BAB II
KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah rancangan untuk guru dalam menyusun Langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan terarah. Sebagaimana diungkapkan oleh Marfu'aha (2022, hlm. 50), Model pembelajaran adalah Teknik pembelajaran yang di rancang oleh guru sebagai pedoman saat mengajar terhadap mata pelajaran tertentu karena dengan menggunakan model pembelajaran akan berjalan secara optimal. Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konsep yang berisikan mengenai prosedur yang sistematis dalam mengelompokan kebutuhan belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar , dan berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas mengajar di kelas, model pembelajaran dimaksudkan sebagai gambaran atau konsepsi bagaimana sebuah pembelajaran dilakukan (Hendracitra, 2021, hlm. 2). Menurut Mirdad (2021, hlm. 15) model pembelajaran juga diartikan sebagai rancangan atau pola yang digunakan untuk membuat kurikulum, sebagai rancangan sebelum mengajar dan membuka alur proses pembelajaran yang nantinya akan di lakukan di kelas.

Model pembelajaran adalah suatu rencana yang digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), membuat bahan pembelajaran dan mengarahkan alur pembelajaran di kelas atau yang lain, Model pembelajaran juga dapat disesuaikan oleh guru agar tepat pada sasaran belajar peserta didik (Yuniandari & Kristiantari, 2024, hlm.3). membahas mengenai rancangan hal ini sejalan dengan Rusman, (2022, hlm. 135) bahwa model pembelajaran juga merupakan suatu rancangan yang di kaitkan dengan strategi atau pendekatan pembelajaran dan berguna untuk merencanakan, melaksanakan maupun mengevaluasi dan mendukung kelangsungan proses pembelajaran serta memperhatikan kualitas keberlangsungan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rancangan atau kerangka yang disusun oleh guru sebagai pedoman dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengarahkan proses pembelajaran di kelas. Model pembelajaran berisi langkah-langkah kegiatan yang sistematis sehingga dapat membantu guru mengelola kegiatan belajar mengajar secara terarah, efektif serta menyesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik. Dengan adanya model pembelajaran, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih terstruktur sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

b. Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Beragam jenis model yang dapat di terapkan dalam proses pembelajaran untuk membantu proses belajar peserta didik. Sebagimana yang di ungkapkan oleh Bisri & Fadhilah, (2022, hlm. 6-9) terdapat beberapa macam model pembelajaran yang biasa digunakan dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya;

1) Model pembelajaran *Discovery/inquiry* adalah rangkaian kegiatan belajar yang sepenuhnya melibatkan kemampuan peserta didik secara maksimal, peserta didik akan melakukan kegiatan mencari secara kritis, menyelidiki dan bekerja secara sistematis sehingga pengetahuan, sikap dan ketrampilan dapat ditemukan secara individual sebagi wujud dari adanya perubahan yang terjadi pada tingkah laku peserta didik.
2) Model Pembelajaran Berbasis Masalah, model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang diawali dengan adanya masalah lalu bagaimana peserta didik dapat memecahkan masalah tersebut sehingga peserta didik memiliki hasil nyata sebagai bukti penyelesaian.
3) Model Pembelajaran Kontekstual, model Pembelajaran Kontekstual adalah konsep belajar dimana hal nyata menjadi pokok utama dalam pembelajaran di kelas dan mendorong peserta didik untuk menghubungkan pengetahuan dengan pengalaman mereka di kehidupan sehari-hari, dengan ini peserta didik dapat memiliki pengetahuan baru, ketrampilan dan proses dari mengkontruksi sendiri sebagai bekal mereka untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya sebagai anggota Masyarakat.

4) Model Pembelajaran Kooperatif Pada model pembelajaran ini peserta didik akan belajar secara kelompok kecil secara bersama-sama dan memiliki anggota kelompoknya masing-masing. Pada pembelajaran ini peserta didik di ajarkan untuk bisa bertanggung jawab bagi dirinya sendiri dan dengan anggota kelompok nya, model ini menekankan pada ketergantungan postif dimana keberhasilan individu akan mempengaruhi rekan kelompoknya.
5) Model Pembelajaran Berbasis Project Model pembelajaran berbasis Project merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan alat bantuan atau media nya adalah menggunakan proyek yang nantinya akan di kerjakan oleh peserta didik, bentuk dari hasil belajar dengan model pembelajaran ini Adalah peserta didik dapat mengeksplor, menggali informasi secara mandiri dan melakukan penilaian.

Dalam hal ini sejalan dengan Arsyad & Fahira, (2023, hlm. 1,8,16,37,36,40) bahwa model pembelajaran perlu di lakukan dalam proses belajar. Dan berikut adalah beberapa model dalam pembelajaran, yaitu;

1) Model *Problem Based Learning (PBL)* Pembelajaran berbasis masalah adalah pendekatan yang menciptakan pengetahuan baru kepada peserta didik dengan memberikan masalah di awal untuk di pecahkan oleh peserta didik. Masalah juga harus di hadirkan dari pengalaman nyata hal ini agar menumbuhkan cara belajar peserta didik dengan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah.
2) Model *Inquiry Based Learning* Model pembelajaran berbasis inkuiri adalah pembelajaran yang mengharuskan peserta didik belajar secara mandiri mengajukan pertanyaan, melakukan penelitian atau penelusuran, mengikuti tes, atau penelitian untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan.
3) Model *Discovery Learning*, Pada dasarnya model ini menekankan peserta didik untuk memahami materi secara aktif, mendorong peserta didik menemukan pengetahuan sendiri melalui pengamatan dan pada saat dikegiatan akhir pembelajaran peserta didik memiliki kemampuan dalam menyimpulkan suatu konsep yang telah di ajarkan.
4) Model *Cooperative Learning*, Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran kelompok dengan anggota kelompok yang sudah di buat

bertujuan untuk mendorong anggota kelompok mencapai hasil belajar yang maksimal.

Terdapat beberapa jenis model serupa yang dapat di lakukan dalam kegiatan proses belajar menurut pendapat Putri (2023, hlm. 3-6) yaitu;

1) Model pembelajaran *Discovery/Inquiry* Model pembelajaran discovery juga dikenal sebagai pembelajaran penemuan atau inquiry-based learning, adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan pada eksplorasi, penemuan dan konstruksi pengetahuan oleh peserta didik melalui proses tanya jawab, penyelidikan dan refleksi.
2) Model pembelajaran berbasis Masalah, Model ini berpusat pada masalah yang harus di pecahkan dan di berikan Solusi hal ini sebagai Upaya dari penyelesaian dari hasil pembelajaran.
3) Model pembelajaran kontekstual, Model pembelajaran kontekstual dikenal dengan contextual teaching and learning (CTL), adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan konteks nyata dan situasional dalam proses pembelajaran.
4) Model Pembelajaran Kooperatif, Model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran dimana peserta didik bekerja sama dalam jumlah kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama.

Menurut Dewayanti dkk. (2024, hlm. 236) model pembelajaran perlu adanya inovatif agar proses pembelajaran dapat lebih mudah di pahami, dan berikut jenis-jenis model pembelajaran:

1) Model pembelajaran *blended learning*, model ini menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring. Model ini memberikan kemudahan dan fleksibilitas dalam proses pembelajaran karena yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, serta memperkenalkan berbagai pilihan media dialog, peserta didik dapat mengakses pembelajaran dari jarak jauh dan apabila terjadi kendala dapat dikomunikasikan pada guru kelas.
2) Model pembelajaran *Problem-Based Learning (PBL)* atau pembelajaran berbasis masalah adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menekankan

pada pengalaman praktis peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang kompleks dan kontekstual.

3) Model pembelajaran *discovery learning* adalah pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk aktif dan kreatif dalam menemukan, menyelidiki, memproses, dan menyimpulkan materi pembelajaran secara mandiri, yang hasil penemuannya akan bertahan lama karena ditemukan secara langsung dan mendapatkan kepuasan tersendiri sehingga tidak mudah dilupakan oleh peserta didik.
4) Model pembelajaran *inquiry learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk melakukan penemuan terbaru yang di hasilkan sendiri sehingga dapat berfikir secara kritis dan mencari serta peserta didik dapat menemukan jawaban dari suatu masalah yang dihadapi dalam pengalaman nyata.

Model pembelajaran menjadi hal yang lumrah bagi para guru dalam praktik mengajar Nauli dkk. (2022, hlm. 17) dan berikut adalah beberapa model pembelajaran untuk bahan praktik mengajar;

1) Model *Problem Based Learning*, model pbl ini peserta didik memahami masalah yang diberikan oleh guru dan dari masalah tersebut harus di kembangkan agar mereka memperoleh pengetahuan baru, dengan model ini peserta didik di haruskan untuk berpikir kritis (Nauli dkk., 2022, hlm. 29).
2) Model pembelajaran *Discovery/inquiry* adalah model pembelajaran yang mendorong peserta didik berpikir kritis, analitis dan sistematis hal ini agar mereka dapat menggali jawaban dari hasil sendiri melalui eksplorasi (Nauli dkk., 2022, hlm. 17).
3) Model *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, model ini merupakan inovasi model pembelajaran yang menekankan pada kegiatan peserta didik secara utuh melalui model ini peserta didik belajar melalui proses pengalaman langsung dalam konteks nyata (Nauli et dkk., 2022, hlm. 68).
4) *Cooperative learning* adalah model pembelajaran dengan memberikan tugas kepada peserta didik dan di bentuk dalam sebuah kelompok kecil yang hasilnya akan dipresentasikan kepada kelompok lain di dalam kelas (Nauli dkk., 2022, hlm.72)

Model pembelajaran seperti *Problem Based Learning (PBL), Inquiry*, *Blended Learning*. *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, dan kooperatif merupakan berbagai pendekatan yang dapat digunakan guru untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih aktif dan bermakna. Setiap model memiliki keunggulan masing-masing, di mulai dari *Problem based learning* untuk melatih peserta didik agar mereka mandiri dalam belajar, berpikir kreatif. *Inquiry* melatih peserta didik pada proses penemuan, menganalisa. *Blended learning* melatih agar peserta didik dapat memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar. Model *Contextual Teaching and Learning* model ini membantu peserta didik memahami pembelajaran lebih mudah karena langsung dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Model kooperatif melatih peserta didik untuk memiliki interaksi yang baik dengan teman-temannya agar mereka miliki keterampilan berbicara yang benar, belajar untuk bekerja sama. Dari beberapa model tersebut, saya memilih model kooperatif karena sangat mendukung keterampilan berbicara. Model ini menekankan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran dengan melakukan kerja kelompok berasama teman kelas sehingga peserta didik memiliki lebih banyak kesempatan untuk berinteraksi, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat dengan temannya. Dengan demikian, model kooperatif menjadi solusi yang tepat untuk melatih keberanian dan kemampuan berbicara peserta didik.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah model yang menekankan pada kerja sama antara peserta didik dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen dan berlangsungnya proses interaksi. Abrori & Sumadi (2023, hlm. 302) mengemukakan bahwa model kooperatif berasal dari kata *cooperative* yang atinya sesuatu yang di lakukan secara Bersama-sama antar satu sama lain sehingga membentuk kelompok. Pembelajaran kooperatif atau cooperative learning merupakan suatu strategi dalam belajar mengajar yang menekankan pada kerja sama secara kelompok dalam penyelesaikan suatu persoalan pada materi. Sementara itu, Arsyad & Fahira (2023, hlm. 40) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran kelompok dengan anggota kelompok yang sudah di tentukan dan menekankan peserta didik untuk bekerja

sama dalam memahami materi, hal tersebut bertujuan untuk mendorong anggota kelompok mencapai hasil belajar yang maksimal serta melatih kegiatan interaksi dengan teman-teman kelompok.

