berbeda dalam kelompok kecil, dimana pendekatan ini berorientasi pada penyelesaian tugas secara gotong royong untuk memperoleh pencapaian yang maksimal.

Pandangan lain dikemukakan oleh Rokhimawan dan kolegan (2022, hlm. 2082) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk bergotong royong dan belajar dalam kelompok kecil secara kolaboratif, dimana masing-masing kelompok umumnya terdiri dari enam individu yang membawa keragaman dalam berbagai dimensi. Pendekatan serupa juga disampaikan oleh Harefa dan tim (2022, hlm. 328) yang mengartikan pembelajaran kooperatif sebagai model pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok, pada pendekatan ini peserta didik bekerja sama serta saling menopang untuk menelusuri atau mengkaji sebuah materi melalui jalinan kerja sama yang terbangun, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih produktif yang dapat menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif demi pencapaian hasil belajar yang optimal dalam kegiatan pembelajaran. Merujuk pada berbagai pemaparan di atas, dapat dipahami bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan aspek kerja sama dalam kelompok kecil yang heterogen., sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efisien dan menghasilkan

pencapaian yang lebih maksimal. Tidak berhenti disitu, model ini juga menekankan aspek pencarian pengetahuan secara independen oleh peserta didik, tidak sekadar menjadi penerima informasi dari berbagai pihak. Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik sekolah dasar yang secara umum berada pada rentang usia 7 hingga 12 tahun. Pada usia tersebut, anak berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak sudah mampu berpikir logis terhadap objek dan peristiwa yang bersifat konkret, tetapi masih memerlukan bantuan benda nyata atau alat peraga untuk memahami konsep yang bersifat abstrak (Handika, Zubaidah, & Witarsa, 2022, hlm. 124). Karakteristik perkembangan inilah yang menjadi salah satu pertimbangan dalam pemilihan model dan media pembelajaran pada penelitian ini, sebagaimana akan diuraikan pada bagian berikut.

b. Jenis-Jenis Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif Dalam pembelajaran kooperatif terdapat berbagai jenis model yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Hasanah (2021, hlm. 9), jenis-jenis pembelajaran kooperatif antara lain sebagai berikut:

1) *Student Teams Achievement Division (STAD)*

Model pembelajaran STAD menekankan pada peran pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, baik secara lisan maupun melalui bahan bacaan. Setelah itu, peserta didik bekerja dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan dan memahami materi secara bersama-sama.

2) *Picture and Picture*

Model *picture and picture* merupakan model pembelajaran yang menggunakan media gambar sebagai sarana untuk menyampaikan materi. Penggunaan gambar bertujuan untuk membantu peserta didik memahami dan mengingat materi secara lebih mudah karena disajikan secara visual dan menarik.

3) *Jigsaw*

Model *jigsaw* mengelompokkan peserta didik ke dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung

jawab untuk mempelajari bagian materi tertentu dan kemudian membagikannya kepada anggota kelompok lainnya.

4) *Teams Games Tournament (TGT)*

Model TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas permainan akademik. Dalam model ini, peserta didik bekerja sama dalam kelompok dan saling membantu sebagai tutor sebaya untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

5) *Group Investigation*

Model *group investigation* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mulai dari merencanakan, menyelidiki, hingga mempresentasikan hasil pembelajaran secara kelompok.

6) Tipe Struktural

Model tipe struktural menekankan pada penggunaan pola interaksi tertentu yang dirancang untuk mengatur kerja sama antar peserta didik dalam kelompok sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terarah.

7) *Two Stay Two Stray*

Model ini melibatkan kegiatan bertukar informasi antar kelompok, di mana sebagian anggota kelompok berkunjung ke kelompok lain untuk berbagi pengetahuan yang telah diperoleh.

Sejalan dengan pendapat Tabrani dan Amin (2023, hlm. 207), terdapat beberapa jenis pembelajaran kooperatif lainnya, yaitu:

1) *Team Assisted Individualization (TAI)*

Model ini menggabungkan pembelajaran individu dengan kerja sama kelompok, sehingga peserta didik tetap belajar secara mandiri namun saling membantu dalam kelompok.

2) *Student Facilitator and Explaining (SFE)*

Model ini mendorong peserta didik untuk berperan sebagai fasilitator dengan menjelaskan materi kepada teman sekelasnya, sehingga terjadi interaksi dan diskusi yang aktif.

3) *Teams Games Tournament (TGT)*

Model ini menekankan kerja sama kelompok yang dipadukan dengan kompetisi melalui permainan akademik.

4) *Make a Match*

Model ini menggunakan kartu soal dan jawaban yang harus dipasangkan oleh peserta didik, sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan dalam pembelajaran.

5) *Picture and Picture*

Model ini kembali menekankan penggunaan media gambar sebagai alat bantu dalam memahami materi pembelajaran.

Selain itu, menurut Shofi, dkk (2026, hlm. 6), terdapat beberapa jenis model pembelajaran kooperatif yang umum digunakan, yaitu:

1) *Think pair share (TPS)*

Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir secara mandiri, kemudian berdiskusi dengan pasangan, dan selanjutnya menyampaikan hasil diskusi kepada seluruh kelas.

2) *Jigsaw*

Model ini mengharuskan peserta didik untuk mempelajari bagian materi tertentu dalam kelompok awal, kemudian bertukar informasi dengan kelompok lain.

3) *Numbered Heads Together (NHT)*

Model ini menggunakan sistem penomoran dalam kelompok, di mana setiap anggota bertanggung jawab untuk memahami materi dan siap memberikan jawaban.

4) *Cooperative Script*

Model ini menggunakan panduan tertentu dalam interaksi kelompok sehingga peserta didik dapat bekerja sama secara lebih terstruktur.

5) *Reciprocal Teaching*

Model ini melibatkan peserta didik untuk berperan sebagai pengajar bagi teman-temannya dalam menjelaskan materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian mengenai jenis-jenis pembelajaran kooperatif tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif terdiri dari berbagai model yang dirancang untuk meningkatkan kerja sama, keaktifan, serta interaksi antar peserta didik dalam proses pembelajaran. Berbagai model tersebut juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih menyampaikan pendapat dan berkomunikasi secara lisan, sehingga sangat relevan dalam pengembangan keterampilan berbicara. Adapun model pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe *Think pair share* (TPS), karena model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir, berdiskusi, dan menyampaikan hasil pemikiran secara bertahap, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.

3. Model Kooperatif tipe *think pair share*

a. Pengertian Model Kooperatif *Think pair share*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS) merupakan kerangka kerja instruksional yang mengorganisasikan peserta didik untuk memproses informasi secara mandiri, berkolaborasi dengan pasangan, dan mengomunikasikan temuan mereka kepada audiens yang lebih luas. Model pembelajaran ini juga merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil guna mencapai tujuan belajar secara bersama. Struktur kerja sama semacam ini sejalan dengan teori belajar perkembangan kognitif yang dikemukakan Vygotsky, khususnya konsep *zone of proximal development*, yaitu jarak antara kemampuan peserta didik menyelesaikan tugas secara mandiri dengan kemampuan potensialnya apabila dibimbing oleh teman sebaya yang lebih memahami materi (Wardani, Zuani, & Kholis, 2023, hlm. 332). Melalui tahap berpasangan dan berbagi dalam *Think Pair Share*, peserta didik memperoleh kesempatan untuk saling melengkapi pemahaman, sehingga proses ini secara teoretis mendukung peningkatan kelancaran dan keberanian mereka dalam berbicara sebelum tampil di hadapan kelas secara keseluruhan.

Dalam implementasinya, setiap peserta didik tidak hanya bertanggung jawab terhadap hasil belajar secara individu, tetapi juga terhadap keberhasilan kelompok secara keseluruhan. Salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan adalah *Think-Pair-Share* (TPS). Model ini merupakan strategi pembelajaran yang dirancang melalui tiga tahapan utama, yaitu berpikir secara mandiri (*think*), berdiskusi dengan pasangan (*pair*), serta menyampaikan hasil diskusi kepada seluruh kelas (*share*) (Khoirudin, dkk 2021, hlm. 3). Struktur ini memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk mengembangkan gagasan terlebih dahulu sebelum berinteraksi dengan orang lain. Sejalan dengan hal tersebut, Apriliyanti & Putri, (2024, hlm 62) menyatakan bahwa (TPS) efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, karena setiap individu memiliki ruang untuk berpikir dan berpartisipasi secara aktif. Selain itu, (Arum Putri, dkk (2025, hlm. 80) menegaskan bahwa ((TPS)) merupakan bagian dari strategi pembelajaran kooperatif yang mampu meningkatkan aktivitas belajar serta interaksi sosial antar peserta didik melalui diskusi yang terarah. Melalui penerapan model ini, terjadi keseimbangan antara aktivitas kognitif individu dan interaksi sosial, sehingga peserta didik dapat memahami materi secara lebih mendalam. Proses berpikir mandiri yang dilanjutkan dengan diskusi berpasangan memungkinkan peserta didik untuk mengonstruksi pengetahuan secara aktif sebelum membagikannya kepada kelompok yang lebih luas pada saat kegiatan belahar peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS) merupakan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas berpikir individu dan kerja sama melalui tiga tahapan utama, yaitu think, pair, dan share, yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, serta kemampuan komunikasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model TPS tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan berbicara, kemampuan bekerja sama, dan kepercayaan diri peserta didik dalam mengemukakan pendapat.

b. Karakteristik Model Kooperatif Tipe *Think pair share*

Model pembelajaran kooperatif tipe Think-Pair-Share (TPS) memiliki karakteristik khas yang membedakannya dari model pembelajaran lainnya. Dalam praktik pembelajaran di kelas, pemilihan model yang tepat sangat berpengaruh terhadap keterlibatan aktif peserta didik. (TPS) merupakan salah satu model yang mampu menjembatani antara kemandirian berpikir dan kerja sama sosial melalui struktur pembelajaran yang sistematis. Menurut Maharani, dkk. (2023, hlm. 24). karakteristik utama (TPS) terletak pada adanya tiga tahapan pembelajaran yang berurutan, yaitu berpikir secara mandiri (think), berdiskusi dengan pasangan (pair), dan berbagi hasil pemikiran kepada kelas (share). Tahapan ini dirancang untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mengembangkan ide secara individu sebelum memasuki proses interaksi sosial. Sejalan dengan hal tersebut, Tija Yanti & Arkhang, (2025, hlm. 2) menjelaskan bahwa model (TPS) mampu meningkatkan aktivitas diskusi serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Interaksi yang terjadi dalam kelompok kecil (berpasangan) membuat komunikasi menjadi lebih efektif serta memberikan ruang bagi setiap peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tanpa tekanan. Selain itu, struktur (TPS) relatif sederhana dan fleksibel, sehingga mudah diterapkan dalam berbagai mata pelajaran. Model ini juga mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, serta kerja sama sosial antar peserta didik. Dengan adanya pembagian tahapan yang jelas, seluruh peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meminimalisir dominasi peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa karakteristik utama model pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* terletak pada struktur pembelajaran yang sistematis, kesempatan berpikir mandiri, interaksi dalam kelompok kecil, serta fleksibilitas penerapan. Karakteristik ini menjadikan ((TPS)) sebagai model yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan, kemampuan komunikasi, serta pemahaman peserta didik secara lebih mendalam.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif *Think Pair Share*

Setiap model pembelajaran pada dasarnya dirancang untuk mengoptimalkan potensi peserta didik, termasuk model pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS). Model ini memiliki sejumlah keunggulan yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu keunggulan utama (TPS) adalah memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk berpikir secara mandiri sebelum berdiskusi, sehingga ide yang dihasilkan menjadi lebih matang dan terstruktur (Habiebah, dkk, 2025, hlm. 4360). Melalui tahapan diskusi berpasangan, peserta didik dapat saling bertukar pendapat dan melengkapi pemahaman satu sama lain. Proses ini tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif, tetapi juga melatih kemampuan komunikasi serta kerja sama antar peserta didik dalam suasana belajar yang lebih . Selain itu, (TPS) juga berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, karena peserta didik didorong untuk mengolah informasi secara mandiri sebelum membagikannya kepada orang lain (Lofha dan Rodli, 2025, hlm. 194). Namun demikian, di samping berbagai keunggulan tersebut, model (TPS) juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. Salah satu kendala yang sering muncul adalah pengelolaan waktu yang kurang optimal, karena setiap tahapan dalam (TPS) memerlukan alokasi waktu yang cukup agar dapat berjalan secara efektif. Selain itu, dalam pelaksanaannya tidak semua peserta didik aktif berpartisipasi, terutama jika pasangan diskusi tidak seimbang dalam kemampuan akademik. Keterbatasan lainnya adalah potensi terjadinya diskusi yang kurang terarah apabila tidak ada bimbingan yang optimal dari pendidik.

