

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka atau pendekatan yang digunakan oleh guru untuk merancang dan melaksanakan proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model-model ini menyediakan struktur yang membantu mengorganisir aktivitas pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa, serta penyampaian materi pelajaran (Wulandari, 2024, hlm. 134). Model pembelajaran memainkan peran penting dalam proses belajar, karena dapat membantu memperluas dan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan memilih model pembelajaran yang tepat, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa. Selain itu, model pembelajaran juga memudahkan guru untuk menyajikan materi secara sistematis dan terfokus, sehingga memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dengan lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran yang tepat tidak hanya membantu dalam penyampaian materi, tetapi juga mendukung peningkatan kualitas hasil belajar siswa (Lokat et al., 2022, hlm. 127). Secara umum, model pembelajaran merupakan gambaran dari proses pembelajaran yang disajikan oleh guru dengan karakteristik khas dari awal hingga akhir.

Model pembelajaran juga dapat diartikan sebagai serangkaian aktivitas yang mengandung prosedur dan langkah-langkah teknis yang harus diikuti untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Jusriani & Muchlis, 2023, hlm 6). Menurut (Teguh, 2022, hlm. 279) Guru harus memahami dengan baik penerapan model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan cara menguasai model pembelajaran kemudian guru dapat lebih mudah menyampaikan pengetahuan dalam bentuk sikap, pengetahuan, dan keterampilan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Sejalan dengan penelitian (Rokhimawan et al., 2022, hlm. 2080) bahwa model pembelajaran dipahami sebagai rencana desain pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pedoman bagi guru dalam

mengajar, merancang bahan ajar, dan membimbing guru dalam tindakan mereka selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan, siswa lebih aktif, dan tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka kerja atau rencana desain yang digunakan oleh guru sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran. Model pembelajaran mencakup prosedur dan langkah-langkah sistematis dari awal hingga akhir untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Penguasaan model pembelajaran sangat penting bagi guru karena memudahkan penyampaian materi, pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa, serta menciptakan pembelajaran aktif, menyenangkan, dan terfokus sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

b. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang membedakannya dari model lainnya. Berikut adalah beberapa karakteristik umum yang sering ditemukan dalam model pembelajaran (Putri, 2023, hlm. 3).

1. Tujuan pembelajaran yang jelas

Setiap model pembelajaran memiliki tujuan yang spesifik dan dapat diukur. Tujuan-tujuan ini dirancang untuk membimbing siswa dalam mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

2. Fokus pada interaksi

Banyak model pembelajaran menekankan pentingnya interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa, atau siswa dengan sumber belajar. Interaksi ini bertujuan untuk membangun pemahaman yang lebih baik dan memfasilitasi pembelajaran aktif.

3. Aktif, konstruktif, dan kolaboratif

Model pembelajaran yang efektif mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa memainkan peran aktif dalam membangun pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri melalui refleksi, diskusi, eksperimen, dan kolaborasi dengan teman sekelas.

4. Penggunaan sumber belajar yang beragam

Model pembelajaran ini menggabungkan penggunaan berbagai sumber belajar,

termasuk buku teks, materi online, media visual, percakapan, permainan, dan sebagainya. Hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan berbagai cara yang sesuai dengan gaya belajar mereka.

5. Pembelajaran berbasis masalah

Beberapa model pembelajaran mengadopsi pendekatan berbasis masalah, di mana siswa diberikan tantangan atau masalah nyata untuk dipecahkan. Model ini mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, analitis, dan berpikir kritis.

6. Evaluasi yang beragam

Model pembelajaran menggabungkan berbagai metode evaluasi untuk mengukur pencapaian siswa. Evaluasi dapat mencakup tugas tertulis, proyek, presentasi, ujian, diskusi kelompok, atau penilaian formatif yang dilakukan selama proses pembelajaran.

7. Penyesuaian dengan kebutuhan siswa

Model pembelajaran yang efektif mampu menyesuaikan proses pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Guru memahami perbedaan individu siswa dan memodifikasi strategi pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan mereka.

8. Pembelajaran berkelanjutan

Model pembelajaran mendorong pembelajaran seumur hidup. Siswa diajarkan untuk menjadi pembelajar mandiri yang terus mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka di luar sekolah.

Sejalan dengan penelitian (Dedy dkk., 2022, hlm 128) yang mengatakan bahwa model pembelajaran memiliki ciri khusus yang membedakannya dengan strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut antara lain:

1. Model pembelajaran merupakan landasan teoritik logis yang disusun oleh pencipta atau pengembang.

Berupa pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa akan belajar (memiliki pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai).

2. Perilaku belajar yang diperlukan agar model dapat diterapkan dengan sukses dan lingkungan belajar yang dibutuhkan agar tujuan pembelajaran tercapai.

Menurut (Hasan dkk., 2022, hlm 71) model pembelajaran bertujuan untuk

menggabungkan pengalaman pembelajaran secara konseptual, menggambarkan langkah-langkah yang disusun secara sistematis, dan berfungsi untuk merancang pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Model pembelajaran memiliki ciri-ciri, sebagai berikut:

1. Model dirancang secara demokratis untuk melatih partisipasi dalam kelompok.
2. Model dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir induktif yang mempunyai misi dan tujuan pendidikan tertentu.
3. Model dirancang dalam upaya memperbaiki kreativitas dalam proses pembelajaran seperti model *Synectic*.
4. Model memiliki bagian-bagian seperti sintaks pembelajaran, prinsip-prinsip, sistem sosial dan sistem pendukung. Bagian-bagian tersebut merupakan pedoman praktis bagi guru dalam melaksanakan suatu model pembelajaran.
5. Model memiliki dampak disebabkan penerapan dari model pembelajaran tersebut meliputi hasil pembelajaran yang dapat diukur, dampak pengiring berupa hasil belajar dalam jangka panjang.
6. Model memiliki desain yang sesuai model pembelajaran yang dipilih.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran memiliki ciri-ciri unik yang membuatnya berbeda dari strategi atau metode pembelajaran yang lain. Model pembelajaran dibangun secara terstruktur dengan dasar teoritis yang kuat, memiliki tujuan belajar yang dapat diukur, serta mencakup langkah-langkah yang menjadi acuan dalam pelaksanaannya. Di samping itu, model pembelajaran menekankan pentingnya interaksi, keterlibatan aktif, kerja sama, penggunaan berbagai sumber belajar, serta evaluasi yang beragam. Model ini disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir, kreativitas, serta memberikan dampak pembelajaran yang terukur baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang.

c. Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis model pembelajaran yang umum digunakan dalam proses belajar mengajar menurut (Putri, 2023, hlm. 5) antara lain:

1. Model Pembelajaran *Discovery* atau *Inquiry*

Model Pembelajaran *Discovery*, yang juga disebut sebagai *inquiry-based learning*, adalah pendekatan yang memfokuskan pada eksplorasi, penemuan,

dan penciptaan pengetahuan oleh siswa melalui interaksi tanya jawab, penyelidikan, serta refleksi. Model ini dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam mencari informasi, mengenali pola, membangun pemahaman, dan menyelesaikan masalah melalui pengalaman langsung.

2. Model Pembelajaran Berbasis Masalah atau *Problem Based Learning*

Model pembelajaran berbasis masalah, atau dikenal juga sebagai *problem based learning* (PBL), merupakan pendekatan yang berfokus pada penyelesaian masalah yang nyata. Dalam pendekatan ini, siswa dihadapkan pada tantangan yang autentik yang mendorong mereka untuk aktif mencari solusi, melakukan penyelidikan, berkolaborasi, dan melakukan refleksi.

3. Model Pembelajaran Kontekstual atau CTL

Model pembelajaran kontekstual, yang dikenal sebagai *contextual teaching and learning* (CTL), adalah pendekatan yang mengaitkan konteks nyata dengan proses belajar. Pendekatan ini menekankan bahwa pentingnya menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mereka dapat langsung memahami relevansi dan aplikasi praktis dari apa yang mereka pelajari.

4. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan di mana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama. Dalam pendekatan ini, siswa saling mendukung satu sama lain dan bekerja sama untuk mencapai pemahaman yang lebih baik.

5. Model Pembelajaran Berbasis *Project*

Model pembelajaran berbasis *project* adalah pendekatan di mana siswa terlibat dalam aktivitas *project* yang mencakup penelitian, perencanaan, dan penciptaan sesuatu yang nyata. Dalam model ini, siswa berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan *project* dengan tujuan untuk mengembangkan pemahaman tentang konsep, keterampilan, dan kemampuan kolaboratif.

Sejalan dengan pendapat (Rokhimawan dkk., 2022, hlm. 2080) menyatakan bahwa terdapat berbagai jenis model pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik, antara lain sebagai berikut.

1. Model pembelajaran berbasis masalah

Model pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang menyajikan masalah-masalah dalam proses pembelajaran untuk dipecahkan dengan menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Masalah yang disajikan dalam model ini haruslah masalah dunia nyata yang dapat dipahami oleh siswa. Penerapan model pembelajaran ini harus memberikan pengalaman otentik kepada siswa yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

2. Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Model pembelajaran berbasis proyek ini adalah pendekatan pembelajaran yang mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa melalui proyek yang selaras dengan desain atau kompetensi yang akan dipelajari. Siswa berkolaborasi dalam kelompok untuk menghasilkan karya yang berbeda dari kelompok lain. Dalam model ini, guru bertindak semata-mata sebagai fasilitator dengan merencanakan dan menganalisis, tetapi tidak memberikan instruksi langsung kepada siswa dalam menyelesaikan proyek.

3. Model Pembelajaran *Inquiry*

Model pembelajaran inquiry adalah tahap dalam proses belajar-mengajar yang melibatkan kemampuan siswa untuk menemukan solusi atas masalah.

