

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu rancangan konseptual yang menggambarkan langkah-langkah pembelajaran secara terstruktur dalam mengatur pengalaman belajar peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Harefa dkk., 2022, hlm. 326). Menurut Maharani dkk., (2025, hlm. 41) model pembelajaran merupakan aktivitas yang dirancang secara sadar untuk mendukung proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik, keberadaan model pembelajaran membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih terarah. Selaras dengan pendapat Hanita & Lathifah, (2021, hlm. 31) mengatakan bahwa model pembelajaran adalah pedoman yang memuat uraian terstruktur mengenai proses pembelajaran yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Salhuteru dkk., (2023, hlm. 537) model pembelajaran adalah salah satu komponen penting dalam pembelajaran yang berfungsi sebagai acuan dalam menentukan dan melaksanakan tahapan-tahapan kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rancangan konseptual yang disusun secara sistematis dan terstruktur sebagai pedoman dalam mengelola serta mengarahkan proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Model pembelajaran berfungsi sebagai acuan dalam menentukan langkah-langkah, strategi, dan tahapan kegiatan pembelajaran sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung secara terarah, efektif, dan efisien. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran yang tepat diharapkan mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal serta meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik secara berkelanjutan dan menyeluruh.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Ciri-ciri umum model pembelajaran menurut Norsandi & Sentosa, (2022, hlm. 136-137), meliputi beberapa aspek antara lain:

- 1) Penerapan model pembelajaran harus mengikuti langkah-langkah utuh untuk membentuk perilaku dan karakter peserta didik.
- 2) Setiap model memiliki tujuan khusus yang ingin dicapai dalam keberhasilan belajar peserta didik.
- 3) Kondisi lingkungan, yang perlu disesuaikan agar mendukung kelancaran proses pembelajaran.
- 4) Penjelasan serta praktik yang diberikan pendidik dapat meningkatkan pemahaman peserta didik sehingga hasil belajar lebih optimal.
- 5) Pemilihan model yang tepat mendorong peserta didik untuk berinteraksi dan merespon lingkungan di sekitarnya secara efektif.

Menurut Fahriana dkk., (2025, hlm. 820), model pembelajaran memiliki empat ciri utama yang membedakannya dari strategi, metode, atau prosedur pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran dirancang berdasarkan pemikiran yang logis serta didukung oleh teori pendidikan dan pembelajaran yang relevan.
- 2) Model pembelajaran berfungsi untuk menentukan tujuan yang hendak dicapai serta memberikan gambaran mengenai apa yang akan dipelajari dan bagaimana proses belajar akan berlangsung.
- 3) Model pembelajaran mampu menunjukkan serta mengarahkan tindakan atau perilaku yang perlu dilakukan secara tepat sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.
- 4) Model pembelajaran disusun dengan mempertimbangkan kondisi lingkungan belajar guna menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Sedangkan menurut pendapat Sogianor & Syahrani, (2022, hlm. 104), model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran dapat dijadikan acuan dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas.
- 2) Model pembelajaran bersumber dari teori pendidikan dan teori belajar yang dikemukakan oleh para ahli terpilih.

- 3) Model pembelajaran memiliki tujuan atau misi pendidikan yang spesifik dan terarah.
- 4) Model pembelajaran terdiri atas beberapa komponen, yaitu (a) urutan langkah-langkah pembelajaran; (b) adanya pedoman respon peserta didik; (c) lingkungan sosial; dan (d) adanya fasilitas pendukung.
- 5) Penerapan model pembelajaran menimbulkan dampak nyata terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- 6) Menyusun rencana pembelajaran sesuai dengan pedoman model pembelajaran yang dipilih oleh pendidik.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran memiliki ciri-ciri yang khas dan membedakannya dari strategi atau metode pembelajaran lainnya. Ciri-ciri tersebut meliputi adanya landasan teori yang jelas, tujuan pembelajaran yang spesifik dan terarah, serta langkah-langkah pembelajaran yang sistematis. Selain itu, model pembelajaran memperhatikan kondisi lingkungan, mengatur pola interaksi, serta didukung komponen pelaksanaan yang jelas.

c. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki berbagai jenis yang penting untuk diketahui dalam proses pembelajaran. Menurut Halijah, (2023, hlm. 231-236), jenis-jenis model pembelajaran tersebut antara lain sebagai berikut:

- 1) Model *Problem Based Learning* (PBL) model ini merangsang peserta didik untuk berpikir lebih kritis dan mendalam ketika mempelajari suatu materi maupun saat dihadapkan pada permasalahan.
- 2) Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pembelajaran ini berpusat pada peserta didik dan berlandaskan prinsip konstruktivisme dalam memahami materi tertentu.
- 3) Model Pembelajaran Kooperatif merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam kelompok-kelompok kecil untuk bekerja sama dalam mencapai dan menetapkan tujuan bersama.
- 4) Model Pembelajaran *Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang menyajikan masalah sebagai konteks belajar.

Adapun jenis-jenis model pembelajaran yang dikemukakan oleh Salhuteru dkk., (2023, hlm. 540-546), sebagai berikut:

- 1) Model *Problem Based Learning* (PBL), merupakan model pembelajaran yang menekankan pada proses pemecahan masalah serta penerapan konsep dalam situasi nyata.
- 2) Model *Project Based Learning*, merupakan model yang berpusat pada peserta didik dan direkomendasikan untuk diterapkan karena mendorong keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 3) *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang mendorong peserta didik belajar secara aktif dan kreatif dengan menemukan, menyelidiki, mengolah, serta menyimpulkan materi secara mandiri.
- 4) *Inquiry Learning* adalah model pembelajaran yang menempatkan peserta didik pada situasi tertentu untuk melakukan eksperimen secara mandiri, sehingga mereka dapat berpikir kritis serta mencari dan menemukan jawaban atas masalah yang dihadapi.
- 5) Model pembelajaran kooperatif yaitu model yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama.
- 6) Model pembelajaran *problem solving* adalah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kepada peserta didik sebagai konteks belajar untuk melatih berpikir kritis.
- 7) Model pembelajaran berdiferensiasi merupakan rangkaian keputusan yang logis dan berdasarkan pertimbangan yang wajar oleh pendidik, dengan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

Beberapa jenis model pembelajaran menurut Afriana, (2023, hlm. 74-78), yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar antara lain:

- 1) Model *Problem Based Learning* (PBL), yaitu pembelajaran yang menggunakan masalah nyata untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah secara individu maupun kelompok.
- 2) Model Interaksi Sosial, yang menitikberatkan pada proses kerja sama dan interaksi antarindividu dalam kelompok.
- 3) Model Perilaku (*Behavioral Model*), berlandaskan teori behavioristik, bertujuan membentuk perilaku peserta didik.

- 4) Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*), yaitu pembelajaran di mana pendidik menyampaikan materi atau keterampilan secara langsung kepada peserta didik.
- 5) Model Pemrosesan Informasi, yang menekankan pada aktivitas mental peserta didik dalam mengolah informasi dan melatih kemampuan berpikir melalui pemecahan masalah.
- 6) Model Pribadi (*Personal Model*), yaitu pembelajaran yang berfokus pada perkembangan individu dengan menyesuaikan materi pada minat, pengalaman, dan perkembangan peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beragam jenis model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar lebih efektif, seperti model *inquiry*, kooperatif, *Problem Based Learning*, model interaksi sosial, dan lainnya. Setiap model memiliki karakteristik dan strategi berbeda sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran. Dalam penelitian ini, model yang akan digunakan adalah model pembelajaran kooperatif.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model belajar secara berkelompok yang dilaksanakan berdasarkan aturan tertentu, dalam penerapannya, model ini menuntut adanya kontribusi aktif dan kerja sama antar anggota kelompok guna meningkatkan kinerja peserta didik selama proses pembelajaran (Khoirinnisa, 2023, hlm. 3). Sejalan dengan pendapat Zahara dkk., (2023, hlm. 58) mengatakan model kooperatif adalah serangkaian aktivitas belajar yang dilakukan oleh peserta didik secara berkelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang efektif dengan membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil agar dapat bekerja sama, berinteraksi, dan saling bertukar gagasan selama proses pembelajaran berlangsung (Mukhtar, 2023, hlm. 166). Model pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan pembelajaran yang dirancang secara sadar untuk mendorong interaksi saling berbagi dan

saling membantu antar peserta didik, melalui kerja sama dalam kelompok, (Suryana & Aqilah, 2022, hlm. 36). Sejalan dengan pendapat Fahriana dkk., (2025, hlm. 821), mengatakan model pembelajaran kooperatif adalah model yang mendorong peserta didik bekerja kelompok untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus mengembangkan sikap saling membantu dalam berbagai situasi sosial.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil. Model ini dirancang terstruktur dengan aturan tertentu sehingga setiap anggota kelompok dituntut berkontribusi aktif, saling berinteraksi, bertukar gagasan, dan saling membantu. Melalui kolaborasi tersebut, pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan efektivitas belajar.

b. Jenis-Jenis Model Pembelajaran Kooperatif

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat tipe yang tetap berlandaskan pada prinsip kerja sama antar peserta didik. Menurut Tabrani & Amin, (2023, hlm. 206-208), jenis-jenis model pembelajaran kooperatif tersebut antara lain sebagai berikut:

- 1) *Student Teams Achievement Division* (STAD), yaitu model yang mendorong peserta didik saling membantu untuk menguasai materi.
- 2) *Jigsaw*, yaitu pembelajaran kerja sama di mana setiap peserta didik saling melengkapi untuk mencapai tujuan bersama.
- 3) *Group Investigation* (GI), yaitu tipe kooperatif yang menekankan kegiatan analisis dan pemecahan masalah melalui kerja sama.
- 4) *Make a match*, merupakan pembelajaran dengan mencari pasangan kartu soal dan jawaban dalam batas waktu tertentu.
- 5) *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu model pembelajaran di mana peserta didik mengikuti permainan akademik bersama tim lain untuk mengumpulkan skor bagi kelompoknya.
- 6) *Team Assisted Individualization* (TAI), yaitu pembelajaran yang menekankan bantuan individu dalam kelompok, di mana peserta didik belajar materi secara mandiri untuk mengatasi kesulitan belajarnya.

- 7) *Student Facilitator and Explaining* (SFE), merupakan model pembelajaran yang melatih peserta didik mempresentasikan dan menjelaskan ide kepada teman sekelasnya.