Pada kelas dengan jumlah peserta didik yang besar, pendidik juga dapat mengalami kesulitan dalam memantau seluruh pasangan secara menyeluruh. Oleh karena itu, diperlukan perencanaan yang matang serta pengelolaan kelas yang baik agar penerapan model (TPS) dapat berjalan secara efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pengelolaan pembelajaran yang baik sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* memiliki kelebihan dalam meningkatkan partisipasi, kemampuan berpikir, serta interaksi sosial peserta didik. Namun, keberhasilannya sangat bergantung pada kemampuan pendidik dalam mengelola waktu, mengatur pasangan belajar, serta memfasilitasi jalannya diskusi secara efektif.

d. Langkah-langkah Model Kooperatif Tipe *Think-Pair-Share*

Model Model kooperatif tipe *Think-Pair-Share* merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif melalui tiga tahap utama, yaitu berpikir secara mandiri, berdiskusi dengan pasangan, dan berbagi hasil diskusi dengan kelompok atau kelas. Dalam penerapannya, terdapat beberapa langkah yang perlu dilakukan oleh peserta didik agar proses pembelajaran berjalan efektif. Adapun langkah-langkah tersebut menurut para ahli sebagai berikut. Menurut pendapat Rukmini, (2020, hlm. 2178). Di uraikan pada tabel berikut :

**Tabel 2.1Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe
*Think-Pair-Share***

No	Langkah-langkah Pembelajaran (TPS)	Aktivitas yang Dilakukan Guru
1.	Tahap 1: <i>Thinking</i> (Berpikir)	Pendidik mengajukan pertanyaan atau permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, kemudian memberikan waktu kepada peserta didik untuk memikirkan jawaban secara mandiri.
2.	Tahap 2: <i>Pairing</i> (Berpasangan)	Pendidik mengarahkan peserta didik untuk berpasangan dengan teman sebangku atau kelompok kecil untuk mendiskusikan hasil pemikiran masing-masing.
5.	Tahap 3: <i>Sharing</i> (Berbagi)	Pendidik meminta setiap pasangan untuk menyampaikan hasil diskusi kepada seluruh kelas secara bergantian.
6.	Pemberian Umpan Balik	Pendidik memberikan tanggapan, klarifikasi, atau penguatan terhadap jawaban yang disampaikan peserta didik.
3.	Evaluasi	Pendidik bersama peserta didik mengevaluasi jawaban yang paling tepat dan menyimpulkan materi pembelajaran.

4.	Penghargaan	Pendidik memberikan apresiasi kepada peserta didik atau pasangan yang aktif dalam proses diskusi dan berbagi.
----	-------------	---

Pendapat lain dikemukakan oleh Sari dkk. (2022, hlm. 12) menyebutkan langkah-langkah model kooperatif tipe *think-pair-share* adalah sebagai berikut:

- 1) Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik agar terlibat aktif dalam aktivitas pemecahan masalah. Langkah *Think*: Peserta didik diberikan waktu untuk merenung dan mencari jawaban secara individual atas pertanyaan yang diajukan pendidik.
- 2) Langkah *Pair*: Peserta didik membentuk kelompok berpasangan untuk menyatukan pemikiran dan mendiskusikan jawaban masing-masing.
- 3) Langkah *Share*: Perwakilan pasangan mempresentasikan hasil kesepakatan mereka di depan kelas agar mendapatkan masukan dari teman lainnya.
- 4) Pendidik memberikan koreksi atau penjelasan tambahan untuk memperjelas konsep yang sedang dipelajari.

Selanjutnya menurut Rukmini dkk (2025, hlm. 3), menyebutkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *think-pair-share* dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Pendidik memulai dengan menyampaikan materi pengantar singkat dan memberikan pertanyaan pemantik. Peserta didik diminta bekerja sendiri (*Think*) untuk menuliskan ide-ide atau jawaban sementara pada buku catatan masing-masing.
- 2) Pendidik mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi dengan pasangan (*Pair*) guna menyaring ide-ide yang telah ditemukan. Pasangan peserta didik dipanggil secara acak untuk membagikan (*Share*) hasil diskusi mereka kepada audiens kelas.
- 3) Pendidik memfasilitasi jalannya tanya jawab antar pasangan untuk membangun suasana kelas yang demokratis.
- 4) Pendidik dan peserta didik membuat rangkuman akhir berdasarkan hasil diskusi kelas yang telah dilakukan.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *think-pair-share* memiliki langkah-langkah yang sistematis yang terbagi menjadi tiga fase utama, yaitu *Think* (berpikir mandiri), *Pair* (berdiskusi berpasangan), dan *Share* (berbagi hasil). Proses ini memastikan setiap peserta didik memiliki tanggung jawab individu terlebih dahulu sebelum berkolaborasi, sehingga interaksi yang terjadi di dalam kelas menjadi lebih berkualitas dan bermakna.

e. Manfaat Model Kooperatif Tipe *Think-Pair-Share*

Penggunaan model kooperatif tipe *think-pair-share* tentu saja memiliki banyak sekali manfaat dalam proses pembelajaran baik untuk peserta didik maupun untuk pendidik. Berikut beberapa manfaat model kooperatif tipe *think-pair-share* menurut Ruslan M, (2023, hlm 5) antara lain:

- 1) Dengan memberikan waktu berpikir (*thinking time*), peserta didik dapat mengonstruksi pemahaman mereka secara mendalam sebelum dipresentasikan.
- 2) Dapat membantu peserta didik dalam mengurangi rasa cemas saat ingin mengemukakan pendapat karena ide telah didiskusikan terlebih dahulu dengan pasangan (*pair*).
- 3) Melalui tahap berbagi (*sharing*), peserta didik dapat mempelajari informasi dari perspektif yang berbeda-beda milik teman sekelasnya.
- 4) Dengan adanya struktur yang jelas, peserta didik lebih fokus dan terlibat aktif (*active engagement*) dalam proses pembelajaran secara menyeluruh.

Sedangkan menurut Hidayat, dkk (2026, hlm 46), model pembelajaran kooperatif tipe *think-pair-share* memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

- 1) Untuk meningkatkan kepercayaan diri (*self-confidence*) peserta didik saat berbicara di depan publik.
- 2) Mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui proses berpikir kritis (*critical thinking*) yang interaktif dan kolaboratif.

- 3) Mampu melatih peserta didik untuk lebih berani melakukan tanya jawab (*question and answer*) dalam proses pembelajaran tanpa merasa terintimidasi.
- 4) Dapat membantu peserta didik untuk membangun keterampilan sosial (*social skills*) dengan memanfaatkan diskusi kelompok kecil yang mendukung.

Menurut T. Wulandari, (2020, hlm. 19). mengatakan bahwa model kooperatif tipe *think-pair-share* memiliki manfaat yang bagus untuk peserta didik maupun pendidik antara lain:

- 1) Dengan menggunakan model pembelajaran ini, pendidik dapat memantau perkembangan kognitif peserta didik mulai dari kerja individu hingga kerja kelompok (*teamwork*).
- 2) Mampu melatih peserta didik untuk mengembangkan kemampuan komunikasi (*communication skills*) secara efektif dan terstruktur.
- 3) Pendidik dapat menciptakan suasana kelas yang demokratis di mana setiap peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi (*equal participation*).
- 4) Dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik agar belajar dengan lebih baik karena merasa dihargai pendapatnya oleh teman dan pendidik.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *think-pair-share* memiliki banyak sekali manfaat terhadap pendidik maupun peserta didik. Model ini tidak hanya mendorong kolaborasi antar peserta didik melalui tahap berpasangan, tetapi dapat meningkatkan pemahaman materi secara aktif dan mendalam melalui waktu berpikir mandiri. Model ini secara signifikan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, mengembangkan kemampuan artikulasi ide, serta membangun rasa saling menghargai pendapat orang lain (*mutual respect*) di dalam kelas. Selain itu, penerapan TPS memberikan kesempatan yang sama kepada setiap peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran tanpa adanya dominasi dari peserta didik tertentu. Melalui kegiatan berpikir, berdiskusi, dan berbagi hasil, peserta didik dilatih untuk menyampaikan pendapat

secara runtut, mendengarkan ide orang lain, serta memberikan tanggapan secara santun. Kondisi tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, komunikatif, dan berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, model TPS sangat relevan diterapkan di sekolah dasar untuk mendukung pengembangan keterampilan berbicara, kemampuan berpikir kritis, dan kerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara fundamental dapat dideskripsikan sebagai alat yang memuat informasi atau pesan-pesan pendidikan yang digunakan dalam proses belajar mengajar (Hasan, dkk, 2021, hlm. 14). Sejalan dengan pandangan tersebut, Pulung, (2025, hlm. 101) menekankan bahwa media pembelajaran adalah alat dan sumber yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang mampu merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik, sehingga tercipta komunikasi yang efektif antara pendidik dan peserta didik . Lebih lanjut, dalam konteks efisiensi kelas, Jama'ah dkk. (2024, hlm. 15) mendefinisikan media sebagai sumber daya yang mendukung pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik secara lebih terstruktur. Implementasi media yang tepat dirancang untuk memperlancar proses belajar mengajar agar lebih efektif dan optimal, sehingga pembelajaran tidak hanya bergantung pada buku dan papan tulis, melainkan memanfaatkan media visual, audio, maupun audiovisual (Fadilah dkk, 2023, hlm. 4) Sebagai penutup secara konseptual. Subando (2025, hlm. 88) menegaskan bahwa media pembelajaran adalah segala hal yang dapat mendukung penyampaian materi melalui berbagai saluran komunikasi guna menarik minat peserta didik secara signifikan. Berdasarkan tinjauan teoretis tersebut, media pembelajaran dapat dimaknai sebagai jembatan komunikasi yang memfasilitasi penyampaian pesan edukasi secara lebih efisien. Sebagai sumber belajar tambahan, media tidak hanya mendukung pendidik dalam mentransfer ilmu, tetapi juga memperluas cakrawala pembelajaran agar tidak terbatas pada penggunaan buku teks atau papan tulis semata.

b. Ciri – Ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki ciri khusus yang membedakannya dari alat komunikasi umum, terutama dalam fungsinya sebagai penyalur pesan instruksional. Menurut Hasan dkk, (2021, hlm. 112). ciri-ciri media pembelajaran secara fundamental meliputi:

- 1) Wujud Material (Hardware): Berupa perangkat keras atau objek fisik yang dapat diindra secara langsung oleh pendidik dan peserta didik.
- 2) Substansi Pesan (Software): Berupa konten, informasi, atau perangkat lunak yang dimuat dalam perangkat keras tersebut.
- 3) Stimulasi Sensorik: Menitikberatkan pada penggabungan unsur indera penglihatan (visual) dan pendengaran (audio).
- 4) Alat Bantu Instruksional: Berfungsi sebagai instrumen pendukung, bukan pengganti peran pendidik secara total.
- 5) Kekuatan Interaksi: Mampu menciptakan ruang komunikasi yang dinamis antara pemberi dan penerima pesan.
- 6) Skalabilitas: Dapat diaplikasikan untuk pembelajaran personal (seperti e-module) maupun masal (seperti platform streaming pendidikan).