4. Model pembelajaran *discovery*

Model pembelajaran *discovery* yaitu metode untuk mengeksplorasi atau memahami konsep, makna, dan hubungan melalui proses intuitif guna mencapai suatu kesimpulan. Pembelajaran *discovery* juga merupakan strategi pengajaran yang mendorong siswa untuk melakukan pengamatan, eksperimen, atau penyelidikan ilmiah sehingga mereka dapat menarik kesimpulan dari kegiatan yang mereka lakukan.

5. Model pembelajaran kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran di mana siswa belajar dalam kelompok kecil yang heterogen beranggotakan 4 hingga 6 siswa dan bekerja sama satu sama lain.

Sejalan dengan pendapat (Purnomo dkk., 2022, hlm. 24-31) jenis-jenis model pembelajaran tersebut ada dibawah ini, yaitu sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-based Learning*)

Model Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang

mengandalkan penggunaan berbagai jenis kecerdasan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan nyata dan memiliki kemampuan untuk menangani segala sesuatu yang baru dan kompleks.

2. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Model pembelajaran kooperatif merupakan kumpulan aktivitas belajar mengajar yang dilaksanakan oleh peserta didik dalam bentuk kelompok tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirancang.

3. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-based Learning*)

Pembelajaran berbasis proyek ini menekankan pada upaya peserta didik untuk membuat produk dengan menggunakan kemampuan mereka untuk melihat, menganalisis, membuat, dan mempresentasikan pengalaman dunia nyata. Produk-produk ini termasuk nilai-nilai, desain, skema, seni, teknologi, dan karya tulis. Saat mempelajari produk nyata, metode ini memungkinkan peserta didik bekerja sama secara mandiri dan berkelompok.

4. Model Pembelajaran *Paired Storytelling*

(Elly & Mursalim 2022, hlm. 102-103) menyatakan bahwa model pembelajaran *paired storytelling* merupakan salah satu model pembelajaran yang dikenal sebagai permainan cerita dapat digunakan untuk mengajar dengan memasangkan. Model ini juga memungkinkan siswa dalam membaca materi yang berbeda dari guru dan kemudian memberikan daftar kunci untuk ditukarkan kepada pasangannya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai model pembelajaran, seperti pembelajaran berbasis penemuan/penyelidikan, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, CTL, bercerita berpasangan, dan pembelajaran kooperatif, yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, keterampilan berpikir kritis, serta pengalaman belajar. Di antara model-model tersebut, pembelajaran kooperatif dipilih karena model ini dapat menekankan kerja sama dalam kelompok kecil, sehingga siswa dapat saling membantu, terlibat dalam diskusi, dan mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan bermakna.

3. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok untuk bekerja sama, saling membantu dalam menjelaskan konsep, dan memecahkan masalah (Amalia dkk., 2023, hlm. 11). Pembelajaran kooperatif adalah sekelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja sama secara kolaboratif untuk mencapai tujuan bersama (Fatimah dkk., 2024, hlm. 77). Selanjutnya menurut (Rizal, 2023, hlm. 352) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami materi, tetapi model pembelajaran ini juga dapat melatih siswa untuk belajar bekerjasama. Sejalan dengan penelitian (Rahma & Gagulu, 2022, hlm. 29) bahwa pembelajaran kooperatif juga merupakan bentuk pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja secara kolaboratif dalam kelompok kecil, dengan anggota kelompok terdiri dari empat hingga enam orang dan struktur kelompok yang beragam. (Halawa et al., 2022, hlm. 584) pembelajaran kooperatif mampu mendorong motivasi belajar siswa serta membantu mereka memahami dan menguasai materi yang dipelajari. Dengan demikian, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan proses pembelajaran menjadi lebih optimal serta efektif.

Berdasarkan deskripsi diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu metode mengajar yang dilakukan dalam kelompok, di mana siswa saling berkolaborasi dan berkontribusi untuk memahami konten serta mengatasi tantangan demi mencapai tujuan yang sama. Setiap kelompok umumnya terdiri dari beberapa siswa dengan berbagai tingkat kemampuan. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi, tetapi juga berlatih untuk berkolaborasi dan berkomunikasi secara efektif. Selain itu, model ini juga dapat meningkatkan semangat belajar sehingga hasil pembelajaran menjadi lebih efisien dan maksimal.

b. Jenis-Jenis Model Pembelajaran Kooperatif

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

1. Think-Pair-Share

Siswa memikirkan pertanyaan atau topik tertentu secara individu, berdiskusi

tentangnya dengan pasangan, dan kemudian berbagi pemikiran mereka dengan seluruh kelas.

2. *Jigsaw*

Siswa bekerja dalam kelompok awal untuk memahami bagian tertentu dari materi, dan kemudian bergabung dengan kelompok lain yang telah mempelajari bagian lain untuk berbagi pengetahuan.

3. *Numbered Heads Together*

Siswa dalam kelompok diidentifikasi dengan nomor. Guru lalu memberikan pertanyaan atau tugas dan siswa dengan nomor yang sesuai harus bekerja sama untuk memberikan jawaban yang benar.

4. *Cooperative Script*

Model ini melibatkan penggunaan pedoman skrip yang mengatur interaksi siswa dalam kelompok untuk memastikan kolaborasi yang efektif.

5. *Reciprocal Teaching*

Siswa dalam kelompok bergantian menjadi "guru" yang mengajar materi kepada yang lain. Mereka mempraktekkan kemampuan membaca, merumuskan pertanyaan, dan memimpin diskusi.

Sejalan dengan pandangan (Tarbani & Amin, 2023, hlm. 207), terdapat berbagai tipe dalam pembelajaran kooperatif. Akan tetapi, pada dasarnya prinsip utama dari pembelajaran kooperatif tetap sama dan tidak mengalami perubahan. Adapun jenis-jenis pembelajaran kooperatif yaitu:

1. *Team Assisted Individualization (TAI)*

Merupakan tipe pembelajaran kelompok yang menggabungkan kerja sama dan pembelajaran secara pribadi pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2. *Student Facilitator and Explaining (SFE)*

Jenis model ini mendorong peserta didik untuk berperan sebagai fasilitator atau pengajar bagi rekan-rekannya, peserta didik menyampaikan materi dihadapan kelas atau kelompok sehingga peserta didik dapat berdiskusi dan berkelompok.

3. *Team Games Tournament (TGT)*

Pada jenis tipe ini, peserta didik bekerja dalam kelompok untuk bersaing melalui permainan atau kuis antar tim.

4. *Make a Match* (membuat pasangan)

Siswa diberikan kartu yang berisi pertanyaan atau jawaban, Kemudian mereka harus mencari pasangan yang tepat.

5. *Picture and Picture*

Pembelajaran ini menggunakan gambar sebagai alat bantu.

Ada beberapa jenis pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan, yang semuanya menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran menurut Hasanah (2021, hlm.9) sebagai berikut:

1. Student Teams Achievements Division (STAD)

Student Teams Achievements Division lebih menekankan pada peran pendidik yang memperkenalkan materi baru kepada siswa setiap minggu, baik melalui penjelasan lisan maupun bahan bacaan; setelah itu, siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil.

2. *Picture and Picture*

Picture and Picture adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan gambar sebagai alat bantu visual untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran. Penggunaan gambar-gambar ini membantu siswa memahami dan mengingat materi, karena disajikan secara visual dan membuat pembelajaran menjadi menarik.

3. Jigsaw

Dalam metode Jigsaw, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil beranggotakan 4–6 orang, masing-masing dengan latar belakang yang beragam. Anggota tim saling bergantung satu sama lain secara positif dan memiliki tanggung jawab individu.

4. Teams Games Tournament (TGT)

Teams Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang mendorong keterlibatan aktif semua siswa tanpa memandang peran atau status. Dalam model ini, siswa dapat saling membantu sebagai tutor sesama, dan kegiatan pembelajaran sering kali dilengkapi dengan unsur permainan dan penghargaan.

5. *Group Investigation*

Group Investigation menekankan kebebasan dan kendali siswa dalam proses pembelajaran, melampaui sekadar penerapan teknik pengajaran konvensional

di kelas. Selain itu, model ini mengintegrasikan prinsip-prinsip pembelajaran demokratis, di mana siswa berperan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

6. *Structural Type*

Structural Type yaitu model pembelajaran kooperatif ini lebih menekankan pada penggunaan struktur atau pola tertentu yang dirancang untuk membentuk dan memandu interaksi di antara siswa.

7. *Two Stay - Two Stray*

Two Stay-Two Stray adalah teknik pembelajaran yang mendorong siswa untuk berbagi informasi yang telah mereka pelajari dengan kelompok lain melalui pertukaran pengetahuan dan pengalaman di antara siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai jenis model pembelajaran kooperatif seperti *Think Pair Share*, *Jigsaw*, *Numbered Heads Together*, STAD, TGT, dan *Picture and Picture* yang masing-masing memiliki langkah dan karakteristik tersendiri. Namun, semua model ini memiliki prinsip yang sama yaitu menekankan kerja sama di antara siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dari berbagai jenis tersebut, model *Picture and Picture* dipilih karena memanfaatkan media visual yang menarik dan mudah dipahami, sehingga membantu siswa untuk menjadi lebih aktif, memahami materi dengan lebih mudah, serta mendukung pengembangan keterampilan membaca permulaan.