Dengan pembelajaraan yang dilakukan secara berkelompok, Yulia dkk. 2023, hlm. 224) juga menyatakan bahwa model kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama antar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan Palupi dkk. (2022, hlm. 24) yang menyatakan bahwa Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan adanya kerjasama antar peserta didik secara berkelompok untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal. Dari beberapa penjelasan mengenai kooperatif maka hasanah (2021, hlm. 1) menegaskan bahwa Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk menyelesaikan tugas dengan berkalaborasi dengan teman kelas agar mencapai tujuan bersama.

Dengan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama antar peserta didik secara berkelompok untuk mencapai tujuan belajar bersama. Dalam model ini, Masing-masing anggota kelompok memiliki peranan dalam menyelesaikan tugas yang harus di kerjakan dan setiap anggota kelompok di haruskan untuk memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas nya, dapat berdiskusi untuk saling bertukar ide untuk memahami materi. Melalui pembelajaran kooperatif, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan rasa tanggung jawab. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan efektif.

b. Jenis-Jenis Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif memiliki beragam jenis tipe yang dapat diaplikasikan dalam proses belajar mengajar. Menurut Hasanah dkk. (2021, hlm. 7-9) terdapat beberapa jenis-jenis model kooperatif yaitu;

1) *Student Teams Achievements Division* (STAD), *Student teams achievements division (STAD)* adalah model yang paling sederhana, dalam model ini guru mengelompokkan peserta didik untuk saling bekerja sama dalam memahami

materi sehingga mereka bisa mengerjakan kuis yang di berikan oleh guru untuk di kerjakan secara individu, hasil kuis tersebut kemudian digunakan untuk menentukan skor kelompok, sehingga keberhasilan tim bergantung pada usaha setiap anggota. Model ini dapat meningkat kerja saama, tanggung jawab dan motivasi belajar peserta didik.

2) *Group Investigation,* (GI) adalah model pembelajaran yang dilakukan secara kelompok dengan melakukan investigasi atau penyelidikan terhadap suatu tugas. Peserta didik melakukan informasi, menganalisis data, Menyusun presentasi, setelah itu setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja.
3) Tipe Struktural, tipe ini merupakan bagian dari model kooperatif yang Dimana peserta didik belajar dalam kelompok kecil dengan adanya pola yang melibatkan interaksi seperti; peserta didik bergiliran berbicara, saling bertanya dan berdiskusi secara aktif, dan setiap anggota memiliki perannya masing-masing dalam menyelesaikan tugasnya dengan cara ini membuat peserta didik memahami materi, melatih kerja sama dan tanggung jawab.
4) *Jigsaw,* dalam model *jigsaw* peserta didik di buat menjadi beberapa kelompok heterogen lalu setiap kelompok mendapatkan materi yang berbeda-beda, setelah dibagi kelompok setiap anggota kelompok saling berpencar menemui temannya yang mendapatkan materi sama untuk memahami materi tersebut, setelah itu mereka kembali ke kelompok semula untuk menyampaikan materi yang sudah di pelajari.
5) *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu tipe yang terdapat dapat model kooperatif dengan menggambungkan permainan ke dalam pembelajaran, peserta didik dibuat secara berkelompok, setelah di berikan materi mereka melakukan permainan atau kuis hal tersebut untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi.
6) *Two Stay-Two Stray* (TSTS) model ini melibat peserta didik bekerja secara berkelompok dan mendapatkan materi yang berbeda dari kelompok lainnya dengan cara sebagian anggota kelompok berkeliling menemui kelompok lain untuk mendapatkan materi baru lalu sebagian anggota lainnya diam kelompok asalnya.

Mengenai model kooperatif menurut Abd Rahman dkk. (2022, hlm. 69) menyatakan bahwa model kooperatif memiliki berberapa tipe ada lima tipe yang biasa digunakan oleh guru dalam pembelajaran kooperatif yaitu;

1) *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), adalah model pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan kelompok kecil dan anggota kelompok harus saling memahami materi yang di sedang dipelajari agar mereka dapat mengisi kuis karena kuis tersebut dinilai secara individu untuki menentukan hasil kelompok.
2) *Jigsaw,* peserta didik di bagi menjadi beberapa kelompok lalu setiap anggota kelompok berpencar untuk mendapatkan materi terbaru dari kelompok lainnya setelah itu Kembali pada kelompok nya masing-masing untuk bertukar materi terbaru yang sudah di dapat.
3) *Think-Pair-Share*, tipe kooperatif ini memberikan ruang terhadap peserta didik untuk memahami materi secara mandiri setelah memahami materi setelah itu mereka mendiskusikan materi tersebut dengan teman kelompoknya dan diakhir setiap kelompok memaparkan materi yang sudah didapatkan dihadapan teman-temannya.
4) *Group Investigation* (GI), merupakan bagian dari model kooperatif yang melibatkan peserta didik sejak perencanaan, baik dari menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya melalui investigasi. Tipe ini menuntut para peserta didik untuk berpikir kritis.
5) *Teams Games Tournament* (TGT) yang memadukan permainan atau games terhadap proses pembelajaran hal ini membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar dan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan.

Menurut Gazali dkk. (2025, hlm. 61-64) model kooperatif memiliki berbagai jenis yang dapat di lakukan dalam proses belajar mengajar, dengan menerapkan model kooperatif dari berbagai tipe dapat menyesuaikan kebutuhan belajar peserta didik dan berikut beberapa tipe kooperatif;

1) *Jigsaw* adalah model pembelajaran kooperatif yang dimana setiap peserta didik mempelajari bagian materi yang berbeda, materi tersebut didapat dari kelompok lain lalu mengajarkannya kepada teman satu kelompok.

2) *Student Teams-Achievement Division* (STAD), merupakan satu diantara tipe kooperatif yang menekankan pada aktivitas dan interaksi antara peserta didik untuk saling memotivasi dan saling bekerjasama menguasai materi pembelajaran guna mencapai prestasi maksimal.
3) *Tipe Teams Games Tournament* (TGT), TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menyusun pertandingan, berisikan permainan, berbentuk soal soal quis, tentunya untuk dimanfaatkan dalam belajar mengajar suatu materi yang berguna dan bermanfaat bagi kehidupan.

Menurut Nur dkk., (2024, hlm. 79-80) menambahkan bahwa melalui model kooperatif memungkinkan peserta didik lebih aktif saat belajar karena model kooperatif seringkali mengkombinasikan permainan kedalam pembelajaran. Diantaranya yaitu;

1) *Team Achievement Divisions* (STAD) merupakan model pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil siswa dengan level kemampuan akademik yang berbedabeda untuk mencapai tujuan pembelajaran
2) Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah sebuah model belajar kooperatif yang Dimana peserta didik belajar secara berkelompok kecil, lalu setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari bagian materi yang berbeda dan mengajarkan materi tersebut kepada teman satu kelompok.
3) *Group Investigasion* (GI) Adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dimana peserta didik bekerja dalam kelompok untuk menyelidiki suatu topik Bersama-sama, mulai dari merencanakan, mencari informasi sampai mempresentasikan hasilnya.

Dalam hal ini Shofi dkk. (2024, hlm. 6) melengkapi mengenai jenis-jenis model pembelajaran kooperatif yang umum digunakan dalam proses mengajar terhadap peserta didik yaitu;

1) *Think-Pair-Share*, merupakan jenis model kooperatif yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami materi secara mandiri setelah memahami materi, peserta didik berdiskusi dengan teman nya dan diakhir diskusi, materi tersebut dipaparkan kepada seluruh kelas.

2) *Jigsaw*, tipe ini dilakukan dengan beberapa kelompok lalu setiap kelompoknya berpencar untuk mencari materi terbaru dari kelompok lainnya dan mendiskusikan Kembali dengan kelompok semula.
3) *Numbered Heads Together*, peserta didik dalam kelompok di berikan masing-masing nomor. Guru memberikan pertanyaan atau tugas, dan peserta didik dengan nomor yang sesuai harus bekerja sama untuk memberikan jawaban yang benar.
4) *Cooperative Script*, tipe ini dilakukan secara berpasangan dengam teman sebangku dan disaat temannya menjelaskan materi maka teman yang satunya menyimak dan mendengarkan setelah itu menyimpulkan materi yang disampaikan oleh pasangannya, tipe *script* ini dapat melatih keterampilan berbicara dan Kerjasama.
5) *Reciprocal Teaching*, peserta didik dalam kelompok bergantian menjadi "guru" yang mengajar materi kepada yang teman kelompok. Mereka mempraktekkan kemampuan membaca, merumuskan pertanyaan, dan memimpin diskusi.

Dalam hal ini, Shofi dkk. (2024, hlm. 28) menegaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *script* dapat melatih keterampilan berbicara dan keberanian karena tipe script ini menekankan pada komunikasi dua arah antara peserta didik 1 dan peserta didik 2 dan mereka dilatih untuk menyampaikan materi dan meringkas materi serta menyampaikan ide yang belum tersamapikan hal ini berguna bagi kemampuan kognitif peserta didik.

Berdasarkan jenis-jenis model pembelajaran kooperatif dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif membuat peserta didik menjadi lebih aktif, mampu bekerja sama, meningkatkan kemampuan komuikasi, serta membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami materi karena pembelajaran kooperatif dilakukan secara kelompok sehinga membuat peserta didik banyak melakukan interaksi dengan teman dapat saling bertukar ide. Dalam penelitian ini model kooperatif tipe *script* dipilih karena dapat melatih peserta didik untuk lebih aktif dalam berbicara, dapat meningkatkan kemampuan menyimak, serta membantu memahami materi melalui kegiatan saling menjelaskan dengan pasangannya. Model ini sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara melalui cerita fabel, karena mereka terbiasa menceritakan Kembali isi cerita dengan Bahasa sendiri, lebih percaya diri,

serta lebih lancar dan jelas dalam menyampaikan ide. Dengan demikian model pembelajaran yang berbasis komunikasi dapat mengasah keterampilan berbicara peserta didik melalui model pembelajaran kooperatif tipe *script.*

3. Model Kooperatif Tipe *Script*

a. Pengertian Model Pembelajaran Tipe *Script*

Model pembelajaran kooperatif tipe *script* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang dilakukan secara berpasangan untuk melatih kemampuan yang berbeda dan salah satunya melatih peserta didik dalam kemampuan berkomunikasi. Menurut Septia dkk., (2022, hlm. 232) Menjelaskan bahwa model cooperative script merupakan suatu model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dan dalam kelompoknya dibentuk secara berpasangan, pada setiap pasangan diantaranya memiliki peran yang berbeda yang satu menyampaikan yang satu mengikhtisarkan baik secara tulisan maupun lisan. Model kooperatif tipe *script* dapat melatih peserta didik untuk berpikir kreatif karena mereka harus menuangkan ide terbaru kedalam materi ajar yang telah disampaikan oleh guru lalu saling mengkomunikasikan ide tersebut pada pasangannya. Hal ini disampaikan oleh Febrianti dkk., (2022, hlm. 1335) yang mengatakan bahwa Model kooperatif tipe *script* merupakan penyampaian materi ajar yang diawali dengan pemberian wacana atau ringkasan materi ajar kepada peserta didik dan mereka diberikan kesempatan untuk membaca dan memberikan ide atau gagasanbaru kedalam materi ajar yang diberikan guru, lalu peserta didik diarahkan untuk menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dalam materi yang ada secara bergantian sesama pasangan masing-masing.