Adapun menurut Putri (2023, hlm. 2) setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang membedakannya dengan model lainnya. Adapun karakteristik tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Setiap model pembelajaran dirancang dengan tujuan yang jelas dan terukur. Tujuan ini berfungsi sebagai arah dalam membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang diharapkan.
2. Berbagai model pembelajaran menekankan adanya interaksi, baik antara pendidik dengan peserta didik, antarpeserta didik, maupun antara peserta didik dengan sumber belajar. Interaksi tersebut bertujuan untuk memperdalam pemahaman serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif.
3. Model pembelajaran yang efektif mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Peserta didik berperan dalam membangun pemahamannya sendiri melalui kegiatan seperti diskusi, refleksi, percobaan, dan kerja sama dengan teman.

4. Model pembelajaran memanfaatkan berbagai sumber belajar, seperti buku teks, media digital, media visual, serta kegiatan diskusi dan permainan. Hal ini memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan gaya belajar masing-masing.
5. Model pembelajaran juga dapat menggunakan pendekatan berbasis masalah, yaitu dengan menghadirkan situasi atau permasalahan nyata yang perlu diselesaikan oleh peserta didik selama proses pembelajaran.
6. Selain itu, model pembelajaran mengintegrasikan berbagai bentuk penilaian untuk mengukur pencapaian peserta didik, seperti tugas tertulis, proyek, presentasi, ujian, diskusi kelompok, serta penilaian formatif selama proses belajar berlangsung.
7. Model pembelajaran yang baik perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, pendidik perlu memahami perbedaan individu agar pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Menurut Fauzan & Haryati (2021, hlm. 364), model pembelajaran memiliki karakteristik khusus yang membedakannya. Adapun karakteristik tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Keberhasilan suatu model pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kejelasan tujuan pembelajaran, lingkungan belajar yang mendukung, landasan teori yang kuat, serta terjalinnya interaksi yang efektif dalam proses pembelajaran.
2. Penerapan model pembelajaran didasarkan pada teori yang relevan, memiliki tujuan yang jelas, serta dilaksanakan melalui langkah-langkah yang sistematis sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara terarah.
3. Model pembelajaran yang efektif harus memiliki dasar teori yang kuat, disertai tujuan yang jelas, serta tersusun atas komponen-komponen yang terorganisasi dengan baik. Selain itu, model tersebut berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan sintesis dari berbagai pendapat ahli tersebut, ciri utama media terletak pada kemampuannya mengubah pesan abstrak menjadi bentuk yang lebih konkret. Dengan memanfaatkan sifat fiksatif,

manipulatif, dan distributifnya, media tidak lagi sekadar menjadi alat bantu tambahan. Lebih dari itu, media berperan sebagai mesin penggerak komunikasi yang efektif untuk memicu minat sekaligus menyederhanakan materi yang sulit bagi peserta didik. Pada akhirnya, penggunaan media yang tepat akan memutus hambatan ruang dan waktu di kelas, sehingga proses belajar tidak hanya sekadar transfer informasi, melainkan menjadi pengalaman yang jauh lebih bermakna.

c. Jenis – jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis, berikut jenis-jenis media pembelajaran terbagi menjadi 3 jenis Ucha Jr, dkk, (2024, hlm. 96), yaitu:

- 1) Media Visual, adalah jenis media yang hanya dapat dilihat dengan indera penglihatan untuk membantu penyampaian materi. Media ini terbagi menjadi dua kategori: yang tidak dapat diproyeksikan (seperti gambar, foto, atau benda nyata) dan yang dapat diproyeksikan (seperti slide).
- 2) Media Audio berfungsi menyampaikan pesan dalam bentuk suara yang dapat didengar untuk merangsang perhatian dan perasaan peserta didik. Contohnya adalah rekaman audio dan program radio.
- 3) Media Audio-visual merupakan kombinasi elemen suara dan gambar yang sering disebut media pandang-dengar, sehingga penyampaian materi ajar menjadi lebih efektif.

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

- 1) Media Visual (gambar, poster, flashcard).
- 2) Media Audio (rekaman suara, musik instruksional).
- 3) Media Audio-visual (video, film, animasi).
- 4) Media Cetak (buku teks, modul, majalah).
- 5) Media Interaktif (simulasi komputer, game edukasi).
- 6) Media Berbasis Proyek (kegiatan praktis dan kreativitas tangan).
- 7) Media Digital (penggunaan internet dan perangkat elektronik).

Sedangkan menurut Wulandari, dkk (2025, hlm. 15), terdapat jenis media yang bersifat Tiga Dimensi (3D) yang sangat efektif untuk anak-anak, antara lain:

- 1) Media Realia, Media yang menggunakan benda nyata di sekitar lingkungan peserta didik untuk memberikan pengalaman belajar langsung.
- 2) Media Boneka (*Puppetry*), Media yang melibatkan tiruan tokoh atau benda yang dapat digerakkan. Contohnya adalah boneka tangan yang digunakan untuk bercerita (storytelling) guna meningkatkan kemampuan bahasa dan imajinasi peserta didik. Media ini menggabungkan unsur visual dan gerak yang menarik atensi peserta didik secara langsung.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beragam jenis yang dapat disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik peserta didik. Adapun media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis media yang mengandalkan aspek visual sekaligus interaksi verbal, yaitu media boneka tangan. Media ini dipilih karena kemampuannya dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan peserta didik, dan mempermudah penyampaian pesan melalui karakter-karakter yang dapat digerakkan secara komunikatif.

5. Media Boneka Tangan

a. Pengertian Boneka Tangan

Media boneka tangan adalah alat pembelajaran dalam bentuk tiruan tokoh manusia atau hewan yang digerakkan menggunakan tangan, di mana bagian kepala dan tangan boneka dikendalikan oleh jari-jari pengguna (Lala Puji Rahayu, Dayat Hidayat, 2025, hlm. 3). Sedangkan menurut Saputri, dkk., (2025, hlm. 4), menjelaskan bahwa media boneka tangan bisa diartikan sebagai media visual tiga dimensi yang memuat karakter-karakter unik untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep cerita atau materi pelajaran melalui interaksi langsung. Implementasi nyata dari teori tersebut tercermin dalam perspektif praktisi ventrilokuisme Indonesia, Ria Enes. Menurutnya, boneka tangan (seperti sosok Susan) bukan sekadar alat peraga mati, melainkan sebuah "alter ego" dan teman bicara yang jujur bagi

anak-anak. Melalui interaksi antara pendidik dan boneka, tercipta komunikasi dua arah yang mampu menyampaikan pesan edukatif tanpa terkesan menggurui, karena peserta didik cenderung lebih mudah menerima informasi dari karakter boneka yang dianggap sebagai representasi sebaya mereka. Sejalan dengan pendapat Alfitriani, dkk (2025, hlm. 2) mengatakan bahwa media boneka tangan adalah salah satu alat yang efektif dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan karakter yang komunikatif, peserta didik dapat lebih mudah mengingat dan menghubungkan pesan moral atau materi yang terdapat pada skenario yang sudah disiapkan.

Menurut Rini Putri Hidayah, dkk (2026, hlm. 258), mengemukakan bahwa media boneka tangan merupakan alat pembelajaran visual dan auditori yang menyajikan gagasan atau ide dalam bentuk permainan peran yang dilengkapi dengan ilustrasi tokoh nyata. Media boneka tangan umumnya berbahan kain atau flanel dan sering dimanfaatkan untuk memperkaya kosakata serta kemampuan berbicara dalam pembelajaran bahasa (Hidayah, dkk, 2026, hlm. 15). Sifat konkret media boneka tangan tersebut sejalan dengan teori kerucut pengalaman (*cone of experience*) yang dikemukakan Edgar Dale, yang menjelaskan bahwa semakin konkret pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik, semakin besar pula kemungkinan mereka memahami dan mengingat materi yang dipelajari (Khoiroh, Rahayu, A'yun, Rahman, & Rusydiyah, 2023, hlm. 63). Sebagai media tiga dimensi, boneka tangan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan media dua dimensi seperti gambar atau video, karena peserta didik dapat melihat, memegang, dan menggerakkan boneka secara langsung sambil berlatih berbicara melalui dialog yang mereka mainkan.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa media boneka tangan bukan sekadar alat peraga biasa, melainkan instrumen pembelajaran berbentuk figur karakter yang dihidupkan melalui gerakan tangan pendidik. Visualisasi tokoh yang unik dan menarik pada boneka ini menjadi daya tarik utama bagi peserta didik. Dalam praktiknya, pemanfaatan media ini terbukti mampu menstimulasi daya imajinasi secara

signifikan serta memperluas perbendaharaan kata peserta didik . Hal ini terjadi karena adanya perpaduan antara interaksi verbal yang dinamis dan stimulasi visual yang menyenangkan, sehingga peserta didik dapat mengaitkan setiap informasi baru ke dalam skema pemahaman mereka dengan lebih mudah.

b. Karakteristik Media Boneka Tangan

Media boneka tangan memiliki karakteristik tersendiri dari media lain, berikut beberapa karakteristik media boneka tangan menurut Rahmah, dkk, (2023, hlm. 39). sebagai berikut:

- 1) Media dengan menggunakan alat pembelajaran yang menarik, seperti bentuk tokoh yang berwarna cerah, karakter yang unik, atau desain kostum yang kreatif.
- 2) Media ini memiliki ruang kendali di bagian dalam tubuh boneka, di mana jari-jari pendidik dapat masuk untuk menggerakkan bagian kepala dan tangan boneka saat menyampaikan penjelasan.
- 3) Karakter boneka menampilkan ekspresi wajah yang jelas, sementara gerakan tangannya menyajikan simulasi tindakan atau isyarat yang relevan dengan materi pelajaran yang disampaikan.
- 4) Media boneka tangan sangat mudah untuk dimainkan dan cukup sederhana dalam penggunaannya, hanya perlu digerakkan sesuai dengan narasi yang sedang diberikan kepada peserta didik.

Media boneka tangan memiliki beberapa karakteristik, berikut ini adalah karakteristik media boneka tangan menurut Ayuningtyas, dkk (2023, hlm. 6-8). antara lain:

- 1) Dapat menyajikan karakter dengan ukuran yang proporsional, bentuk boneka dibuat dalam ukuran yang pas agar mudah dilihat oleh semua murid, termasuk mereka yang duduk di belakang.
- 2) Memiliki warna-warna mencolok pada kostum karakter, desain boneka dibuat untuk menarik perhatian peserta didik dan membantu mereka fokus pada tokoh yang sedang berbicara.