Adapun jenis-jenis model pembelajaran kooperatif menurut Rahmadhani dkk., (2024, hlm. 41), sebagai berikut:

- 1) *Think Pair Share* (TPS) adalah pembelajaran kooperatif yang memengaruhi pola interaksi peserta didik, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlebih dahulu memikirkan jawaban atas pertanyaan atau permasalahan yang diajukan oleh pendidik sebelum berdiskusi dengan pasangan dan berbagi hasilnya.
- 2) *Group Investigation* (GI) merupakan pembelajaran yang menekankan keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam menemukan sendiri materi atau informasi yang akan dipelajari melalui berbagai sumber yang tersedia, seperti buku Pelajaran maupun internet.
- 3) *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah pembelajaran di mana peserta didik dalam kelompok menggunakan lembar kerja dan saling berdiskusi untuk memahami materi, setelah itu, peserta didik mengerjakan tes secara individu tanpa saling membantu.
- 4) *Jigsaw* merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok belajar heterogen dengan penerapan dua struktur kelompok, yaitu kelompok asal dan kelompok ahli.
- 5) *Team Games Tournament* (TGT) adalah bentuk pembelajaran kooperatif yang menerapkan turnamen akademik melalui kuis serta sistem skor individu.

Sejalan dengan pendapat Hasanah & Himami, (2021, 7-9), menyebutkan ada beberapa tipe pembelajaran kooperatif, yang akan dijelaskan sebagai berikut:

- 1) *Student Team Achievement Division* (STAD), di mana pendidik menyajikan materi baru setiap minggu secara verbal atau tertulis, kemudian peserta didik belajar dalam kelompok.
- 2) *Group Investigation* (GI), adalah model yang menekankan pada kebebasan dan kontrol peserta didik dalam proses belajar.

- 3) *Team Games Tournament*, tipe kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan semua peserta didik secara setara, serta mengandung unsur permainan dan turnamen akademik.
- 4) Tipe Struktural, menggunakan struktur khusus untuk mengatur interaksi peserta didik, mendorong kerja sama dalam kelompok kecil, serta menekankan penghargaan kooperatif dari pada individu.
- 5) *Jigsaw*, model pembelajaran di mana peserta didik bekerja dalam tim heterogen, mempelajari materi per topik, lalu bertemu dalam kelompok ahli untuk membahasnya. Selanjutnya mereka kembali ke tim asal untuk mengerjakan materi kepada anggota kelompoknya.
- 6) *Two Stay-Two Stray*, adalah teknik pembelajaran yang memungkinkan peserta didik membagikan informasi dengan kelompok lain, melalui pertukaran pengetahuan dan pengalaman antar kelompok.

Berdasarkan berbagai jenis kooperatif di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif terdiri atas berbagai tipe seperti, *jigsaw*, *Team Games Tournament*, *Group Investigation*, *Make a Match*, *Student Facilitator and Explaining* (SFE), *Team Assisted Individualization* (TAI), *Two Stay-Two Stray*, dan lainnya. Meskipun memiliki langkah yang berbeda, seluruh tipe bertujuan meningkatkan kerja sama dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, model yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan adalah model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

3. Model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang dikemas dalam bentuk permainan, dengan peserta didik bekerja dalam kelompok dan mengikuti turnamen akademik (Yuliawati, 2021, hlm. 359). Sedangkan menurut Buhari, (2023, hlm. 62), mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah model yang mendorong kemandirian peserta didik dalam belajar, sekaligus meningkatkan kemampuan mereka untuk bekerja sama, berkomunikasi dalam diskusi kelompok, dan

memaksimalkan partisipasi dalam pembelajaran. Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model yang dirancang untuk melibatkan peserta didik dalam mempelajari dan memahami materi melalui kegiatan turnamen akademik (Masringgit, 2024, hlm. 3).

Menurut pendapat Ummah & Mutaqin, (2023, hlm. 303), mengatakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah model yang melibatkan semua peserta didik tanpa membedakan status, mengandung unsur permainan dan turnamen, serta mendorong peserta didik saling menjadi tutor sebaya. Diperkuat oleh pendapat Nabila dkk., (2022, hlm. 44), model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang menggunakan kelompok heterogen yang beranggotakan 5-6 peserta didik dan melibatkan kegiatan turnamen dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan berbagai definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah model yang menggabungkan permainan dan turnamen akademik, mendorong partisipasi aktif seluruh peserta didik, serta meningkatkan kemandirian belajar, kerja sama, komunikasi dan peran peserta didik sebagai tutor sebaya sehingga efektif dalam memaksimalkan keterlibatan dan pemahaman materi secara menyeluruh dan berkelanjutan.

b. Karakteristik Model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menurut Nazili dkk., (2024, hlm. 2165) memiliki karakteristik yang terdiri atas lima komponen pokok, yaitu:

- 1) Pembelajaran diawali dengan penyampaian materi oleh pendidik melalui presentasi kelas, peserta didik harus memperhatikan pendidik dengan seksama, karena skor permainan memengaruhi hasil tim.
- 2) Peserta didik dibagi ke dalam kelompok yang beranggotakan 4-5 orang dengan kemampuan akademik dan jenis kelamin yang beragam.
- 3) Model ini didasarkan pada permainan berisi pertanyaan untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

- 4) Pada model ini, memiliki unsur turnamen yang dilaksanakan secara berkala setelah kegiatan pembelajaran dan diskusi kelompok selesai.
- 5) Pendidik memberi penghargaan kepada tim dengan mengumumkan kelompok terbaik, dan kelompok yang memenuhi standar kriteria skor yang telah ditetapkan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa karakteristik, menurut Elvianis dkk., (2022, hlm. 11), antara lain:

- 1) Peserta didik belajar dalam kelompok kecil, diikuti dengan kegiatan permainan yang diselenggarakan dalam bentuk turnamen akademik.
- 2) Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) juga melibatkan unsur pemberian penghargaan kepada kelompok berdasarkan skor hasil yang diperoleh peserta didik.

Sedangkan menurut Cahyani & Fadlillah, (2024, hlm. 136) karakteristik model *Team Games Tournament* (TGT) antara lain:

- 1) Model ini menekankan adanya permainan sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam belajar.
- 2) Adanya turnamen sebagai bentuk kompetisi akademik yang dilakukan secara sehat antar anggota dari kelompok yang berbeda.
- 3) Pembelajaran ini menuntut peserta didik bekerja dalam kelompok kecil yang heterogen untuk saling membantu memahami materi.
- 4) Memberikan penghargaan kelompok berdasarkan akumulasi skor yang diperoleh dari hasil permainan dan turnamen.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki karakteristik yang memadukan kerja sama kelompok, pelaksanaan *games* yang berisi pertanyaan akademik, serta turnamen yang dilakukan untuk menguji pemahaman peserta didik. Selain itu, model ini memberikan penghargaan kepada kelompok berdasarkan perolehan skor sebagai bentuk apresiasi terhadap kerja sama dan pencapaian belajar peserta didik. Karakteristik tersebut menjadikan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran tentunya memiliki berbagai kelebihan, namun juga tidak terlepas dari kelemahan. Adapun uraian mengenai kelebihan dan kelemahan model tersebut sebagai berikut:

a) Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan, termasuk model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menurut Saputra, (2023, hlm. 90) memiliki sejumlah kelebihan, antara lain:

- 1) Melibatkan seluruh peserta didik tanpa membedakan latar belakang, kemampuan akademik, jenis kelamin, maupun suku.
- 2) Model ini mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berperan sebagai tutor sebaya.
- 4) Memadukan unsur permainan, turnamen akademik, dan pemberian penghargaan sehingga membantu peserta didik memahami materi sekaligus menumbuhkan sikap tanggung jawab, kerja sama, persaingan yang sehat, dan partisipasi aktif.

Menurut Khoiruddin, (2024, hlm. 85), model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa kelebihan, yaitu dapat mendorong keaktifan serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik, memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik, menumbuhkan sikap saling menerima perbedaan, toleransi, dan kemampuan bersosialisasi antar peserta didik, serta mengoptimalkan waktu belajar sehingga pemahaman materi tetap maksimal.

Sejalan dengan pendapat Toifur & Kurniawan, (2022, hlm. 149) dalam penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terdapat beberapa kelebihan yaitu:

- 1) Model ini dapat memanfaatkan waktu secara lebih efektif, terutama untuk kegiatan yang melibatkan aktivitas gerak, serta membantu peserta didik menguasai materi meskipun dalam waktu terbatas.

- 2) Mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses belajar dan dapat menumbuhkan sikap kerja sama yang baik.
- 3) Melatih kemampuan bersosialisasi antar peserta didik, serta dapat meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki berbagai kelebihan yang mendukung efektivitas proses pembelajaran. Model ini mampu melibatkan seluruh peserta didik, mendorong keaktifan, kerja sama, toleransi, dan kemampuan bersosialisasi, serta memadukan unsur permainan dan turnamen akademik yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.

- b) Di samping berbagai kelebihannya, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) juga memiliki beberapa kelemahan, antara lain sebagai berikut:

Menurut Kharisma, (2024, hlm. 2753), kelemahan dalam penerapan model ini antara lain:

- 1) Model ini memerlukan persiapan yang matang sebelum pelaksanaan.
- 2) Membutuhkan alokasi waktu yang relatif panjang karena terdapat beberapa tahapan kegiatan yang harus dilaksanakan.
- 3) Materi pembelajaran harus dipilih secara selektif agar sesuai dengan model pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

Selanjutnya menurut Hanifa, (2023, hlm. 119), mengatakan kelemahan yang terdapat pada model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) antara lain:

- 1) Keterbatasan waktu sering menjadi kendala sehingga proses pembelajaran kurang optimal dan efektif.
- 2) Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berpotensi menimbulkan suasana yang kurang kondusif apabila guru tidak mampu mengelola kelas dengan baik.
- 3) Dalam pelaksanaannya, tidak semua peserta didik aktif dalam berpartisipasi atau menyampaikan pendapat saat kegiatan pembelajaran berlangsung secara maksimal.