Pembelajaran kooperatif tipe *script* menekankan keaktifan peserta didik secara berpasangan dalam mengolah materi, mendiskusikannya, dan membaginya dengan pasangannya. Dengan demikian pembelajaran kooperatif tipe *script* berpusat pada peserta didik (Sumarlina, 2021, hlm. 74). Model koopeeratif tipe *script* pada dasarnya peserta didik ditekankan untuk mengikhtisarkan materi baik secara lisan maupun tulis dan hal tersebut dapat mengasah peserta didik dalam berpikir kritis dan keterampilan berbicara. Hal tersebut di sampaikan oleh Syafputri dkk. (2022, hlm. 247) bahwa model kooperatif tipe Script adalah sebuah model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk berkelompok secara

berpasangan dan peserta didik dapat mengikhtisarkan materi yang diberikan oleh guru, mereka dapat merespon pembicaraan mengenai materi pembelajaran. Hal tersebut juga diperkuat oleh Nurhayati (2021, hlm. 26) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Script* merupakan model belajar yang membuat peserta didik aktif dalam berkelompok untuk saling berkomunikasi secara lisan dalam mengikhtisarkan bagian-bagian materi yang sedang dipelajari secara berpasangan dan dilakukan secara bergantian dengan pasangannya.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *script* merupakan model yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik melalui kegiatan berpasangan, di mana mereka saling bergantian menjadi pembicara dan pendengar. Model ini tidak hanya berfungsi untuk melatih kemampuan berbicara, tetapi juga membantu peserta didik dalam menyampaikan ide, mengihktisarkan informasi, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam berkomunikasi. Selain itu, model ini dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam melalui proses interaksi dan umpan balik langsung dari pasangan kelompok. Melakui model kooperatif tipe *script* peserta didik memiliki ruang untuk menyampaikan sesuatu melalui pemikiran sendiri, Oleh karena itu, model ini dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan keterampilan berbicara di sekolah dasar.

b. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Script*

Model kooperatif tipe script melewati berbagai tahapan di mulai dari membuat kelompok hingga mengikhtisarkan materi yang telah dipelajari. Hasmi & Pohan (2021, hlm. 52) menjelaskan bahwa model kooperatif tipe *script*, peserta didik diawali dengan bekerja dengan berpasangan, saling bergantian mengikhtisarkan secara lisan bagian-bagian materi yang telah dipelajari. Seperti yang diungkapkan oleh Selamet (2021, hlm. 153-154) bahwa model pembelajaran memiliki beberapa karakteristik yaitu;

1) Peserta didik bekerja secara berpasangan dan saling berinteraksi, aktif dalam pembelajaran terjalin interaksi melalui diskusi dengan pasangannya.
2) Adanya kesepakatan aturan belajar, berdiskusi dan menyimpulkan materi secara lisan

3) Peserta didik saling menyampaikan ide atau gagasan utama materi dan saling melengkapi dengan mengoreksi pemahaman pasangan.
4) Pembelajaran diawali dengan pemberian ringkasan kemudian peserta didik membaca dan menambahkan ide baru.
5) Peserta didik memiliki peran yang berbeda antara pendengar dan pembicara.
6) Menekankan terhadap keterampilan berkomunikasi dan ketelitian, model ini melatih berbicara.

Sejalan dengan pandangan Amin (2022, hlm 120) model kooperatif tipe *script* memiliki karakteristik, salah satu adanya kerja secara berpasangan, pembagian peran dengan pasanggannya diantaranya sebagai penyimak dan yang memberikan tanggapan, melalui tahapan tersebut peserta didik memiliki pemahaman terbaru mengenai materi pembelajaran secara mendalam. Rahma dkk. (2024, hlm. 1160) Menambahkan bahwa karakteristik pembelajaran kooperatif tipe *script* adalah; peserta didik bekerja berpasangan, bergantian sebagai penyimak dan pendengar, mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajari. Siregar dkk. (2025, hlm. 33) mendefinisikan model kooperatif tipe *script* sebagai suatu model pendekatan yang dilakukan peserta didik berkolaborasi secara berpasang-pasangan dengan masing-masing memiliki peran yang berbeda, dalam kegiatannya salah satu peserta didik bertugas memberikan penjelasan, sementara pasanggannya menyimak dan memberikan tanggapan dan saling bergantian dalam melakukan peran.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *script* memiliki karakteristik utama berupa kerja sama peserta didik secara berpasangan dengan pembagian peran yang jelas, yaitu sebagai pemberi penjelasan dan penyimak. Peran ini dilakukan secara bergantian melalui kegiatan menyampaikan, mendengarkan, menanggapi, dan mengikhtisarkan materi. Melalui proses tersebut, peserta didik tidak hanya aktif berinteraksi dan memahami materi secara lebih mendalam, tetapi juga memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan berbicara, karena peserta didik dilatih untuk mengungkapkan ide, menjelaskan materi, serta merespons pendapat pasangan secara lisan. Dengan Langkah-langkah yang terstruktur, model ini memberikan ruang bagi peserta didik dalam menuangkan ide atau gagasan baru serta memberikan ruang berinteraksi.

Selain itu, penerapan model kooperatif tipe *script* juga dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

c. Langkah-Langkah Model Kooperatif Tipe *Script*

Untuk memahami penerapan secara lebih mendalam, berikut penjelasan mengenai Langkah-langkah model kooperatif tipe script. Menurut Rahmawati & Melinda (2021, hlm 4) tahapan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *script* yang biasa digunakan oleh guru dalam mengajar diawali dengan pendidik membagi peserta didik menjadi berpasangan dalam kelompok terlebih dahulu. Setelah dibagi kelompok peserta didik akan menerima materi yang diberikan oleh guru untuk mendiskusikan secara berpasangan lalu pendidik membagikan materi kepada setiap peserta didik untuk dibaca dan dipelajari setelah itu peserta didik menyimak lalu meringkas materi yang telah diberi oleh guru. Tujuan memberikan materi pada tiap peserta didik agar merangsang peserta didik untuk berfikir dalam menyelesaikan permasalahan sesuai materi. Dan setelah diringkas peserta didik menjelaskan ulang materi tersebut kepada pasangan kelompo, terakhir melakukan kesimpulan bersama.

Adapun Langkah-langkah model kooperatif tipe *script* yang dibahas oleh Safitri Ritonga dkk. (2022, hlm 92-93) yaitu;

1) Guru membagi peserta didik secara berkelompok dan membentuk pasangan dua orang dalam satu kelompok.
2) Guru membagikan bacaan pada setiap peserta didik untuk dibaca dan membuat ringkasan.
3) Guru menyiapkan setiap pasangan kelompok harus ada peran penyimak dan pembicara.
4) Peserta didik yang menjadi pembicara di depan membacakan ringkasan, pendengar mulai menyimak dan menunjukkan gagasan pokok atau mengikhtisarkan materi yang telah disampaikan.
5) Setelah hasil ringkasan dibaca selesai, guru dan peserta didik memberikan kesimpulan pada pembelajaran.

Proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru menggunakan model kooperatif tipe *script* memiliki berbagai tahapan yang terstruktrur dimulai dari

pembagian kelompok hingga penyimpulan. Siregar dkk. (2025, hlm. 34) Menjelaskan bahwa Langkah-langkah model ini meliputi;

1) peserta didik dibagi menjadi berkelompok oleh guru secara berpasangan.
2) Bahan ajar materi dibagikan oleh guru untuk dipelajari dan dirangkum.
3) Guru dan peserta didik menentukan pembagian peran awal antara penyaji dan pendengar.
4) Pembicara menyampaikan rangkuman secara komprehensif dengan mencakup poin-poin utama. Pendengar aktif menyimak, mencatat bagian yang kurang lengkap, serta membantu memperkuat pemahaman dengan menghubungkan materi baru dengan pengetahuan sebelumnya. Peserta didik saling bertukar peran, yang semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya.
5) Peserta didik melakukan pergatian peran, dimana penyaji sebagai pendengar serta sebaliknya.
6) Guru memandu pelaksanaan kegiatan serupa untuk penguatan materi.
7) Guru dan peserta didik bekerja bersama untuk membuat kesimpulan pembelajaran yang telah dilakukan.

Terdapat langkah-langkah pada model kooperatif tipe *script* menurut Fikri (2025, hlm. 10) yang dapat diterapkan pada LKPD peserta didik diantaranya sebagai berikut;

1) Guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok untuk berpasangan,
2) Guru membagikan wacana/materi berupa LKPD kepada masing- masing peserta didik.
3) Guru dan peserta didik menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.
4) Sesuai kesepakatan peserta didik yang menjadi pembicara membacakan ringkasan dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasan masalahnya tersebut. Sementara pendengar menyimak atau mengoreksi dan menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap.
5) Bertukar peran, peserta didik diawal sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. Serta lakukan kegiatan seperti diatas.
6) Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan.

Dari beberapa pendapat mengenai langkah-langkah, hal tersebut ditegaskan oleh Septia dkk. (2022, hlm. 232) menyatakan bahwa terdapat langkah-langkah untuk menerapkan model kooperatif tipe *script* ke dalam pembelajaran adalah sebagai berikut;

1) Guru membagi peserta didik untuk berpasangan.
2) Guru membagikan materi pada tiap peserta didik untuk dibaca lalu dibuat ringkasan
3) Guru dan peserta didik menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.
4) Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya.
5) pendengar menyimak dan mengoreksi ide-ide pokok yang kurang lengkap.
6) Bertukar peran, semula berperan sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. Kemudian lakukan seperti kegiatan tersebut kembali.
7) Peserta didik melakukan kegiatan bertukar peran di hadapan teman kelas.
8) Merumuskan kesimpulan bersama-sama peserta didik dan guru.

d. Kelebihan Model Kooperatif Tipe Script

Salah satu keunggulan model kooperatif tipe script adalah kemampuannya dalam melatih keterampilan berbicara dan menyimak peserta didik. Selain itu model ini dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam pemahaman materi. Dalam hal ini Fikri (2025, hlm 11) menyatakan terdapat Kelebihan model kooperatif tipe *Script* diantaranya adalah; dapat memunculkan ide ide atau gagasan baru, daya berpikir kritis serta mengembangkan jiwa keberanian dalam menyampaikan hal-hal yang diyakini benar, Mengajarkan peserta didik untuk percaya pada guru dan lebih percaya lagi pada kemampuan diri sendiri untuk berpikir, peserta didik dapat menggali informasi secara mandiri, dan belajar dari teman lain, Mendorong peserta didik untuk berlatih memecahkan masalah dengan mengungkapkan idenya secara verbal, melatih keberanian, Mendorong peserta didik yang kurang pandai agar mampu mengungkapkan pemikirannya, Memudahkan peserta didik berdiskusi dan melakukan interaksi sosial, meningkatkan kemampuan untuk berfikir kreatif, serta melatih peserta didik agar terampil dalam berbicara.

Sejalan dengan pendapat tersebut Septia dkk. (2022, hlm. 232) menambahkan kelebihan lainnya dari model kooperatif tipe *script* yaitu; model kooperatif tipe *script* mengajarkan peserta didik untuk percaya terhadap kemampuannya sendiri dalam berfikir, dapat mendorong peserta didik untuk mengembangkan ide secara verbal hal ini bermakna ketika dalam proses pemecahan masalah, membantu peserta didik untuk menghormati perbedaan kepintaran temannya, mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mengemukakan gagasan, memberikan ruang pada peserta didik untuk bertanya dan berinteraksi. Lebih lanjut, Siregar dkk. (2025, hlm 34) menyatakan bahwa model kooperatif tipe *script* mendorong motivasi belajar sekaligus menstimulasi proses berpikir peserta didik, Memperlancar proses penyesuaian sosial dalam lingkungan belajar bagi peserta didik, Mengembangkan sikap apresiasi terhadap pendapat orang lain, Mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Diantara kelebihan dari model koperatif tipe *script* adapun kelebihan lainnya menurut Amin dkk. (2022, hlm. 121-122) yang menyatakan bahwa kelebihan model pembelajaran ini diantaranya: dapat menumbuhkan ide-ide atau gagasan baru, daya berfikir kritis, serta mengembangkan jiwa keberaian dalam menyampaikan hal-hal yang diyakini benar, mengajarkan peserta didik untuk percaya pada guru dan lebih percaya lagi pada kemampuan diri sendiri untuk berfikir, mencari informasi dari sumber-sumber lain, Mendorong peserta didik untuk berlatih memecahkan masalah dengan mengungkapkan idenya, Membantu peserta didik belajar menghormati temannya yang pintar dan teman lain yang kurang pintar serta menerima perbedaan yang ada, memotivasi siswa yang kurang pandai agar mampu mengungkapkan pemikirannya, melibatkan peserta didik secara penuh dalam kegiatan belajar sehingga pengetahuannya benar-benar diserap dengan baik. Diantara kelebihan model kooperatif tipe *script* dari berbagai sumber Selamet (2021, hlm. 154) juga melengkapi mengenai kelebihan kooperatif tipe *script* adalah; melatih kemampuan berbicara peserta didik, melatih pendengaran saat menyimak materi, ketelitian atau kecermatan, setiap peserta didik mendapat peran, melatih keberanian dalam mengungapkan kesalahan orang lain.