4. Model Kooperatif Tipe *Picture and Picture*

a. Pengertian Model Kooperatif Tipe *Picture and Picture*

Model pembelajaran *Picture and Picture* adalah salah satu pembelajaran yang kooperatif. Dalam proses pembelajaran terdapat model pembelajaran yang digunakan oleh guru, salah satunya adalah model pembelajaran *Picture and Picture* (Napitupulu, 2023, hlm. 119). *Picture and Picture* sering disebut sebagai model pembelajaran yang mendorong siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok yang dibentuk dengan menggunakan gambar, di mana gambar tersebut dipasangkan dan diurutkan dengan cara yang logis (Wahyudi dkk., 2023, hlm. 112). Kemudian (Prihatini, 2022, hlm. 397) mengatakan bahwa model pembelajaran *Picture and*

Picture ialah suatu model belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Model pembelajaran ini mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat membaca satu per satu sesuai dengan petunjuk yang ada pada gambar-gambar yang diberikan, lebih berkonsentrasi dan merasa asyik karena tugas yang diberikan oleh guru berkaitan dengan permainan mereka sehari – hari, yakni bermain gambar, dan siswa dapat lebih kuat mengingat konsep – konsep atau bacaan yang ada pada gambar. Menurut (Marewong, 2024, hlm. 12) model pembelajaran *Picture and Picture* adalah suatu model pendidikan yang menekankan penggunaan gambar yang diatur dalam urutan yang rasional dan menghubungkan siswa untuk pembelajaran, kasih sayang, dan kepedulian. Sejalan dengan penelitian (Sapri, 2024, hlm. 11) yang mengatakan bahwa model ini memberikan sebuah proses pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas dengan menggunakan gambar, kartu, poster, dan memperlihatkan objek aslinya. Model pembelajaran ini juga menjadikan suasana kelas lebih aktif dan mendorong siswa untuk menyampaikan pendapat mereka mengenai proses belajar di dalam kelas. Oleh karena itu, dengan model pembelajaran ini, siswa akan merasa senang karena mereka mendapatkan pengalaman belajar yang menarik melalui penggunaan media yang kreatif, yang dapat memicu rasa ingin tahu mereka yang cukup tinggi. Pada fase usia mereka, melihat gambar atau kreativitas guru saat mengajar dapat menjadi sangat menarik. Selanjutnya, dengan cara melihat, mereka akan lebih mudah meniru apa yang telah diajarkan oleh guru, sehingga memberikan contoh melalui gambar dan akan lebih cepat dipahami oleh siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Picture and Picture* adalah model pembelajaran kolaboratif yang memanfaatkan gambar yang disusun atau diurutkan secara logis dalam proses belajar. Model ini mendorong siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok, aktif berdiskusi, dan mengemukakan pendapat mereka. Pemanfaatan gambar, kartu, poster, atau objek nyata menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, khususnya untuk siswa sekolah dasar yang cenderung lebih tertarik pada hal-hal yang bersifat visual. Dengan menggunakan media tersebut, siswa dapat lebih fokus, memahami materi dengan baik, dan mengingat konsep yang diajarkan karena pembelajaran dihadirkan sesuai dengan karakteristik usia mereka.

b. Kelebihan Model Kooperatif Tipe *Picture and Picture*

Penggunaan gambar dalam model *Picture and Picture* membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret, sehingga memudahkan proses berpikir dan mengingat materi pembelajaran (Firdaus 2023, hlm. 867).

1. Memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.
2. Membuat siswa menjadi lebih tanggap terhadap materi pembelajaran karena disertai dengan gambar-gambar.
3. Memudahkan siswa dalam membaca dan menginterpretasikan gambar-gambar sesuai dengan petunjuk yang diberikan.
4. Memudahkan siswa untuk fokus dan merasa terlibat dalam pembelajaran karena tugas yang diberikan berkaitan dengan kegiatan bermain gambar, dimana kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang mereka sukai.
5. Menciptakan suasana kelas menjadi lebih hidup, karena setiap kelompok akan ikut berkompetisi dalam menyusun gambar yang telah disediakan oleh guru.
6. Memudahkan siswa dalam mengingat konsep-konsep atau informasi yang terdapat dalam gambar.
7. Membuat siswa lebih tertarik karena menggunakan pendekatan audio visual berupa gambar.

Menurut (Lokat et al., 2022, hlm. 133) menyebutkan beberapa dari kelebihan-kelebihan dari model pembelajaran *Picture and Picture* adalah:

1. membantu anak dalam mengerti materi yang diberikan oleh guru
2. anak dapat lebih cepat menangkap materi yang dihadirkan melalui gambar
3. anak bisa melihat gambar satu per satu sesuai dengan gambar yang disediakan
4. anak dapat fokus karena mereka bermain dengan gambar
5. anak menjadi lebih baik dalam mengingat konsep yang terdapat pada gambar
6. menarik minat anak dalam elemen audio dan visual yang disajikan dalam bentuk gambar-gambar.

Selanjutnya menurut (Pamungkas dkk., 2024, hlm. 4) Model pembelajaran kooperatif seperti *Picture and Picture* memiliki sejumlah kelebihan, seperti:

1. Dengan adanya kerjasama antar siswa, metode ini mendorong terjadinya diskusi dan komunikasi yang melibatkan berbagai sudut pandang dalam memahami serta menyusun rangkaian kejadian sejarah. Siswa dapat saling

berbagi pengetahuan, saling melengkapi informasi, dan membangun pemahaman yang lebih mendalam mengenai urutan kejadian sejarah.

2. Dengan memanfaatkan gambar atau visual, model *Picture and Picture* mendukung siswa untuk memvisualisasikan urutan kejadian sejarah dengan cara yang nyata.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Picture and Picture* memiliki sejumlah manfaat, terutama dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih nyata melalui penggunaan gambar. Media visual memungkinkan siswa untuk lebih mudah menangkap, membaca, dan menafsirkan informasi sesuai arahan, sehingga proses berpikir dan mengingat menjadi lebih efisien. Selain itu, model ini juga meningkatkan konsentrasi, minat, dan partisipasi siswa, sebab pembelajaran disajikan dalam bentuk aktivitas bermain gambar yang mereka nikmati. Melalui kolaborasi dalam kelompok, siswa termotivasi untuk berdiskusi, bertukar informasi, serta membangun pemahaman yang lebih dalam, sehingga suasana di kelas menjadi lebih dinamis dan hidup.

c. Kekurangan Model Kooperatif Tipe *Picture and Picture*

Penggunaan model pembelajaran *Picture and Picture* tidak selalu bekerja secara optimal karena memiliki beberapa kelemahan dalam penerapannya. Model pembelajaran ini sangat bergantung pada media gambar dan memerlukan waktu yang relatif lebih lama dalam proses pembelajaran. Selain itu, perbedaan kemampuan siswa dalam menafsirkan gambar dapat menyebabkan perbedaan pemahaman terhadap materi yang diajarkan (Marlina, 2022, hlm 11).

1. Sulit menemukan gambar yang bagus dan berkualitas sesuai kompetensi dari materi yang akan diajarkan.
2. Memerlukan waktu yang lama dalam pembelajarannya.
3. Jika guru kurang ahli dalam mengelola kelas, ada kekhawatiran kelas akan kacau dan tidak kondusif.
4. Dibutuhkan dukungan fasilitas, alat, biaya yang cukup memadai.

Selain memiliki banyak keunggulan, model ini juga memiliki beberapa kekurangan. Berikut ini adalah kelemahan-kelemahan dari pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture* yang dijelaskan lebih lanjut oleh Wibowo dkk., (2025, hlm. 142).

1. Guru perlu merencanakan pembelajaran dengan detail, dan juga membutuhkan lebih banyak tenaga, pikiran, serta waktu.
2. Diperlukan dukungan fasilitas, peralatan, dan dana yang cukup agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
3. Selama diskusi kelompok, sering sekali topik yang dibahas meluas, sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
4. Dalam diskusi kelompok, kadang hanya satu siswa yang mendominasi, sehingga siswa lainnya menjadi kurang aktif.

Kemudian menurut pendapat Monang (2022, hlm. 3) kekurangan model pembelajaran *Picture and Picture* adalah sebagai berikut:

1. Memerlukan waktu yang lama
Penggunaan model ini membutuhkan durasi yang lebih panjang karena guru perlu menyiapkan gambar, membagi siswa ke dalam kelompok, serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk menyusun dan menyampaikan hasil diskusi. Hal ini dapat menyebabkan pengurangan waktu yang tersedia untuk materi pembelajaran lainnya.
2. Banyak siswa yang tidak aktif
Dalam kegiatan kelompok, tidak semua siswa berpartisipasi dengan aktif. Beberapa dari mereka cenderung hanya mengikuti atau mengandalkan teman yang lebih aktif, sehingga keterlibatan dan sumbangsih mereka dalam proses pembelajaran menjadi kurang optimal.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Picture and Picture* memiliki beberapa kekurangan dalam pelaksanaannya. Model ini sangat tergantung pada ketersediaan dan mutu media gambar, serta memerlukan lebih banyak waktu, usaha, dan perencanaan yang cermat dari pengajar. Di samping itu, perlu adanya dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang cukup agar proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan efektif. Di sisi lain, dalam pelaksanaan kerja kelompok, seringkali muncul masalah seperti perbincangan yang menyimpang dari topik dengan adanya anggota yang kurang terlibat. Perbedaan kemampuan siswa dalam menginterpretasikan gambar dapat menimbulkan perbedaan pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

d. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Model Pembelajaran *Picture and Picture* diterapkan melalui langkah-langkah pembelajaran terstruktur untuk membantu siswa memahami materi secara optimal (Katulung 2023, hlm. 4).

1. Guru menyampaikan kompetensi atau tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
2. Guru menyajikan materi pembelajaran sebagai pengenalan.
3. Guru menampilkan atau memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
4. Guru memanggil siswa secara bergiliran untuk menyusun atau mengurutkan gambar-gambar tersebut ke dalam urutan yang logis.
5. Guru menanyakan alasan atau pertimbangan siswa dalam menentukan urutan gambar.
6. Berdasarkan alasan dan urutan gambar, guru menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang diinginkan.
7. Guru dan siswa merangkum dan menyimpulkan materi pembelajaran.

Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture* menurut (Kurnia dkk., 2023, hlm. 139) sebagai berikut:

1. Melakukan langkah-langkah awal dan menyampaikan tujuan pembelajaran
Guru memaparkan materi pengantar serta tujuan belajar atau kompetensi yang diharapkan di awal sesi.
2. Menyediakan media untuk pembelajaran
Guru mengatur gambar-gambar yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan.
3. Mengelompokkan siswa ke dalam grup
Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.
4. Menjelaskan cara penggunaan media pembelajaran
Guru menunjuk siswa untuk menyusun atau mencocokkan gambar-gambar yang telah disiapkan.
5. Membimbing kelompok dalam proses belajar dan bekerja
Guru menyajikan beberapa gambar yang perlu diurutkan atau dicocokkan oleh siswa, dan meminta setiap kelompok untuk berdiskusi dalam mengatur gambar menjadi suatu rangkaian yang jelas.

6. Evaluasi

Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja mereka dan mengadakan diskusi mengenai hal tersebut.

7. Memberikan penghargaan

Guru memberikan penghargaan kepada siswa, baik secara individu maupun kelompok.

Selanjutnya langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture* menurut Dewi Maulida (2024, hlm. 680) sebagai berikut:

1. Guru akan memberi tahu siswa-siswa apa yang harus mereka kuasai.
2. Guru akan menjelaskan sedikit tentang topik yang akan dipelajari.
3. Guru akan memperlihatkan beberapa gambar yang berhubungan dengan materi pelajaran.
4. Guru akan meminta siswa satu persatu untuk menyusun gambar tersebut sesuai urutan yang benar.
5. Guru akan merangkum semua gambar tadi menjadi sebuah kesimpulan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam model pembelajaran *Picture and Picture* dimulai dengan penyampaian tujuan serta pengenalan materi oleh guru. Setelah itu, guru menunjukkan gambar yang relevan dengan materi dan membagi siswa menjadi kelompok untuk menyusun atau mengurutkan gambar dengan cara yang logis sesuai dengan instruksi. Selama proses tersebut, guru membimbing diskusi, meminta siswa untuk menjelaskan alasan di balik urutan gambar yang mereka pilih, dan melakukan penilaian melalui presentasi hasil karya kelompok. Aktivitas pembelajaran diakhiri dengan kesimpulan bersama serta pemberian penghargaan, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih terarah dan berarti.

5. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana yang membantu menjelaskan informasi yang disampaikan oleh guru kepada siswa, dengan bertujuan untuk mempermudah kegiatan belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar, diharapkan pikiran, emosi, perhatian, dan ketertarikan siswa dapat

terstimulasi, sehingga siswa akhirnya dapat menerima dan mengerti informasi (materi) yang diberikan oleh guru dengan baik (Sitepu, 2022, hlm. 244). Sejalan dengan pendapat (Sitepu, 2022), Zahwa (2022, hlm. 63) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah sekumpulan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan yang bisa berupa materi pelajaran, sehingga bisa meningkatkan minat individu untuk belajar guna mencapai tujuan dari proses pembelajaran. Selanjutnya (Rohima, 2023, hlm. 5) juga mengatakan, media pembelajaran merujuk pada segala hal yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi, dengan tujuan agar siswa tertarik, peduli, berpikir, dan merasakan dalam proses belajar mereka untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. (Wardani et al., 2024, hlm. 137) mengatakan pemanfaatan media pembelajaran ini memiliki efek yang baik pada hasil belajar siswa yang berkaitan dengan pemahaman konsep dan semangat belajar, siswa menjadi lebih terlibat dan dapat mengenali teknologi pembelajaran. Walaupun pemakaian alat pendidikan membawa keuntungan, terdapat beberapa hambatan dan tantangan yang dihadapi oleh guru saat menerapkannya. (Yuniarti et al., 2023, hlm. 86) mengatakan bahwa media pembelajaran saat ini sangat fleksibel karena bisa disesuaikan dan diterapkan di berbagai situasi siswa selama belajar. Penggunaan media dalam pengajaran dapat mendorong guru maupun siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam memahami dan menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah fasilitas atau instrumen yang digunakan untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dimengerti oleh para siswa. Penggunaan media pembelajaran ini dapat merangsang perhatian, ketertarikan, emosi, dan partisipasi siswa sehingga membantu memperbaiki pemahaman konsep serta hasil dalam belajar. Media pembelajaran juga memiliki sifat yang fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai kondisi pembelajaran, termasuk penggunaan teknologi. Meskipun ada beberapa tantangan dalam pelaksanaannya, penggunaan alat bantu tetap memberikan banyak keuntungan dan mendorong guru serta siswa untuk lebih aktif dan bertanggung jawab dalam proses belajar mengajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Berdasarkan fungsinya, bahan ajar berperan sebagai alat dalam proses belajar-

mengajar yang dapat memfasilitasi penyampaian materi, kemudian meningkatkan pemahaman siswa, serta membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif. Fungsi media pembelajaran menurut Lestari (2023, hlm. 23).

1. Fungsi komunikatif

Dalam aspek komunikatif ini, proses pembelajaran menjadi lebih mudah dalam penyampaian informasi antara pengajar dan siswa melalui ucapan secara berurutan.

2. Fungsi motivasi

Dalam aspek motivasi, fungsinya adalah untuk mendorong semangat belajar para siswa agar lebih memahami materi pelajaran.

3. Fungsi kebermanaknaan

Pada fungsi ini, terdapat peningkatan di mana peserta didik tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga memperoleh informasi terbaru yang bisa meningkatkan kemampuan analisis mereka.

4. Fungsi penyamaan persepsi

Fungsi ini bertujuan untuk menyatukan pandangan setiap siswa terhadap informasi yang mereka terima dari materi yang diberikan.

5. Fungsi individual

Setiap siswa memiliki latar belakang yang unik, termasuk pengalaman, metode belajar, dan kemampuan. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat mendukung dan memenuhi kebutuhan belajar mereka sesuai dengan gaya masing-masing.

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam dunia pendidikan. Media ini telah berfungsi sebagai elemen penting yang memberikan pengalaman berharga dalam proses belajar. Berikut beberapa fungsi media pembelajaran menurut (Jauza & Albina, 2025, hlm. 20).

1. Fungsi yang pertama adalah untuk menggerakkan minat.

Media pembelajaran bisa dilaksanakan dengan menggunakan metode drama atau hiburan. Tujuan yang ingin dicapai adalah untuk menumbuhkan minat dan mendorong siswa untuk beraksi.

2. Fungsi yang kedua yaitu untuk menyampaikan informasi.

Media pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam menyajikan informasi kepada

sekelompok siswa. Isi dan cara penyajian bersifat umum, berfungsi sebagai pengenalan, ringkasan, atau pengetahuan latar belakang. Penyampaian juga bisa dilakukan dalam bentuk hiburan, drama, atau metode motivasi.

3. Fungsi yang ketiga adalah berkaitan dengan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran berperan dalam mencapai tujuan belajar, yang informasi di dalamnya harus melibatkan siswa baik secara mental maupun dalam bentuk aktivitas nyata agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Kemudian berbagai fungsi media pembelajaran menurut Suranda & Khadafi (2024, hlm. 5) sebagai berikut:

1. Pengajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian siswa, sehingga bisa menumbuhkan semangat untuk belajar.
2. Materi ajar akan lebih mudah dipahami, sehingga siswa dapat mengerti maknanya dengan lebih baik dan mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif.
3. Metode pengajaran beragam, tidak hanya terbatas pada komunikasi lisan oleh pengajar, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan pengajar tetap memiliki energi.
4. Siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar, bukan hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar, tetapi juga melakukan berbagai kegiatan seperti mengamati, berlatih, mendemonstrasikan, dan lainnya.

Berdasarkan kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran utama sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih jelas, menarik, dan berarti. media ini berfungsi untuk meningkatkan ketertarikan dan motivasi dalam belajar, membantu siswa memahami materi, serta menyamakan pandangan siswa mengenai topik yang dipelajari. Di samping itu, media pembelajaran juga mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, memenuhi keberagaman individu, dan memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien.

c. **Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran menurut Daniyati dkk (2023, hlm. 286) memiliki peran signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar-mengajar, serta memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu,

media pembelajaran harus diterapkan di sekolah dan dinilai kembali agar:

1. Memberikan kemudahan bagi siswa untuk lebih memahami konsep, prinsip, dan keterampilan tertentu melalui penggunaan media yang paling sesuai dengan karakteristik belajar.
2. Menyediakan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar.
3. Mengembangkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi, sehingga peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.
4. Menciptakan situasi belajar yang tidak pernah dilupakan oleh peserta didik.
5. Memperjelas informasi atau pesan dalam proses pembelajaran.
6. Meningkatkan kualitas pembelajaran yang berlangsung di sekolah.

Manfaat praktis menurut Fadilah & Kanya (2023. hlm. 13) penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran bisa memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran mampu meningkatkan fokus siswa dan mengarahkan perhatian mereka sehingga muncul motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan, serta memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minat mereka.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu;
 - a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan secara langsung di kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
 - b) Objek atau benda yang terlalu kecil dan tidak dapat dilihat oleh indra dapat disajikan dengan menggunakan mikroskop, film, slide, atau gambar.
 - c) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau yang hanya sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, serta secara verbal.
 - d) Objek atau proses yang sangat rumit seperti peredaran darah bisa ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
 - e) Kejadian atau percobaan yang mungkin berbahaya dapat disimulasikan

menggunakan media seperti komputer, film, dan video.

- f) peristiwa alam seperti letusan gunung berapi atau proses yang memerlukan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik rekaman seperti time-lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.