Adapun menurut pendapat Toifur & Kurniawan, (2022, 149), dalam penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terdapat beberapa kelemahan, yaitu kesulitan dalam membentuk kelompok yang heterogen berdasarkan perbedaan kemampuan akademik peserta didik, serta adanya peserta didik berkemampuan tinggi yang kurang bersedia berbagi pengetahuan dengan anggota kelompok lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki kelemahan yaitu keterbatasan waktu, kesulitan membentuk kelompok heterogen, partisipasi peserta didik yang tidak merata, serta menumbuhkan persiapan dan pengelolaan kelas yang matang agar pembelajaran tetap efektif dan mencapai hasil belajar yang optimal, namun tetap dapat diatasi dengan perencanaan yang baik.

d. Langkah-langkah model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Menurut Husni dkk., (2023, hlm. 31), langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) meliputi lima tahapan, yaitu:

- 1) Penyajian kelas (*Class Presentasion*), pada tahap ini pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik melalui ceramah, atau diskusi, untuk memberikan pemahaman awal.
- 2) Belajar kelompok (*Team Study*), peserta didik dibagi ke dalam kelompok beranggotakan 4-5 orang yang bersifat heterogeny dari segi kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang.
- 3) Permainan (*Games*), berisi pertanyaan yang dirancang untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.
- 4) Turnamen (*Tournament*), dilaksanakan setelah kegiatan belajar kelompok selesai, untuk menguji pemahaman terhadap materi.
- 5) Penghargaan kelompok (*Team Recognition*), pendidik mengumumkan hasil perolehan skor dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang memenuhi kriteria, seperti sertifikat atau hadiah tertentu.

Menurut Syadfia & Firdaus, (2025, hlm. 533), menjelaskan terdapat langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang perlu diperhatikan, yaitu:

- 1) Pendidik membagi peserta didik ke dalam kelompok yang bersifat heterogen dengan jumlah anggota antara 3 sampai 5 orang.
- 2) Pendidik mempersiapkan materi pembelajaran serta menentukan anggota setiap tim untuk menyelesaikan lembar kerja.
- 3) Peserta didik mengikuti permainan turnamen yang disusun berdasarkan tingkat kemampuan yang homogen.
- 4) Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.
- 5) Peserta didik mengerjakan kuis secara individu untuk mengukur tingkat pencapaian dan keberhasilan belajar masing-masing.
- 6) Penghargaan kelompok (*Team Recognition*), pendidik mengumumkan hasil perolehan skor dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang memenuhi kriteria, seperti sertifikat atau hadiah tertentu.

Sedangkan menurut pendapat Buhari, (2023, hlm. 62), model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Pendidik mengajar dan menyampaikan materi Pelajaran, memberikan penjelasan awal agar peserta didik memahami konsep dasar
- 2) Kegiatan belajar tim, di mana peserta didik mengerjakan LKPD dalam tim untuk menyelesaikan materi yang telah dipelajari.
- 3) Turnamen, yaitu peserta didik mengikuti permainan akademik di meja-meja turnamen yang terdiri dari tiga anggota dengan kemampuan serupa, untuk menguji pemahaman.
- 4) Penghargaan tim, yaitu penilaian tim berdasarkan skor individu anggotanya dalam turnamen, yang kemudian dipublikasikan sebagai bentuk penghargaan bagi tim yang mencapai prestasi terbaik.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki langkah-langkah yang sistematis: pendidik menyampaikan materi, peserta

didik bekerja dalam kelompok heterogen, setelah itu, peserta didik mengikuti permainan dan turnamen akademik sesuai kemampuan, lalu pendidik memberikan penghargaan berdasarkan skor. Dengan tahapan tersebut model ini tidak hanya berfokus pada hasil akademik tetapi juga menguatkan kolaborasi, tanggung jawab, dan motivasi belajar.

e. Manfaat model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memberikan berbagai manfaat dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Harjuna, (2024, hlm. 3), mengatakan bahwa model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) Mewujudkan lingkungan belajar yang kondusif dan harmonis, serta menciptakan suasana belajar yang inklusif.
- 2) Membiasakan peserta didik untuk menghormati berbagai pendapat dan sudut pandang dalam kelompok secara positif.
- 3) Membuat peserta didik merasa dihargai dan memiliki peran penting dalam kelompoknya, sehingga meningkatkan rasa percaya diri dan keterlibatan aktif, dan motivasi belajar secara keseluruhan.
- 4) Membantu membentuk karakter positif, menanamkan sikap toleransi, serta memperkuat kerja sama antar peserta didik.

Adapun menurut Syadfia & Firdaus, (2025, hlm. 534), manfaat dari model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) antara lain:

- 1) Peserta didik menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam pembelajaran.
- 2) Pendidik dapat memberikan keleluasaan dalam kegiatan pembelajaran, serta memungkinkan berperan lebih aktif dalam proses belajar di kelas pendidik tidak lagi memegang peran penuh.

Sedangkan menurut Purnomo dkk., (2021, hlm. 40), manfaat penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) antara lain sebagai berikut:

- 1) Melatih kemampuan peserta didik dalam mempresentasikan atau menyampaikan pendapat secara jelas dan percaya diri.
- 2) Mendapat respon positif dan mudah diterima oleh peserta didik, serta menumbuhkan sikap saling menghargai pendapat antar kelompok.

- 3) Dapat disajikan sebagai alternatif model pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memberikan manfaat dalam pembelajaran. Model ini meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik, serta mengembangkan keterampilan sosial, sikap saling menghargai, toleransi, serta kemampuan menyampaikan pendapat. Selain itu, *Team Games Tournament* (TGT) menciptakan suasana belajar kondusif sehingga mendukung keberhasilan pembelajaran.

4. Model Kooperatif tipe *Make a Match*

a. Pengertian Model Kooperatif tipe *Make a Match*

Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang memberi peluang kepada peserta didik untuk bekerja sama sekaligus melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir mereka (Alvani dkk., 2024, hlm. 707). Menurut Iku dkk., (2025, hlm. 343), model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model yang digunakan pendidik selama kegiatan belajar, di mana peserta didik diminta untuk memasangkan kartu yang berisi jawaban dengan kartu yang berisi pertanyaan. Sejalan dengan pendapat Fuad & Maghribi, (2024, hlm. 34), mengatakan model kooperatif tipe *make a match* adalah model pembelajaran yang menekankan pada kegiatan mencari pasangan, di mana setiap peserta didik menerima satu kartu berisi pertanyaan atau jawaban dan harus segera menemukan kartu lain yang sesuai dengan miliknya.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan suatu strategi yang mampu meningkatkan kemampuan berinovasi peserta didik pada pembelajaran selanjutnya (Tafonao dkk., 2025, 12841). Adapun menurut pendapat Mukhlisin, (2021, hlm. 325), mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan suatu pendekatan belajar yang menekankan pada pengembangan keterampilan sosial, khususnya dalam hal kerja sama dan interaksi antar peserta didik, serta melatih kecepatan berpikir melalui aktivitas permainan menemukan pasangan kartu.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* adalah strategi pembelajaran kooperatif yang menggunakan aktivitas mencocokkan kartu untuk mengembangkan kemampuan berpikir cepat, kerja sama, dan interaksi antar peserta didik secara aktif dan menyenangkan.

b. Karakteristik Model Kooperatif tipe *Make a Match*

Karakteristik model kooperatif tipe *make a match* yaitu peserta didik ditugaskan untuk menemukan kartu pasangan yang berisi soal maupun jawaban sesuai dengan materi yang dipelajari (Alvani dkk., 2024, hlm. 707). Sedangkan menurut Bahri dkk., (2025, hlm. 54), ciri khas model kooperatif tipe *make a match* yaitu menitikberatkan pada kolaborasi serta keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar. Ciri-ciri model kooperatif tipe *make a match* lebih mengutamakan peserta didik untuk belajar sembari bermain, model ini diterapkan dengan cara peserta didik diarahkan mencari pasangan dari kartu yang dimiliki peserta didik lain (Chahyani, 2025, hlm. 25). Sejalan dengan pendapat Purba, (2024, hlm. 157), mengatakan bahwa karakteristik model kooperatif tipe *make a match* adalah dengan menyerahkan kartu soal dan kartu jawaban melalui kegiatan mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban.

Berdasarkan uraian karakteristik di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa karakteristik model kooperatif tipe *make a match* meliputi kolaborasi, keterlibatan aktif peserta didik, serta pembelajaran sambil bermain melalui kegiatan mencocokkan kartu soal dan jawaban.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif tipe *Make a Match*

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memberikan berbagai manfaat bagi peserta didik dan pendidik, meskipun masih terdapat beberapa keterbatasan dalam penerapannya. Berikut ini dipaparkan kelebihan dan kekurangan dari model tersebut:

a) Kelebihan Model Kooperatif tipe *Make a Match*

Keunggulan model pembelajaran *make a match* menurut Bahri dkk., (2025, hlm. 54), diantaranya:

- 1) Mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran,

- 2) Memperkokoh ingatan, serta memfasilitasi peserta didik dalam menghubungkan beragam ide yang dipelajari.
- 3) Model pembelajaran *make a match* juga dapat mendorong kemampuan analisis dan pemecahan masalah peserta didik.

Model kooperatif tipe *make a match* memiliki sejumlah keunggulan dalam proses pembelajaran menurut Sari, (2023, hlm. 365), antara lain sebagai berikut :

- 1) Model ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih bersemangat.
- 2) Model kooperatif tipe *make a match* dapat mendorong peserta didik untuk saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas.
- 3) Menumbuhkan sikap membantu dan kebersamaan peserta didik.

Menurut Tyas dkk., (2024, hlm. 80), keunggulan model kooperatif tipe *make a match* meliputi:

- 1) Peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar karena pendidik berperan sebagai pembimbing bukan pengarah utama.
- 2) Keterampilan berpikir kritis peserta didik terasah melalui proses mengenali dan menilai masalah pada kartu yang mereka peroleh.
- 3) Semangat dan minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran meningkat.
- 4) Kemampuan berinovasi peserta didik terdorong saat mereka mencari solusi atas permasalahan yang diberikan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki berbagai keunggulan dalam meningkatkan partisipasi dan antusiasme peserta didik, mendorong kerja sama, menumbuhkan sikap saling membantu, serta mengembangkan kemampuan berpikir, analisis, dan inovasi.

b) Kekurangan Model Kooperatif tipe *Make a Match*

Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menurut Suprianto, (2024, hlm. 234), antara lain:

- 1) Apabila model ini tidak direncanakan secara matang, banyak waktu pembelajaran yang terbuang dengan sia-sia.

- 2) Pada tahap awal penerapan, beberapa peserta didik mungkin merasa canggung atau enggan berpasangan dengan lawan jenis.
- 3) Jika pendidik tidak memberikan arahan yang jelas, peserta didik cenderung kurang fokus saat pasangan mereka melakukan presentasi.
- 4) Pendidik perlu bersikap teliti dan bijak saat memberikan konsekuensi kepada peserta didik yang tidak memperoleh pasangan.