Berdasarkan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model kooperatif tipe *script* adalah model pembelajaran kooperatif tipe *script* memiliki

kelebihan yang kuat dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Hal ini terlihat dari keterlibatan siswa dalam menyampaikan ide secara lisan, menanggapi pendapat pasangan, serta melatih keberanian dalam menyampaikan gagasan yang dirasa kurang tepat dan kepercayaan diri dalam berkomunikasi. Selain itu, melalui kegiatan saling mendengarkan dan memberikan tanggapan, peserta didik juga menjadi lebih teliti, kritis, dan mampu menghargai perbedaan pendapat. Dengan demikian, model ini efektif dalam mengembangkan kemampuan berbicara secara aktif dan komunikatif.

e. Kekurangan Model Kooperatif Tipe Script

Model kooperatif tipe script memiliki beberapa kelemahan dalam penerapannya. Salah satunya peserta didik yang kurang percaya diri, tidak mau melakukan interaksi dan kerja sama dapat membuat model kooperatif tipe script tidak berjalan dengan optimal. Fikri (2025, hlm. 12) mengungkapkan bahwa peserta didik yang tidak percaya diri ia enggan mengeluarkan ide karna takut dengan komentar temannya, Ketidak mampuan semua peserta didik untuk menerapkan model pembelajaran ini membuat banyak waktu yang akan tersita karena waktu dihabiskan dengan menjelaskan mengenai model pembelajaran ini, Keharusan guru untuk setiap penampilan siswa dan tiap tugas siswa untuk menghitung persentasi kelompok, dan ini membutuhkan banyak waktu, Kesulitan membentuk kelompok yang solid dan dapat bekerja sama dengan baik, guru kesulitan menilai siswa sebagai individu karna mereka dalam kelompok. Dalam hal ini Septia dkk. (2022, hlm. 233) menegaskan kelemahan kooperatif tipe *script* seringkali terjadi apabila peserta didik tidak mau berinteraksi hal tersebut membuat mereka sulit mengerjakan secara tugas secara berkelompok, guru menilai peserta didik sebagai individual menjadi sulit karna, tidak semua peserta didik mampu menerapkan model kooperatif tipe *script* dalam kegiatan pembelajaran sehingga banyak tersita waktu untuk guru menjelaskan mengenai model pembelajaran ini.

Kelemahan model kooperatif tipe *script* seringkali menjadi hambatan dalam proses pembelajaran, menurut , berikut beberapa kelemahan model kooperatif tipe *script* menurut Amin dkk. (2022, hlm. 122) yaitu; peserta didik merasa takut untuk mengeluarkan ide karena akan dinilai oleh teman dalam kelompoknya, Ketidakmampuan peserta didik untuk menerapkan strategi ini, sehingga banyak

waktu yang akan tersita untuk menjelaskan menegnai model pembelajaran ini, keharusan guru untuk melaporkan setiap penampilan peserta didik dan tiap tugas peserta didik untuk menghitung hasil prestasi kelompok, dan ini bukan tugas yang sebentar, kesulitan membentuk kelompok yang solid dan dapat bekerja sama dengann baik, kesulitan menilai peserta didik sebagai individu karena mereka berada dalam kelompok.

Mengenai hal tersebut sejalan dengan pandangan Siregar dkk. (2025, hlm. 34) yang menyatakan kelemahan model kooperatif tipe *script* diantaranya; Pada fase awal penerapan, beberapa peserta didik cenderung ragu dalam mengekspresikan gagasan karena kekhawatiran akan penilaian dari rekan kelompok, adaptasi terhadap model ini membutuhkan proses bagi sebagian peserta didik, sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk pemahaman model pembelajaran ini, model kooperatif tipe *script* ini butuh pencatatan detail aktivitas peserta didik dan penilaian kelompok, sehingga memakan banyak waktu. Pembahasan mengenai kelemahan model kooperatif tipe *script* Ritonga dkk. (2022, hlm. 93) menambahkan bahwa kelemahan model kooperatif tipe *script*, model ini hanya dapat digunakan untuk mata pelajaran tertentu karena tidak semua meteri dapat disampaikan melalui aktivitas saling menjelaskan, dalam kegiatannya hanya dapat dilakukan dua orang dalam satu kelompok.

Berdasarkan pembahasan diatas, Kesimpulan yang dapat diambil adalah model kooperatif tipe *script* memiliki kelemahan dalam penerapannya yaitu adanya kendala pada kesiapan peserta didik, pengelolaan waktu, serta kompleksitas dalam penilaian dan kerja sama kelompok, sehingga jika tidak dikelola dengan baik dapat menghambat efektivitas pembelajaran dan tidak sedikit peserta didik yang enggan untuk tampil didepan karena tidak terbiasa. Untuk mengantisipasi kelemahan model kooperatif tipe *script,* guru perlu memberikan pembiasaan dan latihan bertahap agar peserta didik lebih percaya diri dalam menyampaikan ide, menjelaskan langkah-langkah model secara jelas di awal agar tidak banyak waktu terbuang, serta menyederhanakan sistem penilaian dengan mengombinasikan penilaian individu dan kelompok. Selain itu, pembentukan pasangan sebaiknya dilakukan secara terencana agar kerja sama dapat berjalan lebih optimal, sehingga waktu pengajaran tidak dihabiskan dalam pembagian kelompok.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi agar peserta didik lebih mudah memahami materi. Dalam hal ini, Daniyati dkk. (2023, hlm. 285) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan materi kepada peserta didik melalui berbagai cara, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan motivasi semangat belajar, proses belajar menjadi lebih efektif dan membantu peserta didik lebih mudah memperoleh informasi baru dan memahami materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Sejalan dengan pendapat Rahman dkk. (2023, hlm. 10649) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat belajar sebagai pengantar materi yang dapat mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran, peserta didik lebih mudah memahami materi karena dengan bantuan media penyajian materi lebih jelas dan menarik, kemudian dapat menambah wawasan peserta didik.

Media pembelajaran sering digunakan sebagai alat bantu untuk mengajar. Menurut Trisiana (2023, hlm 33) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim belajar, menciptakan kondisi belajar yang kondusif, dan lingkungan belajar yang dikondisikan dan dikembangkan oleh guru. Berdasarkan penjelasan Maharani dkk. (2024, hlm. 78) media pembelajaran merupakan sarana komunikasi antara guru dan peserta didik dalam penyampaian materi pembelajaran yang lebih jelas dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan keberhasilan belajar. Pernyataan tersebut di perkuat oleh Zahwa & Syafi'i (2022, hlm. 63) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau sarana yang digunakan sebagai wadah untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa materi pembelajaran. Penggunaan media ini membantu proses penyampaian materi menjadi lebih jelas dan menarik, sehingga mampu menumbuhkan minat belajar serta motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan keberhasilan belajar peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran berperan penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk

menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan tidak membosankan, sehingga peserta didik lebih mudah memahami informasi yang diberikan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan semangat tinggi, menciptakan suasana belajar yang kondusif, serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Dengan menggunakan media yang tepat, guru juga dapat mengetahui tingkat pemahaman, dan perkembangan belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat membantu penyampaian materi tepat sasaran, lebih mudah dipahami, meningkatkan minat belajar dan materi ajar menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan pendapat Zahwa & Syafi'i (2022, hlm. 67-68) media pembelajaran dapat di kelompokan ke dalam kategori sesuai dengan karakteristik dan fungsinya dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu;

1) Media Audio, yaitu media yang mengandalkan Indera pendengar untuk mengenal fungsinya dalam menyajikan materi atau pesan, contohnya seperti; radio, rekaman suara, dan sebaginya
2) Media Visual, media ini merupakan media yang menggunakan Indera penglihatan sebagai perantaranya dalam menyajikan materi atau pesan, media dengan visual ini terbagi menjadi 2 macam yaitu; 2 dimensi dan 3 dimensi mengenai media 2 dimensi dari visualnya hanya dapat dilihat saja dengan memiliki ukuran Panjang dan lebar contoh nya seperti; poster, peta dan sebagainya sedangkan media 3 dimensi tidak hanya dapat dilihat melainkan nyata dan memiliki ruang, contohnya seperti gblobe, tumbuhan atau hewan yang diawetkan.
3) Media Audio Visual, yaitu media yang menggabungkan indera penglihat dan indera pendengar sehingga kita dapat meilihat tampilan gambarnya beserta suarnya. Contohnya adalah televisi, film, dan sebagainya.

Sejalan dengan pandangan Fauziah dkk. (2023, hlm. 129) media pembelajaran dapat dikategorikan kedalam beberapa jenis yaitu;

1) Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra pengelihatan. Jenia media ini sering digunakan oleh guru saat melakukan pembelajaran untuk menyajikan. Media visual terdiri atas media yang tidak dapatkan diproyeksikan (non projected visual) atau yang tidak perlu bantuan alat proyektor contohnya seperti; buku teks, gambar atau foto, poster. dan media yang dapat di proyeksikan atau yang dapat ditayangkan secara digital contohnya seperti film, animasi, slide powerpoint.
2) Media audio adalah media yang menggunakan bantuan indera pendengaran untuk manfaatkan fungsinya, media audio dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian juga kemampuan peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk media audio. Penggunaan media audio dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaian materi pelajaran tentang mendengarkan.
3) Media audio visual media ini terdiri dari kata audio dan visual yang dimana memiliki makna mendengarkan dan melihat artinya media ini dapat dilihat sekaligur didengar. Audio visual akan menjadikan penjayajian bahan ajar kepada peserta didik semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasiltatator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para peserta didik untuk belajar. Contoh media audio visual, diantaranya program video atau televisi, video atau televisi intruksional, dan program slide suara (sound slide), tayangan film animasi.
4) Mutimedia, merupakan media yang terdapat berbagai elemen untuk menyampaikan informasi , media ini mengkombinasikan berbagai bentuk konten seperti teks, audio, gambar, video animasi.

Dalam pandangan lain menurut Trisiana, (2020, hlm. 33-34) mengatakan bahwa jenis media pembelajaran terdiri menjadi empat jenis diantaranya yaitu;

1) Media grafis, seperti gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, kartun,serta komik, Media grafis sering juga disebut dua dimensi yang mempunyai ukuran panjang dan lebar, pengaplikasian dalam pembelajaran contohnya guru menggunakan gambar untuk menejlaskan cerita fabel, guru menggunakan diagram untuk menjelaskan hubungan atau konsep.

2) Media tiga dimensi, yaitu media pembelajaran yang memiliki ruang dan bentuk nyata yaitu berbentuk Panjang, lebar, tinggi . contoh dalam konteks pembelajaran seperti; globe digunakan untuk memperlajari letak geografis, miniatur yang berbentuk tata surya dan benda nyata seperti tumbuhan, alat digunakan agar dapat mengamati objek langsung untuk dipelajari.
3) Model proyeksi, seperti slide, film penggunaan OHP dan lain-lain, Penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran yang berupa lingkungan. Misalnya guru menampilkan silde power pint di infokus untuk menyajikan materi terhadap peserta didik.