- 3) Dapat memastikan kontras yang jelas antara karakter satu dengan lainnya, perbedaan warna dan bentuk wajah perlu mencolok agar peserta didik dapat membedakan peran masing-masing tokoh.
- 4) Dapat mengintegrasikan gerakan atau dialog yang berkaitan dengan materi pelajaran yang akan dibahas pada saat pembelajaran.
- 5) Boneka ini dapat dirancang dengan proporsional, ukuran bagian kepala dan tangan disetel supaya terlihat seimbang dan mudah digerakkan secara lincah.
- 6) Ukurannya dapat disesuaikan dengan besar tangan pendidik, media pembelajaran ini memiliki fleksibilitas dalam bahan kain yang digunakan.

Adapun menurut, Chrisyarani, (2018) menyebutkan bahwa media boneka tangan memiliki beberapa karakteristik, antara lain:

- 1) Boneka tangan dapat dijadikan sebagai alat bantu belajar yang sangat efektif, sehingga mampu memahami materi melalui cerita dengan lebih cepat dan menyenangkan.
- 2) Karakter tokohnya dapat berinteraksi langsung, karena dapat memudahkan dalam sesi tanya jawab atau percakapan, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih aktif.
- 3) Gerakan boneka mewakili emosi dan tindakan, memuat informasi penting seperti ekspresi senang, sedih, atau ringkasan materi yang berkaitan dengan dialognya.
- 4) Desainnya sederhana dan mudah untuk dioperasikan, sehingga mudah untuk dimainkan oleh pendidik atau peserta didik itu sendiri.

Berdasarkan beberapa penjelasan menurut pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa media boneka tangan memiliki karakteristik sebagai alat bantu belajar yang praktis, komunikatif, dan menarik. Boneka tangan menyajikan informasi dalam bentuk visual gerak dan narasi yang ringkas, menjadikannya sangat efektif.

c. Kelebihan dan kekurangan media boneka tangan

Media boneka tangan menawarkan berbagai keunggulan strategis dalam proses pembelajaran di tingkat dasar, terutama dalam meningkatkan atensi peserta didik. A. N. Sari, (2025, hlm. 1-3) menekankan bahwa

kelebihan utama media ini terletak pada aspek portabilitas dan efisiensinya; materialnya yang ringan serta fleksibel memungkinkan boneka tangan mudah dibawa dan disimpan tanpa memerlukan ruang yang luas. Dari sisi operasional, media ini sangat praktis karena pendidik tidak memerlukan keahlian khusus layaknya dalang profesional untuk mengoperasikannya. Hal ini sejalan dengan pandangan Rahmatika dkk, (2023, hlm. 4) yang menegaskan bahwa boneka tangan merupakan solusi media non-digital yang tidak bergantung pada ketersediaan listrik maupun penguasaan teknologi tingkat tinggi. Selain aspek kepraktisannya, media ini juga unggul karena sifatnya yang interaktif dan fleksibel. Melalui dialog-dialog singkat dan penggunaan suara karakter yang khas, pendidik dapat menyederhanakan informasi kompleks menjadi poin-poin penting yang lebih mudah diingat oleh peserta didik. Lebih dari itu, boneka tangan memungkinkan terjadinya metode permainan peran (*role playing*) yang melibatkan peserta didik secara langsung, seperti dalam sesi tanya jawab atau kompetisi dialog antar tokoh. Dengan demikian, mobilitas dan fleksibilitas yang ditawarkan media ini menjadikannya instrumen pembelajaran yang adaptif untuk digunakan dalam berbagai situasi kelas. Sejalan dengan pandangan tersebut, Nur, dkk. (2023, hlm. 2) menambahkan bahwa daya tarik visual dari desain karakter boneka tangan sangat membantu peserta didik dalam menyerap materi cerita yang diajarkan. Proses penggunaannya yang sederhana memberikan ruang bagi peserta didik untuk ikut bermain peran sesuai dengan imajinasi mereka, yang secara tidak langsung mengasah keterampilan menyimak dan berbicara dalam suasana belajar yang menyenangkan. Hal yang paling krusial adalah aksesibilitas media ini bagi seluruh pendidik; karena tidak memerlukan perangkat digital atau penguasaan teknologi tertentu, boneka tangan menjadi alat peraga yang inklusif.

Berdasarkan kelebihan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan memiliki kelebihan yang sangat bermanfaat, salah satunya adalah kemampuannya membangun interaksi, yang membuatnya praktis dan efektif untuk membantu peserta didik mengingat

informasi penting. Dengan demikian, penggunaan media boneka tangan sangat mendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan memperkuat daya ingat melalui metode bercerita. Meskipun menawarkan berbagai keunggulan praktis, implementasi media boneka tangan dalam kegiatan instruksional tidak terlepas dari sejumlah keterbatasan teknis yang perlu diantisipasi oleh pendidik. Rahmani dkk. (2024, hlm. 24) mengidentifikasi bahwa salah satu kendala utama terletak pada jangkauan visual; ukuran boneka yang cenderung kecil sering kali menyulitkan peserta didik yang duduk di barisan belakang untuk melihat gerakan karakter secara detail. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk mengatur tata letak posisi duduk peserta didik sedemikian rupa agar fokus perhatian tetap terjaga.

Selain aspek visual, efektivitas media ini juga sangat bergantung pada kemahiran verbal pendidik dalam menghidupkan berbagai karakter suara agar suasana bercerita tetap memikat dan tidak monoton. Sejalan dengan hal tersebut, Hidayah, (2026, hlm. 17), menambahkan bahwa pemahaman materi dapat terganggu apabila pendidik kurang terampil dalam menyelaraskan gerak boneka dengan narasi yang disampaikan, sehingga presentasi hanya mengandalkan aspek auditori semata. Penggunaan media ini juga berisiko menimbulkan kejenuhan pada peserta didik jika tidak dibarengi dengan naskah cerita yang kuat atau jika durasi penyampaian terlalu lama. Dari sisi ergonomis, ukuran boneka yang terkadang terbatas bagi tangan orang dewasa tertentu dapat menjadi kendala kenyamanan bagi pendidik dalam mengoperasikannya dalam waktu yang cukup lama. Persoalan lain yang sering muncul dalam penggunaan alat peraga ini berkaitan dengan fokus perhatian peserta didik. Ayuningtyas, dkk (2023, hlm. 13) menjelaskan bahwa dalam beberapa kasus, peserta didik cenderung lebih tertarik pada bentuk fisik atau detail karakter boneka dibandingkan dengan substansi materi yang sedang diajarkan. Karakter boneka yang terlalu rumit atau memiliki banyak aksesoris justru berpotensi mengalihkan perhatian dari tujuan pembelajaran utama. Selain itu, penggunaan boneka tangan dinilai kurang efektif apabila diterapkan dalam kelompok.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, bahwa dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan memiliki kekurangan yang harus dicermati kembali, salah satunya adalah keterbatasan jangkauan pandangan jika kelas terlalu luas. Selain itu, jika tidak dibarengi dengan teknik bercerita yang kreatif, media ini bisa menjadi membosankan. Maka dari itu, penting bagi pendidik untuk terus melatih keterampilan ekspresi suara dan gerak boneka serta menyesuaikannya dengan karakteristik peserta didik di kelas.

d. Langkah – Langkah media boneka tangan

Efektivitas penggunaan media boneka tangan sangat bergantung pada prosedur atau langkah-langkah sistematis yang diterapkan oleh pendidik di dalam kelas. Menurut Alfitriani dkk. (2025, hlm. 36). proses ini dapat dimulai dengan aktivitas permainan peran yang melibatkan dua orang peserta didik atau lebih. Dalam praktiknya, salah satu peserta didik bertugas menggerakkan boneka sementara lawan bicaranya memberikan respons terhadap karakter yang dimainkan. Setelah interaksi berlangsung, peserta didik diminta untuk menjelaskan pesan moral atau informasi dari dialog tersebut secara lantang tanpa bantuan teks. Apabila terdapat kesalahan dalam pemahaman narasi, pendidik perlu melakukan pengulangan gerakan boneka pada sesi berikutnya sebagai bentuk peninjauan kembali. Namun, jika jawaban peserta didik sudah tepat, interaksi dapat dilanjutkan ke skenario atau karakter boneka lainnya hingga pemahaman materi tercapai sepenuhnya. Langkah-langkah tersebut senada dengan prosedur yang dirumuskan oleh Safarin, (2023, hlm. 82), yang membagi implementasi media ini ke dalam tiga fase utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan penutupan. Tahap persiapan dimulai dengan penentuan topik serta tujuan pembelajaran, yang diikuti dengan pemberian motivasi kepada peserta didik mengenai asyiknya belajar melalui bermain peran.

Pendidik kemudian membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil dan memberikan waktu bagi mereka untuk mendiskusikan peran masing-masing. Memasuki tahap pelaksanaan, peserta didik didorong untuk aktif memerankan karakter sesuai materi yang telah disediakan oleh pendidik. Terakhir, pada fase penutupan, pendidik

memfasilitasi diskusi mengenai materi yang telah dipelajari menggunakan media tiga dimensi tersebut, membuat simpulan bersama, serta melakukan evaluasi menyeluruh terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung sebelum merapikan kembali media yang digunakan. Radjagukguk, dkk. (2023, hlm. 6) memberikan panduan yang lebih teknis terkait operasional penggunaan media ini. Pendidik disarankan untuk memasukkan tangan ke dalam boneka dan memegangnya setinggi dada dengan posisi karakter menghadap ke arah peserta didik. Gerakan bagian mulut atau tangan boneka dilakukan satu per satu setelah pendidik menyampaikan pengantar materi di depan kelas. Untuk menciptakan kedekatan emosional, pendidik dapat mendekatkan boneka kepada peserta didik agar mereka bisa menyapa atau bersalaman dengan karakter tersebut secara bergantian. Selain itu, kegiatan ini juga dapat dimodifikasi menjadi permainan kompetitif, di mana beberapa boneka diletakkan secara acak di dalam kotak, lalu beberapa peserta didik berlomba untuk memerankan tokoh-tokoh tersebut secara spontan sesuai kreativitas mereka.

e. Manfaat Media Boneka Tangan

Media boneka tangan pasti memiliki manfaat, berikut beberapa manfaat media boneka tangan Alfitriani, dkk. (2025, hlm. 234) antara lain:

- 1) Menggunakan media boneka tangan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif, sehingga proses belajar terasa lebih menarik, interaktif, dan efisien.
- 2) Materi utama jadi lebih mudah diingat oleh peserta didik karena disajikan dalam format karakter nyata, peserta didik bisa lebih cepat mengingat materi karena otak lebih mudah mencerna simulasi visual dan suara daripada teks yang panjang.
- 3) Dialog-dialognya dapat meningkatkan daya ingat dan dapat melatih konsentrasi peserta didik, di samping itu aktivitas melihat gerakan tokoh melatih perhatian dan memperkuat fokus peserta didik.

Adapun manfaat media boneka tangan menurut Komalasari & Tresna, (2026, hlm. 34), diantaranya:

- 1) Salah satu alat pengajaran yang sangat bermanfaat dan efisien pada penggunaan boneka tangan yang dapat membantu peserta didik dalam mengingat, mempraktikkan, atau menguji pemahaman tentang suatu topik.
- 2) Boneka tangan dapat menyajikan informasi visual dan gerak yang mendukung proses belajar peserta didik mengenai subjek yang dipelajari melalui stimulus imajinasi.
- 3) Boneka tangan juga dapat memberikan ringkasan tentang ciri-ciri perilaku tokoh, sehingga peserta didik dapat memiliki bahasa yang tepat dan relevan untuk berkomunikasi.
- 4) Peserta didik dapat memanfaatkan boneka tangan untuk berlatih berbicara dan menyimak secara efektif.