Menurut Bahri dkk., (2025, hlm. 54), model kooperatif tipe *make a match* memiliki keterbatasan antara lain:

- 1) Lebih sesuai diterapkan pada materi yang bersifat konsep sederhana dan dapat dibagi menjadi beberapa bagian.
- 2) Kurang optimal jika digunakan untuk materi yang kompleks atau yang memerlukan pemahaman mendalam secara mandiri.

Kekurangan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menurut Mukhlisin, (2021, hlm. 327), di antaranya:

- 1) Kegiatan ini membutuhkan penghargaan dan pendampingan dari pendidik agar peserta didik dapat mengikuti dengan tepat.
- 2) Durasi aktivitas harus dikontrol agar peserta didik tidak terlalu lama bermain sehingga mengganggu jalannya pembelajaran.
- 3) Pendidik harus menyiapkan sarana dan perlengkapan secara lengkap.
- 4) Untuk kelas dengan jumlah peserta didik lebih dari 30 orang perkelas, pendidik perlu ekstra hati-hati dalam pelaksanaan pembelajaran.
- 5) Proses ini memerlukan waktu tambahan karena kartu-kartu harus dipersiapkan sebelum pembelajaran di mulai.

Berdasarkan berbagai uraian kekurangan di atas, dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *make a match* memiliki berbagai keterbatasan, antara lain memerlukan persiapan dan pengarahan pendidik yang cermat, pengelolaan waktu yang baik, serta kurang sesuai untuk materi kompleks atau kelas dengan jumlah yang banyak.

d. Langkah-langkah Model Kooperatif tipe *Make a Match*

Langkah-langkah model kooperatif tipe *make a match* menurut Oktavianingrum dkk., (2025, hlm. 346), sebagai berikut:

- 1) Menyediakan kartu yang memuat ringkasan materi.

- 2) Memberikan kartu kepada peserta didik yang dibagi menjadi dua kelompok berdasarkan jenis kelamin.
- 3) Peserta didik mempertimbangkan jawaban yang tepat dan mencari pasangan kartu yang sesuai.
- 4) Memberikan poin secara berurutan.
- 5) Mengulang permainan dengan kartu yang dari sebelumnya.
- 6) Menyimpulkan hasil pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Suprianto, (2024, hlm. 212), beberapa tahapan pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah sebagai berikut:

- 1) Pendidik menyiapkan kartu yang berisi soal, berisi jawaban, dan kartu penilai, di bagi ke dalam tiga kelompok.
- 2) Setiap peserta didik menerima satu kartu sesuai dengan kelompoknya.
- 3) Peserta didik menelaah isi kartu untuk memahami soal atau jawaban.
- 4) Peserta didik mencari pasangan kartu yang sesuai, sehingga soal dan jawaban dapat dipasangkan dengan benar.
- 5) Peserta didik yang berhasil mencocokkan kartu sebelum waktu habis mendapatkan poin, setiap kelompok berlomba-lomba menyelesaikan pasangan kartu agar memperoleh skor.
- 6) Kartu dikocok ulang untuk babak berikutnya agar setiap peserta didik mendapatkan kartubaru yang berbeda.
- 7) Pendidik menutup kegiatan dengan memberikan penilaian, umpan balik, dan motivasi kepada peserta didik.

Menurut Fuad & Maghribi, (2024, hlm. 33-34), langkah-langkah pelaksanaan model kooperatif tipe *make a match* adalah sebagai berikut:

- 1) Pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok.
- 2) Kelompok pertama membawa kartu pertanyaan, kelompok kedua membawa kartu jawaban, dan kelompok ketiga sebagai penilai.
- 3) Pendidik mengatur posisi masing-masing kelompok, sehingga kelompok pertanyaan dan jawaban saling berhadapan.
- 4) Setelah semua kelompok siap, pendidik membunyikan peluit sebagai tanda untuk mulai bergerak dan mencari pasangan kartu yang sesuai.

- 5) Hasil diskusi ditandai dengan terbentuknya pasangan antara anggota kelompok pertanyaan dan jawaban.
- 6) Pasangan yang telah terbentuk menunjukkan kartu kepada kelompok penilai, untuk diperiksa dan membacakan di depan kelas

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pelaksanaan model kooperatif tipe *make a match* melibatkan perencanaan materi, persiapan kartu, pemberian poin, pemantauan pendidik, pengulangan permainan, dan penutup dengan penilaian serta motivasi, yang bertujuan untuk melatih kerja sama, meningkatkan kreativitas, berpikir kritis, dan keterampilan sosial peserta didik.

5. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara jelas serta mampu menstimulasi peserta didik agar lebih efektif dalam belajar (Putri dkk., 2022, hlm. 316). Media pembelajaran merupakan sarana yang mampu menyampaikan pesan melalui berbagai cara, merangsang pikiran dan perasaan peserta didik, sehingga dapat mendukung terciptanya proses belajar yang efektif, menambah wawasan baru, dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran (Daniyati dkk., 2023, hlm.285). Menurut pendapat Rahman dkk., (2023, hlm. 10649), media pembelajaran merupakan sarana yang memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi.

Media pembelajaran adalah alat seperti buku, film, atau rekaman yang dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan tujuan meningkatkan partisipasi dan efektivitas belajar peserta didik secara optimal (Agustin dkk., 2025, hlm. 401). Sedangkan menurut Ardi & Dessty, (2023, hlm. 3), media pembelajaran merupakan salah satu bentuk strategi pembelajaran yang menerapkan pendekatan belajar melalui permainan. Pendapat tersebut di perkuat oleh Nurhidayati dkk., (2023, hlm. 101), yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar yang dimanfaatkan pendidik untuk memperluas wawasan dan pemahaman peserta didik secara menyeluruh.

Berdasarkan definisi di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi secara jelas dan menarik. Media ini menstimulasi pikiran serta perasaan peserta didik serta meningkatkan partisipasi dan efektivitas belajar. Dengan demikian, media pembelajaran berperan penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran memiliki ciri-ciri tersendiri, ada 3 ciri media yang menjadi alasan pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran menurut Subay, (2024, hlm. 45), adalah sebagai berikut:

- 1) Media dengan ciri distribusif, media dapat menyampaikan objek atau peristiwa kepada peserta didik secara bersamaan, meskipun terpisah ruang, dengan pengalaman yang relatif sama.
- 2) Media dengan ciri fiksatif, media memiliki kemampuan untuk menyimpan, merekam, merekonstruksi, dan melestarikan suatu peristiwa sehingga dapat ditampilkan kapan saja.
- 3) Media dengan ciri manipulatif, media memungkinkan suatu peristiwa yang berlangsung lama disajikan dalam waktu singkat, atau sebaliknya diperlambat/dipercepat (misalnya melalui rekaman video atau *timelapse*), sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Sedangkan menurut Syarifuddin & Utari, (2022, hlm. 34), ciri-ciri dari media pembelajaran, yaitu:

- 1) Media memiliki wujud fisik yang dapat diamati dan dimanipulasi oleh peserta didik selama proses pembelajaran.
- 2) Mendorong interaksi antara peserta didik dengan media maupun materi pembelajaran.
- 3) Dapat digunakan berulang kali (*reusable*) tanpa mengurangi fungsi dan kualitasnya.
- 4) Media bersifat edukatif untuk mempermudah pemahaman materi, eksploratif dengan memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi materi, serta replikatif, yaitu dapat menjadi replika atau tiruan dari konsep yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Adapun ciri-ciri umum media pembelajaran menurut Ismail & Alexandro, (2021, hlm. 40), berbagai aspek adalah sebagai berikut:

- 1) Media harus dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati sehingga peserta didik dapat memanfaatkan panca indera dalam proses belajar.
- 2) Media harus dapat dikendalikan oleh pengguna, baik pendidik maupun peserta didik dan memiliki sifat khusus yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.
- 3) Pemilihan media juga disesuaikan dengan biaya, lingkup sasaran, serta kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas belajar. Media membantu menyampaikan materi secara lebih jelas serta menarik perhatian peserta didik sehingga meningkatkan minat belajar. Media dapat berupa unsur visual, audio, atau kombinasi keduanya untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran, menurut Parinduri dkk., (2022, hlm. 67), media pembelajaran memiliki beberapa jenis, di antaranya sebagai berikut:

- 1) E-Learning adalah media pembelajaran berbasis elektronik yang memanfaatkan komputer atau perangkat lain yang terhubung jaringan atau internet secara daring, misalnya pembelajaran berbasis website, dan *mobile learning (m-learning)*.
- 2) Multimedia Interaktif adalah media pembelajaran berbasis multimedia dengan fitur kontrol, sehingga memungkinkan interaksi dan terjadi umpan balik antara sistem dengan peserta didik.
- 3) Media Audio merupakan media berbasis suara yang sesuai untuk peserta didik dengan gaya belajar auditori, contohnya radio, CD/DVD, MP3, dan game berbasis suara.
- 4) Media Audio Visual media yang menyajikan unsur suara dan gambar secara bersamaan sehingga dapat didengar dan dilihat secara bersamaan oleh peserta didik.

- 5) Media Cetak media berbentuk teks, gambar, atau ilustrasi untuk menyampaikan materi pembelajaran secara tertulis. Jenisnya meliputi media cetak lepas dan media cetak panjang
- 6) Media Realita media berupa benda nyata di lingkungan sekitar, seperti tumbuhan, batu atau objek alam lain, yang digunakan secara langsung.

Secara umum, terdapat 4 jenis media yang sering digunakan dalam pembelajaran menurut Maulidina dkk., (2023, hlm. 111), yaitu:

- 1) Media Visual merupakan sarana belajar yang dapat dilihat dengan indera penglihatan, seperti foto, gambar, diagram, dan tabel.
- 2) Media Audio yaitu media yang mengandalkan unsur suara atau pendengaran dalam penyampaian informasi.
- 3) Media Audio Visual merupakan media yang menggabungkan suara dan gambar, merangsang indera pendengaran dan penglihatan, untuk memperkuat pemahaman dan ketertarikan peserta didik.
- 4) Multimedia merupakan kombinasi berbagai bentuk media seperti teks, suara, video, dan animasi dalam satu program berbasis komputer yang membuat pembelajaran interaktif, komunikatif, dan menarik.