Sedangkan secara khusus, manfaat dari penggunaan media pembelajaran menurut Ariyani (2022, hlm. 33) adalah:

1. Penyampaian materi menjadi lebih konsisten.
2. Proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, karena media mendukung komunikasi dua arah.
4. Dengan adanya media pembelajaran, pencapaian tujuan pembelajaran dapat menjadi lebih mudah.
5. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
6. Melalui media, kegiatan pembelajaran dapat dilakukan di berbagai tempat dan waktu.
7. Media dapat menciptakan sikap positif anak terhadap materi dan proses belajar.
8. Dengan adanya media, peran guru menjadi lebih produktif.

Berdasarkan kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran khusus dalam memperbaiki mutu proses dan hasil belajar. Media pembelajaran juga membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif dan memudahkan siswa dalam mengerti konsep, prinsip, dan keterampilan yang sedang dipelajari. Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat, dan interaksi belajar siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih berarti dan tidak mudah terlupakan. Selain itu, media pembelajaran mendukung pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan konsisten, serta membantu pencapaian tujuan pembelajaran dengan lebih efisien. Dengan itu, media pembelajaran belajar berkontribusi untuk menciptakan proses pendidikan yang lebih berkualitas.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Mudinillah dkk (2022, hlm. 36) terbagi menjadi beberapa dan macam di antaranya yaitu:

1. Media audiovisual bergerak

Media yang menampilkan suara dan gambar bergerak. Contohnya antara lain video pendidikan, film, atau animasi. Jenis media ini efektif karena melibatkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan.

2. Media audiovisual statis

Media yang menyertakan suara tetapi menampilkan gambar statis. Contohnya meliputi slide presentasi yang disertai narasi suara atau penjelasan yang direkam dengan gambar statis.

3. Media audio semi-gerak

Media yang menampilkan suara dengan gerakan visual terbatas (bukan video penuh). Contohnya meliputi presentasi PowerPoint dengan efek transisi sederhana dan penjelasan audio.

4. Media visual bergerak

Media yang menampilkan gambar bergerak tanpa suara. Contohnya meliputi animasi tanpa audio atau film bisu. Media ini biasanya digunakan untuk menonjolkan aspek visual.

5. Media visual statis

Media yang terdiri semata-mata dari gambar atau tampilan statis tanpa suara atau gerakan. Contohnya meliputi foto, poster, grafik, atau ilustrasi.

6. Gambar fotografi

Media berupa foto asli yang diambil dengan kamera. Digunakan untuk memberikan gambaran konkret tentang suatu objek atau peristiwa.

7. Peta dan bola dunia

Media yang digunakan untuk menunjukkan lokasi geografis suatu wilayah. Peta adalah gambar dua dimensi, sedangkan bola dunia adalah tiga dimensi, menyerupai Bumi.

8. Media serbaneka

Media yang mencakup berbagai alat bantu pembelajaran yang tidak termasuk dalam kategori di atas.

Kemudian Faiza dkk (2024, hlm. 6) menyebutkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa jenis-jenis, diantaranya:

1. Media hidup yang asli, seperti akuarium yang berisi ikan dan tanaman, terrarium dengan hewan darat dan tanaman, kebun binatang yang menampilkan berbagai jenis binatang, kebun percobaan atau kebun botani dengan beragam tanaman, dan insektarium yang merupakan kotak kaca berisi serangga seperti semut dan rayap.
2. Media mati yang asli, seperti herbarium, taksidermi, serta spesimen yang diawetkan dalam botol, bioplastik, dan diorama yang menampilkan hewan serta tumbuhan yang telah dikeringkan dan diatur menyerupai habitat aslinya.
3. Media benda mati yang asli, contohnya beragam jenis mineral, kereta, pesawat terbang, mobil, gedung, papan tulis, serta papan tempel.
4. Media tiruan atau model yang asli, mencakup model lapisan bumi, penampang batang, penampang daun, boneka, torso manusia yang dapat dibongkar pasang, globe, model atom, model DNA, serta maket.
5. Media bergrafis, seperti bagan, diagram, grafik, poster, plakat, gambar, foto, dan lukisan.
6. Media audio, yang mencakup program radio, tape recorder, piringan hitam, kaset, tape, pengeras suara, dan telepon.
7. Media audio visual, seperti televisi, video, film suara, dan slide bersuara.
8. Media proyeksi, yang terdiri dari proyeksi statis, seperti slide, filmstrip, dan transparansi; serta proyeksi dinamis, seperti film atau gambar bergerak (biasanya berukuran 8 mm, 16 mm, atau 36 mm).

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu media auditif, media visual dan media audio visual. Berikut adalah jenis-jenis media pembelajaran menurut Intan dkk (2025, hlm. 1231).

1. Media audio visual gerak : film yang disertai suara, video kaset, dan televisi.
2. Media audio visual diam : film dengan musik latar dan halaman suara.
3. Media suara dengan gerakan : film tanpa suara atau dengan sedikit efek suara.
4. Media visual diam : halaman cetak, foto, pemutar slide tanpa suara.
5. Media audio : misalnya radio, telepon, dan rekaman suara.
6. Media cetak : buku, modul, dan materi belajar mandiri.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis, seperti media audio, visual, audiovisual, serta media dunia nyata dan media grafis, yang digunakan untuk membantu menyajikan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami dan lebih menarik bagi siswa. Setiap jenis media memiliki keunggulan masing-masing dalam mendukung proses pembelajaran dengan melibatkan indera siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Di antara berbagai jenis tersebut, kartu suku kata dipilih karena merupakan media visual yang sederhana namun efektif untuk membantu siswa mengenali huruf dan suku kata, serta untuk melatih kemampuan membaca permulaan melalui kegiatan interaktif dan mudah dipahami.

9. Media Kartu Suku Kata

a. Pengertian Media Kartu Suku Kata

Media Kartu Suku Kata adalah kartu yang berisi gambar objek-objek atau ilustrasi sederhana yang dikenal, seperti gambar-gambar tema pribadi seperti kepala, mata, hidung, mulut, dan lain-lain. Kartu Suku Kata ini terdiri dari potongan kertas berisi huruf-huruf, termasuk huruf vokal, serta huruf-huruf yang langsung dapat diucapkan, seperti huruf vokal a, i, u, e, o, lalu ba, bi, bu, be, bo, dan semua huruf lainnya yang dipasangkan dengan huruf vokal, ditambah dengan huruf ny dan ng (Tanjung & Anas, 2023, hlm. 1519). Media kartu suku kata ini dapat dipakai untuk mengenalkan siswa pada suku kata serta kata-kata dasar dengan cara yang mudah dilihat, sehingga membantu mereka dalam proses belajar (Rizki & Ridwan, 2025, hlm. 893). Penggunaan media kartu suku kata ketika pembelajaran membaca dapat membuat proses belajar menjadi lebih mudah bagi siswa. Kartu suku kata juga dapat membantu siswa untuk mengenali kata-kata, suku kata, dan huruf. Dengan memanfaatkan kartu suku kata dalam aktivitas belajar membaca, motivasi siswa untuk belajar akan meningkat (Nathasya, 2024, hlm. 8). Sejalan dengan penelitian Kendy dkk (2024, hlm. 397) mengatakan bahwa media kartu yang berisi suku kata dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membantu siswa dalam mengatasi masalah kesulitan membaca. Namun di dalam proses pembelajaran, guru dapat memperkenalkan suku kata kepada siswa, contohnya /da, di, du, de, do/; /ka, ki, ku, ke, ko/, dan lain-lain. Selanjutnya, suku kata yang telah disebutkan dapat

digabungkan untuk membentuk kata-kata yang memiliki makna, seperti da-si, ka-ki, sa-ya, dan seterusnya. Melalui kegiatan ini, siswa dilatih untuk mengaitkan suku kata menjadi kata hingga akhirnya membentuk kalimat yang sederhana. Menurut (Purnamasari et al., 2024, hlm. 846) Media kartu suku kata diciptakan sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan menarik, yang mendorong siswa untuk lebih sering berlatih dalam mengenali serta menggabungkan suku kata. Di samping itu, pemanfaatan media kartu suku kata juga dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa saat membaca. Siswa menjadi lebih percaya diri dengan kemampuan mereka dalam mengidentifikasi dan melafalkan suku kata, yang pada akhirnya membuat mereka lebih antusias untuk membaca teks yang lebih menantang.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media kartu suku kata yaitu alat pembelajaran yang terdiri dari huruf dan suku kata yang bisa digabungkan menjadi kata dengan arti. Media ini digunakan untuk mendukung siswa dalam mengenal huruf, suku kata, dan kata-kata dasar secara bertahap dalam proses belajar membaca. Dengan menggunakan kartu suku kata, siswa bisa berlatih mengucapkan dan menggabungkan suku kata hingga membentuk kata-kata sederhana yang mudah dimengerti. Selain itu, penggunaan media kartu suku kata juga membuat proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mudah dimengerti oleh siswa. Oleh sebab itu, media kartu suku kata dapat berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar, kepercayaan diri siswa, serta membantu siswa yang mengalami kesulitan membaca di tahap awal pembelajaran.

b. Penggunaan Media Kartu Suku Kata

Penggunaan kartu suku kata dalam pembelajaran membaca dilakukan secara bertahap untuk membantu siswa mengenal, memahami, dan menggabungkan suku kata menjadi kata yang bermakna. Melalui tahapan penggunaan yang terstruktur, kartu suku kata dapat mendukung proses belajar membaca agar berlangsung lebih efektif, aktif, dan menyenangkan. Tahapan penggunaan kartu suku kata dalam pembelajaran membaca adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan Mengenali Suku Kata

- a. Guru memperlihatkan kartu SUKA (Suku Kata) kepada siswa dan membacakan suku kata tersebut.
- b. Siswa mengulangi pengucapan suku kata yang dibacakan oleh guru.