Sedangkan menurut pendapat Winarsih, (2025, hlm. 61), menyebutkan manfaat media boneka tangan, sebagai berikut:

- 1) Media boneka tangan dapat menjadikan proses belajar lebih menarik, karena dilengkapi dengan karakter-karakter yang mudah diingat dan dipahami.
- 2) Boneka tangan yang menampilkan bentuk serta warna-warna cerah dapat meningkatkan minat peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar di kelas.
- 3) Dapat memiliki ekspresi yang menarik dari setiap karakternya yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.
- 4) Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, menggunakan media ini dapat memudahkan pendidik dalam memberi materi sehingga mudah diingat oleh peserta didik pada saat pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan sangat berguna dalam membantu peserta didik mengingat dan memahami materi dengan cepat melalui metode bercerita, terutama untuk materi yang memerlukan keterlibatan emosional dan komunikasi. Penggunaan boneka tangan secara efektif mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk memiliki kreativitas dalam merancang skenario yang relevan serta kemahiran dalam mengelola karakter boneka tersebut.

Hal ini menjadi krusial agar media boneka tangan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, tetapi dapat bertransformasi menjadi jembatan pedagogis yang mampu menghidupkan suasana kelas dan memastikan pesan pembelajaran tersampaikan secara lebih emosional serta bermakna..

6. Keterampilan Berbicara

a. Pengertian Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan ide, pikiran, dan perasaan melalui bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata dengan tepat dan lancar Wulandari, (2024, hlm. 25), mendefinisikan keterampilan berbicara bukan hanya tentang memproduksi suara, tetapi juga melibatkan kemampuan untuk menyampaikan pesan secara mendalam, proses ini mencakup berpikir kritis, seperti pemilihan kosakata yang tepat, serta memahami konteks pembicaraan. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang merujuk pada kemampuan untuk berkomunikasi secara lisan guna menyampaikan makna kepada pendengar. Sejalan dengan itu, menurut Wulandari, (2024, hlm. 5), menyatakan bahwa keterampilan berbicara adalah keterampilan untuk menggunakan simbol-simbol lisan serta bunyi bahasa, kemudian dapat mengolahnya agar informasi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh lawan bicara.

Keterampilan ini merupakan salah satu aspek penting dalam berbahasa yang melibatkan aktivitas fisik, seperti koordinasi alat ucap (pita suara, lidah, dan bibir), yang harus dikuasai oleh peserta didik. Pendapat tersebut diperkuat oleh Rabi'atululiah., (2024, hlm. 15), mendefinisikan bahwa keterampilan berbicara bisa diartikan sebagai keterampilan dasar peserta didik dalam melafalkan bunyi-bunyi bahasa yang telah dipelajari secara sistematis untuk berinteraksi. Beberapa pengertian menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengungkapkan isi hati dan pikiran secara lisan dengan lancar dan akurat, baik dalam situasi formal maupun non-formal.

b. Jenis – Jenis Kerampilan Berbicara

Menurut Ambarita, (2026, hlm. 9), mengatakan bahwa keterampilan berbicara memiliki jenis-jenis yang dapat membedakan kita dalam memahaminya, diantaranya:

- 1) Berbicara Formal, adalah berbicara dalam situasi resmi dengan menggunakan bahasa yang baku dan terstruktur, biasanya dilakukan dalam kegiatan seperti pidato atau presentasi ilmiah.
- 2) Berbicara Informal, adalah berbicara dalam situasi santai atau sehari-hari tanpa terikat aturan bahasa yang ketat, agar dapat menyampaikan maksud secara lebih akrab dengan lawan bicara.
- 3) Berbicara Ekstensif, adalah kegiatan berbicara yang bertujuan untuk menyampaikan informasi secara luas atau bersifat laporan, tanpa menuntut interaksi tanya jawab yang mendalam dari pendengar.
- 4) Berbicara Intensif, adalah kegiatan berbicara yang dilakukan dengan sangat teliti untuk tujuan latihan kebahasaan, seperti melatih pelafalan atau struktur kalimat secara benar.
- 5) Berbicara Dasar, adalah proses awal dengan memperkenalkan bunyi bahasa, pelafalan kata, dan penggunaan kalimat sederhana dalam percakapan.

Sejalan dengan pendapat (Cindy Ayu Lestari, Dr. Erna Ikawati, 2022), menyebutkan jenis keterampilan berbicara terbagi menjadi 3, diantaranya:

- 1) Berbicara Berdasarkan Situasi
 - a. Berbicara Monolog, adalah kegiatan berbicara searah yang dilakukan oleh satu orang, seperti memberikan penjelasan materi, kemudian bertujuan untuk melatih keberanian tampil di depan umum.
 - b. Berbicara Dialog, adalah kegiatan berbicara dua arah atau lebih yang dilakukan secara interaktif antara pendidik dan peserta didik dengan bersama-sama.
 - c. Bercerita (Storytelling), adalah menyampaikan narasi dengan membagi peran sesuai karakter, bertujuan agar pembicara dapat merasakan dan menjiwai setiap karakter melalui ekspresi.

- d. Berbicara Puitis, adalah kegiatan membaca puisi atau deklamasi dilakukan dengan memperhatikan irama, intonasi, dan jeda untuk menyampaikan makna disetiap isi bacaan.
- 1) Berbicara Berdasarkan Tujuan
 - a. Berbicara Informatif, adalah teknik berbicara yang digunakan untuk memberikan pengetahuan atau ide pokok dari sebuah materi kepada pendengar.
 - b. Berbicara Persuasif, adalah berbicara dengan teliti dan sangat penting untuk meyakinkan pendengar, hal ini mencakup penggunaan kata-kata ajakan dan informasi rinci.
- 2) Berbicara Dasar
 - a. Berbicara Permulaan, merupakan tahap awal dalam proses pembelajaran berbicara, dimana peserta didik masih belajar melafalkan bunyi huruf dan menyusun kata sederhana.
 - b. Berbicara Mengikuti Guru, dalam jenis ini, peserta didik berbicara dengan bimbingan pendidik yang memandu mereka menirukan kalimat yang dibacakan pada kalimat.
 - c. Berbicara Nyaring, adalah aktivitas berbicara dengan suara yang keras dan jelas, sehingga orang lain dapat menangkap pesan dengan baik.

Sedangkan menurut JPBPB, (2023, hlm. 2), menyebutkan 2 jenis-jenis keterampilan berbicara, diantaranya:

- 1) Berbicara Interaktif, kegiatan ini melibatkan pendidik dan peserta didik yang berkolaborasi untuk menangkap dan memahami informasi serta perasaan yang disampaikan pada saat pembelajaran.
- 2) Berbicara Non-interaktif, berbicara yang dilakukan secara searah tanpa melibatkan umpan balik langsung dari pendengar, kegiatan ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu: a) bercerita secara luas, dan b) penyampaian pesan secara detail dan spesifik.

Berdasarkan jenis-jenis keterampilan berbicara diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa setiap jenis kompetensi lisan memiliki karakteristik serta fungsi pragmatis yang berbeda-beda sesuai dengan konteks komunikasinya. Dalam penelitian ini, fokus utama diarahkan pada

penguasaan keterampilan berbicara dasar, khususnya pada tahap keterampilan berbicara permulaan. Pemilihan fokus ini didasarkan pada urgensi pembentukan fondasi artikulasi dan kepercayaan diri peserta didik sejak dini. Melalui penggunaan media boneka tangan sebagai instrumen pendukung, diharapkan proses pemerolehan bahasa pada tahap permulaan ini dapat berlangsung secara lebih interaktif.

b. Tahapan – tahapan keterampilan berbicara

Menurut Cindy Ayu Lestari, Dr. Erna Ikawati, (2022, hlm. 223), proses pengembangan keterampilan berbicara pada dasarnya melibatkan kesiapan mental dan penguasaan bahasa yang terbagi menjadi dua tahap operasional:

- 1) Tahap Prabicara (Persiapan), Pada tahap ini, pendidik memfokuskan pada pembangunan kepercayaan diri dan kesiapan fisik peserta didik. Teknik dasar yang diterapkan meliputi:
- 2) Pengaturan Kontak Mata: Melatih peserta didik untuk menatap lawan bicara, bukan terpaku pada buku atau lantai, guna membangun koneksi komunikasi.
- 3) Artikulasi dan Pelafalan: Melatih kejelasan bunyi bahasa agar pesan yang disampaikan tidak menimbulkan ambiguitas.
- 4) Kesiapan Mental: Menghilangkan rasa takut salah atau malu yang sering menjadi penghambat utama keterampilan berbicara pada tingkat dasar.
- 5) Tahap Praktik Berbicara, Setelah memiliki kepercayaan diri, peserta didik diarahkan pada pengembangan konten bicara yang meliputi:
- 6) Pengayaan Kosakata: Mengenalkan kata-kata baru agar kalimat yang diucapkan tidak cenderung pendek dan monoton.
- 7) Struktur Kalimat: Melatih penyampaian gagasan secara logis dan sistematis sesuai dengan konteks pembicaraan.
- 8) Respon Komunikatif: Memberikan tanggapan atau jawaban yang relevan terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru atau rekan sejawat.

Sejalan dengan pendapat Kudadiri, (2023, hlm. 46), diidentifikasi bahwa perkembangan berbicara merupakan proses yang berkelanjutan melalui 4 fase penting:

- 1) Fase Peniruan (Imitation): Anak mulai menirukan intonasi dan bunyi kata sederhana yang didengar dari guru atau lingkungan.
- 2) Fase Pengembangan Kosakata: Anak mulai menghubungkan simbol benda dengan bunyi bahasa secara lebih luas.
- 3) Fase Konstruksi Kalimat: Tahap di mana anak mulai mampu merangkai kata menjadi kalimat yang memiliki makna utuh.
- 4) Fase Kelancaran (Fluency): Anak sudah dapat berbicara dengan lancar, menggunakan jeda yang tepat, dan menunjukkan ekspresi yang sesuai dengan isi pembicaraan.

Sedangkan menurut Rahmawati, (2024, hlm. 134), tahapan pengembangan keterampilan berbicara dapat ditingkatkan melalui aktivitas yang terstruktur untuk mencapai kemandirian berbicara:

- 1) Tahap Ekspresi Awal: Peserta didik berani mengungkapkan perasaan atau keinginan sederhana melalui kata-kata tunggal atau frasa pendek.
- 2) Tahap Bercerita (*Storytelling*): Peserta didik mampu menceritakan kembali peristiwa atau isi gambar dengan alur yang mulai jelas.
- 3) Tahap Diskusi Sederhana: Peserta didik mulai mampu bertukar gagasan dan menghargai pendapat orang lain dalam interaksi kelompok kecil.
- 4) Tahap Performansi (*Public Speaking*): Anak mampu berbicara di depan audiens (kelas) dengan rasa percaya diri, menggunakan intonasi dan volume suara yang standar. Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tahapan keterampilan berbicara adalah proses sistematis yang dimulai dari penguasaan teknis (artikulasi dan mental) menuju penguasaan substansi (kosakata dan struktur kalimat). Keberhasilan tahap ini sangat bergantung pada lingkungan yang kondusif dan latihan rutin yang memungkinkan peserta didik mentransformasikan ide dan pikirannya ke dalam bahasa verbal secara efektif dan komunikatif.

c. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara tidak muncul secara instan, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung. Menurut Pendas, (2024, hlm. 5), faktor-faktor tersebut meliputi:

- 1) Motivasi: Unsur penggerak internal yang menentukan keberhasilan individu dalam berkomunikasi. Motivasi yang kuat mendorong peserta didik untuk terus berlatih menyampaikan gagasan tanpa rasa takut salah.
- 2) Lingkungan Keluarga: Ekosistem pertama yang membentuk pola komunikasi anak. Keluarga yang memberikan ruang untuk berdiskusi dan menghargai pendapat anak akan menciptakan kenyamanan dalam berbicara.
- 3) Stimulus Kebahasaan: Ketersediaan topik atau bahan pembicaraan yang menarik. Jika topik pembicaraan terlalu asing atau sulit, peserta didik cenderung pasif dan kehilangan minat untuk merespons secara verbal.