Sedangkan menurut Aisyah, (2021, hlm. 16), beberapa jenis media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar antara lain:

- 1) Media Grafis (Visual Diam) media ini paling sering digunakan dalam pembelajaran karena mudah dan praktis. Contohnya meliputi gambar atau foto, sketsa, poster, peta, globe, papan flannel, dan papan buletin.
- 2) Media Proyeksi Diam media ini menampilkan rangsangan visual seperti media grafis, namun menggunakan alat proyeksi. Contohnya antara lain slide (film bingkai), dan film strip.
- 3) Media Audio menyampaikan pesan berupa suara yang merangsang pikiran dan perasaan pendengar sehingga mendorong proses belajar. Contohnya radio, alat perekam pita magnetik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terdiri atas berbagai jenis, seperti media visual, audio visual, dan sebagainya. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan media visual untuk membantu peserta didik memahami materi yaitu media *flashcard*.

6. Media *Flashcard*

a. Pengertian media *Flashcard*

Media *flashcard* atau kartu kilat merupakan kartu bergambar yang disertai dengan tulisan, gambar-gambar pada *flashcard* biasanya disusun dalam kelompok tertentu, seperti seri hewan, buah-buahan, bentuk dan angka, huruf, serta kategori lainnya (Jannah & Zuhroh, 2022, hlm. 60). Adapun menurut Sinaga & Ginting, (2023, hlm. 90), media *flashcard* adalah media pembelajaran berupa kartu bergambar yang bersifat praktis dan mudah digunakan untuk mendukung pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, terutama dalam membantu penyampaian materi kepada peserta didik. Sejalan dengan pendapat Rahayu, (2023, hlm. 45), mengatakan bahwa media *flashcard* merupakan media visual berbentuk kartu yang memuat gambar atau teks untuk membantu mengarahkan peserta didik pada materi yang dipelajari, sehingga dapat mempercepat pemahaman serta memperkuat daya ingat mereka.

Media *flashcard* adalah kartu yang memadukan gambar dan teks, di mana gambar berfungsi sebagai sumber informasi sedangkan teks memberikan penjelasan terkait gambar tersebut (Utami, 2025, hlm. 274). Sementara itu, menurut Ulya & Fauzi, (2024, hlm. 2081), media *flashcard* merupakan kartu berukuran kecil yang memuat teks, gambar, atau teks untuk membantu mengarahkan serta mengingat materi yang berkaitan dengan gambar, setiap gambar pada *flashcard* biasanya dilengkapi dengan keterangan sebagai penjelasan dari pesan yang disampaikan.

Berdasarkan berbagai definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* merupakan kartu pembelajaran yang memadukan gambar dengan teks atau gambar serta bersifat praktis dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media *flashcard* membantu peserta didik dalam memahami materi, memperkuat daya ingat, serta memudahkan pendidik dalam menyampaikan informasi secara jelas dan sistematis kepada peserta didik. Umumnya, setiap gambar pada *flashcard* dilengkapi dengan keterangan atau teks penjelas untuk memperjelas pesan yang disampaikan secara sederhana dan efektif.

b. Karakteristik Media *Flashcard*

Media *flashcard* memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari media lain, beberapa karakteristik menurut Rahayu, (2023, hlm. 43), yaitu:

- 1) Memiliki dua sisi, depan dan belakang, satu sisi memuat gambar atau simbol, sisi lain berisi penjelasan, keterangan, jawaban, atau uraian.
- 2) Desainnya sederhana, praktis, dan mudah di buat, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.
- 3) Berbentuk kartu bergambar yang digunakan secara efektif dalam pembelajaran, seperti kuis atau permainan edukatif.

Sedangkan menurut Auliah dkk., (2024, hlm. 103), karakteristik media *flashcard* sebagai berikut:

- 1) Indikator warna huruf yang kontras, sehingga tulisan mudah terlihat dan dibaca oleh peserta didik dari jarak tertentu.
- 2) Memiliki warna yang cerah dengan latar belakang polos, sehingga menarik perhatian peserta didik dan meminimalkan gangguan visual.
- 3) Menampilkan huruf dengan ukuran cukup besar, agar peserta didik dapat membaca materi dengan mudah dan memahami isi *flashcard*.

Sejalan dengan pendapat Jannah & Zuhroh, (2022, hlm. 61), karakteristik media *flashcard* meliputi:

- 1) Media *flashcard* menggunakan warna yang cerah dengan latar polos dan kontras terhadap warna huruf, sehingga memudahkan perhatian dan fokus peserta didik.
- 2) Media *flashcard* memuat huruf dengan ukuran yang cukup besar agar mudah dibaca dan menampilkan gambar yang sesuai dengan materi yang diajarkan.
- 3) Umumnya digunakan untuk kelompok kecil, sekitar 25 orang.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* berupa kartu dua sisi yang memuat gambar atau simbol serta penjelasan. Desainnya sederhana, praktis, dan mudah dibuat, dan menggunakan warna serta ukuran huruf yang mudah dibaca. Selain itu, *flashcard* efektif digunakan dalam kelompok kecil untuk pembelajaran.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flashcard*

Media pembelajaran berupa *flashcard* memiliki kelebihan dalam mempermudah pemahaman konsep, namun juga memiliki kekurangan dalam penerapannya. Adapun kelebihan dan kekurangan penggunaan *flashcard* dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) Kelebihan media *flashcard* yang dapat mendukung efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran sebagai berikut:

Beberapa kelebihan media *flashcard* menurut Anantasmara & Muwakhidah, (2022, 160), di antaranya:

- 1) Praktis digunakan dan mudah dibawa karena bentuknya ringan dan ringkas sehingga mudah dibawa ke mana saja.
- 2) Dilengkapi penjelasan singkat, sehingga membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih cepat dan jelas.
- 3) Terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pengetahuan peserta didik saat pembelajaran.
- 4) Memiliki tampilan yang menarik dengan kombinasi warna dan gambar yang dirancang sedemikian rupa.

Menurut Auliah dkk., (2024, hlm. 103), media *flashcard* memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

- 1) Media ini praktis dalam pembuatan dan pengguna serta mudah dibawa karena ukurannya kecil, sehingga dapat dimanfaatkan untuk belajar.
- 2) Media *flashcard* mudah diingat karena dilengkapi gambar-gambar menarik yang mampu memusatkan perhatian peserta didik.
- 3) Media ini juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan motivasi peserta didik.

Sejalan dengan pendapat Ulya & Fauzi, (2024, hlm. 2082), beberapa kelebihan media *flashcard* antara lain sebagai berikut:

- 1) Ukurannya yang kecil membuat *flashcard* mudah dibawa dan digunakan di mana saja, baik di dalam maupun di luar kelas.
- 2) Media ini dapat digunakan melalui berbagai permainan, seperti mencari atau mencocokkan kartu, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sekaligus melatih kemampuan kognitif.

- 3) Praktis dalam pembuatan dan penggunaan, tidak memerlukan listrik, serta mudah disimpan kembali setelah digunakan.
- 4) Kombinasi gambar dan teks pada *flashcard* memudahkan peserta didik mengingat konsep atau nama benda dengan lebih cepat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* memiliki berbagai kelebihan, terutama dari segi kepraktisan dan kemudahan penggunaan. Selain itu, desainnya yang menarik mampu meningkatkan pemahaman, memperkuat daya ingat, menumbuhkan motivasi belajar, menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

- b) Selain kelebihan, media *flashcard* juga memiliki kekurangan

Berikut beberapa kekurangan menurut Anantasmara & Muwakhidah, (2022, hlm. 160), yaitu:

- 1) Media *flashcard* rentan hilang atau sobek apabila tidak disimpan dengan baik, sehingga memerlukan perawatan, penyimpanan yang rapi dan penggunaan yang hati-hati.
- 2) Ukuran tulisan pada kartu terbatas, sehingga tidak dapat dibuat terlalu besar dan informasi yang disampaikan harus disajikan secara singkat.
- 3) Media ini mudah rusak, terutama jika terkena air atau digunakan secara berulang tanpa perlindungan yang memadai.

Menurut Jannah & Zuhroh, (2022, hlm. 61), media *flashcard* memiliki kekurangan, yaitu:

- 1) Hanya menekankan pada indera penglihatan.
- 2) Gambar yang terlalu rumit kurang efektif digunakan pembelajaran.
- 3) Ukurannya kecil sehingga kurang sesuai untuk kelompok besar.

Sejalan dengan pendapat Aulia dkk., (2025, hlm. 172), kekurangan media *flashcard*, diantaranya:

- 1) Media *flashcard* hanya menekankan indera penglihatan, sehingga kurang efektif untuk menjelaskan benda atau materi yang kompleks.
- 2) Media *flashcard* kurang cocok digunakan pada kelompok besar. Oleh karena itu, pendidik perlu mempertimbangkan penggunaanya agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kondisi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Kekurangan tersebut meliputi ketahanan fisik yang mudah rusak atau hilang, ukuran kartu serta ukuran kartu dan tulisan yang terbatas, sehingga kurang optimal untuk menjelaskan materi yang kompleks. Oleh karena itu, pendidik perlu menyesuaikan penggunaan media *flashcard* dengan tujuan, materi, dan kondisi pembelajaran agar tetap efektif dan tepat sasaran dan mudah dipahami peserta didik.

d. Langkah-langkah Media *Flashcard*

Penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran dilakukan melalui beberapa langkah. Langkah-langkah penggunaan media *flashcard* menurut Musyadad dkk., (2024, hlm. 92), antara lain:

- 1) Pendidik berdiri di depan kelas dengan jarak sekitar 1-1,5 dari peserta didik, sehingga seluruh peserta didik dapat melihat kartu dengan jelas.
- 2) Siapkan kartu dari satu materi, susun bertumpuk, dan pegang dengan tangan kiri setinggi dada dengan gambar menghadap peserta didik.
- 3) Tampilkan kartu bergambar dengan mengambil kartu paling belakang lalu memindahkannya ke depan sambil menyebutkan nama gambar.
- 4) Selanjutnya, balik kartu sehingga sisi tulisan menghadap ke depan, sambil kembali mengucapkan kata yang sama secara jelas dan cepat.
- 5) Ambil kartu berikutnya dari bagian paling belakang, kemudian lakukan langkah yang sama seperti sebelumnya.
- 6) Setelah semua kartu diperlihatkan, sebutkan kembali gambar secara cepat, bagikan kartu kepada peserta didik untuk di amati langsung.
- 7) Minta peserta didik memperlihatkan kartu kepada temannya secara bergiliran agar semua peserta didik dapat melihat kembali isi kartu.
- 8) Setelah kartu dikumpulkan kembali, lanjutkan pembelajaran dengan diskusi kelas sebagai bentuk penguatan ingatan peserta didik.