2. Kegiatan Mencocokkan Suku Kata
 - a. Siswa diberikan dua atau lebih kartu SUKA (Suku Kata) untuk disusun menjadi kata yang bermakna.
 - b. Contoh: kartu “ba” dan “ca” disusun menjadi kata “baca”.
3. Kegiatan Menyusun Kata dari Suku Kata Acak
 - a. Guru memberikan beberapa kartu SUKA (Suku Kata) secara acak.
 - b. Siswa diminta menyusun kartu tersebut hingga membentuk kata yang benar.
4. Kegiatan Permainan Tebak Kata
 - a. Guru menunjukkan kartu suku kata tertentu kepada siswa.
 - b. Siswa menebak dan menyebutkan kata lengkap yang terbentuk, misalnya kartu “me” dan “ja” menjadi kata “meja”.

c. Kelebihan Media Kartu Suku Kata

Menurut Nikmah (2023, hlm. 1443) kelebihan media kartu suku kata dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Selain metode pembelajaran yang menyenangkan, tujuannya juga untuk mengasah kemampuan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.
2. Dapat mendukung dan merangsang imajinasi anak melalui teknik belajar yang sesuai dengan tingkat perkembangan mereka.
3. Membantu guru dalam memahami dan memperkaya kurikulum menjadi materi yang lebih menarik untuk diajarkan.
4. Dalam proses belajar, akan memberikan pengalaman yang menyenangkan sehingga anak merasa menyenangkan dalam belajar, tanpa merasa terpaksa.
5. Dengan memanfaatkan media kartu suku kata, anak dapat merasa lebih tenang. Aktivitas otak anak akan semakin meningkat, sehingga mereka bisa menyerap informasi dan mengingat pelajaran dalam waktu lama.
6. Membantu untuk menyampaikan pesan dengan lebih jelas, karena bisa menarik perhatian dan minat pendengar.

Media kartu suku kata memiliki berbagai kelebihan dan keterbatasan dalam menunjang proses pembelajaran membaca. Berikut keunggulan dan kelemahan media kartu suku kata (Masitah, 2023, hlm 81).

1. Menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan yang dapat melatih

kemampuan berbahasa, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

2. Mendorong imajinasi anak melalui metode pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka.
3. Membantu pendidik dalam menganalisis dan mengolah kurikulum menjadi kegiatan belajar yang lebih menarik.
4. Menawarkan pengalaman belajar yang menggembirakan sehingga siswa dapat belajar dengan sukarela.
5. Dapat membuat siswa merasa lebih nyaman sehingga perkembangan otak bisa berlangsung maksimal dan informasi menjadi lebih mudah diingat.
6. Memperjelas pesan-pesan pembelajaran karena dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar.
7. Tergolong jelas dan nyata berkat media yang lebih menarik.
8. Memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.
9. Desain menarik membuat minat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Menurut (Imas, 2025 hlm. 19) media kartu suku kata memiliki beberapa manfaat yang membantu siswa sekolah dasar dalam belajar membaca, di antaranya:

1. Membantu siswa dalam mengerti kata serta suku kata dengan cara yang lebih sederhana.
2. Meningkatkan antusiasme belajar siswa melalui penampilan kartu kata yang menarik.
3. Melatih keakuratan dalam pengucapan suara huruf serta suku kata.
4. Mendorong pembelajaran yang interaktif selama proses pengajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu suku kata menawarkan banyak manfaat dalam pengajaran membaca di tingkat sekolah dasar. Media ini membuat pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik, dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat serta semangat siswa untuk belajar. Selain itu, penerapan kartu suku kata juga mendukung siswa dalam memahami huruf, suku kata, dan kata dengan lebih baik, sekaligus melatih kemampuan berbahasa mereka dalam hal menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan desain yang menarik, media ini bisa merangsang imajinasi siswa, memperjelas penyampaian materi, serta membantu siswa mengingat informasi dengan lebih mudah, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien.

d. Kekurangan Media Kartu Suku Kata

Menurut Imas (2025, hlm. 19), media kartu suku kata juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu:

1. Media ini hanya efektif pada tahap awal pembelajaran membaca dan kurang cocok untuk siswa yang sudah mahir membaca.
2. Media ini membutuhkan waktu persiapan yang relatif lebih lama untuk memastikan media tersebut sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
3. Kurang efektif dalam mengembangkan pemahaman membaca kontekstual dan memahami makna kalimat secara utuh.
4. Berpotensi menimbulkan ketergantungan pada media fisik jika digunakan secara berlebihan.

Media kartu suku kata juga tidak lepas dari sejumlah keterbatasan. Guru perlu memahami keterbatasan ini agar penggunaan media dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran, dan situasi di kelas, sehingga proses pembelajaran tetap efektif dan optimal. Berikut ini adalah kekurangan media kartu suku kata (Masitah, 2023, hlm. 1443).

1. Membutuhkan persiapan yang cukup, baik waktu maupun desain media.
2. Kurang efektif jika jumlah siswa terlalu banyak.
3. Penggunaan media yang monoton dapat mengurangi minat belajar jika tidak divariasikan dengan metode lain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media kartu suku kata memiliki beberapa kelemahan, kemudian media ini hanya efektif pada tahap awal pembelajaran membaca, membutuhkan waktu persiapan yang cukup lama, dan kurang efektif dalam mengembangkan pemahaman bacaan kontekstual. Selain itu, media ini juga kurang efektif bila digunakan untuk kelompok siswa yang besar, berpotensi menimbulkan ketergantungan jika digunakan secara berlebihan, dan dapat mengurangi minat belajar jika penggunaannya tidak bervariasi dengan metode pengajaran lainnya.

10. Kemampuan Membaca

a. Pengertian Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca merupakan sarana utama untuk mengetahui informasi dari berbagai materi pembelajaran. Apabila kemampuan membaca di tingkat awal tidak berhasil, siswa pasti akan menemui kendala di tahap pembelajaran selanjutnya karena kemampuan membaca adalah pintu masuk untuk memahami pengetahuan lainnya (Saputra, 2022, hlm 5243). Menurut (Fatmawati et al., 2024, hlm 205) Kemampuan membaca yang dimiliki siswa sangat penting untuk meraih hasil belajar yang optimal. Ini disebabkan karena setiap proses belajar mengajar selalu melibatkan kegiatan membaca. (Nurdira & Sesrita, 2025, hlm. 1288) Kemampuan membaca juga dapat dijelaskan sebagai potensi untuk menafsirkan teks yang tertulis dengan cara mengenali serta memahami huruf-huruf yang membentuk kata-kata tersebut. Proses ini melibatkan aktivitas fisik dan mental, seperti gerakan mata, ketajaman visual, memori, dan pengertian yang diperlukan untuk memahami isi bacaan. Sejalan dengan pendapat (Nugraha & Ginanjar, 2022, hlm 2) kemampuan membaca merupakan kemampuan dan keterampilan serta persiapan individu dalam menangkap ide-ide serta simbol atau suara bahasa yang terkandung dalam sebuah tulisan yang disesuaikan dengan niat dan tujuan pembaca untuk memperoleh pesan atau informasi yang diharapkan. (Muhaimin & Listryanto, 2023, hlm 1) juga mengatakan bahwa kemampuan membaca seharusnya dimiliki oleh semua orang, karena keterampilan ini penting untuk memperoleh informasi dengan cepat dan tepat. Oleh karena itu, saat ini sebenarnya para siswa menghadapi tantangan mengenai bagaimana mengatasi waktu yang terbatas dan bisa membaca dalam waktu yang cukup singkat namun tetap mendapatkan informasi sebanyak mungkin.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan keterampilan dasar yang sangat penting bagi siswa untuk memahami berbagai informasi yang ada dalam bacaan. Kemampuan membaca tidak hanya terbatas pada pengenalan huruf dan kata, tetapi juga melibatkan pemahaman makna dalam teks melalui aktivitas fisik dan mental, seperti gerakan mata, ingatan, dan kemampuan berpikir. Selain itu, keterampilan membaca juga menjadi fondasi dalam proses pembelajaran, karena hampir semua kegiatan pengajaran melibatkan aktivitas membaca. Dengan kemampuan membaca yang baik, siswa dapat dengan

cepat dan tepat mendapatkan berbagai informasi dan pengetahuan, sehingga mendukung keberhasilan di tahap pembelajaran berikutnya.

b. Jenis-Jenis Membaca

Jenis-jenis membaca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dibagi menjadi beberapa bentuk menurut Harsumi & Muthi (2024, hlm. 45–47).

1. Membaca Permulaan

Membaca permulaan adalah tahap awal dalam pembelajaran membaca yang menekankan pada pengenalan huruf, suku kata, kata, dan kalimat sederhana. Pada tahap ini, siswa belajar menghubungkan simbol dengan bunyi (fonem) serta melatih kelancaran membaca.

2. Membaca Keras

Membaca keras adalah aktivitas membaca dengan lantang, yang bertujuan untuk melatih pengucapan, intonasi, dan kelancaran.

3. Membaca Senyap

Membaca senyap dilakukan secara diam-diam dan bertujuan untuk meningkatkan kecepatan membaca dan pemahaman.

4. Membaca Intensif

Membaca intensif adalah aktivitas membaca dengan saksama dan mendalam untuk memahami isi teks secara detail, seperti menemukan ide utama dan informasi penting.

5. Membaca Ekstensif

Membaca ekstensif adalah aktivitas membaca secara luas untuk mendapatkan pemahaman umum dan meningkatkan minat siswa dalam membaca.

Menurut Nasution (2023, hlm. 112–115) mengatakan bahwa jenis-jenis membaca dapat diklasifikasikan berdasarkan teknik membaca sebagai berikut:

1. Membaca Skimming

Skimming adalah teknik membaca cepat untuk mendapatkan gambaran umum isi teks tanpa membaca secara detail.