Menurut Silahuddin 2022, (hlm. 162) media memiliki berbagai macam jenis yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar. Menurut terdapat jenis media pembelajaran terdiri atas;

1) Media visual merupakan media yang dapat digunakan melalui bantuan Indera penglihatan dengan media visual pembelajaran dapat disajikan melalui gambar, poster, dan power point dengan dibalut hiasan menarik agar materi yang disajikan terlihat lebih menarik.
2) Media audio merupakan media yang penggunaannya mengandalkan alat pendengaran, media audio biasanya ditayangkan melalui radio, ataupun podcast edukatif sebagai penunjang materi untuk peserta didik.
3) Media audiovisual merupakan gabungan dari kata audio dan visual yang artinya didengar dan dilihat, media ini dapat di gunakan melalui Indera penglihatan dan pendengaran dalam pembelajaran audiovisual guru dapat menayangkan video pembelajaran untuk menjelaskan materi agar peserta didik dapat melihat sekaligus mendengarkan sehingga materi akan lebih mudah dipahami karena peserta didik merasa terlibat langsung.
4) Multimedia Adalah media pembelajaran yang menggabungkan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, video animasi untuk menyampaikan pembelajaran agar peserta didik lebih tertarik dan kegiatan pembelajaran menjadi hidup dan menyenangkan.

Menurut Ina dkk. (2021, hlm. 378) menambahkan terdapat lima jenis media pembelajaran diantara;

1) Media cetak adalah media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tulisan atau gambar yang dicetak dengan kertas misalnya seperti buku pembelajaran, lkpd hal ini untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.
2) Media audio media yang dapat di gunakan melalui bantuan Indera pendengaran contohnya seperti radio. Biasanya guru memanfaatkan podcast edukatif sebagai sarana mengajar.
3) Media visual merupakan media yang mengandalkan Indera penglihatan contohnya seperti guru menayangkan power point yang dapat di slide melalui proyektor untuk menampilkan materi.
4) Media proyeksi gerak adalah media yang menampilkan gambar bergerak melalui alat proyektor sehingga dapat dilihat
5) peserta didik secara visual dan materi menjadi lebih menarik.
6) Benda tiruan media pembelajaran berupa objek yang dapat dilihat di sentuh karena bentuk nya yang nyata dan memiliki ruang contohnya seperti miniature tata surya atau globe media ini digunakan agar peserta didik dapat memahami materi secara lebih konkret.

Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki bentuk dan karakteristik yang beragam, mulai dari media berbasis manusia, cetak, visual, audio-visual, media benda tiruan, hingga media interaktif. Setiap jenis media tersebut memiliki kelebihan masing-masing dalam menyampaikan materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dari beberapa jenis-ienis media salah satunya media visual dan contohnya adalah komik. Media komik digital dipilih karena mampu menyajikan materi secara visual dengan cara yang menarik dapat dipadukan dengan berbagai jenis gambar yang beragam, dengan teks ringkas sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan materi mudah untuk dipahami, dengan adanya digitalisasi peserta didik akan melek terhadap kecanggihan teknologi, lalu dapat digunakan tanpa harus membawa buku fisik dan hal tersebut akan mempengaruhi keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media yang digunakan dalam penelitian ini adalah komik digital.

5. Media Komik Digital

a. Pengertian Media Komik Digital

Media komik digital adalah media cerita bergambar yang disajikan dalam bentuk digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik, media komik digital dapat menjadi sarana pembelajaran yang inovatif. Menurut Amini & Damayanti (2021, hlm. 2671) komik digital merupakan komik yang menyajikan ilustrasi cerita dengan alur yang sudah ditentukan dan tersedia dalam format digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik, dalam penyajiannya terdapat gabungan antara gambar dan teks dua unsur tersebut digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk menyampaikan materi terhadap peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Rande & Amalia (2024, hlm. 115) yang menyatakan bahwa komik digital merupakan salah satu jenis media pembelajaran visual yang menggabungkan gambar dan teks yang didalamnya terdapat informasi dengan alur tertentu, materi yang akan disampaikan sejenis interaktif sehingga komik digital dapat diakses melalui ponsel, komputer jinjing, atau tablet yang terhubung dengan internet maupun tanpa koneksi.

Media komik digital adalah gabungan dari komik yang menyediakan unsur gambar dan teks serta digital yang merujuk pada teknologi. Menurut Slarindya & Wicaksono (2025, hlm. 2170) menyatakan bahwa komik digital merupakan kumpulan gambar-gambar dan teks yang berisikan cerita dengan alur yang sudah ditentukan, komik digital bisa digunakan dimanapun karena disajikan dalam format elektronik seperti internet, dengan melalui handpone peserta didik dapat membaca komik secara fleksibel hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar. Menurut Narestuti dkk. (2021, hlm. 307) mengatakan bahwa komik digital merupakan media yang memudahkan peserta didik untuk memahami gambar secara keseluruhan, kemudian mengungkapkan idenya dengan baik, dan dapat menceritakan isi cerita secara runtut, dengan penggunaan media pembelajaran komik digital dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif sehingga materi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Komik yang berisi gambar beserta teks yang didalamnya terdapat cerita ringkas, memudahkan peserta didik untuk memahami materi. Hal tersebut dikatakan oleh Gundo (2024, hlm. 1013) bahwa komik adalah sebuah gambar yang dirancang sedemikian rupa dan dipadukan dengan teks berisi cerita ringkas yang dapat dijadikan sebagai media

pembelajaran yang diminati peserta didik karena tampilan gambar yang menarik dapat mengembangkan imajinasi peserta didik.

Berdasarkan pembahasan diatas, bahwa media komik digital merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi sekaligus mengembangkan keterampilan berbicara. Sebagai media berbasis teknologi, komik digital memberikan kemudahan akses dan fleksibilitas karena komik digital berbasis teknologi dan dapat digunakan melalui berbagai perangkat elektronik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah, interaktif dan menarik. Melalui perpaduan unsur visual, tokoh, serta alur cerita yang disajikan, komik digital membantu peserta didik dalam menyusun ide secara runtut dan mengekspresikan gagasan secara lisan dengan lebih jelas.

b. Karakteristik Media Komik Digital

Komik digital memiliki krakteristik khusus yang membedakan dari media konvensional. Fortinasari & Malasari (2023, hlm. 753) Mengatakan terdapat beberapa karakteristik media komik digital diantaranya;

1) Terdapat gambar-gambar yang ditata secara berurutan terdiri dari rangkaian gambar yang membentuk alur cerita.
2) Terdapat pesan atau cerita yang bermakna, komik digital menyampaikan pesan baik berupa informasi atau materi.
3) Dapat dibaca menggunakan media elektronik seperti laptop, smartphone, komik digital dapat diakses secara fleksibel.
4) Dapat disimpan dalam bentuk softfile, dapat tersimpan dalam format digital sehingga memudahkan untuk disimpan atau dibagikan.

Menurut Aprilia dkk. (2021, hlm. 306) menambahkan bahwa komik digital memiliki karakteristik seperti; memiliki elemen balon yang berisikan teks, gambar yang berisi dialog antar tokoh dalam komik, terdapat Garis gerak, tanda yang membuat gambar terlihat hidup dalam imajinasi pembaca, Latar, untuk menunjukkan konteks materi kepada pembaca, terdapat Panel sebagai pengelompokan urutan gambar dan cerita dalam satu frame, dapat diakses melalui platform digital. Materi yang disajikan melalui komik digital akan lebih mudah dipahami karena terdapat gambar yang menarik dan cerita yang ringkas, hal

tersebut sesuai dengan karakteristik komik digital yang di sampaikan oleh Susanto dkk. (2024, hlm. 157) komik digital memiliki karakteristik diantaranya;

1) Bahasa yang digunakan dalam komik mudah dipahami.
2) Alur cerita, watak dalam komik digambarkan secara sederhana sehingga mudah dikenali oleh pembaca.
3) Penyampaian cerita menggunakan gambar yang beragam dan Bahasa yang jelas.
4) Memungkinkan pembaca berinteraksi secara emosional dengan alur cerita.

Mengenai karakteristik komik digital Amini & Damayanti (2021, hlm. 3671) Menambahkan bahwa komik digital didalamnya terdapat gambar yang berisi cerita menarik, komik digital memiliki animasi yang dapat bergerak, elemen gambar yang beragam dan mengandung pesan pembelajaran, komik digital tersedia melalui format digital yang dapat di akses melalui perangkat elektro. Karakteristik menurut pendapat diatas, komik digital meliputi gambar naratif, animasi interaktif, pesan pembelajaran, dan akses sudah digitalisasi. Hal tersebut ditegaskan oleh Atika (2024, hlm. 21) karakteristik media komik digital memiliki ciri khas yang membedakannya dari komik cetak, yaitu komik digital menyajikan cerita melalui gambar yang terstruktur, fitur interaktif alur yang disampaikan tidak terbelit-belit, menyajikan gambar yang berdimensi, fitur fitur yang lebih menarik dapat diakses melalui perangkat elektronik sehingga dapat diakses dimanapun sehingga memudahkan peserta didik untuk membaca bacaan dari komik digital.

Berdasarkan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa komik digital adalah media bercerita yang efektif karena menggabungkan gambar dan teks dengan cara yang menarik. Materi melalui bantuan komik digital lebih mudah dimengerti karena tampilan yang menarik dan teks yang ringkas, bisa membangkitkan perasaan pembaca, penyajian ukuran teks dapat disesuaikan sehingga tidak terlalu sulit dalam memahami teks bacaan, digitalisasi dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti smartphone, media ini juga membantu guru membuat materi pelajaran yang lebih kreatif, sehingga peserta didik lebih tertarik belajar, ikut aktif, dan semangat memahami pelajaran. Dengan begitu, komik digital berfungsi sebagai hiburan dan media belajar yang informatif.

c. Langkah-Langkah Media Komik Digital

Rangkaian pembuatan komik digital dilakukan melalui beberapa tahapan yang tersusun agar menciptakan hasil yang maksimal sehingga pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sari & Wicaksono (2022, hlm. 1011-1013) menjelaskan bahwa ada beberapa tahapan dalam membuat komik digital diantaranya;

1) Perencanaan media yaitu menentukan cerita yang akan dibahas, karakter serta tokoh tokoh pemeran.
2) Pembuatan desain, menentukan elemen gambar, sketsa, outline, pewarnaan dan balon teks.
3) Pembuatan aplikasi komik menggunakan perangkat software.

Mengacu pada pendapat Pinatih & Putra (2021, hlm 117-118) pembuatan komik sebagai media pembelajaran memiliki tahapan sebagai berikut;

1) Menganalisis materi sesuai kebutuhan peserta didik.
2) Tahap perancangan, merancang desain komik dengan elemen gambar dan balon teks yang berisi materi pembelajaran yang telah dianalisis menggunakan kertas cetak dan alat tulis.
3) Tahap pengembangan yaitu gambar yang telah di rancang lalu di scan melalui aplikasi camscanner di smartphone, dan gambar hasil scan diwarnai dengan aplikasi ibisPaint.
4) Tahap implementasi, pada tahap ini fokus kegiatan mengimplementasikan produk yang sudah selesai dibuat yang sudah melalui tahap analisis, desain, dan pengembangan.
5) Tahap mengavaluasi dengan melalukan perbaikan pada desain komik atau materi yang kurang sesuai serta menguji apakah komik digital layak untuk dipakai sebagai media belajar dan apakah peserta didik dapat memahami bacaan teks komik.