Menurut Ulya & Fauzi, (2024, hlm. 2083), langkah-langkah yang dapat dilakukan sebagai berikut:

- 1) Pendidik menyiapkan media *flashcard* yang disesuaikan dengan materi serta tingkat pemahaman peserta didik.

- 2) Pendidik menunjukkan *flashcard* satu per satu sambil mengucapkan kosakata, kemudian peserta didik menirukannya.
- 3) *Flashcard* digunakan dalam permainan atau tanya jawab agar peserta didik lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran.
- 4) Pendidik memanfaatkan *flashcard* untuk melatih peserta didik membaca, mengucapkan, dan mengingat kosakata, baik secara individu maupun secara berkelompok.
- 5) Pendidik melakukan penilaian melalui tugas atau kuis menggunakan *flashcard* serta memberikan umpan balik perkembangan peserta didik.

Sedangkan menurut Rahayu, (2023, hlm. 46), langkah-langkah penggunaan media *flashcard* antara lain:

- 1) *Flashcard* yang telah disiapkan dipegang setinggi dada oleh pendidik dengan posisi menghadap peserta didik, agar gambar dan teks jelas.
- 2) Pendidik menampilkan *flashcard* satu per satu setelah memberikan penjelasan, sambil menekankan poin penting materi.
- 3) *Flashcard* yang sudah dijelaskan diberikan kepada peserta didik terdekat untuk diamati, lalu diteruskan kepada peserta didik lainnya.
- 4) Jika digunakan dalam bentuk permainan, *flashcard* disusun secara acak di dalam sebuah kotak yang diletakkan agak jauh dari peserta didik. Pendidik menyiapkan peserta didik yang akan mengikuti perlombaan. Selanjutnya peserta didik diminta mencari kartu bergambar, bertuliskan teks, atau berlambang sesuai dengan instruksi, kemudian peserta didik kembali ke tempat semula dan menjelaskan isi kartu tersebut di depan teman-temannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* dilakukan secara sistematis. Pendidik menyiapkan dan menampilkan media *flashcard* sesuai dengan materi, sambil melibatkan peserta didik melalui menirukan, berdiskusi, atau bermain. Media ini tidak hanya membantu pemahaman dan memperkuat ingatan, tetapi juga meningkatkan keterlibatan, motivasi belajar, interaksi aktif, serta kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan *flashcard* mendorong partisipasi peserta didik.

e. Manfaat Media *Flashcard*

Media *flashcard* memiliki berbagai manfaat yang mendukung proses pembelajaran. Menurut Ulya & Fauzi, (2024, hlm. 2082), manfaat penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran bagi peserta didik antara lain:

- 1) Melatih peserta didik agar mampu melihat materi secara lebih menyeluruh dan memahami dengan baik.
- 2) Menciptakan lingkungan kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik.
- 3) Membantu mengurangi kebosanan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- 4) Media *flashcard* dapat mendorong motivasi belajar serta membangun persaingan yang sehat antar peserta didik.

Selanjutnya menurut Auliah dkk., (2024, hlm. 103), manfaat media pembelajaran *flashcard* meliputi:

- 1) Mempermudah pendidik atau orang tua dalam mengajarkan huruf kepada peserta didik, karena penyajian materi dilakukan secara visual dan sederhana sehingga lebih mudah dipahami.
- 2) Memberikan dua manfaat sekaligus bagi peserta didik, yaitu memahami bahasa dan mengenal berbagai jenis konsep secara bertahap melalui gambar dan teks yang disajikan secara menarik.
- 3) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menghafal dan menguasai huruf dengan lebih cepat, karena penggunaan kartu yang ditampilkan secara berulang dapat memperkuat daya ingat.

Adapun menurut pendapat Riadoh & Larasati, (2024, hlm. 168), media *flashcard* memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran, yaitu mudah digunakan, efektif membantu proses pembelajaran, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, serta mampu menarik perhatian dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa media *flashcard* memiliki berbagai manfaat dalam pembelajaran karena bersifat praktis, efektif, dan mudah digunakan. Media ini membantu peserta didik memahami dan mengingat materi dengan lebih cepat,

sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif dalam belajar. Oleh karena itu, penggunaan media *flashcard* perlu dikelola secara tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

7. Kemampuan Membaca

a. Pengertian Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca merupakan kemampuan pokok yang wajib dikuasai oleh setiap peserta didik atau individu, baik saat ini maupun di masa depan (Mariamah dkk., 2022, hlm. 734). Sejalan dengan pendapat Soro & Awe, (2025, hlm. 2), kemampuan membaca merupakan kemampuan mendasar yang mencakup proses memahami, menganalisis, dan mengolah informasi yang diperoleh dari bahan bacaan. Menurut Musyadad dkk., (2021, hlm. 87), mendefinisikan bahwa kemampuan membaca merupakan kemampuan seseorang yang mampu mengenal simbol-simbol bahasa tulis yang merupakan stimulus dalam membantu mengingat dan pesan apa yang dibaca atau yang tertulis serta memahami arti atau makna yang terkandung di dalam bahan tulisan.

Kemampuan membaca merupakan sarana utama untuk memahami informasi pembelajaran dari berbagai sumber bacaan (Ahyar dkk., 2022, hlm. 5243). Menurut Nugraha dkk., (2022, hlm. 2) kemampuan membaca merupakan kecakapan dan kesiapan seseorang dalam memahami ide-ide serta simbol atau bunyi bahasa yang terdapat dalam bacaan, sesuai dengan tujuan membaca untuk memperoleh pesan atau informasi yang diinginkan secara tepat dan efektif. Kemampuan membaca merupakan keterampilan dalam membaca dengan lancar serta memahami isi bacaan secara menyeluruh dan mendalam (Ferucha, 2022, hlm. 39).

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca adalah keterampilan dasar yang melibatkan proses mengenal, memahami, dan mengolah informasi dari bahan bacaan secara efektif. Kemampuan ini sangat penting untuk menunjang keberhasilan belajar, memperluas wawasan, serta memungkinkan seseorang berperan aktif dalam berbagai aspek kehidupan.

b. Jenis-jenis Kemampuan Membaca

Dalam pembelajaran membaca di sekolah dasar terdapat lima jenis membaca menurut Suaedi & Hardovi, (2021, hlm. 66), yaitu:

- 1) Membaca dalam hati, yaitu membaca tanpa suara untuk memahami isi bacaan dan mengaitkannya dengan pengalaman pembaca.
- 2) Membaca nyaring, yaitu membaca dengan suara keras untuk membantu memahami informasi, pikiran, dan perasaan penulis.
- 3) Membaca telaah bahasa, yaitu membaca dengan tujuan memperkaya dan mengembangkan kosakata, serta meningkatkan pemahaman struktur dan penggunaan bahasa.
- 4) Membaca sastra, yaitu membaca untuk mengapresiasi karya sastra dengan memahami keindahan bentuk dan isi.
- 5) Membaca telaah isi, yaitu membaca secara teliti dan kritis untuk memahami serta mengungkapkan ide-ide yang tersirat dalam teks.

Adapun jenis-jenis kemampuan membaca menurut Budiantoro dkk., (2024, hlm. 233), meliputi:

- 1) Membaca permulaan, diberikan pada kelas rendah, pada tahap ini peserta didik belajar mengenal huruf dan merangkainnya menjadi bunyi bahasa dengan menekankan ketepatan lafal, intonasi, kelancaran, dan kejelasan membaca sebagai dasar.
- 2) Membaca pemahaman, diajarkan pada kelas tinggi, pada tahap ini peserta didik difokuskan pada kemampuan memahami isi atau makna bacaan secara tertulis, secara cermat dan menyeluruh.

Selanjutnya menurut Famelia dkk., (2022, hlm. 4), membaca dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu:

- 1) Membaca cepat, yaitu membaca dalam waktu singkat untuk memperoleh gambaran umum atau pokok isi bacaan.
- 2) Membaca dalam hati, yaitu kegiatan membaca tanpa suara yang bertujuan memahami isi bacaan secara mendalam.
- 3) Membaca kreatif, merupakan membaca untuk memperoleh pemahaman baru dengan cara menemukan ide-ide penting dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

- 4) Membaca teknik yang serupa dengan membaca nyaring, dengan memperhatikan ketepatan lafal, intonasi serta pemahaman isi bacaan.

Berdasarkan berbagai jenis kemampuan membaca di atas, dapat disimpulkan bahwa masing-masing jenis memiliki fungsi dan tujuan yang berbeda. Dalam penelitian ini, kemampuan membaca yang difokuskan adalah jenis kemampuan membaca permulaan.

8. Kemampuan Membaca Permulaan

a. Pengertian Kemampuan Membaca Permulaan

Membaca permulaan adalah program pembelajaran yang difokuskan pada penguasaan membaca dasar bagi peserta didik di kelas awal (Tiani dkk., 2023, hlm. 173). Membaca permulaan merupakan tahap awal dalam kemampuan membaca yang menitikberatkan pada kemampuan mengenal huruf, suku kata, kata, dan kalimat, serta melafalkannya dengan intonasi yang tepat (Muslih dkk., 2022, hlm. 68). Sejalan dengan pendapat Soro & Awe, (2025, hlm. 3), membaca permulaan adalah kemampuan membaca pada tahap awal yang melibatkan proses mengeja, merangkai huruf, serta pengenalan terhadap simbol-simbol tulisan. Adapun menurut Rachmawati dkk., (2022, hlm. 74), mengatakan membaca permulaan adalah tahap awal belajar membaca bagi peserta didik kelas rendah di sekolah dasar.

Menurut Utami & Kowiyah, (2022, hlm. 139), membaca permulaan merupakan kegiatan terpadu pengenalan huruf dan kata, mengaitkannya dengan bunyi, makna, kemudian memahami isi bacaan. Selanjutnya Yani dkk., (2021, hlm. 137), mengatakan membaca permulaan dapat didefinisikan sebagai suatu proses pengenalan lambang-lambang bunyi bahasa tersebut menjadi bunyi-bunyi bahasa bermakna. Membaca permulaan merupakan kemampuan membaca yang fokus pada pembelajaran simbol-simbol yang terkait dengan huruf atau alfabet (Hasanudin dkk., 2023, hlm. 599). Diperkuat oleh pendapat Pakpahan & Herawati, (2021, hlm. 11602), membaca permulaan adalah tahap dasar membaca yang ditandai kemampuan anak dalam mengenali huruf (fonem), serta menggabungkannya menjadi kata sederhana dengan pola k-v-k-v.