2. Membaca Scanning

Membaca scanning adalah teknik membaca untuk menemukan informasi spesifik dengan cepat, seperti mencari angka, nama, atau fakta spesifik.

3. Membaca Cepat

Membaca cepat adalah kemampuan membaca dengan kecepatan tinggi tanpa mengorbankan pemahaman.

4. Membaca Teliti

Membaca teliti adalah aktivitas membaca dengan cermat untuk memahami isi teks secara mendalam, biasanya digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

5. Membaca Kritis

Membaca kritis adalah aktivitas membaca yang melibatkan analisis, evaluasi, dan penilaian isi bacaan.

Menurut Ardiansyah dkk (2024, hlm. 78–81), jenis-jenis membaca dalam pembelajaran bahasa Indonesia meliputi:

1. Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman bertujuan untuk memahami keseluruhan isi teks, termasuk menemukan ide utama, informasi penting, dan makna tersirat.

2. Membaca Interpretatif

Membaca interpretatif adalah aktivitas membaca untuk menafsirkan makna yang tidak langsung terlihat dalam teks.

3. Membaca Kritis

Membaca kritis adalah aktivitas membaca yang melibatkan evaluasi isi bacaan, baik dari segi keakuratan maupun relevansi.

4. Membaca Kreatif

Membaca kreatif adalah aktivitas membaca yang mendorong pembaca untuk mengembangkan ide-ide baru berdasarkan bacaan.

5. Membaca Selektif

Membaca selektif adalah aktivitas membaca untuk memilih informasi spesifik yang dibutuhkan dari sebuah teks.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis membaca dalam pembelajaran bahasa Indonesia sangat beragam dan masing-masing memiliki tujuan yang berbeda dalam mengembangkan keterampilan literasi siswa. Di antara berbagai jenis tersebut, membaca permulaan dipilih karena merupakan tahap dasar yang sangat penting yang berfokus pada pengenalan huruf, bunyi, dan hubungan antara simbol dan makna yang berfungsi sebagai landasan

keterampilan membaca selanjutnya.

11. Kemampuan Membaca Permulaan

a. Pengertian Kemampuan Membaca Permulaan

Kemampuan membaca permulaan merupakan kemampuan seorang anak (pembaca pemula) dalam memahami huruf, seperti mengenali huruf vokal dan konsonan, mengenali bunyi, serta menyatukan bunyi tersebut menjadi suku kata atau kata (Abditama dkk., 2023, hlm. 119). (Ritonga dkk., 2022, hlm. 1267) juga mengatakan, membaca permulaan di kelas bawah dimulai dengan pengenalan huruf, kata, dan kalimat singkat, serta menekankan pada keakuratan pengucapan, agar siswa bisa membacanya dengan benar. Hal ini akan menjadi dasar bagi siswa untuk menjalani proses pembelajaran serta mencapai keberhasilan dalam belajar. Kemudian menurut (Suleman, 2021, hlm. 714–715) mendefinisikan membaca permulaan sebagai tahap awal di mana siswa mulai mengenal huruf, kata, kosakata, dan kalimat, suatu proses yang membutuhkan keterlibatan aktif guru untuk terus-menerus memberikan motivasi agar minat siswa dalam membaca berkembang. Sementara itu, kemampuan membaca permulaan merujuk pada kompetensi dasar yang harus dikuasai pada tahap ini, termasuk penguasaan alfabet, pengenalan fonem, dan kemampuan menggabungkan fonem menjadi suku kata atau kata.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan merupakan tahap awal dalam proses membaca, yang berfokus pada pengenalan huruf, bunyi (fonem), suku kata, serta kata dan kalimat sederhana. Keterampilan ini juga mencakup pengucapan yang akurat dan proses penggabungan huruf menjadi kata, yang membentuk landasan penting bagi keberhasilan belajar siswa. Selain itu, pada tahap ini, peran aktif guru sangat penting untuk memberikan bimbingan dan motivasi agar minat dan kemampuan membaca siswa dapat berkembang secara optimal.

b. Indikator Membaca Permulaan

Menurut Prameisdi (2024, hlm. 13), berikut ini adalah indikator bahwa seorang siswa mulai belajar membaca permulaan, antara lain:

1. Siswa diharapkan mampu mengenali huruf dan kata satu per satu.
2. Siswa dapat menyusun huruf-huruf yang diucapkan dengan lantang.

3. Siswa dapat membedakan satu huruf dari huruf lainnya dalam kata atau kalimat yang akan dibacanya.
4. Siswa diharapkan dapat mengenali bunyi huruf, termasuk bunyi awal, serta memahami hubungan antara bentuk huruf dan bunyinya.
5. Siswa dapat membedakan gambar yang diawali dengan huruf dan bunyi yang serupa.

Berikut adalah indikator kemampuan membaca permulaan menurut (Zakirun dkk., 2024, hlm. 4125).

1. Kelancaran, yang mengacu pada kemampuan siswa untuk membaca kata dan kalimat dalam sebuah teks dengan lancar.
2. Ketepatan, yang mengacu pada kemampuan siswa untuk mengucapkan kata-kata dan kalimat sederhana dengan benar saat membaca pada tahap awal.
3. Pengucapan, cara berbicara yang terdengar alami dan normal, tanpa pengaruh dialek atau aksen daerah.
4. Intonasi, yang menggambarkan kemampuan siswa untuk menggunakan variasi nada suara saat membaca, sehingga makna teks dapat dipahami dengan mudah.

Selanjutnya berdasarkan pendapat (Lavil & Adela, 2023, hlm. 26) dijelaskan bahwa indikator membaca permulaan pada siswa tidak hanya bergantung pada satu sumber saja, melainkan dapat dilihat dari berbagai aspek yang saling berkaitan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa indikator yang umum diberbagai artikel, antara lain:

1. Kesulitan mengeja huruf
2. Kesulitan memahami makna teks
3. Siswa mengalami kesulitan mengenali huruf (a–z) dan membedakan antara huruf (f–v, p–q, n–u)
4. Siswa mengalami kesulitan mengucapkan kata/kalimat
5. Siswa belum mampu membaca kalimat sebagai bagian dari sebuah paragraf

B. Peneliti Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan referensi. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut.

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian Terdahulu

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Metode & Subjek	Hasil Penelitian
1	Wahyuningsih, Ruswan, & Iskandar (2023)	<i>Penerapan Model Picture and Picture Berbantuan Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan</i>	PTK; siswa kelas II SD	Model <i>Picture and Picture</i> meningkatkan kemampuan membaca dari 36,3% menjadi 90,9%.
2	Setyawati & Liansari (2023)	<i>Pengaruh Metode Picture and Picture terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa</i>	Pra-eksperimen; siswa kelas III SD	Kemampuan membaca meningkat dari rata-rata 54,6 menjadi 75,36.
3	Puspitasari & Wulandari (2021)	<i>Penerapan Model Picture and Picture dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman</i>	PTK; siswa kelas II SD	Model meningkatkan membaca pemahaman dan keaktifan siswa.
4	Ramadhani & Juliana (2022)	<i>Pengaruh Model Picture and Picture terhadap Minat dan Kemampuan Membaca Siswa SD</i>	Kuasi eksperimen; siswa kelas rendah SD	Meningkatkan minat baca dan ketuntasan belajar.
5	Naurah, Utami, & Imaningtyas (2025)	<i>Penggunaan Media Kartu Suku Kata untuk Meningkatkan Kemampuan</i>	PTK; siswa kelas II SD	Media kartu suku kata meningkatkan kemampuan membaca permulaan tiap siklus.

		<i>Membaca Permulaan</i>		
6	Yuliana & Dewi (2020)	<i>Efektivitas Media Kartu Kata dalam Pembelajaran Membaca Permulaan</i>	PTK; siswa kelas I SD	Media kartu kata meningkatkan kemampuan mengenal suku kata dan membaca.

Berdasarkan tabel penelitian terdahulu tersebut, dapat kita jadikan sumber dan pedoman seperti, pada penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningsih, Ruswan, dan Iskandar (2023) berjudul Penerapan Model Gambar dan Gambar Berbantuan Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek siswa kelas II SD. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan membaca dari 36,3% pada siklus I menjadi 90,9% pada siklus II. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada fokus penggunaan model *Picture and Picture* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Bedanya, penelitian itu menggunakan media flashcard, sementara penelitian ini menggunakan media kartu suku kata sebagai pendukung model pembelajaran.

Selanjutnya penelitian oleh Setyawati dan Liansari (2023) yang berjudul Pengaruh Metode Gambar dan Gambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa menggunakan metode praeksperimen pada siswa kelas III SD. Penelitian tersebut menunjukkan peningkatan skor membaca siswa dari 54,6 pada pra-tes menjadi 75,36 pada pasca-tes. Persamaannya dengan penelitian ini adalah penggunaan model *Picture and Picture* untuk meningkatkan kemampuan membaca. Namun penelitian tersebut berbeda dari penelitian ini karena melibatkan subjek siswa kelas III, sedangkan penelitian ini difokuskan pada siswa kelas II SD.

Penelitian lain yang relevan adalah karya Puspitasari dan Wulandari (2021) berjudul Penerapan Model *Picture and Picture* dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman. Penelitian ini menggunakan metode PTK dengan subjek siswa kelas II SD dan menunjukkan bahwa model *Picture and Picture* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman membaca serta keaktifan siswa dalam belajar. Persamaan

penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model pembelajaran berbasis visual, namun perbedaannya terletak pada aspek kemampuan membaca yang diukur, yaitu membaca pemahaman, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada permulaan membaca.

