

BAB 2 TINJAUAN TEORETIS

1. Kajian Pustaka

2.1.1 Hakikat Pembelajaran Teks Pidato Berdasarkan Kurikulum Merdeka

2.1.1.1 Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran (CP) dalam Kurikulum Merdeka didefinisikan sebagai hasil akhir yang diharapkan dari proses pembelajaran, yang mencakup dimensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Untuk pembelajaran teks pidato, CP dirumuskan untuk memastikan peserta didik mampu mengidentifikasi dan menganalisis teks pidato sebagai genre persuasif yang berfungsi untuk menyampaikan argumen, memengaruhi audiens, dan membentuk opini kolektif. Secara spesifik, peserta didik diharapkan mencapai kemampuan untuk mengenali struktur teks pidato terdiri dari pembuka, isi, dan penutup serta unsur-unsurnya, seperti tema, tujuan komunikatif, dan gaya bahasa retorik Kemendikbudristek (2023).

Dalam Kurikulum Merdeka, yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Republik Indonesia mengenai Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Jenjang Pendidikan Menengah, fase capaian pembelajaran yang harus dicapai peserta didik dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 2.1 Fase dalam Capaian Pembelajaran

Fase	Jenjang Peserta Didik
Fondasi	Pendidikan Anak Usia Dini
A	Kelas I s.d kelas II SD/MI/Paket A/Sederajat
B	Kelas III s.d kelas IV SD/MI/Paket A/Sederajat
C	Kelas V s.d kelas VI SD/MI/Paket A/Sederajat
D	Kelas VII s.d kelas IX SMP/MTs/Paket B/Sederajat
E	Kelas X SMA/SMK/MA/MA Kejuruan/Paket C/Sederajat
F	Kelas XI s.d kelas XII SMA/MA/Paket C/Sederajat dan SMK/MA Kejuruan Program tiga tahun, dan kelas XI s.d kelas XIII SMK/MA Kejuruan program empat tahun.

Berdasarkan paparan dalam tabel tersebut, capaian pembelajaran yang sesuai dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah Fase D pada jenjang SMP/MTs/Paket B/Sederajat.

Tabel 2.2
Elemen Capaian Pembelajaran

Elemen	Capaian
Menyimak	Menganalisis gagasan, pandangan, arahan, dan/atau pesan dari teks nonsastra berbentuk teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengarkan); dan menganalisis unsur intrinsik teks sastra berbentuk teks aural.
Membaca dan Memirsa	Menganalisis informasi berupa gagasan, pandangan, arahan, dan/atau pesan dari berbagai tipe teks berwujud teks visual dan/atau audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat; menginterpretasi informasi untuk mengungkapkan kepedulian dan/atau pendapat pro/kontra dari berbagai tipe teks berwujud teks visual dan/atau audiovisual; dan mengevaluasi kualitas dan/atau kredibilitas dari berbagai tipe teks berwujud teks visual dan/atau audiovisual menggunakan sumber informasi lain.
Berbicara dan Mempresentasikan	Mempresentasikan gagasan, pandangan, arahan, dan/atau pesan untuk tujuan pengajuan usul dan pemberian solusi dalam bentuk monolog, dialog logis, dan/atau berbagai tipe teks secara kritis dan kreatif; dan menyajikan ungkapan kepedulian dari berbagai tipe teks dan/atau teks multimodal.
Menulis	Menulis gagasan, pandangan, arahan, pesan, pengalaman, dan/atau imajinasi dalam berbagai tipe teks secara logis, kritis, kreatif, menarik, dan/atau indah; menulis ungkapan kepedulian dan/atau pendapat pro/kontra dalam berbagai tipe teks berbentuk teks multimodal; dan menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan untuk menulis.

Berdasarkan pemaparan tersebut, capaian pembelajaran yang relevan dengan penelitian ini yakni capaian pembelajaran dengan menggunakan elemen menulis.

2.1.1.2 Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran (TP) merupakan komponen krusial dalam Kurikulum Merdeka yang berperan sebagai panduan praktis bagi pendidik untuk mengubah Capaian Pembelajaran (CP) menjadi langkah-langkah nyata yang dapat diimplementasikan di ruang kelas. TP menyediakan kelenturan yang esensial untuk menyelaraskan proses pembelajaran dengan kondisi setempat, keperluan peserta didik, serta ciri khas lembaga pendidikan. Melalui TP, pendidik mampu menyusun kegiatan pembelajaran yang sesuai dan menarik, sekaligus memastikan bahwa setiap tindakan pembelajaran memberikan kontribusi langsung terhadap pencapaian CP (Kemendikbudristek).