Menurut Lestiani dkk. (2021. hlm. 127-129) menyatakan bahwa pembuatan komik digital dalam pembelajaran dilakukan melalui tahapan sebagai beriku;

1) Membuat desain menentukan karakter sebagai pemeran yang akan tampil dalam cerita komik serta memberikan latar belakang singkat pada masing-masing karakter.
2) Menggambar sketsa pada kertas untuk mempersiapkan desain yang akan dibuat menggunakan digital.
3) Sketsa yang sudah digambar dalam kertas kemudian dipindahkan dalam bentuk digital melalui aplikasi canva
4) Penebalan pada garis-garis tata letak agar bacaan pada komik terlihat jelas.
5) Pemberian warna semenarik mungkin agar komik terlihat bagus.
6) Finishing, dengan memberikan sampul depan dan belakang dan komik dapat disimpan dalam format pdf.

Adapun menurut Megantari dkk. (2021, hlm. 145) langkah-langkah membuat komik digital sebagai media pembelajaran adalah;

1) Mengumpulkan informasi hal ini untuk mengetahui kebutuhan belajar peserta didik dan masalah di lapangan terkait pembelajaran melalui wawancara atau observasi.
2) Perencanaan produk, memnentukan konsep komik dan materi yang akan dimasukan dalam komik.
3) Pembuatan produk, mulai mendesain komik digital sesuai dengan rencana yang telah disusun.
4) Diuji kelayakan komik dalam pembelajaran bagi peserta didik.
5) Menyimpan desain komik melalui aplikasi agar komik dapat diakses melalui perangkat elektronik.

Pembuatan komik digital tentunya diperlukan bantuan aplikasi sebagai alat bantu dalam proses desain. Berikut Langkah-langkah pembuatan komik digital menurut Rizky (2022, hlm. 392-395) dengan menggunakan aplikasi online comicker sebagai berikut;

1) Membuat akun terlebih dahulu, download Comicker – The real Comic Maker di App store atau Play Store.
2) Setelah di download klik Start.

3) Jika sudah seperti tampilan di atas klik new. Maka isi title dengan judul komik dan author isi dengan nama penulis, Maka kolom panah merah akan menjadi nama penulis.
4) Setelah melakukan login "klik open" untuk membuat cerita baru, seperti gambar dibawah ini. Lihat di bagian book dan klik judul buku yang telah kita buat.
5) Pilih jenis komik strip yang akan dipakai. Lalu double klik kolom.
6) Klik "Add" untuk memilih background, animasi, kartun, ataupun properti yang ingin di buat.
7) Jika ingin memasukkan karakter dengan foto, bisa memilih "user" lalu pilih foto yang ingin di masukkan.
8) Setelah dimasukkan karakter, jika ingin menulis klik "T".
9) Setelah komik selesai di buat klik "published" untuk membagikan.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa agar hasilnya optimal, penggunaan media ini perlu dilakukan melalui langkah-langkah yang terencana dan runtut. Proses pembuatan komik digital dalam pembelajaran meliputi menentukan tema, menyusun alur cerita, memilih aplikasi yang digunakan, serta merancang tampilan visual yang sesuai dan menarik. Selain itu, isi komik juga harus disesuaikan dengan materi pembelajaran agar menyesuaikan kebutuhan belajar peserta didik, dengan menggunakan desain komik dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi. Komik digital tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas peserta didik.

d. Kelebihan Media Komik Digital

Menurut Wicaksono (2025, hlm. 2170) komik digital memiliki kelebihan tersendiri dibandingkan dengan komik cetak karena komik digital memiliki kesederhanaan dengan biaya yang murah karena tidak membutuhkan kertas untuk mencetak dan proses printing, dapat memberikan gambar yang menarik dengan menyajikan materi secara ringkas, dan membutuhkan waktu yang singkat untuk mendesain komik digital karena tidak melewati proses menggambar secara tertulis. karena berbentuk softfile media komik digital dapat diakses kapanpun dan dimanapun, sejalan dengan pendapat Fortinasari & Malasari (2023, 753) yang menyatakan bahwa kelebihan komik digital bersifat praktis karena mudah

digunakan dan diakses kapan saja, komik digital tidak mudah rusak karena bukan berbentuk fisik, hemat kertas, dan peserta didik dapat membaca komik setiap saat tanpa harus membawa komik berbentuk buku.

Komik digital juga memiliki keunggulan lain dalam proses pembelajaran, menurut Aprilia dkk. (2021, hlm. 306-307) keunggulan komik digital dalam pembelajaran adalah;

1) Dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi.
2) Menyediakan gambar yang menarik, alur cerita yang tersusun, materi yang dikemas dengan ringkas dengan mengandung unsur-unsur Pendidikan karakter, menjadikan media komik digital efektif dalam meningkatkan minat belajar dan prestasi peserta didik.
3) Memudahkan peserta didik mempelajari materi saat belajar mandiri baik disekolah atau dirumah, karena komik tersedia dalam perangkat elektronik seperti smartphone.

Dalam hal tersebut Narestuti dkk. (2021, hlm. 315) menambahkan kelebihan komik digital pada pembelajaran adalah; membentu peserta didik untuk mudah memahami materi yang akan dipelajari, peserta didik dapat memahami materi yang dipelajari, karena media komik digital dapat menumbuhkan minat baca peserta didik, media pembelajaran komik digital dapat mendorong peserta didik memiliki sikap bekerja sama, jujur, disiplin dan belajar memahami suatu konsep masalah. Dalam hal tersebut diperkuat oleh Damarputri dkk. (2024, hlm. 6053) yang menyatakan bahwa media komik digital membantu peserta didik lebih mudah menerima materi pembelajaran karena media komik dapat mengembangkan alur cerita yang mengandung materi pelajaran dan materi yang disampaikan menjadi lebih menarik, serta teks yang ringkas dan mengandung makna membuat peserta didik tidak jenuh saat membaca, dan menyediakan elemen gambar yang beragam dan bervariasi sehingga imajinasi peserta didik berkembang baik karena melalui perpaduan gambar dan cerita yang terdapat pada komik membuat peserta didik lebih mudah dalam membayangkan alur cerita.

Berdasarkan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa komik digital Komik digital memiliki banyak keunggulan karena komik digital menyediakan berbagai elemen gambar dan teks menjadi satu terpadu sehingga materi yang

terdapat dalam komik lebih menarik untuk dibaca hal tersebut menumbuhkan minat belajar pesera didik dan kegiatan belajar tidak membosankan. Penyajiannya yang visual membantu pembaca lebih cepat menangkap isi, sekaligus mendorong imajinasi peserta didik. Selain itu, komik digital praktis karena bisa diakses kapan saja melalui perangkat seperti ponsel atau laptop tanpa perlu membawa buku fisik. Proses pembuatannya juga lebih fleksibel dan efisien karena memanfaatkan aplikasi, sehingga mudah diedit atau disesuaikan dengan kebutuhan. Dengan tampilan yang menarik dan kemudahan akses tersebut, komik digital menjadi media yang efektif untuk mendukung pembelajaran maupun hiburan bagi peserta didik.

e. Kekurangan Media Komik Digital

Meskipun media komik digital memiliki banyak kelebihan namun tidak dipungkiri media komik digital juga memiliki beberapa kekurangan. Menurut Aprilia dkk. (2021, hlm. 307) kekurangan media komik digital yaitu masih diperlukan pendukung lain seperti bahan ajar karena komik tidak bisa dijadikan satu-satu nya sumber belajar, guru harus memiliki kreatifitas karena guru harus mampu mengaitkan isi komik dengan materi, jika guru tidak kreatif maka materi yang akan disampikan tidak akan maksimal, dan apabila anak sudah terbiasa membaca dalam bentuk gambar maka Ketika anak diberi bacaan yang tidak menarik membuat minat baca mereka berkurang, komik juga hanya membahas satu topik tertentu. Selain itu Narestuti dkk. (2021, hlm. 307) mengidentifikasikan beberapa keterbatasan dari media ini untuk bahan ajar antara lain;

1) Tidak semua peserta didik memiliki gaya belajar visual mungkin ada peserta didik yang lebih menyukai gajabelajar secara audio atau membuat projek.
2) Terkadang gaya bahasa dalam komik kurang bagus, apabila pembuatan komik tidak dirancang oleh guru secara langsung.
3) Banyak ditemukan komik digital yang menekankan pada arah kekerasan atau perilaku yang tidak dapat diterima hal tersebut dapat membawa pikiran peserta didik tertuju pada cerita tersebut.

Mengenai hal tersebut Slarindya & Wicaksono (2025, hlm. 2170-2171) menjelaskan terdapat beberapa kekurangan dari media komik digital bagi peserta didik adalah visual yang terlalu ramai dan menarik justru membuat perhatian peserta didik pada materi inti teralihkan karena mereka terlalu fokus pada gambar

karakter, minat membaca peserta didik berkurang apabila diberikan bahan bacaan yang tidak memiliki unsur gambar, karena komik digital perlu diakses melalui jaringan seringkali menjadi hambatan dalam mengakses nya, pembuatan media komik digital juga membutuhkan waktu yang lama dalam prosesnya sehingga komik ini harus dibuat dari jauh-jauh hari serta harus teliti dalam Menyusun karakter Wulandari dkk. 2023, hlm. 8857) menambahkan kekurangan komik digital antara lain; tidak semua peserta didik dapat membaca rangkaian cerita komik terutama pada kelas rendah, gambar yang terlalu monoton akan membuat peserta didik bosan saat membaca. Bacaan komik yang dibuat secara ringkas serta tampilan yang menarik membuat peserta didik malas untuk membaca buku yang tidak memiliki gambar dengan bahan bacaan yang panjang karena mereka terbiasa membaca bacaan yang menarik serta membuat peserta didik ketergantungan terhadap perangkat dan internet (Nurman, 2023, hlm. 20).

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa kekurangan media komik digital komik digital memiliki beberapa kekurangan seperti tidak bisa dijadikan satu-satunya sumber belajar, perlu dukungan bahan ajar lain dan kreativitas guru, serta tidak semua peserta didik cocok dengan gaya visual. Selain itu, tampilan yang terlalu ramai dapat mengganggu fokus, akses internet bisa menjadi kendala, dan penggunaannya berpotensi menurunkan minat baca teks panjang. Oleh karena itu, komik digital sebaiknya digunakan sebagai media pendukung yang dikombinasikan dengan metode lain.

6. Keterampilan keterampilan

a. Pengertian Keterampilan Berbicara

Melalui keterampilan berbicara seseorang dapat manyampaikan informasi. Menurut Waddu dkk. (2025, hlm. 79) keterampilan berbicara merupakan kemampuan penting untuk menyampaikan informasi seperti menyampaikan fakta, ide, pendapat dan perasaan secara jelas, melalui berbicara seseorang dapat berinteraksi dengan orang lain selain itu cara berbicara seseorang dapat mencerminkan kepribadiannya. Hal tersebut sejalan dengan Suryaningrum (2024, hlm. 204) yang menyatakan bahwa keterampilan berbicara adalah keterampilan yang dapat mengeluarkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, dan menyampaikan ide, pikiran, serta perasaan

seseorang kepada orang lain. Berbicara adalah salah satu bentuk komunikasi lisan, dalam berbicara dengan adanya proses interaksi untuk menyampikan pesan menjadikannya komponen penting dalam pembelajaran.

