

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Kartu Cerita

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berasal dari kata *medius* dalam bahasa Latin yang memiliki makna "tengah", "perantara", maupun "sarana pengantar". Media dalam bahasa Arab mengacu pada sarana yang berperan sebagai perantara antara pengirim dan penerima pesan (Diana et al., 2022). Menurut definisi ini, media berfungsi sebagai penghubung yang menghubungkan sumber dan penerima pesan.

Media diartikan sebagai sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan agar dapat dipahami oleh pihak yang dituju. Media pembelajaran adalah alat bantu atau sumber daya yang digunakan dalam proses pembelajaran (Hilmi et al., 2024). Saparuddin et al. (2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk komunikasi selama proses pembelajaran. Selain itu, Ahmad et al. (2023) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran, media berfungsi sebagai perantara antara orang yang mengirimkan pesan dan orang yang menerimanya.

Media pembelajaran dipergunakan guru sebagai penghubung dalam menyalurkan materi pembelajaran sehingga dapat membantu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar

(Febriyani & Hidayati, 2023). Lestari & Wibawa (2021) berpendapat bahwa media pembelajaran mencakup berbagai alat dan teknologi yang dipergunakan untuk mengajar. Zakiya et al. (2025) menggambarkan media pembelajaran sebagai cara guru atau pendidik untuk memaksimalkan hasil belajar siswa.

National Education Association (NEA) memasukkan media ke dalam kategori alat yang dapat dilihat, didengar, dibaca, dan dimanipulasi untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Media ini memiliki berbagai alat yang dapat digunakan untuk memberikan informasi pembelajaran. Media adalah segala bentuk dan cara penyampaian informasi dari sumber pesan kepada penerima. Media dapat meningkatkan pemikiran, menarik perhatian, dan mendorong siswa untuk memperoleh sikap, pengetahuan, atau keterampilan yang sesuai dengan informasi yang disampaikan (Syavira, 2021). Media pembelajaran, menurut Rahmawati et al. (2020) adalah sarana yang berperan dalam penyampaian pesan kepada peserta didik dalam bentuk materi pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana, alat, atau teknologi yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan dan materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik guna menciptakan proses belajar mengajar yang lebih

efektif, menarik, dan bermakna, sehingga dapat memaksimalkan hasil belajar siswa.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari tiga kategori (Lestari et al., 2018)

1) Media Audio

Fifit Fitriansyah (2020) menjelaskan bahwa media audio adalah media pembelajaran yang digunakan melalui indera pendengaran, seperti musik, radio, dan rekaman suara. Media audio ialah media atau sumber belajar yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk suara peserta didik dapat mendengarkannya.

2) Media Visual

Media visual ialah media pembelajaran yang menyajikan materi dalam bentuk tampilan visual sehingga isi materi dapat dilihat secara langsung oleh peserta didik (Febiani Musyadad et al., 2019). Media ini bersifat visual, artinya hanya dapat diterima melalui indera penglihatan, seperti poster, gambar, foto, dan bentuk visual lainnya.

3) Media Audio Visual

Media audio visual ialah media yang menggabungkan audio dan visual dengan kaset audio dan visual yang mengandung gambar dan suara yang dapat dilihat, seperti

rekaman video dan slide suara (Yusmawati et al., 2020). Contoh media visual adalah seperti film pendek, video, slide show, dll.

Media visual, audio, dan audio visual adalah beberapa jenis media pembelajaran yang dapat dipilih dan digunakan di kelas (Maghfiroh, 2023). Beberapa jenis media audio adalah sebagai berikut:

a) Perekam Kaset (Cassette Tape Recorder)

Perekam kaset adalah alat yang difungsikan untuk merekam dan memutar suara yang disimpan dalam kaset pita magnetik. Dengan media ini, pemakai dapat mengulang pemutaran suara kapan saja dan di mana saja mereka inginkan. Ini juga sangat cocok untuk pembelajaran berulang. Perangkat perekam kaset masih berguna dalam situasi tertentu di saat teknologi modern tidak diperlukan.

b) Compact Disc (CD)

CD merupakan media penyimpanan digital yang mampu menyimpan audio dengan kualitas tinggi. Dengan menggunakan CD selama pembelajaran, siswa dapat mendengarkan informasi dengan jelas dan jernih. CD juga dapat dengan mudah dibagi dan dipergunakan dengan pemutar CD atau komputer dengan drive optik.

c) Radio

Radio adalah alat dapat yang mengirimkan sinyal melalui modulasi dan radiasi elektromagnetik. Radio adalah alat penyiaran suara yang mampu menjangkau banyak orang sekaligus. Radio, sebagai media massa, menjadi lebih mudah bagi pengguna untuk mendapatkan informasi (Winda Kustiawan et al., 2022).

d) Media Audio

Dalam program pembelajaran terpadu, media integratif ini menggabungkan suara dengan media lain seperti teks, gambar, dan animasi. Media ini biasa digunakan pada media pembelajaran digital atau komputer interaktif. Pengalaman belajar yang dialami siswa ketika mereka belajar menggunakan media audio ini berfokus pada penggunaan indera pendengaran untuk menyerap informasi (Pagarra et al., 2022)

Selain jenis media audio, ada juga jenis media visual, seperti:

a) Media Grafis

Media visual yang menyampaikan fakta, ide, atau gagasan dengan menggunakan kata-kata, kalimat, angka-angka, simbol, atau gambar disebut media grafis. Jenis media grafis termasuk grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, komik, dan media foto (Manshur & Rodhi, 2022).

b) Media Papan Marbella

Media papan adalah alat atau bahan yang difungsikan sebagai komunikasi visual, seperti kegiatan pembelajaran, presentasi, dll, untuk menampilkan informasi, menggambar, atau menulis. Untuk menyampaikan pesan secara langsung kepada peserta, papan tulis, papan flannel, papan magnet, atau papan flip dapat digunakan sebagai media papan.

c) Media Visual Tiga Dimesi

Media visual tiga dimensi (3D) adalah salah satu pilihan pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dan meningkatkan profesionalisme guru (Purba & Sarminta, 2021). contoh media visual tiga dimensi, seperti globe, model anatomi manusia, dan sebagainya