Menurut Bait (2025) mengemukakan bahwa “Pengembangan Tujuan Pembelajaran (TP) dalam Kurikulum Merdeka merupakan langkah inovatif yang memberikan guru fleksibilitas untuk menciptakan pembelajaran yang relevan, adaptif, dan inklusif”. Dengan memanfaatkan TP, guru dapat mendesain pengalaman belajar yang berbasis konteks lokal dan kebutuhan peserta didik, meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta keterampilan abad ke-21. Studi menunjukkan bahwa penerapan TP yang dirancang dengan baik memiliki dampak signifikan terhadap keterlibatan dan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dirumuskan tujuan pembelajaran yang penulis gunakan pada teks pidato yakni peserta didik diharapkan mampu menulis teks pidato dengan memperhatikan struktur, peserta didik mampu menulis teks pidato dengan memperhatikan kaidah kebahasaan, dan peserta didik mampu menulis teks pidato dengan memperhatikan langkah-langkah menulis teks pidato.

2.1.1.3 Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Indikator ketercapaian tujuan pembelajaran merupakan implikasi logis dari hadirnya tujuan pembelajaran yang diciptakan oleh guru. setiap TP yang dibuat oleh guru perlu digawangi atau dibandingkan dengan IKTP atau kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran untuk mengukur apakah peserta didik telah mencapai TP tersebut atau masih perlu intervensi guru, berikut IKTP yang harus dicapai oleh peserta didik.

- a. Peserta didik mampu menulis teks pidato dengan memerhatikan kesesuaian isi dan tema pidato secara tepat.
- b. Peserta didik mampu menulis teks pidato yang memuat struktur pidato (salam pembuka, pembuka, isi, penutup, dan salam penutup) secara tepat.
- c. Peserta didik mampu menulis teks pidato dengan menggunakan kata-kata bujukan secara tepat.
- d. Peserta didik mampu menulis teks pidato dengan menggunakan kata sapaan secara tepat.
- e. Peserta didik mampu menulis teks pidato dengan menggunakan kata teknis atau peristilahan yang berkenaan dengan isi yang dibahas secara tepat.
- f. Peserta didik mampu menulis teks pidato dengan menggunakan kata penghubung sebab-akibat secara tepat.

2.1.2 Pendekatan *Genre-Based Approach* (GBA)

2.1.2.1 Hakikat Pendekatan *Genre-Based Approach* (GBA)

Pendekatan *Genre-Based Approach* (GBA) merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran bahasa yang menekankan penguasaan berbagai jenis teks melalui tahapan pembelajaran yang dilakukan secara bertahap. Pendekatan ini bertujuan membantu peserta didik memahami bahwa setiap jenis teks memiliki tujuan komunikatif, struktur, dan ciri kebahasaan yang berbeda. Oleh karena itu, peserta didik tidak hanya diarahkan untuk menghasilkan sebuah tulisan, tetapi juga memahami proses pembentukannya sehingga mampu menyusun teks secara tepat sesuai karakteristiknya. Menurut Emilia (2011), pendekatan berbasis *genre* merupakan pendekatan yang membimbing peserta didik untuk memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan suatu teks melalui tahapan pembelajaran yang terarah sehingga peserta didik mampu menghasilkan teks secara mandiri.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pendekatan GBA memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari suatu teks mulai dari mengenali fungsi sosialnya, mengidentifikasi struktur penyusunnya, hingga memahami penggunaan unsur kebahasaan yang sesuai. Setelah memperoleh pemahaman tersebut, peserta didik dibimbing secara bertahap untuk menyusun teks bersama guru maupun teman, kemudian menghasilkan teks secara mandiri. Tahapan tersebut diharapkan dapat

meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengembangkan ide dan menuangkannya ke dalam bentuk tulisan yang runtut.

Penerapan pendekatan GBA sejalan dengan karakteristik pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan penguasaan berbagai jenis teks sebagai sarana pengembangan kompetensi berbahasa. Pada materi menulis teks pidato, pendekatan ini relevan karena peserta didik terlebih dahulu mempelajari tujuan, struktur, dan kaidah kebahasaan teks pidato sebelum menyusun teks secara mandiri. Dengan demikian, peserta didik memiliki pemahaman yang lebih utuh mengenai teks yang akan ditulis sehingga proses menulis menjadi lebih terarah.