Selaras dengan hal tersebut, Ernamasari, (2022, hlm. 167) menjelaskan strategi untuk mendukung peserta didik yang mengalami hambatan dalam berbicara:

- 1) Pendekatan Personal: Memberikan atensi lebih dan pendampingan khusus bagi peserta didik yang memiliki kecemasan berbicara (*speech anxiety*).
- 2) Pemanfaatan Media Literasi: Menggunakan buku cerita atau bahan visual sebagai pemantik (*trigger*) agar peserta didik memiliki bahan untuk diungkapkan secara lisan.
- 3) Penggunaan Alat Peraga: Pendidik disarankan menggunakan media seperti kartu gambar atau video pendek untuk merangsang kemampuan bercerita dan memperkaya kosakata.

Adapun menurut Magdalena, dkk. (2021, hlm. 8), faktor yang mendukung keterampilan berbicara terbagi menjadi dua ranah utama:

- 1) Lingkungan keluarga: Pola asuh yang komunikatif dan penuh kasih sayang sangat memengaruhi keberanian anak dalam mengekspresikan diri.
- 2) Lingkup sekolah: Peran Guru sebagai fasilitator komunikasi yang menciptakan atmosfer kelas yang interaktif dan mendukung.

d. Indikator Keterampilan Berbicara

Untuk mengukur sejauh mana kemajuan peserta didik, diperlukan indikator yang jelas. Menurut Saliya dkk., (2023, hlm. 7), indikator keterampilan berbicara meliputi:

- 1) Pelafalan, Mampu mengucapkan konsonan dan vokal secara benar
- 2) Intonasi Suara, Menggunakan nada dan jeda yang tepat
- 3) Kelancaran, Pembicaraan berlangsung baik dengan dan tidak tersedat sendat
- 4) Kebahasaan dan Isi Pembicaraan, Memilih diksi (kata) dan menggunakan kalimat yang sesuai
- 5) Ekspresi, Menggunakan bahasa tubuh yang sesuai untuk mengembangkan isis cerita

Sejalan dengan pandangan Meishaparina, Heryanto, dan Widasari (2023, hlm. 1745) meliputi enam aspek, yaitu lafal, intonasi, kelancaran, ekspresi, pemahaman, dan keberanian. Selaras dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Yuniati, Suhartiningsih, dan Finali (2021, hlm. 4) juga mengemukakan bahwa terdapat lima indikator keterampilan berbicara, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.2: Indikator Keterampilan Berbicara

No	Aspek	Indikator Keterampilan Berbicara
1.	Lafal	1. Kejelasan pelafalan vokal dan konsonan. 2. Ketepatan dalam pengucapan setiap kata. 3. Kemampuan berbicara tanpa pengaruh dialek/logat daerah..
2.	Kosa kata kata	1. Kekayaan dan keragaman perbendaharaan kata. 2. Keruntutan (pembuka, isi, dan penutup).
3.	Kelancaran	1. Kelancaran berbicara tanpa jeda. 2. Alur bicara yang teratur. 3. Kesesuaian isi dengan topik.
4.	Ekpresi	Kesesuaian ekspresi wajah dan gerak tubuh dengan peran.
5.	Keberanian	Tampil dengan percaya diri dan suara yang jelas.

(Sumber: Maulani, dkk., 2021, hlm. 30)

Indikator keterampilan berbicara menurut Lestari & Ikawati (2025, hlm. 228) mencakup pelafalan (*pronunciation*), intonasi, kelancaran berbicara (*fluency*), penguasaan kosakata (*vocabulary*), serta keberanian dalam berbicara di depan umum (*confidence*). Sejalan dengan itu, Susanti, Hartati, dan Nuryani (2021, hlm. 9) juga menyatakan bahwa indikator keterampilan berbicara peserta didik meliputi 1) lafal, 2) intonasi, 3) ekspresi, dan 4) dialog. Berdasarkan beberapa penjelasan indikator di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa pada umumnya indikator keterampilan berbicara ini berfungsi untuk mengukur sejauh mana peserta didik telah menguasai keterampilan. Aspek berbicara sesuai dengan tahap perkembangannya. Adapun indikator yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan adalah sebagai berikut:

No.	Aspek	Indikator
1,	Lafal	1. Kejelasan pelafalan vokal dan konsonan. 2. Ketepatan dalam pengucapan setiap kata. 3. Kemampuan berbicara tanpa pengaruh dialek/logat daerah.
2.	Kosa kata	1. Kekayaan dan keragaman perbendaharaan kata. 2. Keruntutan (pembuka, isi, dan penutup).
3.	Kelancaran	1. Kelancaran berbicara tanpa jeda. 2. Alur bicara yang teratur. 3. Kesesuaian isi dengan topik.
4.	Ekspresi	Kesesuaian ekspresi wajah dan gerak tubuh dengan peran.
5.	Intonasi	Kesesuaian intonasi dari awal cerita hingga akhir cerita.

(Sumber: Maulani, dkk. 2021, hlm. 30)

e. Manfaat Keterampilan Berbicara

Manfaat keterampilan berbicara bagi peserta didik, menurut Anjelina & Tarmini (2022, hlm. 7329), memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan pribadi dan sosial. Kemampuan ini membantu peserta didik menjalin hubungan yang baik melalui komunikasi yang efektif. Selain itu, keterampilan berbicara juga mendukung keberhasilan peserta didik karena berkaitan dengan luasnya pengetahuan dan wawasan yang dimiliki. Melalui kemampuan ini, peserta didik dapat menyampaikan ide atau gagasan secara runtut dan logis dalam menghadapi berbagai

permasalahan. Adapun menurut, Andini, Hamzah, dan Hasanah (2025, hlm. 6) mengemukakan beberapa manfaat keterampilan berbicara, yaitu: 1) kemampuan berbicara yang baik membantu peserta didik menyusun dan mengorganisasikan gagasan secara lebih sistematis sehingga memudahkan dalam memahami materi, memecahkan masalah, dan mengungkapkan pendapat; 2) peserta didik yang memiliki keterampilan berbicara cenderung lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti diskusi dan tanya jawab, sehingga mempercepat pemahaman materi serta mendukung pembelajaran interaktif; 3) keterampilan berbicara juga berperan dalam membangun hubungan sosial yang positif, baik dengan teman maupun orang lain di sekitarnya; 4) melalui komunikasi yang efektif, peserta didik mampu mengekspresikan perasaan serta memahami emosi orang lain, sehingga membantu dalam penyelesaian konflik secara baik; dan 5) keberanian berbicara di depan umum dapat meningkatkan rasa percaya diri serta mendorong peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya. Hafazoh (2023, hlm. 46) menyatakan bahwa penguasaan keterampilan berbicara berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan literasi peserta didik. Peserta didik tidak hanya memahami bahasa secara teori, tetapi juga mampu menggunakannya secara tepat.

Kemampuan ini memungkinkan peserta didik menyampaikan ide dalam bentuk cerita atau penjelasan yang runtut, sehingga dapat menggambarkan suatu peristiwa atau proses dengan jelas. Keterampilan berbicara juga membantu peserta didik dalam memilih kata yang sesuai dengan tujuan komunikasi, baik untuk menyampaikan informasi, memengaruhi orang lain, maupun mengungkapkan gagasan baru. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara memiliki manfaat yang luas bagi peserta didik, mencakup aspek kognitif, sosial, dan emosional. Dari sisi kognitif, keterampilan ini membantu peserta didik berpikir secara logis dan sistematis dalam menyelesaikan masalah. Sementara itu, dari aspek sosial dan emosional, kemampuan berbicara mendukung terciptanya interaksi yang baik, menumbuhkan sikap empati, serta meningkatkan rasa percaya

diri peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan berbicara perlu menjadi perhatian dalam proses pembelajaran karena berperan penting terhadap perkembangan akademik, sosial, dan emosional peserta didik.

5. Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*

a. Pengertian Model *Problem Based Learning (PBL)*

Model *Problem Based Learning (PBL)* merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana proses belajar diawali dengan penyajian masalah nyata atau kontekstual sebagai stimulus utama untuk membangun pengetahuan. (Tiara, dkk. (2024, hlm, 122) mengemukakan bahwa (*PBL*) merupakan model pembelajaran yang menempatkan permasalahan autentik dan tidak terstruktur sebagai titik tolak proses belajar, sehingga peserta didik terdorong untuk secara aktif mengeksplorasi, menyelidiki, dan membangun pemahaman mereka sendiri. Model ini pertama kali dikembangkan oleh Howard Barrows pada tahun 1970-an dalam konteks pendidikan kedokteran, dan kemudian diadaptasi secara luas ke berbagai jenjang dan bidang pendidikan formal. Sagita, dkk. (2023, hlm. 14) menjelaskan bahwa (*PBL*) merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang dirancang untuk mendorong peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah melalui eksplorasi aktif terhadap permasalahan yang relevan dengan kehidupan nyata mereka. Dalam model ini, guru tidak berperan sebagai penyampai informasi utama, melainkan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam proses penyelidikan dan penemuan. Sementara itu, N. Nur, dkk.(2022, hlm. 3585) dalam kajian mereka menyatakan bahwa (*PBL*) merupakan model pembelajaran yang sangat direkomendasikan dalam mendukung orientasi *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*, karena proses pemecahan masalah yang menjadi inti model ini secara alami menuntut peserta didik untuk berpikir analitis, evaluatif, dan kreatif. Lebih lanjut, Datreni, (2022, hlm. 370) menegaskan bahwa (*PBL*) adalah model pembelajaran aktif yang menempatkan masalah kontekstual sebagai pemantik rasa ingin tahu peserta didik, sehingga mereka

terpacu untuk berdiskusi, berkolaborasi, dan mencari solusi secara mandiri maupun berkelompok.