Menurut para ahli, ada 3 kategori media pembelajaran: audio, visual, dan audiovisual. Media audio menyampaikan informasi melalui pendengaran, sedangkan media visual melalui penglihatan. Media audiovisual menggabungkan keduanya. Masing-masing jenis memiliki bentuk dan fitur yang berbeda, jadi saat digunakan harus tepat dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa agar proses belajar menjadi lebih efisien.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kristanto (2016) media dalam pembelajaran digunakan sebagai perantara yang menghubungkan guru dan siswa. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Fungsi Edukatif

Media pembelajaran memiliki fungsi edukatif yaitu bahwa setiap kegiatan pembelajaran yang menggunakan sarana media bersifat mendidik sebab didalamnya memberikan pengaruh pendidikan kepada penerima pesan (Yulianah & Watini, 2022). Fungsi edukatif media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Memberikan pengaruh dalam konteks pendidikan.
- b) Mendidik siswa serta masyarakat untuk meningkatkan berpikir kritis.
- c) Media pembelajaran memberikan pengalaman yang bermakna bagi lingkungan yang memanfaatkannya.
- d) Mengembangkan pengetahuan sehingga semakin luas.
- e) Memberikan fungsi otentik dalam macam-macam bidang kehidupan dengan konsep yang tidak berubah-ubah.

2) Fungsi Ekonomis

Media pembelajaran berfungsi untuk memnuhi aspek keefektifitasan dalam proses penggunaannya. Fungsi ekonomis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan efisien.

b) Pencapaian materi dapat mengurangi waktu dan biaya.

3) Fungsi Sosial

Media pembelajaran berfungsi memberikan informasi yang nyata luas dan dalam berbagai bidang secara faktual (Neni Isnaeni & Dewi Hildayah, 2020) Fungsi sosial dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Mempeluas lingkungan perkenalan siswa.
- b) Meningkatkan pemahaman siswa dalam suatu informasi.
- c) Mengembangkan pengalaman serta kecerdasan interpersonal siswa.

4) Fungsi Budaya Media pembelajaran dapat menjadi sarana untuk siswa memahami suatu informasi melalui unsur budaya. Berikut fungsi budaya dari media pembelajaran:

- a) Memberikan perubahan dari segi kehidupan manusia.
- b) Berperan untuk mewariskan unsur budaya yang ada dimasyarakat.

Selain itu, peran media pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut:

- 1) Pemberian pesan pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih standar.
- 2) Menghindari perbedaan penafsiran.
- 3) Pembelajaran di kelas menjadi mudah dipahami dan menarik.
- 4) Pembelajaran lebih interaktif.

- 5) Efisiensi waktu dan sumber daya.
- 6) Hasil belajar siswa menjadi lebih baik.
- 7) Proses belajar mengajar dapat dilaksanakan diberbagai tempat.
- 8) Siswa dapat memperoleh sikap positif terhadap pelajaran dan proses belajar melalui media.
- 9) Mengubah fungsi guru ke arah yang lebih menguntungkan dan produktif (Kristanto, 2016).

Menurut Fadilah et al. (2023) Media memiliki enam fungsi. Yang pertama adalah menumbuhkan semangat belajar. Ini berarti bahwa siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar dan bahwa pembelajaran menjadi menyenangkan. Yang kedua, untuk mencegah anak lupa, ulangi pelajaran. ketiga, memberi siswa motivasi untuk belajar dan menumbuhkan rasa ingin tahu mereka. Yang keempat, mendorong siswa untuk berpartisipasi di dalam kelas. Yang kelima, guru menggunakan pertanyaan untuk menilai apakah siswa memahami materi dengan benar atau tidak. Jika ada kekeliruan, guru harus memperbaiki kesalahan pemahaman siswa. Yang ke enam, menyediakan latihan atau evaluasi penilaian yang sesuai.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa banyak fungsi dari media pembelajaran yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran, yaitu fungsi edukatif, ekonomis, sosial, dan budaya. Lebih lanjut, media pembelajaran berfungsi untuk mengoptimalkan motivasi dan minat

belajar peserta didik, memberikan stimulus belajar, membantu memahami materi, mewujudkan pembelajaran yang lebih interaktif, menghemat waktu dan tenaga, serta membantu guru dalam memberikan umpan balik dan evaluasi pembelajaran.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Sebuah penelitian Lestari (2020) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi dan konsep-konsep, yang menghasilkan hasil belajar yang memuaskan. bahwa media pembelajaran yang digunakan di sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang berarti siswa lebih baik. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran pendidikan sekolah dasar membantu siswa memahami materi dan membuat mereka termotivasi untuk belajar, akibatnya hasil belajar siswa sangat baik (Karomah et al., 2024).

Encyclopedia of Educational Research menyatakan bahwa pembelajaran melalui media dapat memiliki beberapa keuntungan. Ini termasuk meningkatkan minat dan perhatian siswa, mendorong mereka untuk bertanya, dan membuat materi lebih konsisten dan tidak mudah dilupakan. Selain itu, salah satunya adalah meningkatkan aktivitas siswa secara pribadi melalui pengalaman belajar praktis (Feriska & Sutarna, 2025).

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat, termasuk:

- 1) Media pembelajaran yang dirancang dengan baik adalah alat pembelajaran yang efektif yang dapat memudahkan dan meningkatkan kualitas belajar,
- 2) Motivasi belajar siswa meningkat,
- 3) Mendukung pembelajaran pribadi sesuai dengan kemampuan siswa
- 4) Bisa digunakan untuk mengirimkan pesan langsung (Rejeki et al., 2020).

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, dapat ditarik simpulan bahwa media pembelajaran berperan untuk mengoptimalkan proses dan hasil pembelajaran. Siswa dapat menangkap pemahaman yang lebih baik tentang ide dan materi melalui media pembelajaran, yang berpengaruh pada peningkatan hasil belajar dan prestasi mereka. Media pembelajaran juga dapat mengurangi pembelajaran verbalistik dan meningkatkan minat dan perhatian siswa terhadap materi.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah proses pembelajaran. Menurut Nugraha (2020), hasil belajar dapat dimaknai sebagai kemampuan yang didapat peserta didik setelah kegiatan belajar selesai. Pendapat tersebut sejalan dengan Ulfah et al. (2021) menyatakan bahwa hasil belajar adalah

bentuk pencapaian kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang tercermin dalam komponen kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan demikian, hasil belajar tidak semata-mata berhubungan dengan penguasaan pengetahuan, tetapi juga mencakup sikap dan keterampilan yang berkembang selama proses pembelajaran.