Berdasarkan berbagai pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan merupakan keterampilan dasar membaca pada tahap awal yang menekankan pada kemampuan mengenal huruf atau simbol huruf, mengubahnya menjadi bunyi yang tepat, serta memahami maknanya sebagai dasar untuk menuju tahap membaca lanjut.

b. Tahapan-tahapan Kemampuan Membaca Permulaan

Tahapan perkembangan kemampuan membaca permulaan menurut Ramadanti & Arifin, (2021, hlm. 179), terdiri atas 5 tahap yaitu:

- 1) *Emerging Pre-Reader* (tahap pramembaca awal) yaitu tahap kesiapan membaca, ketika anak mulai tertarik mendengarkan orang lain membacakan buku, dan menumbuhkan minat baca.
- 2) *Novice Reader* (pembaca pemula) pada tahap ini anak mulai memahami bahwa tulisan memiliki makna, namun masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan huruf dengan bunyi atau maknanya.
- 3) *Decoding Reader* (Pembaca pengurai sandi) tahap anak melafalkan kata lebih lancar serta mengenali pola bunyi huruf dan kata.
- 4) *Fluent Comprehending Reader* (pembaca fasih dan memahami) anak mulai membaca dengan lancar dan memahami isi bacaan.
- 5) *Expert Reader* (pembaca mahir) pada tahap ini, anak mampu membaca dengan sangat cepat, sehingga hampir semua kata dapat dikenali dalam waktu singkat.

Menurut Fadhilah dkk., (2025, hlm. 27), tahapan dalam proses membaca permulaan pada dasarnya terdiri dari:

- 1) Tahap pra membaca berkaitan dengan kesiapan peserta didik sebelum membaca, meliputi sikap duduk, cara memegang dan membalik buku, penempatan buku, serta perhatian saat mengamati bacaan secara baik.
- 2) Tahap saat membaca tahap ini berfokus pada proses pelafalan huruf, pengucapan bunyi dengan tepat, serta penguasaan aspek-aspek dasar membaca permulaan sebagai fondasi untuk tahap membaca lanjut.

Selanjutnya menurut Soro & Awe, (2025, hlm. 4), tahap kemampuan awal membaca anak meliputi:

- 1) Mereka dapat menghubungkan huruf dengan gambar yang sesuai.

- 2) Anak mulai mengenal dan memahami suku kata, serta mengenali simbol-simbol huruf dalam tulisan.
- 3) Anak memahami makna sederhana dari simbol huruf yang dilihat.
- 4) anak sudah mampu mengucapkan bunyi huruf dengan tepat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan, berkembang secara bertahap, dimulai dari kesiapan pra membaca, mengenal huruf dan bunyinya, memahami hubungan huruf dengan makna, hingga mampu membaca dengan lancar dan memahami isi bacaan. Setiap tahapan menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan membaca permulaan pada tahap berikutnya.

c. Faktor yang Mempengaruhi Membaca Permulaan

Faktor-faktor yang dapat mendukung kemampuan membaca permulaan menurut Fuadah & Ruhaena, (2024, hlm. 358), antara lain:

- 1) Peran pendidik dalam menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik atau minat peserta didik.
- 2) Dukungan dari orang tua dalam mengulang kembali materi yang telah dipelajari di sekolah serta pembiasaan membaca di rumah.
- 3) Adanya pengaruh dari teman yang dapat menjadi motivasi bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan.

Adapun menurut Basitha dkk., (2022, hlm. 2038), beberapa faktor pendukung dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan yaitu:

- 1) Minat belajar peserta didik, karena kemauan dan kesadaran diri menjadi faktor utama mengatasi rendahnya kemampuan membaca.
- 2) Ketersediaan fasilitas memadai, untuk menunjang pembelajaran membaca agar peserta didik lebih mudah berlatih dan berkembang.
- 3) Pemberian motivasi dari pendidik di sekolah maupun di rumah untuk meningkatkan kemampuan membacanya.

Sejalan dengan pendapat Amalia dkk., (2025, hlm. 274), faktor pendukung kemampuan membaca permulaan, sebagai berikut:

- 1) Fasilitas sekolah yang memadai seperti tersedianya media pembelajaran dan ruang kelas yang nyaman serta kondusif.

- 2) Kurikulum yang menekankan literasi sejak dini, sehingga memberikan arahan jelas dalam pelaksanaan pembelajaran membaca.
- 3) Kreativitas guru dalam menciptakan suasana belajar menarik dan menyenangkan agar peserta didik termotivasi dalam belajar membaca.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat, motivasi, dan kecerdasan, serta faktor eksternal seperti fasilitas sekolah, sarana pembelajaran, dan peran guru. Dukungan dari faktor-faktor tersebut sangat penting untuk mengembangkan kemampuan membaca peserta didik secara optimal.

d. Indikator Kemampuan Membaca Permulaan

Membaca permulaan memiliki beberapa indikator yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Menurut Agustina, (2023, hlm. 78), indikator tersebut meliputi:

- 1) Membaca dengan lafal yang tepat, dimulai dari pengenalan huruf a-z. peserta didik mengenal, menghafal, dan melafalkan huruf sesuai bunyinya, serta mampu mengucapkan kata atau kalimat dengan benar.
- 2) Membaca huruf vokal, konsonan, serta menggabungkan huruf vokal konsonan. Huruf vokal (a,i,u,e,o) dan huruf konsonan dipelajari sebagai dasar pembentukan kata.
- 3) Membaca suku kata yaitu merangkai huruf-huruf yang telah dikenal menjadi suku kata yang bermakna.
- 4) Membaca nyaring kalimat sederhana yaitu membaca dengan suara yang jelas dan intonasi yang tepat agar isi bacaan dapat dipahami.

Adapun beberapa aspek yang menjadi indikator dalam membaca permulaan menurut Soro & Awe, (2025, hlm. 4), antara lain:

- 1) Pengucapan yang tepat, yaitu melafalkan kata sesuai dengan teks dan terdengar jelas agar makna bacaan dapat dipahami pendengar.
- 2) Penggunaan frasa yang sesuai, yaitu membaca dengan pengelompokan kata atau frasa secara tepat serta memberikan jeda yang sesuai, sehingga isi bacaan tersampaikan dengan runtut dan mudah dimengerti.

- 3) Ketepatan nada, lafal, intonasi, dan tekanan karena unsur tersebut membantu pendengar memahami maksud bacaan dengan lebih baik.
- 4) Kejelasan dan kekuatan suara, yaitu membaca dengan suara yang cukup lantang dan jelas agar mudah dipahami oleh pendengar.

Menurut Kristanto & Ratri, (2022, hlm. 131), indikator membaca permulaan terdapat 6 indikator, yaitu:

Tabel 2. 1

Indikator Kemampuan Membaca Permulaan

No	Aspek	Indikator Membaca Permulaan
1.	Pelafalan	a. Kemampuan peserta didik dalam melafalkan huruf vokal dan konsonan dengan tepat b. Kemampuan peserta didik mengucapkan huruf diftong secara benar c. Kemampuan dalam melafalkan gabungan huruf konsonan dengan tepat
2.	Intonasi	a. Kemampuan peserta didik dalam membaca kata dengan intonasi yang tepat.
3.	Kejelasan pengucapan	a. Kemampuan peserta didik dalam membaca dengan kejelasan pengucapan yang jelas dan terdengar.
4.	Kelancaran	a. Kemampuan peserta didik dalam membaca secara lancar.

(Sumber: Kristanto & Ratri, 2022, hlm. 131).

Berdasarkan uraian indikator di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator membaca permulaan digunakan untuk mengukur sejauh mana perkembangan kemampuan membaca peserta didik sesuai dengan tahapannya. Indikator tersebut menjadi acuan dalam menilai ketercapaian kompetensi dasar membaca pada tahap awal. Dalam penelitian ini, indikator yang digunakan yaitu menggunakan teori dari Kristanto & Ratri, (2022, hlm. 131), yang mencakup 4 aspek dengan 6 indikator penilaian, yaitu sebagai berikut:

No	Aspek	Indikator Membaca Permulaan
1.	Pelafalan	a. Kemampuan peserta didik dalam melafalkan huruf vokal dan konsonan dengan tepat. b. Kemampuan dalam melafalkan gabungan huruf konsonan dengan tepat.

2.	Intonasi	a. Kemampuan peserta didik dalam membaca kata dengan intonasi yang tepat.
3.	Kejelasan pengucapan	a. Kemampuan peserta didik dalam membaca dengan kejelasan pengucapan yang jelas dan terdengar. b. Kemampuan dalam membedakan huruf yang serupa.
4.	Kelancaran	a. Kemampuan peserta didik dalam membaca secara lancar.

(Sumber: Kristanto & Ratri, 2022, hlm. 131)

B. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti merujuk pada sejumlah penelitian terdahulu sebagai landasan dan bahan pertimbangan dalam pelaksanaan penelitian. Adapun sejumlah hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

Tabel 2. 2

Beberapa Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama/ Tahun	Judul penelitian terdahulu	Metode/subjek penelitian	Hasil penelitian
1.	Feni Anggraeni & Oky Ristya Trisnawati (2024)	Efektivitas Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas II di MI Ma'arif Wotbuwono Klirong.	Jenis penelitian yang diterapkan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain eksperimen semu (<i>quasi experimental design</i>). Subjek penelitian ini berjumlah 54 peserta didik kelas II di MI Ma'arif Wotbuwono Klirong yang terdiri atas 28 peserta didik kelas II A dan 26 peserta didik kelas II B.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) pada Peserta Didik Kelas II di MI Ma'arif Wotbuwono Klirong terbukti efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan, dengan nilai rata-rata naik dari 62,30 pada <i>pretest</i> menjadi 74,42 pada <i>posttest</i> .
2.	Sri Wulan Anggraeni & Yayan	Penerapan Metode <i>Teams Games Tournament</i>	Penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan	Model kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) efektif