Pendekatan ini memiliki landasan konstruktivistik yang kuat, karena pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman langsung memecahkan masalah, bukan sekadar menerima informasi yang diberikan guru. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model Problem Based Learning ((*PBL*)) merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik, di mana masalah kontekstual dan autentik digunakan sebagai pemantik proses belajar. Melalui (*PBL*), peserta didik dibimbing untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan kolaborasi, dan kemandirian dalam menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi, sehingga pengetahuan yang diperoleh lebih bermakna dan aplikatif. Dalam penelitian ini, (*PBL*) tanpa menggunakan batuan media, yang selalu dilakukan pada pembelajaran sehari-hari oleh wali kelas diterapkan pada kelas kontrol sebagai pembanding terhadap model (*TPS*) berbantuan media boneka tangan yang diterapkan pada kelas eksperimen.

b. Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning* (*PBL*)

Pelaksanaan model Problem Based Learning dilakukan melalui serangkaian langkah sistematis yang memandu peserta didik dari identifikasi masalah hingga evaluasi solusi. (Tiara, dkk. (2024, hlm. 124) menguraikan bahwa sintaks (*PBL*) terdiri atas lima tahapan, yaitu:

- 1) orientasi peserta didik kepada masalah, yakni guru menyajikan permasalahan kontekstual untuk diamati dan diidentifikasi peserta didik
- 2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, di mana peserta didik dibagi dalam kelompok dan difasilitasi untuk mendefinisikan tugas belajar terkait masalah
- 3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, yaitu peserta didik mengumpulkan informasi dan data relevan untuk memecahkan masalah
- 4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, di mana kelompok menyusun dan mempresentasikan solusi yang ditemukan

- 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, yaitu guru dan peserta didik bersama-sama merefleksikan proses dan hasil belajar yang telah dilakukan.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Novelni & Sukma, (2021, hlm. 3886) dalam kajian literatur mereka mengonfirmasi bahwa kelima sintaks (*PBL*) tersebut telah disepakati secara luas oleh berbagai ahli pendidikan sebagai tahapan baku yang membentuk kerangka implementasi (*PBL*) di sekolah dasar. Implementasi tiap tahapan secara konsisten dan sistematis menjadi kunci keberhasilan (*PBL*) dalam mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pemecahan masalah secara bermakna. Dalam konteks penelitian ini, kelima langkah (*PBL*) tersebut diterapkan secara konsisten pada kelas kontrol di setiap pertemuan. Guru menyajikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata peserta didik, membimbing mereka untuk berdiskusi dalam kelompok, dan mendorong setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil temuannya. Jannah, dkk (2023, hlm. 2) menekankan bahwa keberhasilan penerapan sintaks (*PBL*) sangat bergantung pada kualitas masalah yang disajikan dan kemampuan guru dalam memfasilitasi diskusi, agar peserta didik benar-benar terlibat dalam proses berpikir, bukan hanya menyelesaikan tugas secara prosedural. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model ((*PBL*)) terdiri atas lima tahapan yang saling berkesinambungan, mulai dari orientasi masalah, pengorganisasian peserta didik, pembimbingan penyelidikan, penyajian hasil karya, hingga evaluasi proses pemecahan masalah.

Dalam penelitian ini, langkah-langkah tersebut diterapkan secara konsisten pada kelas kontrol sehingga memberikan dasar perbandingan yang terstruktur dengan model (*TPS*) berbantuan media boneka tangan yang diterapkan pada kelas eksperimen.

c. Karakteristik Model Problem Based Learning ((*PBL*))

Model (*PBL*) memiliki sejumlah karakteristik yang membedakannya dari model pembelajaran lainnya. N. Nur, dkk (2022, hlm. 3586) mengidentifikasi karakteristik utama (*PBL*) meliputi: (1) penggunaan

masalah nyata dan autentik sebagai pemantik pembelajaran; (2) pembelajaran berpusat pada peserta didik (student-centered), sehingga peran guru beralih menjadi fasilitator; (3) mendorong kolaborasi antarpeserta didik dalam kelompok kecil; (4) mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu dalam proses pemecahan masalah; serta (5) mengembangkan kemampuan metakognitif peserta didik melalui refleksi dan evaluasi diri atas proses belajar yang telah dilalui. Sagita, dkk (2023, hlm. 15) menambahkan bahwa ((*PBL*)) memiliki karakteristik berupa ketidakterstruktur masalah yang disajikan secara sengaja, yaitu masalah yang tidak memiliki satu jawaban tunggal yang benar. Hal ini bertujuan untuk melatih peserta didik berpikir secara divergen, mempertimbangkan berbagai kemungkinan solusi, dan memilih pendekatan terbaik berdasarkan data dan analisis yang mereka lakukan sendiri. Karakteristik ini sangat relevan dalam konteks pembelajaran abad ke-21 yang menuntut kemampuan berpikir fleksibel dan adaptif. Datreni, (2022, hlm. 371) memperjelas bahwa salah satu karakteristik khas (*PBL*) yang membedakannya dari model pembelajaran konvensional adalah keterlibatan aktif peserta didik sejak awal proses pembelajaran. Peserta didik tidak menunggu instruksi guru untuk memulai aktivitas belajar, melainkan langsung dihadapkan pada tantangan masalah yang harus diselesaikan. Karakter ini mendorong tumbuhnya rasa tanggung jawab dan kemandirian belajar peserta didik secara organik dalam setiap sesi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik utama model (*PBL*) mencakup penggunaan masalah autentik sebagai pemantik, orientasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, penekanan pada kolaborasi dan diskusi kelompok, keterbukaan terhadap berbagai kemungkinan solusi, serta pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui refleksi dan evaluasi diri. Karakteristik-karakteristik ini menjadikan (*PBL*) sebagai model yang sangat relevan untuk diimplementasikan di sekolah dasar dalam mendukung pembelajaran aktif dan bermakna. Pada penelitian ini, karakteristik tersebut terpenuhi dalam pelaksanaan pembelajaran kelas kontrol, meskipun tanpa dukungan media

pembelajaran interaktif seperti yang diterapkan di kelas eksperimen. Meskipun demikian, penerapan model PBL tetap mampu mendorong keaktifan peserta didik dalam memecahkan masalah dan berdiskusi, sehingga memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara. Namun, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa pembelajaran yang dipadukan dengan media interaktif memberikan dampak yang lebih optimal terhadap keterampilan berbicara peserta didik.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Problem Based Learning (*PBL*)

Sebagaimana model pembelajaran lainnya, (*PBL*) memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan dalam implementasinya. Dari sisi kelebihan, N. Nur, dkk (2022, hlm. 3589) mengidentifikasi beberapa keunggulan (*PBL*), antara lain: (1) meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik secara signifikan; (2) mendorong peserta didik untuk aktif berkolaborasi dan berkomunikasi dalam kelompok; (3) memperkuat pemahaman konseptual karena pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung; (4) menumbuhkan motivasi belajar intrinsik karena masalah yang disajikan bersifat kontekstual dan relevan dengan kehidupan nyata; serta (5) melatih kemandirian dan tanggung jawab belajar peserta didik sejak dini. Al-Fajri & Arini, (2024, hlm. 31) menambahkan bahwa kelebihan (*PBL*) yang paling menonjol terletak pada kemampuannya meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik secara organik, karena mereka merasakan keterkaitan langsung antara proses belajar dan masalah-masalah yang ada dalam kehidupan mereka. Hal ini mendorong peserta didik untuk tidak sekadar menghafal materi, melainkan benar-benar memahami dan mampu mengaplikasikannya dalam konteks yang lebih luas. Di sisi lain, Sagita dkk, (2023, hlm. 16) menguraikan sejumlah kekurangan (*PBL*) yang perlu diantisipasi, di antaranya

- 1) membutuhkan waktu yang relatif lebih panjang dibandingkan model pembelajaran konvensional karena proses penyelidikan dan diskusi memerlukan durasi yang cukup

- 2) peserta didik yang belum terbiasa dengan pembelajaran aktif dan mandiri mungkin mengalami kebingungan dan frustrasi pada tahap awal penerapan
- 3) tidak semua materi pelajaran dapat diintegrasikan secara efektif dalam kerangka (*PBL*), sehingga pemilihan masalah perlu dilakukan secara cermat oleh guru
- 4) guru dituntut memiliki kompetensi fasilitasi yang tinggi agar diskusi kelompok dapat berlangsung produktif dan terarah, bukan justru melenceng dari tujuan pembelajaran.

Handayani & Koeswanti,(2021, hlm. 1352) dalam meta-analisis yang mereka lakukan menunjukkan bahwa meskipun (*PBL*) terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, keberhasilan penerapannya sangat bergantung pada kesiapan guru dan kondisi awal kemampuan berpikir peserta didik. Peserta didik dengan kemampuan awal yang rendah cenderung memerlukan lebih banyak scaffolding dari guru agar dapat berpartisipasi secara optimal dalam setiap tahapan (*PBL*). Berdasarkan kajian di atas, dapat disimpulkan bahwa model (*PBL*) memiliki kelebihan yang sangat signifikan dalam membangun kemampuan berpikir kritis, kemandirian, kolaborasi, dan motivasi belajar peserta didik melalui pendekatan berbasis masalah kontekstual. Namun demikian, keberhasilan implementasinya mensyaratkan kesiapan guru sebagai fasilitator yang kompeten, pemilihan masalah yang tepat, serta alokasi waktu yang memadai. Dalam penelitian ini, kelebihan (*PBL*) terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara peserta didik kelas kontrol, meskipun hasilnya belum setara dengan kelas eksperimen yang didukung oleh model (*TPS*) berbantuan media boneka tangan. Hal ini mengindikasikan bahwa kombinasi model dengan media pembelajaran yang interaktif mampu mengoptimalkan dampak pembelajaran secara lebih menyeluruh.

B. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa penelitian terdahulu yang menjadi dasar rujukan untuk melaksanakan penelitian,

adapun beberapa penelitian terdahulu yang di ambil dari tahun 2022 berikut beberapa hasil penelitian terdahulu diantaranya:

Tabel 2. 3 Penelitian Terdahulu

No .	Nama/ Tahun	Judul Penelitian	Metode/ Subjek	Hasil Penelitian	Kesimpulan
1.	Nurohmah Pilda (2023)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Think pair share</i> terhadap Keterampilan Berbicara Peserta didik Sekolah Dasar	Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain quasi eksperimen. Desain yang digunakan yaitu nonequivalent control group design. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik sekolah dasar, dengan sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan berbicara peserta didik setelah diterapkannya model Think Pair Share. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan nilai pretest dan posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.	Model (TPS) terbukti berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara peserta didik
2,	Fatinah Nur Waqiah (2023)	Penerapan Model <i>Think pair share</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta didik Sekolah Dasar	Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian adalah peserta didik sekolah dasar yang terdiri dari	Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berbicara peserta didik mengalami peningkatan pada setiap siklus. Peningkatan terlihat dari keaktifan peserta didik dalam berbicara dan	Model (TPS) terbukti berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara peserta didik

			beberapa siklus pembelajaran.	kemampuan menyampaikan ide secara lisan.	
3.	Wita Junita (2023)	Penerapan Model <i>Think pair share</i> Berbantuan Media Pembelajaran terhadap Keterampilan Berbicara	Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah peserta didik sekolah dasar dengan penerapan pembelajaran berbasis model (<i>TPS</i>) dan media pembelajaran.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model <i>Think pair share</i> berbantuan media mampu meningkatkan keaktifan, kepercayaan diri, serta keterampilan berbicara peserta didik.	Model (<i>TPS</i>) terbukti berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara peserta didik
4.	Surya Darma Persada (2022)	Penerapan Model <i>Think pair share</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta didik	Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan beberapa siklus. Subjek penelitian adalah peserta didik yang mengalami kesulitan dalam	Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai keterampilan berbicara peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dari sebelum tindakan hingga setelah tindakan dilakukan.	Model (<i>TPS</i>) meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik secara signifikan

			keterampilan berbicara.		
5.	Siti Aisyah (2022)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Keterampilan Berbicara Peserta didik Sekolah Dasar	Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Subjek penelitian adalah peserta didik sekolah dasar dengan pembagian kelas eksperimen dan kontrol.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan model pembelajaran kooperatif terhadap keterampilan berbicara peserta didik, yang ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar peserta didik.	Model kooperatif berpengaruh positif terhadap keterampilan berbicara