Lebih lanjut, Yandi et al. (2023) mengemukakan bahwa hasil belajar capaian yang diraih siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam kurun waktu tertentu. Sebagai bentuk pencapaian akademik, hasil belajar dapat dilihat melalui berbagai aktivitas dan penilaian yang dilakukan selama pembelajaran. Somayana (2020) menyatakan hasil belajar ialah tingkat keberhasilan yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar, yang dapat dipengaruhi oleh aktivitas guru dan siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

Proses mencapai hasil belajar yang optimal tidak terlepas dari kualitas proses pembelajaran yang diterima siswa. Menurut Herwina (2021), pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik akan mengotimalkan mencapai hasil belajar mereka. Dengan kata lain, semakin baik proses pembelajaran yang diberikan, semakin tinggi potensi peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan hal tersebut, hasil belajar sering digunakan sebagai indikator keberhasilan suatu proses pembelajaran. Ibrahim et al. (2023) menjelaskan bahwa hasil belajar dapat dimaknai sebagai tolak ukur keberhasilan proses belajar mengajar yang ditunjukkan melalui pencapaian peserta didik berdasarkan berbagai bentuk penilaian dan evaluasi yang dilakukan selama proses pendidikan.

Mengacu pada berbagai pandangan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ialah kemampuan, keterampilan, atau perubahan perilaku yang dimiliki peserta didik selama periode waktu tertentu selama proses belajar mengajar, yang mencakup komponen kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar juga dapat diukur melalui berbagai metode penilaian dan evaluasi sebagai ukuran keberhasilan belajar mengajar.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dua faktor utama dipengaruhi oleh hasil belajar siswa. Adalah faktor internal siswa dan faktor eksternal lingkungannya. Kedua faktor tersebut harus mendukung proses belajar siswa agar hasil terbaik dapat dicapai (Wirda et al., 2020).

Faktor internal siswa dan faktor lingkungan eksternal saling berkorelasi dan berdampak pada tingkat keberhasilan siswa. Faktor-faktor eksternal seperti lingkungan sekolah yang mendukung, fasilitas belajar yang nyaman, dan teman sebaya yang positif

memberikan dasar yang kuat bagi siswa untuk belajar. Siswa dapat memanfaatkan lingkungan yang mendukung ini untuk meningkatkan motivasi, meningkatkan fokus, dan memaksimalkan potensi mereka (Arianti, 2017). Sebaliknya, faktor internal seperti kesehatan fisik dan mental yang baik, dukungan kuat dari keluarga, dan minat dan motivasi yang tinggi mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam belajar. (Parni, 2017).

Hasil belajar diraih siswa terbentuk dari dinamika antara dua unsur pokok, yakni, faktor internal dan faktor eksternal (Siregar, 2024).

1) Faktor Internal

Faktor yang bersumber dari dalam peserta didik mencakup aspek fisiologis (berkaitan dengan fisik), dan aspek psikologis (berkaitan dengan psikis).

a) Aspek Fisiologis

Kesehatan jasmani yang menandai tingkat kesegaran organ-organ dalam dan persendiannya, bisa berpengaruh pada motivasi dan keaktifan peserta didik dalam menjalani proses belajar. Untuk memelihara kondisi fisik, terdapat beberapa aspek yang harus dijaga seperti konsumsi makanan dan minuman secara terjadwal, aktivitas fisik, serta istirahat yang cukup.

b) Aspek Psikologis

Berbagai elemen yang tergolong dalam dimensi psikologis mampu memengaruhi jumlah dan mutu hasil pembelajaran siswa. Akan tetapi, di antara unsur-unsur rohaniah siswa yang kerap dianggap lebih fundamental ialah taraf kecerdasan/akal siswa, cara pandang, potensi alami, ketertarikan, dorongan siswa. Faktor kejiwaan yang memengaruhi kesuksesan belajar ini mencakup segala sesuatu yang berhubungan dengan keadaan psikis individu.

c) Intelegasi Siswa

Intelegensi ialah kemampuan yang mencakup tiga aspek, yakni keterampilan untuk menangani dan menyesuaikan diri dalam kondisi baru secara cepat dan efisien, memahami serta menerapkan gagasan abstrak dengan tepat, dan mengenali hubungan serta menguasainya dengan cepat. Kemampuan intelektual atau kecerdasan siswa jelas sangat memengaruhi kesuksesan proses pembelajaran. Hal ini berarti, siswa yang memiliki tingkat kecerdasan yang lebih tinggi, semakin besar kesempatannya untuk mencapai keberhasilan. Sebaliknya, apabila tingkat kecerdasan siswa rendah, peluang mereka untuk meraih prestasi akan semakin menurun.

d) Sikap Siswa

Sikap (*attitude*) ialah fenomena psikologis yang bersifat afektif, berupa kecenderungan bereaksi secara konsisten terhadap objek tertentu, baik manusia maupun benda, dalam bentuk respons positif atau negatif. Ketika siswa menanggapi guru dengan cara yang positif, mereka dapat menunjukkan hal-hal yang baik, seperti ia suka dengan materi pembelajaran yang disampaikan, yang menjadi petanda awal yang mendukung proses belajar, sikap negatif siswa ketika mereka menanggapi guru selama proses pembelajaran; mereka tidak tertarik pada apa yang diajarkan oleh guru, sehingga mereka menghadapi kesulitan dalam belajar.

e) Bakat

Bakat ialah potensi alami yang ada dalam diri seseorang untuk meraih kesuksesan di kemudian hari. Oleh karena itu, sebenarnya tiap individu mempunyai bakat, dalam artian memiliki kemungkinan untuk meraih pencapaian hingga level tertentu. Berkaitan dengan hal itu, maka bakat bisa berdampak pada besar kecilnya hasil belajar.

f) Minat Siswa

Minat ialah unsur kejiwaan yang berfungsi memotivasi individu untuk mencapai sasaran yang diinginkan, sehingga ia rela menjalani aktivitas seputar hal yang disukai. Seorang pelajar yang menunjukkan minat tinggi pada suatu mata pelajaran akan lebih fokus dibandingkan teman-temannya. Lantaran konsentrasi yang mendalam terhadap bahan ajar tersebut, pelajar itu terdorong untuk belajar lebih tekun, hingga akhirnya meraih hasil yang diharapkan.

g) Motivasi Siswa

Motivasi ialah penggerak yakni sebuah kesengajaan yang dilakukan untuk memengaruhi sikap seseorang supaya ia terdorong jiwanya untuk berbuat suatu hal hingga tercapai sebuah target atau maksud yang diinginkan.