Proses menyusun ide secara runtut adalah bagian dari menguasai keterampilan berbicara. Menurut Hikmah (2021, hlm. 60) menyatakan bahwa keterampilan berbicara pada dasarnya adalah kemampuan menyusun atau mengatur ide secara sistematis dan jelas sehingga seseorang dapat mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi untuk mengekspresikan, menyampaikan gagagsan secara tepat dengan bahasa yang tepat sesuai aturan dan situasi maka pesan yang tersampaikan akan mudah dipahami orang lain. Ina dkk. (2021, hlm. 388) juga menyampaikan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang dalam mengucapkan kata-kata bertujuan agar seseorang dapat menyampaikan gagasan, pikiran serta perasaan dan penyampaiannya dapat dipahami orang lain, pada intina keterampilan berbicara adalah komunikasi secara dua arah. Hal tersebut diperkuat oleh Lestari & Ekawati (2025, hlm. 277) yang menyatakan bahwa keterampilan berbicara merupakan kemampuan seseorang dalam merangkai kata-kata secara tersusun untuk mengungkapkan pikiran, menyampaikan gagasan ide dan perasaan secara lisan dengan menggunakan bahasa yang tersusun dan jelas.

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan penting bagi seseorang dalam menyampaikan ide, informasi, dan perasaan secara lisan dengan jelas dan terstruktur. Keterampilan ini melibatkan kemampuan seseorang untuk dapat menyusun gagasan secara runtut, menggunakan bahasa yang tepat, supaya saat berinteraksi dengan orang lain pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Selain sebagai sarana komunikasi, keterampilan berbicara juga mencerminkan kepribadian seseorang dan keterampilan berbicara memiliki peran penting dalam proses pembelajaran agar karena dengan keterampilan ini peserta didik dapat menyampaikan gagasan dan ide.

b. Tujuan Keterampilan Berbicara

Secara umum, tujuan seseorang berbicara adalah untuk menghibur, memberikan informasi, merangsang pemikiran, meyakinkan seseorang. Sejalan

dengan tujuan tersebut Harianto (2023, hlm. 414) mengatakan bahwa tujuan keterampilan berbicara dapat dikelompokkan menjadi lima jenis diantaranya:

1) Berbicara dapat menghibur seseorang ketika pembawaannya sedang santai.
2) Berbicara dapat menginformasikan sesuatu pesan yang tersirat agar orang lain memahami ide, fakta serta gagasan yang akan disampaikana
3) Berbicara dapat menstimulasi seseorang untuk memberikan hal yang positif memberikan dorongan, rasa peduli misalnya seperti guru yang memberikan nasihat kepada peserta didik yang malas agar lebih rajin belajar
4) Berbicara meyakinkan seseorang bertujuan untuk membuat orang lain percaya dan menerima apa yang kita sampaikan.

Keterampilan berbicara memiliki peranan penting dalam berinteraksi di kehidupan sehari-hari selain itu keterampilan berbicara berperan penting pada kegiatan pembelajaran. Menurut Suryaningrum (2024, hlm. 203) keterampilan berbicara bertujuan untuk memfasilitasi komunikasi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga seseorang mampu menyampaikan ide, pesan, dan perasaan secara jelas dalam berbagai kondisi. Selain itu, keterampilan berbicara juga bertujuan untuk menunjang proses pembelajaran, khususnya di tingkat sekolah dasar, agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif dan memahami materi dengan lebih baik. Mengenai pembahasan tersebut, sejalan dengan pendapat Waddu dkk. (2025, hlm. 77) yang mengatakan bahwa tujuan keterampilan berbicara adalah agar seseorang dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa yang jelas dan kata-kata yang terstruktur, melalui keterampilan berbicara seseorang dapat menuangkan ide dan menyampaikan gagasan yang baik.

Keterampilan berbicara memiliki tujuan penting bagi peserta didik di sekolah dasar. Menurut Ramadani & Hamza (2025, hlm. 131) tujuan keterampilan berbicara bagi peserta didik di sekolah dasar yaitu;

1) Peserta didik dapat memberikan gagasan dan ide melalui lisan dengan kalimat yang sistematis.
2) Melatih peserta didik untuk berkomunikasi secara efektif dalam berbagai situasi dan konteks, dapat menyesuaikan gaya bahasa dan pilihan kata Ketika berbicara dengan guru dan teman sebaya.

3) Membangun rasa percaya peserta didik di depan umum, Ketika peserta didik berbicara di depan kelas mereka tidak akan gugup, malu karena mereka sudah terbiasa, melalukan pelatihan berulang dalam pembelajaran berbicara.
4) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif melalui kegiatan berbicara, dengan mengasah peserta didik untuk mengungkapkan ide secara sistematis dan jelas serta gagasan hal tersebut dapat memunculkan kognitif peserta didik dalam berfikir kritis.

Pada dasarnya tujuan utama keterampilan berbicara adalah untuk berkomunikasi. Menurut Gusnayetti (2021, hlm. 207) tujuan berbicara agar seseorang dapat berinteraksi sehingga mereka dapat menyampaikan pikiran secara efektif, dan mampu mengevaluasi efek komunikasi terhadap pendengarnya, dan dia harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala sesuatu situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan.

Berdasarkan pembahasan diatas, Kesimpulan yang dapat diambil adalah keterampilan berbicara bertujuan untuk membantu seseorang berkomunikasi secara efektif dengan menyampaikan ide, gagasan, dan perasaan secara jelas, terstruktur, dan mudah dipahami. Selain itu, keterampilan berbicara juga berfungsi untuk menghibur, memberikan informasi, menstimulasi pemikiran, serta meyakinkan orang lain. Dalam konteks pendidikan, khususnya di sekolah dasar, keterampilan berbicara memiliki tujuan penting untuk membantu peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, berani mengemukakan pendapat, mampu menyesuaikan berkomunikasi sesuai situasi, serta meningkatkan rasa percaya diri sehingga peserta didik berani dan pecara diri untuk mengemukakan pendapat dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Dengan demikian, keterampilan berbicara tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana penting dalam mendukung perkembangan akademik dan sikap sosial dalam mempererat hubungan dengan sesama.

c. Indikator Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek penting dalam kemampuan berbahasa yang perlu dikembangkan secara sistematis berdasarkan indikator. Menurut Januaryca & Santoso (2022, hlm. 119) terdapat beberapa aspek penting dalam keterampilan berbicara mengcangkup; berbicara dengan lancar,

menggunakan pilihan kata yang tepat, menggunakan struktur kalimat yang tepat, menggunakan kalimat logis, menggunakan kontak mata saat berbicara. Selain itu, Gusnayetti (2021, hlm. 210-211) mengatakan terdapat indikator penilaian keterampilan berbicara antara lain yaitu;

1) Aspek kebahasaan; peserta didik memiliki pelafalan yang jelas dan intonasi yang jelas
2) Kosakata; peserta didik sudah menguasai kata-kata, berbagai istilah, ungkapan yang tepat dan sesuai serta kata-kata yang diutarakan bervariatif.
3) Struktur kalimat; peserta didik peserta didik dapat Menyusun kalimat yang efektif dan sesuai kaidah bahasa.
4) Aspek non kebahasaan; peserta didik dapat menguasai materi secara mendalam
5) Kelancaran; peserta didik memiliki kemampuan berbicara tanpa banyak jeda, pengulangan dan keraguan.
6) Gaya; Gerakan saat berbicara luwes atau tidak kaku dan percaya diri.

Sejalan dengan itu, Maulani dkk. (2021, hlm. 30) mengatakan bahwa keterampilan berbicara juga dapat diukur melalui lima indikator sebagai berikut;

1) Pelafalan hal ini berkataitan dengan bagaimana cara seseorang ketika berbicara menggunakan bahasa kesatuan tidak tercampur dengan bahasa daerah, peserta didik tidak melakukan pengulangan kata saat berbicara.
2) Kosa kata, kegiatan berbicara dilakukan dengan menggunakan kata-kata yang tepat dan jelas dan bervariasi dalam menyampaikan gagasan.
3) Intonasi, ketika berbicara peserta didik dapat menyesuaikan nada rendah, tinnginya suara ketika berbicara hal tersebuu untuk mengekspresikan makna, perasaan dan penekanan kalimat agar saat menyampikan pesan orang-orang tidak sekedar mengerti dari kata-kata tapi juga dari cara penyampaiannya.
4) kelancaran, seseorang saat sedang berbicara ia tidak terbata-bata, kalimat yang di ucapkan tertata atau terstruktur sehingga informasi yang disampaikan akan jelas dan akan dimengerti.
5) Pembahasan Isi, merupakan kegiatan berbicara yang berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam berpikir secara logis, terarah dan sistematis sehingga saat pesan yang tersampaikan memiliki makna.

Mengenai lima indikator berbicara, hal tersebut diperkuat Aripi & Rohani (2023, hlm 168) oleh yang menagatakan bahwa terdapat lima indikator yang dijadikan rubrik penilaian keterampilan berbicara peserta didik, yaitu pelafalan atau pengucapan, intonasi, struktur kalimat, ketepatan isi berbicara, ekspresi dan sikap. Sejalan dengan itu, Hikmah (2021, hlm. 64) menambahkan bahwa keterampilan berbicara bagi peserta didik juga dapat diukur melalui beberapa indikator berikut;

1) Ketetapan ucapan, saat berbicara peserta didik dapat Menyusun kalimat secara sistematis.
2) Intonasi, saat berbicara peserta didik memperhatikan intonasi, tekanan, nada, dan jeda pada saat berbicara.
3) Diksi, peserta didik pada saat berbicara merka dapat terampil dalam memilih kata yang tepat, konkret pada saat berbicara, bahasa yang digunakan bervariasi.
4) Gerak-gerik, gerak-gerik yang dilakukan peserta didik saat berbicara tidak datar, menggunakan mimik yang berekspresi agar pesan dapat tersampaikan secara mendalam.
5) Penguasaan topik, saat berbicara peserta didik harus menguasai materi atau mempelajari topik yang akan disampaikan.
6) Kelancaran, saat berbicara peserta didik tidak terbata-bata, tidak mengulang kata yang sama.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan kemampuan berbahasa yang kompleks dan harus dikembangkan secara sistematis melalui berbagai indikator yang saling berkaitan. Keterampilan ini tidak hanya mencakup aspek kebahasaan seperti pelafalan, intonasi, kosakata, serta struktur kalimat yang tepat dan logis, tetapi juga melibatkan aspek nonkebahasaan seperti kelancaran berbicara, penguasaan materi, kontak mata, serta gaya atau penampilan yang percaya diri dan tidak kaku. Dengan demikian, keterampilan berbicara yang baik ditandai oleh kemampuan menyampaikan gagasansecara jelas, runtut, dan efektif, serta didukung oleh sikap dan ekspresi yang mampu menarik perhatian pendengar. Peneliti memilih indicator berbicara yang dikemukakan oleh Maulani karena mencangkup kesesuaian inti dalam penilaian keterampilan berbicara diantara terdapat; pelafalan, kosa kata, intonasi, kelancaran dan pemahasan isi.