	Alpian (2019)	(TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar	kelas (<i>classroom action research</i>). Penelitian Tindakan ini dilaksanakan pada kelas I di SDN Muktiwari pada tahun Pelajaran 2019/2020 dengan jumlah sampel sebanyak 28 peserta didik.	meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Nilai rata-rata meningkat dari 56,61 pada pra siklus menjadi 64,29 pada siklus I, 70,36 pada siklus II, dan 75,00 pada siklus III. Penelitian ini dinyatakan berhasil karena aktivitas dan kemampuan membaca permulaan.
3.	Lisna Agusta (2023)	Pengaruh Media <i>Flashcard</i> Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar	Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan data kuantitatif. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas I SD Negeri 4 Metro Timur yang berjumlah 57 peserta didik, terdiri atas 28 siswa kelas I A dan 29 siswa kelas I B.	Media <i>flashcard</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan. Hal ini dibuktikan melalui uji regresi linear sederhana dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga model regresi dapat digunakan.
4.	Echa Veronika (2023)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Al-Muhsin Metro	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain <i>quasi eksperiment</i> (eksperimen semu). Populasi penelitian terdiri dari 94 peserta didik kelas V di SD IT Al-Muhsin Metro, dan sampel penelitian diambil dari	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika kelas V SD IT Al-Muhsin Metro, dibuktikan dengan nilai Sig.

			sebagian siswa kelas V SD IT Al-Muhsin.	0,002 < 0,05 sehingga Ha diterima. Selain itu efektivitas TGT tergolong tinggi dengan N-Gain 0,8192 dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,5949.
5.	Syauqy Sabila Rosyad (2023)	Penggunaan Media <i>Flashcard</i> Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN Karangduren 01 Balung Jember	Penelitian ini menerapkan jenis penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 26 orang, terdiri atas 10 peserta didik laki-laki dan 16 peserta didik perempuan.	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil dan ketuntasan belajar siswa kelas IV SDN Karangduren 01 Balung Jember pada mata Pelajaran PKn melalui penggunaan <i>flashcard</i> . Nilai rata siswa meningkat dari 69 pada siklus I menjadi 85 pada siklus II.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya terletak pada penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), seperti penelitian yang dilakukan oleh Feni Anggraeni & Oky Ristya Trisnawati. Adapun perbedaannya terdapat pada penggunaan media pembelajaran. Penelitian sebelumnya tidak menggunakan media pembelajaran, sedangkan penelitian ini memanfaatkan media *flashcard* sebagai alat bantu pembelajaran.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Sri Wulan Anggraeni & Yayan Alpian terletak pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Perbedaannya terdapat pada media dan subjek penelitian. Penelitian terdahulu tidak menggunakan media pendukung, sedangkan penelitian ini menggunakan media *flashcard*. Selain itu, penelitian Sri Wulan Anggraeni & Yayan Alpian pada peserta didik kelas I, sementara penelitian ini pada peserta didik kelas II.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Lisna Agusta terletak pada penggunaan media *flashcard*. Perbedaannya terdapat pada model pembelajaran dan subjek penelitian. Penelitian ini menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), sedangkan penelitian Lisna Agusta hanya menerapkan media *flashcard* tanpa menggunakan model pembelajaran. Selain itu, penelitian Lisna Agusta dilakukan pada peserta didik kelas I, sedangkan penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas II.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Echa Veronika terletak pada penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Perbedaannya terdapat pada media pembelajaran dan variabel terikat yang diteliti. Penelitian Echa Veronika tidak menggunakan media pembelajaran tertentu serta berfokus pada hasil belajar Matematika, sedangkan, penelitian ini memanfaatkan media *flashcard* dan berfokus pada kemampuan membaca permulaan peserta didik. Dengan demikian, meskipun kedua penelitian menggunakan model pembelajaran yang serupa, terdapat perbedaan pada media, variabel terikat, serta tujuan penelitian yang dikaji.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian Syauqy Sabila Rosyad, yaitu sama-sama menggunakan media *flashcard*. Perbedaannya terletak pada model pembelajaran dan fokus penelitian. Penelitian Syauqy Sabila Rosyad tidak menerapkan model pembelajaran tertentu serta berfokus pada hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan, sedangkan penelitian ini menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan berfokus pada kemampuan membaca permulaan peserta didik.

Berdasarkan kajian penelitian yang relevan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan. Berbagai hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kombinasi model dan media tersebut mampu meningkatkan keaktifan, partisipasi serta motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih variatif dan menyenangkan, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan. Temuan-temuan tersebut menjadi landasan yang mendukung pelaksanaan penelitian ini.

C. Kerangka Pemikiran

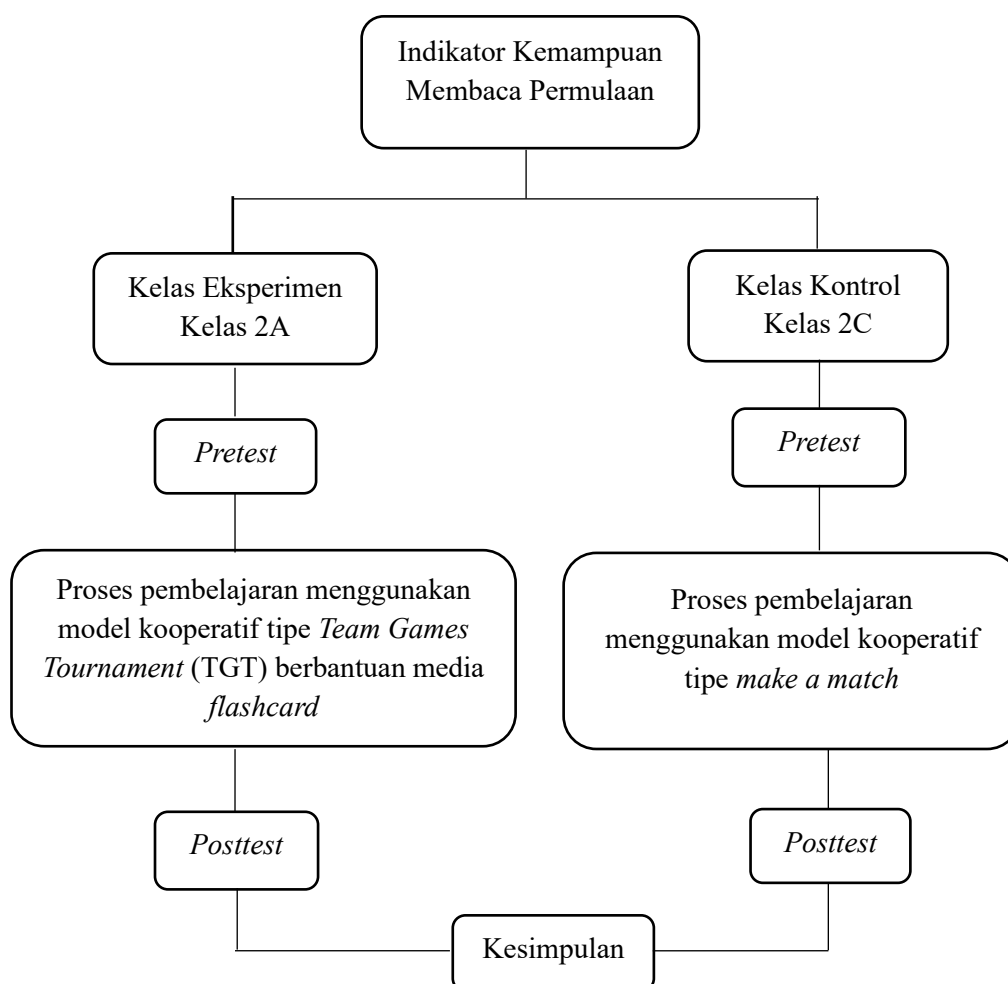
Kerangka pemikiran adalah gambaran alur berpikir yang digunakan oleh peneliti sebagai pijakan konseptual untuk menjelaskan dan memperkuat fokus permasalahan yang menjadi dasar dilaksanakannya penelitian (Santi & Isyanto, 2023, hlm. 628). Menurut pendapat Kurnia & Khasanah, (2022, hlm. 6), mengatakan kerangka bahwa pemikiran merupakan uraian sistematis yang menjelaskan hubungan antarvariabel atau faktor yang dikaji, sehingga memperjelas inti permasalahan yang menjadi fokus penelitian.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kerangka pemikiran merupakan susunan pemikiran yang sistematis berdasarkan teori dan fakta empiris untuk menjelaskan hubungan antarvariabel serta memperjelas fokus penelitian. Oleh karena itu, dapat diasumsikan bahwa penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *flashcard* mampu memberikan dampak yang baik terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II SDN 065 Cihampelas. Peningkatan tersebut diharapkan terlihat pada aspek pengenalan huruf, pengenalan kata, membaca kata dan kalimat.

Penelitian ini, berfokus pada kemampuan membaca permulaan, yang menjadi dasar penting dalam belajar, meliputi pengenalan huruf, pengenalan kata, membaca kata dan kalimat secara bertahap. Penelitian menggunakan desain eksperimen dengan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan media *flashcard* pada peserta didik kelas II SD 065 Cihampelas. Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang terlebih dahulu mengikuti *pretest*. Pembelajaran dilaksanakan selama empat pertemuan sesuai dengan perlakuan yang direncanakan.

Pada kelas eksperimen diterapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *flashcard*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model kooperatif tipe *make a match*. Setelah pembelajaran selesai, kedua kelas mengikuti *posttest* untuk mengukur kemampuan membaca permulaan, hasil *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis serta dibandingkan untuk melihat apakah terdapat perbedaan kemampuan membaca permulaan antara kedua kelompok tersebut.

Penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *flashcard* menggabungkan unsur visual dan aktivitas kelompok dalam pembelajaran. Peserta didik dibimbing secara bertahap mulai dari mengenal huruf, menyusun suku kata, hingga membaca kalimat sederhana dengan percaya diri. Pendekatan ini mendukung pengembangan literasi dan minat membaca. Dalam pelaksanaannya, peserta didik terlibat aktif, saling bertukar pendapat, dan berlatih bersama. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II SDN 065 Cihampelas. Adapun alur kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. 1

Skema Kerangka Pemikiran

D. Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi adalah keyakinan awal yang digunakan sebagai alat dasar dalam merumuskan masalah, menentukan objek dan lokasi penelitian, serta menetapkan instrumen pengumpulan data (Syarifah, 2025, hlm. 17362). Asumsi dalam penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik dengan menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* dibandingkan dengan yang menggunakan model kooperatif tipe *make a match*.

2. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis pada penelitian ini, disajikan sebagai berikut:

- H₀ : Tidak terdapat pengaruh kemampuan membaca permulaan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.
- H₁ : Terdapat pengaruh kemampuan membaca permulaan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.