2) Faktor Eksternal

Lingkungan sosial dan nonsosial adalah dua kategori faktor eksternal yang memengaruhi pembelajaran. Penjelasan di bawah ini mengupas kedua faktor tersebut.

a) Lingkungan Sosial

(1) **Lingkungan sosial masyarakat.** Situasi komunitas juga berpengaruh pada pencapaian akademik. Apabila di sekeliling atau area domisili banyak individu dengan

latar belakang pendidikan yang mumpuni serta berperilaku positif, maka hal tersebut turut berpengaruh terhadap membentuk motivasi dan semangat belajar pada anak. Sebaliknya, bila wilayah atau kawasan tempat tinggal didominasi oleh remaja dengan kebiasaan kurang baik dan minimnya tingkat pendidikan, maka hal tersebut dapat mendorong anak untuk malas dalam menuntut ilmu.

(2) **Lingkungan sosial keluarga.** Unit ini mencakup sosok paternal, maternal, serta keturunan beserta kerabat yang mendiami suatu tempat tinggal. Peran figur orang tua berdampak signifikan terhadap pencapaian akademik anak. Taraf intelektual orang tua, besaran pendapatan ekonomi, ada atau absennya pengawasan dan arahan dari orang tua, harmonis atau tidaknya relasi antara pasangan, dekat atau renggangnya interaksi orang tua dengan anak, stabil atau tidaknya kondisi psikologis dalam rumah, seluruh elemen tersebut berperan dalam menentukan capaian belajar anak.

(3) **Lingkungan sosial sekolah.** Aspek pembelajaran di sekolah yang berdampak pada proses belajar meliputi teknik pengajaran, struktur kurikulum, interaksi pendidik dengan murid, hubungan antar siswa, aturan sekolah,

materi pembelajaran dan jadwal kegiatan, serta kriteria pencapaian akademik. Keterkaitan antara unsur-unsur tersebut mampu mendorong semangat belajar siswa. Oleh karena itu, tenaga pendidik, wali murid, dan guru harus memperhatikan serta mengenali potensi yang ada pada anak didik mereka.

b) Lingkungan Nonsosial

Unsur-unsur yang masuk dalam kategori lingkungan fisik nonmanusia meliputi bangunan institusi pendidikan, tempat tinggal, perlengkapan pembelajaran, kondisi iklim, serta jadwal aktivitas siswa. Apabila fasilitas sekolah yang tidak memadai, maka kegiatan pembelajaran juga tidak akan baik, begitu juga dengan kondisi rumah yang berantakan dan terlalu sesak dapat berdampak negatif pada konsentrasi belajar siswa.

Merujuk paada pendapat para ahli, dapat ditarik simpulan bahwa dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi aspek fisiologis dan psikologis siswa, seperti kesehatan, intelegensi, sikap, bakat, minat, dan motivasi belajar. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial, seperti keluarga, sekolah, masyarakat, fasilitas belajar, serta kondisi lingkungan tempat siswa belajar. Kedua faktor tersebut saling

berinteraksi dan berperan dalam menentukan capaian belajar peserta didik.

3. Media KARCITA (seri Kartu Cerita)

a. Pengertian Media KARCITA (seri Kartu Cerita)

Media kartu cerita ialah salah satu media pembelajaran berbentuk kartu yang berisi gambar dan informasi singkat pada setiap sisinya, yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi melalui visualisasi sederhana namun efektif (Yaniafari et al., 2023). Media kartu cerita juga dipahami sebagai alat pembelajaran yang berisi kalimat atau informasi singkat yang difungsikan untuk mengotimalkan kemampuan dan mutu pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, khususnya dalam memahami ide pokok paragraf (Novriyani, 2023). Secara fisik, kartu cerita terdiri atas kartu-kartu kecil yang memuat gambar atau tulisan singkat yang menggambarkan adegan-adegan tertentu dalam sebuah cerita (Latif et al., 2024).

Selain itu, media kartu cerita merupakan sarana pembelajaran yang membantu siswa berbicara, memahami cerita, dan memecahkan permasalahan (Nur Amalia et al., 2022). Media ini dirancang untuk merangsang daya imajinasi peserta didik serta memandu mereka dalam menyusun alur cerita (Latif et al., 2024). Melalui penggunaan kartu cerita, peserta didik tidak harus memulai dari “lembar kosong”, melainkan diberikan stimulus visual yang

dapat memicu asosiasi kognitif dan emosional sehingga memudahkan mereka dalam mengembangkan cerita menjadi narasi yang utuh dan bermakna. Kartu cerita juga digunakan sebagai alat pembelajaran untuk mengoptimalkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah, pemahaman naratif, dan bercerita (Latif et al., 2024).

Merujuk pada sejumlah pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa kartu cerita merupakan media pembelajaran visual berbentuk kartu bergambar atau bertuliskan teks singkat yang memuat unsur-unsur naratif, seperti tokoh, latar, dan alur cerita. Media kartu cerita berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat merangsang imajinasi peserta didik, membantu mereka memahami isi cerita, serta memandu dalam mengungkapkan kembali cerita secara runtut dan bermakna. Dengan memberikan stimulus visual yang konkret, kartu cerita mampu mempermudah peserta didik dalam mengembangkan pemahaman dan keterampilan berbahasa, khususnya dalam pembelajaran membaca dan bercerita.

b. Indikator Media KARCITA (seri Kartu Cerita)

Media pembelajaran yang baik harus mencakup kelayakan isi serta tujuan pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ayuningsih (2020) dalam jurnalnya tentang validitas media pembelajaran interaktif, validitas media mencakup beberapa aspek penting seperti rasional, tujuan, materi, cara penyajian, dan bentuk

fisik. Hal ini menunjukkan bahwa media harus disusun berdasarkan tujuan yang jelas dan relevan dengan kompetensi pembelajaran. Oleh karena itu, indikator media KARCITA meliputi: (1) kesesuaian isi cerita dengan kompetensi dasar, (2) kejelasan tujuan pembelajaran, (3) relevansi cerita dengan kehidupan siswa, dan (4) kebermaknaan materi bagi perkembangan bahasa siswa.