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah diuraikan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Adapun rincian persamaan dan perbedaan tersebut antara lain:

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Nurohmah Pilda (2023) terletak pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think pair share* sebagai strategi utama dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik sekolah dasar. Adapun yang membedakan penelitian ini adalah penggabungan model *Think pair share* dengan media boneka tangan sebagai sarana pendukung pembelajaran, yang diharapkan dapat mendorong keberanian serta partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Fatinah Nur Waqiah (2023) terletak pada pemanfaatan model *Think pair share* guna mengembangkan keterampilan berbicara peserta didik sekolah dasar melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian

tersebut memperlihatkan bahwa kemampuan berbicara peserta didik meningkat secara progresif dari satu siklus ke siklus berikutnya. Adapun perbedaan mendasar penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan eksperimen serta pengintegrasian media boneka tangan dalam kegiatan belajar.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Wita Junita (2023) terletak pada penggunaan model *Think pair share* yang dikombinasikan dengan media pembelajaran sebagai strategi peningkatan keterampilan berbicara peserta didik. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model dan media secara terpadu mampu mendorong keaktifan dan rasa percaya diri peserta didik. Adapun yang membedakan penelitian ini adalah penggunaan media boneka tangan secara spesifik sebagai alat bantu pembelajaran, yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berbicaranya.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Surya Darma Persada (2022) terletak pada penerapan model *Think pair share* sebagai strategi untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas dan berhasil menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah model pembelajaran tersebut diterapkan. Adapun perbedaannya, penelitian ini mengadopsi desain eksperimen dan menjadikan media boneka tangan sebagai variabel pendukung, yang diharapkan mampu memperkuat efektivitas proses pembelajaran dalam bidang keterampilan berbicara.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Siti Aisyah (2022) terletak pada pemanfaatan model pembelajaran kooperatif sebagai sarana peningkatan keterampilan berbicara peserta didik di tingkat sekolah dasar. Penelitian tersebut membuktikan adanya dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berbicara. Adapun perbedaannya, penelitian ini secara lebih spesifik mengintegrasikan model *Think pair share* dengan media boneka tangan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Berdasarkan penelitian relevan yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model

kooperatif tipe *Think pair share* dengan berbantuan media boneka tangan dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh pendidik untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Hasil penelitian yang dilakukan oleh para ahli di atas menunjukkan bahwa kombinasi pendekatan ini mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif.

Hal ini dikarenakan model (*TPS*) dan media boneka tangan dinilai dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengurangi rasa cemas saat berbicara di depan umum, serta meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam berkomunikasi secara lisan.

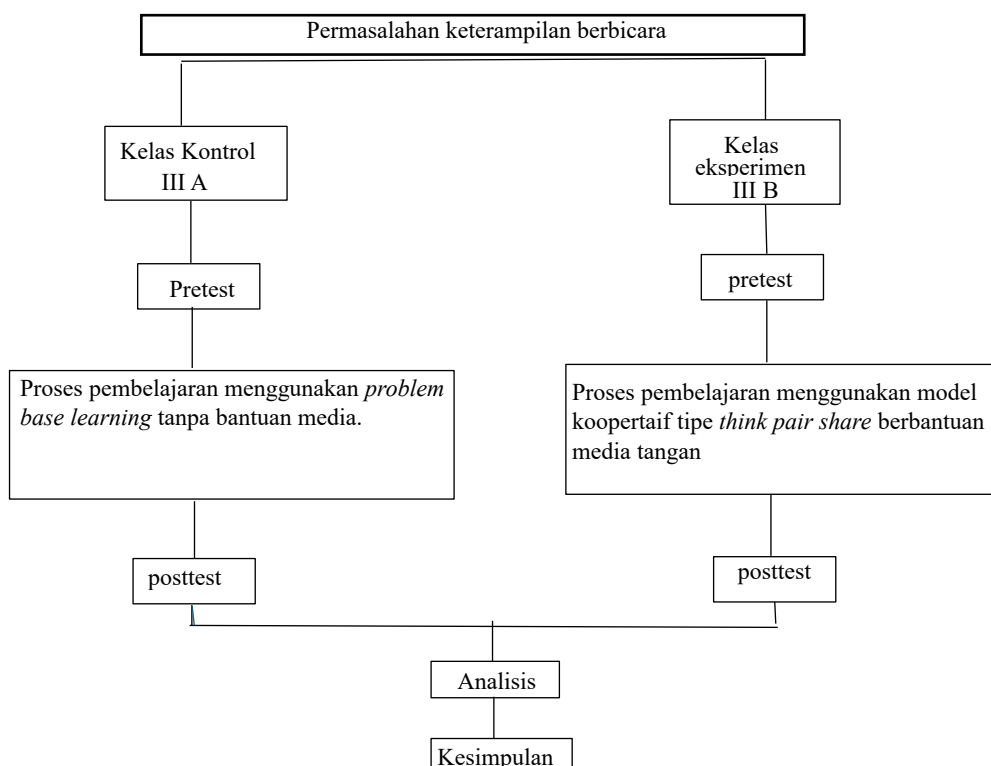
C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan fondasi konseptual dalam sebuah penelitian yang mengintegrasikan teori, data lapangan, hasil observasi, dan literatur yang relevan untuk menjelaskan hubungan antar variabel secara sistematis (Syafitri, dkk, 2023, hlm. 162). Annita. Sari (2023, hlm. 71) menegaskan bahwa kerangka pemikiran merupakan elemen penting dalam penelitian karena menggambarkan bagaimana peneliti mengembangkan ide dan merancang metode penelitian. Secara teoretis, keterkaitan tersebut dapat dijelaskan melalui tahapan model kooperatif tipe *Think Pair Share*, yaitu berpikir mandiri (*think*), berdiskusi dengan pasangan (*pair*), dan menyampaikan hasil pemikiran di depan kelas (*share*), yang secara bertahap melatih keberanian dan kelancaran peserta didik dalam berbicara. Media boneka tangan yang digunakan pada tahap *share* berfungsi sebagai jembatan konkret yang membantu peserta didik mengekspresikan gagasan secara lisan tanpa rasa canggung, karena perhatian mereka teralihkan pada karakter boneka yang dimainkan. Dengan demikian, perpaduan model kooperatif tipe *Think pair share* dan media boneka tangan secara teoretis saling memperkuat dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik di sekolah dasar. Berdasarkan hal tersebut, kerangka pemikiran penelitian ini berfungsi untuk menghubungkan penerapan model kooperatif tipe *Think pair share* (*TPS*) berbantuan media boneka tangan dengan peningkatan keterampilan berbicara peserta didik di SDN Rancamalang 01.

Keterampilan berbicara merupakan kemampuan peserta didik untuk menyampaikan ide, gagasan, dan perasaan secara lisan dengan bahasa yang jelas, runtut, dan mudah dipahami. Aspek yang menjadi fokus dalam penelitian ini meliputi kelancaran berbicara, kejelasan pengucapan, intonasi, keberanian mengemukakan pendapat, serta partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran (Andini, 2025, hlm. 3). Keterampilan berbicara ini menjadi sangat penting, karena mempengaruhi keberhasilan komunikasi peserta didik dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Pada penelitian ini, variabel yang diteliti adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya bagi peserta didik kelas III yang sedang mengembangkan kemampuan menyampaikan gagasan, ide, dan perasaan secara lisan. Dengan keterampilan ini, peserta didik dapat berbicara dengan lancar, jelas, menggunakan intonasi dan ekspresi yang tepat, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen yang menerapkan model kooperatif tipe *Think pair share* (TPS) berbantuan media boneka tangan dalam kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara. Peneliti menetapkan satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas sebagai kelas kontrol. Sebelum pemberian perlakuan, kedua kelas diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam berbicara. Selanjutnya, proses pembelajaran dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Kelas eksperimen menerima perlakuan berupa (TPS) berbantuan boneka tangan, sedangkan kelas kontrol menerima perlakuan (*PBL*) tanpa media tambahan. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan *posttest* untuk mengukur peningkatan keterampilan berbicara peserta didik. Hasil *posttest* kemudian dibandingkan untuk mengetahui efektivitas model (TPS) berbantuan boneka tangan terhadap keterampilan berbicara. Penerapan model (TPS) yang dikombinasikan dengan media boneka tangan dan strategi kolaboratif diharapkan membuat peserta didik lebih mudah memahami materi, berani menyampaikan pendapat, berdiskusi, serta aktif berinteraksi dengan teman sebaya. Strategi

ini bertujuan tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara, tetapi juga membangun kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi yang efektif. Dengan demikian, penelitian ini dapat menunjukkan apakah penerapan model kooperatif (*TPS*) berbantuan media boneka tangan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas III SDN Rancamalang 01, kerangka ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi atau anggapan dasar merupakan pemikiran awal yang berfungsi sebagai landasan dalam suatu penelitian, asumsi ini secara tidak langsung tercermin dalam paradigma, sudut pandang, serta kerangka teori yang dipilih oleh peneliti (Prasetyo, dkk., 2022, hlm 360).

Asumsi pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik lebih tinggi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think pair share* (TPS) berbantuan media boneka tangan dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think pair share* (TPS) berbantuan media

boneka tangan. Hipotesis penelitian ini disusun untuk menjawab ketiga rumusan masalah yang diajukan pada Bab I. Rumusan Masalah pertama dijawab melalui hipotesis deskriptif yang diuji secara deskriptif berdasarkan hasil observasi, sedangkan Rumusan Masalah kedua dan ketiga dijawab melalui hipotesis statistik yang diuji menggunakan uji beda (Independent Sample T-Test) dan uji besarnya pengaruh (effect size).

2. Hipotesis Penelitian

1) Hipotesis untuk Rumusan Masalah Pertama (Deskriptif)

Diduga proses pembelajaran keterampilan berbicara pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Think pair share* (TPS) berbantuan media boneka tangan berlangsung lebih aktif, kondusif, dan menyenangkan dibandingkan dengan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran tanpa media boneka tangan. Hipotesis deskriptif ini tidak diuji melalui pengujian statistik inferensial, melainkan dijawab melalui analisis deskriptif terhadap hasil observasi aktivitas pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

2) Hipotesis untuk Rumusan Masalah Kedua (Perbedaan Keterampilan Berbicara)

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

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

Dalam konteks ini terdapat dua parameter populasi yang ingin dibandingkan.

μ_1 : Pengaruh keterampilan berbicara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think pair share* berbantuan media boneka tangan.

μ_2 : Pengaruh keterampilan berbicara peserta didik yang tidak menggunakan model kooperatif tipe *Think pair share* berbantuan media boneka tangan

3) Hipotesis untuk Rumusan Masalah Ketiga (Ada Tidaknya Pengaruh)

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model kooperatif tipe *Think pair share* (TPS) berbantuan media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara peserta didik sekolah dasar.

Ha : Terdapat pengaruh model kooperatif tipe *Think pair share* (TPS) berbantuan media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara peserta didik sekolah dasar.

4) Hipotesis untuk Rumusan Masalah Keempat (Besarnya Pengaruh Model)

H0 : Model kooperatif tipe *Think pair share* (TPS) berbantuan media boneka tangan memberikan pengaruh yang tergolong rendah terhadap keterampilan berbicara peserta didik sekolah dasar.

Ha : Model kooperatif tipe *Think pair share* (TPS) berbantuan media boneka tangan memberikan pengaruh yang tergolong tinggi terhadap keterampilan berbicara peserta didik sekolah dasar.

.