B. Penelitian Terdahulu

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

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

Nama/ Tahun	Judul Penelitian	Metode / Subjek Penelitian	Hasil Penelitian	kesimpulan
Nurhyidayati, Mansyur, Hikmawati (2024)	Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Script* di Kelas IV Sekolah Dasar	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 4 Barangka sebanyak 9 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.	Aktivitas mengajar guru meningkat dari 70,55% pada siklus I menjadi 91,15% pada siklus II. Aktivitas belajar siswa meningkat dari 61,75% menjadi 91,15%. Kemampuan berbicara siswa juga meningkat, dengan ketuntasan klasikal dari 55,5% pada siklus I menjadi 88,8% pada siklus II.	Penerapan model pembelajaran Cooperative Script terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Selain itu, model ini juga meningkatkan aktivitas guru dan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, efektif, dan bermakna.
Ulul Azmi, Asrin, Heri Setiawan (2021)	Pengaruh Penggunaan Model *Cooperative Script* Berbantuan Media Flash Card Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 4 Gugus 1 Sape	Penelitian kuantitatif dengan rancangan Quasy Experimental Design tipe Nonequivalent Control Group Design. Populasi seluruh siswa	Rata-rata nilai pre-test kelas kontrol 58,64 dan eksperimen 63,41. Rata-rata post-test kelas kontrol 62,73 dan eksperimen 72,73. Hasil uji T	Penerapan model Cooperative Script berbantuan media Flash Card berpengaruh signifikan dan memiliki efek yang kuat terhadap

		kelas IV Gugus 1 Sape. Sampel: kelas IV SDN Impres 1 Dea Sape (22 siswa) dan SDN Impres Naru 1 Sape (22 siswa). Pengumpulan data menggunakan pre-test dan post-test. Analisis data menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas, uji T, dan Effect Size Cohen's D.	menunjukkan nilai signifikan kelas eksperimen 0,00 < 0,05 yang berarti ada pengaruh. Perhitungan Effect Size Cohen's D diperoleh 3,9858 (>1,00) dengan kategori efek kuat	peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas IV Gugus 1 Sape.
Ressyani Syafputri, Iis Aprinawati, Fadhilaturrahmi (2022)	Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menerapkan Model Pembelajaran Cooperative Script pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SDN 016 Bangkinang Kota yang berjumlah 26 siswa (12 perempuan dan 14 laki-laki). Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes,	Persentase keterampilan berbicara pada pratindakan sebesar 55,96%. Siklus I pertemuan I meningkat menjadi 70,96% dan pertemuan II 74,46%. Pada Siklus II pertemuan I meningkat menjadi 77,15% dan pertemuan II mencapai 81%. Ketuntasan klasikal pada akhir siklus telah melampaui target 80%	Model pembelajaran Cooperative Script dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 016 Bangkinang Kota. Peningkatan terlihat pada aspek lafal, kosa kata, dan intonasi serta keaktifan siswa dalam berbicara di depan kelas.

		dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif.		
Alfin Vitariyani T. Kadir, dkk. (2025)	Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Media Komik Digital pada Siswa Kelas IV SD Negeri	penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah 24 siswa kelas IV SDN 6 Biluhu Kabupaten Gorontalo. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus.	Pada observasi awal, hanya 6 dari 24 siswa (25%) yang mampu berbicara dengan baik. Siklus I pertemuan I meningkat menjadi 50% (12 siswa), dan pertemuan II menjadi 62,5% (15 siswa). Pada siklus II meningkat signifikan menjadi 87,5% (21 siswa), sedangkan 3 siswa (12,5%) belum mencapai ketuntasan.	Penggunaan media komik digital terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Media ini membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan partisipasi, serta membantu siswa lebih percaya diri dalam berbicara.
Nurul Khisbiyah, Titik Harsiati, Didin Widyartono (2024	Efektivitas Penggunaan Media Komik terhadap Keterampilan Berbicara (Kajian Meta-Analisis)	Penelitian meta-analisis dengan pendekatan kuantitatif. Data diperoleh dari 15 artikel jurnal nasional yang relevan. Analisis menggunakan perbandingan nilai pretest dan posttest serta	Rata-rata nilai pretest sebesar 59,29 meningkat menjadi 78,17 setelah penggunaan media komik, dengan peningkatan sebesar 18,88. Hasil uji menunjukkan nilai	Media komik terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Penggunaan media ini memberikan pengaruh besar terhadap hasil belajar, meningkatkan minat, serta membantu

		perhitungan effect size.	signifikansi 0,000 < 0,05 dan nilai effect size sebesar 2,02 yang termasuk kategori sangat besar.	siswa lebih mudah memahami dan menyampaikan ide secara lisan.

Berdasarkan penelitian penelitian terdahulu yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat beberapa kesamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian tersebut. Adapun perbedaan dan persamaan yang dapat diidentifikasikan adalah sebagai berikut;

1. Persamaan juga ditemukan dengan penelitian Nurhyidayati dkk. (2024) yaitu penggunaan model kooperatif tipe *script* dalam keterampilan berbicara serta analisis terhadap pengaruh model pembelajaran terhadap keterampilan berbicara peserta didik. Namun, penelitian ini berbeda dalam penggunaan media, di mana penelitian terdahulu tanpa menggunakan media, sedangkan penelitian ini menggunakan media komik digital. Selain itu, penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian Tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian ini menerapkan quasi-eksperimen dengan pretest-posttest.
2. Persamaan juga ditemukan dengan penelitian Azmi, dkk. (2020) yaitu penggunaan model kooperatif tipe *script* dalam keterampilan berbicara serta analisis terhadap pengaruh model pembelajaran terhadap keterampilan berbicara peserta didik. Dan sama-sama menggunakan metode quasi eksperimen. Namun, penelitian ini berbeda dalam penggunaan media, di mana penelitian terdahulu menggunakan media *Flash Card*, sedangkan penelitian ini menggunakan media komik digital.
3. Penelitian ini juga memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Syafputrid dkk. (2023) dalam hal penggunaan model kooperatif tipe *script* serta analisis terhadap pengaruh model pembelajaran terhadap keterampilan berbicara. Akan tetapi, penelitian ini lebih menonjolkan penggunaan media komik digital sebagai pendukung pembelajaran, sedangkan penelitian terdahulu hanya berfokus pada efektivitas model kooperatif tipe *script* tanpa tambahan media digital.

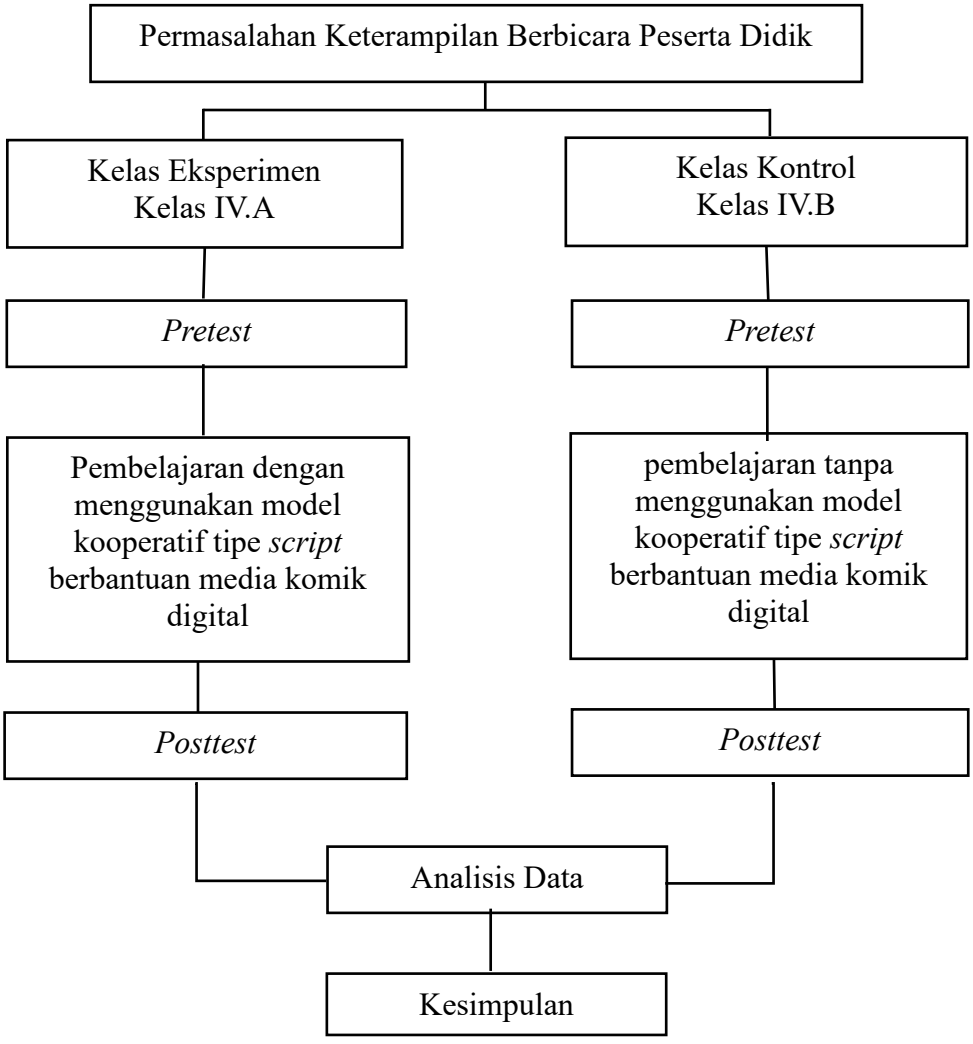
4. Persamaan berikutnya ditemukan dalam penelitian Vitariyani dkk. (2023) yang juga menggunakan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik dan dilakukan pada peserta didik kelas IV Namun, penelitian terdahulu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, sedangkan penelitian ini menerapkan quasi-eksperimen.
5. Terakhir, penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Khibisyah (2024) dalam penggunaan media komik sebagai sarana pembelajaran dan menganalisis terhadap keterampilan berbicara. Namun, penelitian terdahulu menggunakan kajian meta analisis, sedangkan penelitian ini menerapkan quasi-eksperimen Selain itu, penelitian ini lebih spesifik dalam mengombinasikan kooperatif tipe *script* dengan media komik digital, sedangkan penelitian terdahulu hanya berfokus pada media saja tanpa model pembelajaran tertentu dan penelitian terdahulu hanya menggunakan komik cetak, sedangkan penelitian ini menggunakan komik digital sehingga media pembelajaran lebih interaktif dan lebih menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan di atas, penelitian terdahulu dan penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan. Penelitian ini akan berfokus pada keterampilan berbicara dengan model kooperatif tipe *script* berbantuan media komik digital dengan peserta didik kelas IV di SDN Ranmalang 04 Kabupaten Bandung. Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah quasi experiment dengan desain penelitian nonequivalent control group design.

C. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kerangka pemikiran dalam penelitian ini menggambarkan hubungan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *script* berbantuan media komik digital sebagai variabel bebas dengan keterampilan berbicara peserta didik sebagai variabel terikat. Penelitian diawali dengan mengidentifikasi permasalahan rendahnya keterampilan berbicara peserta didik, kemudian diberikan perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran yang diterapkan. Pengukuran kemampuan peserta didik dilakukan melalui *pretest* dan *posttest*, kemudian hasilnya dianalisis menggunakan teknik statistik yang

sesuai. Apabila hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan peningkatan keterampilan berbicara yang signifikan maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *script* berbantuan media komik digital berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara peserta didik. Selain itu, penerapan model pembelajaran yang dipadukan dengan media komik digital diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, dan mendorong peserta didik untuk aktif dan terampil dalam berbicara serta lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat secara lisan. Dengan demikian, kerangka pemikiran ini memberikan gambaran yang jelas mengenai alur penelitian mulai dari identifikasi masalah, pemberian perlakuan, pengumpulan data, hingga penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis yang diperoleh.



Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran

D. Asumsi Hipotesis

Penelitian ini didasarkan pada beberapa asumsi dan hipotesis yang relevan. Asumsi serta hipotesis tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Asumsi Penelitian

Asumsi dalam penelitian ini adalah keterampilan berbicara peserta didik kelas IV SDN Rancamalang 01 Kabupaten Bandung lebih tinggi dengan menggunakan model kooperatif tipe *script* berbantuan media komik digital dibandingkan dengan pembelajaran tanpa model kooperatif tipe *script* dengan bantuan media komik digital.

2. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, Hipotesis yang diajukan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut;

Ho: $\mu_1 = \mu_2$

H_1: $\mu_1 \neq \mu_2$

Keterangan:

H_a : Terdapat pengaruh keterampilan berbicara peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *script* berbantuan media komik digital dengan peserta didik yang tidak menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *script* berbantuan media komik digital.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh keterampilan berbicara peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *script* berbantuan media komik digital dengan peserta didik yang tidak menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *script* berbantuan media komik digital.