Selain itu, aspek bahasa dan penyajian menjadi indikator penting dalam media pembelajaran. Berdasarkan penelitian oleh Marbella et al. (2024) validitas media ditinjau dari aspek materi, bahasa, dan media, terutama dalam hal keterbacaan dan kejelasan isi. Artinya, media harus menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan mudah dipahami. Dengan demikian, indikator KARCITA mencakup: (1) penggunaan bahasa sederhana, (2) alur cerita runtut, (3) kejelasan kalimat, dan (4) kesesuaian kosakata dengan tingkat siswa SD.

Selanjutnya, aspek tampilan/desain media juga menentukan kualitas media pembelajaran. Menurut penelitian Rahmatin et al. (2024) validitas media pembelajaran ditinjau dari aspek materi, bahasa, media, dan soal, termasuk di dalamnya tampilan visual yang mendukung pemahaman siswa. Desain yang menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, indikator KARCITA meliputi: (1) desain kartu menarik, (2) kombinasi warna

serasi, (3) ukuran huruf terbaca jelas, dan (4) ilustrasi yang relevan dengan isi cerita.

Aspek berikutnya adalah kepraktisan dan kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian Selvira et al. (2025), media pembelajaran yang baik tidak hanya valid tetapi juga praktis digunakan oleh guru dan siswa, dengan indikator kemudahan penggunaan dan efisiensi dalam pembelajaran. Maka indikator KARCITA mencakup: (1) kemudahan penggunaan kartu, (2) fleksibilitas dalam berbagai model pembelajaran (misalnya STAD), (3) ketahanan bahan kartu, dan (4) kemudahan penyimpanan.

Dengan mempertimbangkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa indikator media pembelajaran KARCITA mencakup empat aspek utama, yaitu kelayakan isi, penyajian bahasa, tampilan/desain, dan kepraktisan penggunaan. Keempat aspek ini saling melengkapi dalam menentukan kualitas media yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Dengan memenuhi indikator tersebut, media KARCITA dapat menunjang pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar.

4. Model Pembelajaran STAD (Student Teams-Achievement Division)

a. Pengertian Model Pembelajaran STAD

Slavin adalah pengembang model pembelajaran kooperatif Student Teams Achievement Division (STAD), yang menekankan interaksi dan aktivitas siswa. Model ini mendorong siswa untuk saling memberi dukungan dan membantu dalam memahami pelajaran sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar terbaik. Siswa dapat belajar secara aktif dan bertanggung jawab atas keberhasilan belajar bersama melalui interaksi kelompok.

Menurut Wulandari (2022), Model pembelajaran kooperatif STAD memungkinkan siswa bekerja sama dan belajar dalam kelompok kecil dari empat hingga lima orang, dengan struktur kelompok yang berbeda. Sejalan dengan pendapat tersebut, Andira et al. (2020) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif STAD digunakan secara berkelompok, tujuannya adalah untuk mendorong siswa untuk lebih memahami pelajaran dan memberi mereka kesempatan untuk berbagi pendapat satu sama lain, sehingga masing-masing peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih mendalam.

Tambunan (2021) mengungkapkan bahwa model pembelajaran STAD menekankan siswa berinteraksi satu sama lain dan melakukan aktivitas yang saling memotivasi untuk memperoleh

pengetahuan. Selain itu, Penerapan model pembelajaran kooperatif STAD dilakukan melalui pembentukan kelompok kecil yang terdiri atas 4–5 siswa yang berbeda dari segi bakat akademik dan karakteristik lainnya (Pertiwi & Renda, 2019)

Mempertimbangkan beberapa pendapat tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif STAD menekankan kerja sama, interaksi, dan tanggung jawab peserta didik dalam kelompok heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Melalui penerapan model STAD, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi secara individu, tetapi juga berperan aktif dalam membantu teman satu kelompok, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

b. Kelebihan dan Kekurangan

Menurut Wulandari (2022), beberapa kelebihan STAD yaitu mudah diterapkan dalam proses pembelajaran, mampu memotivasi siswa untuk mengembangkan potensi diri, melatih kerja sama dan sikap saling membantu antaranggota kelompok, meningkatkan kemampuan komunikasi, serta mempererat hubungan sosial antarsiswa. Model STAD juga mempunyai kelemahan, yaitu memerlukan waktu pembelajaran yang relatif lebih lama, sulit diterapkan pada kelas dengan jumlah siswa yang besar, menuntut kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran secara efektif,

serta memerlukan penyesuaian bagi siswa yang belum terbiasa belajar secara kooperatif.

Selanjutnya, menurut Sholikha & Alwin (2023), model STAD memiliki keunggulan dalam meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran, menumbuhkan kerja sama antarpeserta didik, serta membantu meningkatkan hasil belajar melalui kegiatan diskusi kelompok dan tanggung jawab bersama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Namun, penerapan model STAD memerlukan pengelolaan kelas yang baik serta waktu pembelajaran yang relatif lebih panjang dibandingkan pembelajaran konvensional.

Menurut Utari & Sanoto (2023), model pembelajaran STAD memiliki beberapa keunggulan, di antaranya mampu meningkatkan kerja sama antarsiswa, mendorong partisipasi dalam proses pembelajaran, serta membantu meningkatkan hasil belajar melalui kegiatan diskusi kelompok. Namun, penerapan model STAD memerlukan pengelolaan kelas yang baik, keterlibatan aktif seluruh anggota kelompok, dan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan pembelajaran konvensional.

Merujuk pada pendapat para ahli yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa model STAD memiliki berbagai keunggulan, antara lain meningkatkan keaktifan siswa, kemampuan komunikasi, kerja sama, tanggung jawab, serta hasil belajar melalui kegiatan diskusi kelompok. Selain itu, model STAD juga dapat memotivasi

siswa untuk mengembangkan potensi diri dan mempererat hubungan sosial antarpeserta didik. Namun, model STAD juga memiliki beberapa kelemahan, seperti membutuhkan waktu pembelajaran yang lebih lama, menuntut kemampuan guru dalam mengelola kelas secara efektif, serta memerlukan keterlibatan aktif seluruh anggota kelompok agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran STAD (Student Teams Achievment Division)

Menurut Suriat (2022), dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD, langkah-langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Beri tahu peserta didik tujuan dan motivasi. Guru memberi tahu siswa tentang tujuan yang ingin dicapai pada awal kegiatan pembelajaran dan mendorong mereka untuk berusaha keras untuk mencapainya.
- 2) Penyajian informasi: Guru menggunakan berbagai cara untuk memberikan pelajaran kepada siswa, seperti ceramah, tanya jawab, presentasi, dan metode lainnya.
- 3) Membentuk kelompok kerja dan kelompok belajar. Guru membagi peserta didik berdasarkan metode disesuaikan dengan keadaan.