Penelitian oleh Ramadhani dan Juliana (2022) yang berjudul Pengaruh Model Gambar dan Gambar terhadap Minat dan Kemampuan Membaca Siswa SD menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen pada siswa sekolah dasar kelas rendah. Hasilnya menunjukkan bahwa model ini mampu meningkatkan minat membaca serta ketuntasan belajar siswa. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada fokus peningkatan kemampuan membaca melalui model *Picture and Picture*. Namun penelitian tersebut juga meneliti aspek minat membaca, sedangkan penelitian ini hanya berfokus pada kemampuan membaca siswa.

Di sisi lain, penelitian mengenai media pembelajaran juga memberikan landasan penting. Penelitian oleh Naurah, Utami, dan Imaningtyas (2025) dengan judul Penggunaan Media Kartu Suku Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan dilakukan melalui PTK pada siswa kelas II SD. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca permulaan pada setiap siklus. Persamaan dengan penelitian ini terdapat pada penggunaan media kartu suku kata sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan membaca. Namun, perbedaannya terletak pada penggunaan model pembelajaran; penelitian tersebut tidak menggabungkan media dengan model *Picture and Picture*, sedangkan penelitian ini mengintegrasikannya.

Penelitian terakhir yang relevan adalah penelitian Yuliana dan Dewi (2020) berjudul Efektivitas Media Kartu Kata dalam Pembelajaran Membaca Permulaan. Penelitian ini menggunakan metode PTK dengan subjek siswa kelas I SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu kata mampu meningkatkan kemampuan mengenal suku kata dan meningkatkan kelancaran membaca permulaan siswa. Persamaannya dengan penelitian ini adalah keduanya sama-sama menggunakan media berbasis kartu dalam pembelajaran membaca. Bedanya, penelitian tersebut menggunakan media kartu kata, bukan kartu suku kata, dan subjek penelitian adalah siswa kelas I SD berbeda dari penelitian ini yang fokus pada siswa kelas II SD.

Secara keseluruhan, penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa baik

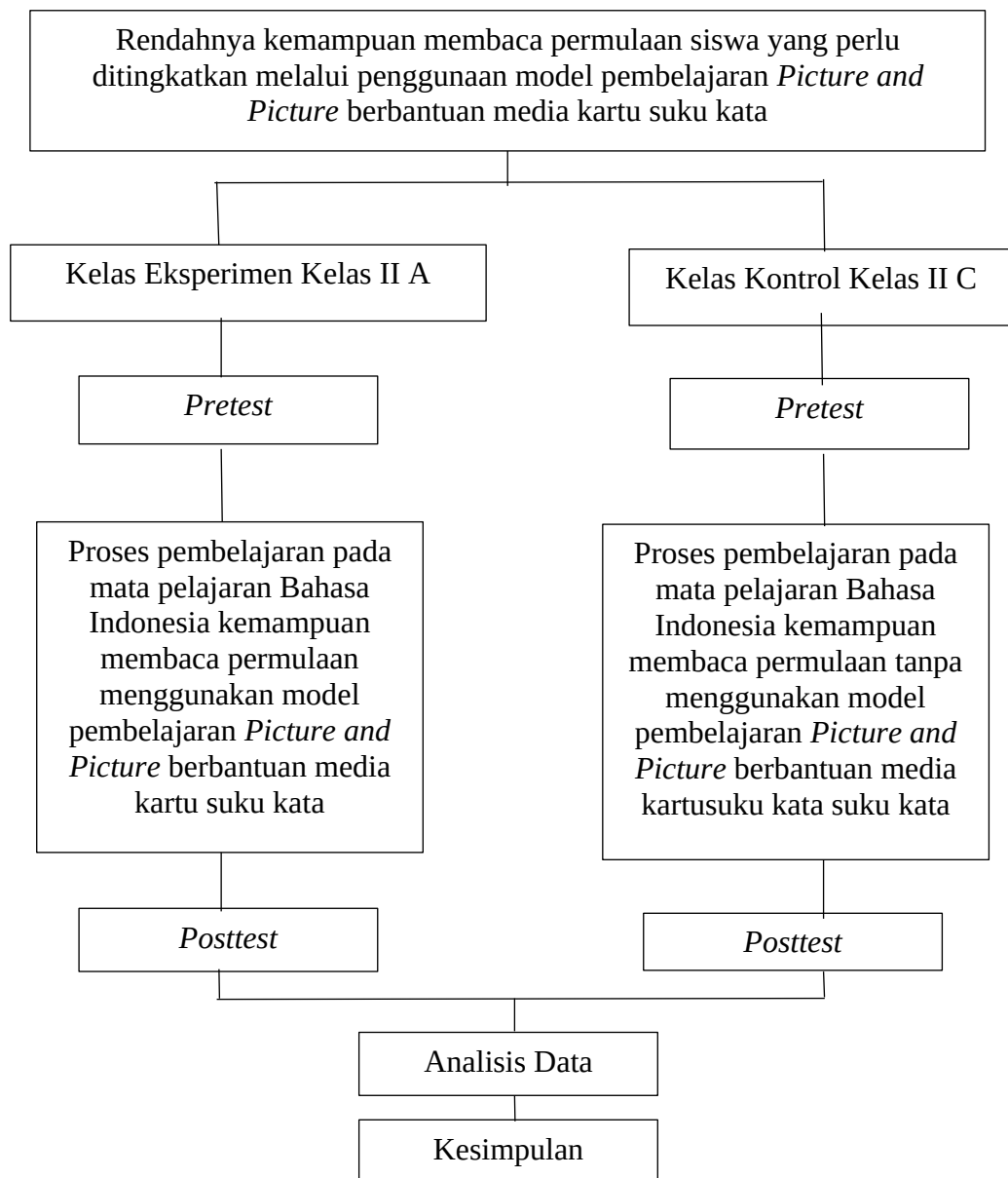
model pembelajaran *Picture and Picture* maupun media kartu suku kata sama-sama efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Namun, penelitian ini memiliki kebaruan karena menggabungkan keduanya model Gambar dan Gambar dan media kartu suku kata untuk melihat pengaruhnya secara simultan terhadap kemampuan membaca siswa kelas II SD.

C. Kerangka Pemikiran

Menurut (Syahputri., 2023, hlm. 161), kerangka pemikiran berfungsi sebagai landasan utama penelitian, yang disusun berdasarkan sintesis fakta, temuan observasi, dan tinjauan pustaka. Oleh karena itu, kerangka pemikiran mencakup teori, prinsip, atau konsep yang digunakan sebagai dasar penelitian. Dalam kerangka pemikiran, variabel-variabel penelitian dijelaskan secara mendalam dan relevan dengan masalah yang diteliti, sehingga berfungsi sebagai acuan untuk menjawab pertanyaan penelitian.

Berdasarkan identifikasi masalah, kemampuan membaca siswa kelas bawah masih rendah, sebagaimana terlihat dari kesulitan mereka dalam mengenali huruf, membedakan huruf-huruf yang mirip, dan mengeja suku kata. Selain itu, kurangnya perhatian guru serta keterbatasan variasi bahan pembelajaran yang digunakan telah menyebabkan rendahnya keterlibatan dan motivasi siswa. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang lebih menarik dan konkret. Model pembelajaran kooperatif *Picture and Picture*, yang didukung oleh kartu suku kata, diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami huruf serta suku kata, sehingga meningkatkan keterampilan membaca awal mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kemampuan membaca siswa melalui penerapan berbagai model pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diperlakukan dengan model pembelajaran *Picture and Picture* menggunakan kartu suku kata, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Melalui penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* yang dibantu dengan kartu suku kata, siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam mengenali huruf dan suku kata, membaca kata dan kalimat sederhana, serta memahami bahan bacaan dengan lebih baik. Kerangka pemikiran penelitian ini disajikan dalam bentuk diagram pada gambar berikut



Gambar 2. 1 Skema Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian sangat penting dalam menangani isu-isu yang luas, karena asumsi memberikan arahan dan landasan bagi kegiatan penelitian kita (Prasetyo et al., 2022, hlm. 383). Asumsi dalam penelitian ini yaitu penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* dengan menggunakan media kartu suku kata akan memengaruhi kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Penggunaan media kartu suku kata dalam

model pembelajaran ini diyakini dapat membantu siswa memahami suku kata secara lebih konkret serta meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran membaca. Selain itu, diasumsikan bahwa siswa yang terlibat dalam penelitian ini memiliki kesiapan dan kemampuan yang memadai untuk berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan kartu suku kata.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa asumsi dalam penelitian ini mendukung keyakinan bahwa penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* dengan menggunakan kartu suku kata memiliki pengaruh terhadap kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Model pembelajaran ini diyakini dapat membantu siswa memahami suku kata secara konkret, meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta dapat diterapkan secara efektif karena siswa memiliki kesiapan dan kemampuan yang memadai untuk mengikuti proses pembelajaran.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis memiliki arti yang sederhana yaitu “dugaan atas hasil penelitian” atau “perkiraan pasca pengujian” sehingga, hipotesis merupakan unsur penting yang harus dirumuskan dengan jelas dalam penelitian agar dapat menghasilkan penelitian yang berkualitas tinggi dan berkontribusi pada pengembangan teori apabila hipotesis tersebut terbukti benar.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan kemampuan membaca antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* melalui kartu suku kata dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan media kartu suku kata.

H_1 : Terdapat perbedaan kemampuan membaca antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* melalui kartu suku kata dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan media kartu suku kata.

Atau:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

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

Berdasarkan penyajian hipotesis di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini akan menguji dua hipotesis sementara, sebagai berikut:

- a. Tidak ada pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Picture and Picture* menggunakan kartu suku kata terhadap kemampuan membaca siswa sekolah dasar.
- b. Ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* menggunakan kartu suku kata terhadap kemampuan membaca siswa sekolah dasar.