- 4) Mengelola kerja tim dan pembelajaran. Pendidik membantu peserta didik dalam tugasnya dengan cara yang ditunjukkan sehingga menjadi fokus pada materi yang dipelajari.
- 5) Evaluasi: pendidik menilai tugas dan pembelajaran siswa pada topik yang didiskusikan dalam kelompok.
- 6) Penghargaan: pendidik memberi apresiasi pada setiap kelompok menurut hasil yang dicapai oleh kelompok tersebut.

Menurut Abrori et al. (2023), proses implementasi model pembelajaran STAD (Division of Student Teams Achievement) adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai dan memotivasi siswa.
- 2) Guru membentuk kelompok dengan 4–5 siswa dengan kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah. Anggota kelompok yang mempertimbangkan gender dan berasal dari berbagai suku atau budaya jika memungkinkan.
- 3) Guru memberikan kelompok tugas untuk diskusi secara bersama-sama tentang materi yang telah diberikan. Peserta didik saling membantu satu sama lain dan menyusun jawaban atas tugas yang diberikan guru. Tujuan utamanya adalah memastikan setiap kelompok menguasai konsep dan materi. Guru kemudian memberikan tes atau kuis secara individual kepada setiap siswa.

- 4) Guru membimbing dan memberikan penekanan terhadap materi pembelajaran, serta membantu siswa membuat rangkuman.
- 5) Guru memberikan apresiasi kepada kelompok sesuai nilai yang mereka capai.

Menurut Djamaluddin & Wardana (2019), proses implementasi model pembelajaran STAD adalah sebagai berikut:

- 1) Buat kelompok empat orang yang heterogen dari berbagai jenis orang berdasarkan prestasi, jenis kelamin, suku, dan lain-lain.
- 2) Penyampaian pelajaran oleh guru.
- 3) Guru memberikan tugas kepada kelompok untuk dikerjakan, kemudian anggota kelompok yang telah memahami materi tersebut dapat menjelaskan kepada anggota kelompok lainnya sampai semua anggota kelompok memahaminya.
- 4) Setiap siswa menerima kuis atau pertanyaan dari guru mereka.
- 5) Siswa tidak boleh membantu satu sama lain dalam menjawab kuis.
- 6) Memberikan umpan balik.
- 7) Penutup.

Menurut Amini et al. (2024) Sintaks dalam model pembelajaran kooperatif STAD yaitu: membuat tujuan pembelajaran yang perlu diraih, memberikan motivasi, membagi grup belajar, melakukan kuis dan kegiatan belajar dalam tim, memberikan penghargaan, dan menyimpulkan.

Berdasarkan pendapat para ahli, langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada dasarnya meliputi a) Penyampaian tujuan dan motivasi, b) Penyajian materi, c) Pembentukan kelompok heterogen, serta d) Pelaksanaan kegiatan belajar dalam tim melalui diskusi dan kerja sama, selanjutnya, e) Siswa diberikan kuis atau evaluasi secara individu tanpa bantuan, dilanjutkan dengan pemberian umpan balik, rangkuman atau penegasan materi, serta diakhiri dengan pemberian penghargaan kepada kelompok berdasarkan hasil belajar. Tahapan tersebut dirancang untuk mendorong partisipasi aktif, kerja sama, dan tanggung jawab individu dalam mencapai tujuan pembelajaran.

5. Membaca Pemahaman

a. Pengertian Membaca

Membaca adalah tindakan seseorang untuk mendapatkan pesan atau makna dari teks. Membaca adalah salah satu dari banyak keterampilan berbahasa, termasuk menyimak, berbicara, dan menulis (Fitri, 2021). Elendiana (2020) menyatakan bahwa membaca merupakan kegiatan memahami isi bacaan yang terdapat dalam buku atau teks tertulis. Membaca dapat memberikan berbagai pengetahuan dan informasi, baik yang berkaitan dengan pendidikan, kesehatan, teknologi, maupun perkembangan sosial lainnya (Panggalo Ludia, 2022). Membaca tidak hanya dianggap sebagai

tugas akademik, tetapi juga menjadi kebutuhan sehari-hari (Monica et al., 2022).

Selain sebagai sarana memperoleh informasi, Membaca sangat penting untuk mendukung pembelajaran siswa. Xia et al. (2019) menjelaskan bahwa membaca merupakan alat untuk memahami dunia luar serta menjadi dasar bagi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Kemampuan membaca yang baik akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, sehingga berpengaruh positif terhadap prestasi akademik. Sebaliknya, keterampilan membaca yang rendah dapat menghambat prestasi akademiknya (Ledina & Saadie, 2020)

Membaca juga merupakan kegiatan yang menuntut ketelitian dan pemahaman mendalam terhadap isi teks. Membaca adalah proses mendapatkan ide atau data dari teks tertulis termasuk proses mengidentifikasi simbol, memahami, dan berinteraksi dengan kesan yang disampaikan oleh penulis (Anggraeni et al., 2021).

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa membaca bukan sekadar melafalkan teks, melainkan juga proses berpikir untuk memahami konsep, pesan, dan makna yang disampaikan penulis. Kemampuan membaca yang baik akan membantu siswa memperoleh pengetahuan baru, pemahaman, dan kemampuan berpikir kritis.

b. Pengertian Membaca Pemahaman

Salah satu kemampuan dalam kegiatan membaca adalah membaca pemahaman (T. A. Putri & Sukenti, 2024). Dalam proses membaca pemahaman, proses memperoleh makna yang secara positif terkait dengan pengetahuan dan pengalaman pembaca tentang teks ditekankan (Muliawanti et al., 2022). Membaca pemahaman merupakan aktivitas yang dilakukan oleh manusia untuk memahami isi bacaan dengan membaca dengan teliti dan fokus (Sarika, 2021). Membaca pemahaman juga dipahami sebagai kegiatan membaca secara kognitif atau membaca untuk memahami makna bacaan secara mendalam (Aulia Rahmawati et al., 2023).

Kemampuan membaca pemahaman membantu siswa berpikir kritis dan memahami hubungan antar ide dan mengambil kesimpulan dari apa yang ditulis dalam teks (A. R. Putri et al., 2022). Membaca pemahaman adalah kemampuan yang kompleks yang mencakup proses menemukan simbol atau lambang dalam teks dan kemudian memaknai, mengaitkan, dan menarik kesimpulan dari teks, baik tersurat maupun tersirat (Hadiani, 2023). Dalam proses membaca pemahaman, pembaca tidak hanya menyerap informasi secara pasif, tetapi juga memilih strategi tertentu seperti menyeleksi ide pokok dan membuat inferensi. Strategi tersebut digunakan untuk membantu pembaca memahami bacaan secara utuh.

Berdasarkan pembahasan tersebut, membaca pemahaman merupakan keterampilan yang kompleks karena melatih kemampuan berpikir kritis, menganalisis gagasan, dan menarik kesimpulan dari isi teks secara utuh.

c. Indikator Membaca Pemahaman

Nurhidayah et al. (2017) mengidentifikasi kriteria yang dapat diukur untuk kemampuan membaca pemahaman sebagai berikut:

- 1) Kemampuan untuk mengidentifikasi ide-ide utama dalam setiap paragraf.
- 2) Kemampuan untuk menggunakan kata-kata sulit dan memahami maknanya dalam kalimat.
- 3) Kemampuan untuk memberikan jawaban atas pertanyaan secara menyeluruh berdasarkan bahan yang telah dibaca.
- 4) Kemampuan untuk menceritakan isi bacaan secara bebas.
- 5) Kemampuan untuk membuat kesimpulan tentang materi bacaan.

Niliawati et al. (2018) menyatakan bahwa pengukuran pemahaman membaca termasuk:

- 1) Kemampuan untuk memprediksi akhir cerita.
- 2) Kemampuan untuk menulis kata-kata yang sulit dan maknanya.
- 3) Kemampuan untuk menjawab pertanyaan yang terkait dengan materi bacaan.
- 4) Kemampuan untuk menceritakan konten yang dibaca.

Mengidentifikasi beberapa ukuran keterampilan membaca pemahaman sebagai berikut:

- 1) Kemampuan untuk memahami makna kata-kata dan ungkapan yang digunakan penulis.
- 2) Kemampuan untuk memahami arti tersirat dan tersurat.
- 3) Membuat kesimpulan.

Menurut Pratiwi et al. (2022), kemampuan membaca pemahaman ditunjukkan melalui kemampuan siswa dalam:

- 1) Menentukan ide utama
- 2) Memilih informasi penting, memahami makna bacaan
- 3) Menarik kesimpulan dari teks yang dibaca.

Widasari (2017) mengemukakan indikator membaca pemahaman sebagai berikut:

- 1) Siswa memiliki kemampuan untuk membaca teks bacaan dengan benar dan jelas.
- 2) Siswa memiliki kemampuan untuk menjawab pertanyaan yang terkait dengan teks..
- 3) Murid dapat menemukan kalimat utama dalam setiap paragraf.
- 4) Siswa memiliki kemampuan untuk menguraikan isi bacaan.
- 5) Siswa mampu memahami kata-kata yang sulit di teks.
- 6) Siswa memiliki kemampuan untuk menulis informasi yang terkandung dalam bacaan.
- 7) Siswa dapat menjelaskan makna bacaan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai indikator membaca pemahaman, dalam penelitian ini dipilih indikator yang relevan dengan tujuan penelitian, yaitu: (1) menemukan ide pokok, (2) menemukan informasi dalam teks, (3) memahami makna kosakata, (4) menjawab pertanyaan berdasarkan teks, (5) menceritakan kembali isi teks, dan (6) menyimpulkan isi bacaan.

B. Penelitian Relevan

Berikut disajikan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini sebagai dasar penguatan teoretis dan empiris.

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Metode	Hasil Penelitian	Relevansi dengan Penelitian Ini
1	Hasibuan dkk. (2025)	Improving Reading Comprehension Skills Through Cooperative Learning STAD in Grade IV Students	PTK	Model STAD dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dan keaktifan siswa kelas IV SD	Mendukung penggunaan model STAD dalam pembelajaran membaca pemahaman
2	Putri dkk. (2022)	Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar untuk Keterampilan Membaca	R&D	Media kartu bergambar dinyatakan valid, praktis, dan efektif	Menjadi dasar pengembangan media kartu cerita (KARCITA)
3	Ningsih dkk. (2023)	The Use of Word Card Media to Improve Reading Skills of Elementary Students	Literature Review	Media kartu efektif meningkatkan kemampuan membaca siswa SD	Memperkuat pemilihan media kartu sebagai media pembelajaran membaca

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Metode	Hasil Penelitian	Relevansi dengan Penelitian Ini
4	Pratiwi & Lestari (2024)	Penerapan Model STAD dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD	Eksperimen	STAD meningkatkan hasil belajar dan kerja sama siswa	Menguatkan integrasi model STAD dalam pembelajaran Bahasa Indonesia
5	Sari dkk. (2021)	Pengembangan Media Cerita Bergambar untuk Membaca Pemahaman Siswa SD	R&D	Media cerita bergambar meningkatkan pemahaman bacaan siswa	Relevan dengan pengembangan media KARCITA berbasis cerita

Berdasarkan penelitian-penelitian relevan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran STAD dan media pembelajaran berbasis kartu maupun cerita terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Namun, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran Kartu Cerita (KARCITA) yang diintegrasikan dengan model STAD dalam pembelajaran membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki unsur kebaruan dan penting untuk dilakukan sebagai upaya pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif.

C. Kerangka Berfikir

Media pembelajaran sangat penting untuk proses pembelajaran karena dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar. Melalui media, siswa menjadi lebih tertarik dan memiliki rasa ingin tahu

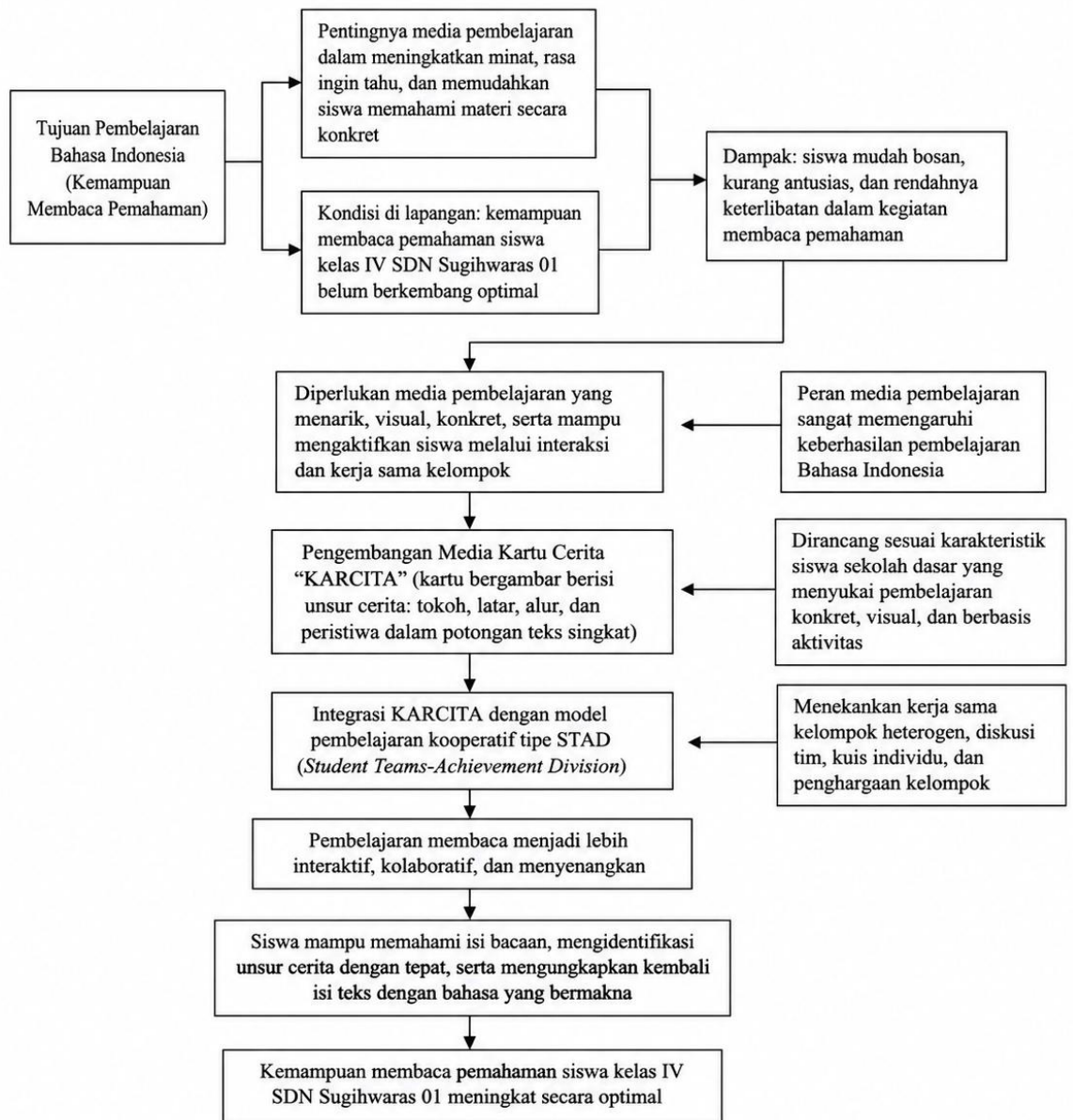
terhadap materi yang dipelajari. Media pembelajaran juga membantu guru menyampaikan pelajaran dan membantu siswa memahami pelajaran secara lebih mudah dan konkret. Oleh karena itu, keberadaan media pembelajaran sangat memengaruhi keberhasilan pembelajaran, termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya kemampuan membaca pemahaman.

Menurut informasi yang ada di lapangan, kemampuan siswa untuk memahami dan membaca masih belum berkembang secara optimal di kelas IV. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, menemukan ide pokok, serta menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa mereka sendiri. Proses pembelajaran yang masih didominasi oleh penggunaan buku teks tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran membaca. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca pemahaman.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mengaktifkan siswa melalui interaksi dan kerja sama kelompok. Media Kartu Cerita “KARCITA” dikembangkan sebagai media visual berbentuk kartu bergambar yang memuat unsur-unsur cerita seperti tokoh, latar, alur, dan peristiwa dalam bentuk potongan teks singkat. Media ini dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai pembelajaran konkret, visual, dan berbasis aktivitas.

Agar penggunaan media lebih optimal, KARCITA diintegrasikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (Student Teams-Achievement Division). Model STAD menekankan kerja sama dalam kelompok heterogen, diskusi tim, serta tanggung jawab individu terhadap hasil belajar. Melalui integrasi ini, siswa tidak hanya menyusun dan memahami kartu cerita secara visual, tetapi juga berdiskusi dalam kelompok untuk menemukan ide pokok, memahami alur, serta menjawab pertanyaan pemahaman. Adanya kuis individu dan penghargaan kelompok dalam STAD juga mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dan bertanggung jawab.

Dengan pengembangan media pembelajaran KARCITA yang diintegrasikan dengan model STAD, diharapkan proses pembelajaran membaca pemahaman menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Siswa diharapkan mampu memahami isi bacaan secara runtut, mengidentifikasi unsur cerita dengan tepat, serta mengungkapkan kembali isi teks dengan bahasa yang bermakna. Melalui pendekatan ini, kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Sugihwaras 01 diharapkan dapat meningkat secara optimal.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

1. Hipotesis Kerja (H_a)

Penggunaan media pembelajaran Kartu Cerita (KARCITA) yang terintegrasi dengan model pembelajaran STAD (Student Teams Achievement Division) terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Sugihwaras 01, yang ditunjukkan melalui:

- a. Media pembelajaran Kartu Cerita (KARCITA) yang terintegrasi dengan model STAD memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media.
- b. Peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan media pembelajaran Kartu Cerita (KARCITA) yang terintegrasi dengan model STAD dalam pembelajaran membaca pemahaman.
- c. Penggunaan media pembelajaran Kartu Cerita (KARCITA) yang terintegrasi dengan model STAD dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Sugihwaras 01.

2. Hipotesis Nol (H₀)

Penggunaan media pembelajaran Kartu Cerita (KARCITA) yang terintegrasi dengan model pembelajaran STAD terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Sugihwaras 01, baik dari segi kelayakan media, respons peserta didik, maupun peningkatan kemampuan membaca pemahaman.