Dalam penelitian ini, pendekatan *Genre-Based Approach* digunakan sebagai landasan dalam pembelajaran menulis teks pidato. Adapun model pembelajaran yang diterapkan adalah *Joyful Learning* berbantuan *Picture Card*. Dengan demikian, GBA berfungsi sebagai pendekatan yang mengarahkan tahapan pembelajaran menulis, sedangkan *Joyful Learning* berperan menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

2.1.2.2 Tahapan *Genre Based Approach* (GBA)

Menurut Emilia (2011), pendekatan *Genre-Based Approach* (GBA) diterapkan melalui empat tahapan pembelajaran yang saling berkesinambungan, yaitu *Building Knowledge of the Field* (BKOF), *Modelling of Text* (MOT), *Joint Construction of Text* (JCOT), dan *Independent Construction of Text* (ICOT). Setiap tahapan memiliki fungsi yang berbeda, tetapi saling melengkapi untuk membantu peserta didik memahami karakteristik suatu teks hingga mampu menghasilkan teks tersebut secara mandiri.

1. *Building Knowledge of the Field* (BKOF)

Tahap awal difokuskan pada kegiatan membangun pengetahuan dan pengalaman peserta didik terhadap topik yang akan dipelajari. Guru mengawali pembelajaran dengan menghubungkan materi dengan situasi atau pengalaman yang dekat dengan kehidupan peserta didik sehingga mereka memiliki gambaran mengenai topik yang akan dibahas. Selain itu, guru juga memperkenalkan kosakata maupun konsep penting yang berkaitan dengan materi agar peserta didik memiliki bekal sebelum memasuki tahap pembelajaran berikutnya.

2. *Modelling of Text (MOT)*

Setelah peserta didik memiliki pemahaman awal mengenai topik, guru menyajikan contoh teks yang sesuai dengan materi pembelajaran. Pada tahap ini peserta didik diarahkan untuk mengamati, menganalisis, dan mendiskusikan tujuan penulisan, struktur, serta ciri kebahasaan yang terdapat dalam teks tersebut. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik memperoleh gambaran mengenai bentuk teks yang akan mereka hasilkan.

3. *Joint Construction of Text (JCOT)*

Tahap selanjutnya dilakukan melalui kegiatan menyusun teks secara bersama-sama. Guru memberikan bimbingan selama proses penyusunan, sedangkan peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk mengembangkan ide, menyusun struktur, dan memilih penggunaan bahasa yang tepat. Proses kolaboratif ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling bertukar pendapat sekaligus memperbaiki hasil tulisannya sebelum menghasilkan teks yang lebih utuh.

4. *Independent Construction of Text (ICOT)*

Tahap terakhir merupakan tahap ketika peserta didik menyusun teks secara mandiri berdasarkan pengetahuan dan pengalaman belajar yang telah diperoleh pada tahapan sebelumnya. Pada tahap ini peserta didik diharapkan mampu menerapkan pemahamannya mengenai struktur, isi, serta kaidah kebahasaan secara utuh dalam sebuah teks. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan umpan balik terhadap hasil tulisan peserta didik sebagai bahan evaluasi dan perbaikan.

2.1.2.3 Implementasi Pendekatan *Genre-Based Approach* dalam Pembelajaran Menulis Teks Pidato

Pendekatan *Genre-Based Approach* diterapkan dalam pembelajaran menulis dengan memberikan pengalaman belajar secara bertahap kepada peserta didik. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak langsung diminta menghasilkan sebuah teks, tetapi terlebih dahulu dibimbing untuk memahami karakteristik teks yang akan ditulis. Proses pembelajaran diawali dengan membangun pengetahuan mengenai topik, kemudian mengenalkan contoh teks, dilanjutkan dengan kegiatan menyusun teks secara bersama-sama, hingga akhirnya peserta didik mampu menghasilkan teks secara mandiri. Tahapan tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami proses menulis secara lebih terarah.

Pada pembelajaran menulis teks pidato, pendekatan ini membantu peserta didik mengenali tujuan penyusunan pidato, struktur yang digunakan, serta kaidah kebahasaan yang menjadi ciri teks pidato. Pemahaman tersebut menjadi bekal sebelum peserta didik mengembangkan ide ke dalam bentuk tulisan. Dengan proses yang dilakukan secara bertahap, peserta didik tidak hanya mengetahui bentuk akhir sebuah teks pidato, tetapi juga memahami bagaimana teks tersebut disusun sesuai dengan tujuan komunikasinya.

Dalam penelitian ini, pendekatan *Genre-Based Approach* digunakan sebagai dasar pelaksanaan pembelajaran menulis teks pidato, sedangkan model pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen adalah *Joyful Learning* berbantuan *Picture Card*. Tahap *Building Knowledge of the Field* diwujudkan melalui kegiatan apersepsi, pemberian motivasi, serta pengenalan tema pidato menggunakan media *Picture Card* yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Kegiatan tersebut bertujuan membangun pengetahuan awal sekaligus memudahkan peserta didik memperoleh ide sebelum menulis.

Tahap *Modelling of Text* dilaksanakan dengan mengamati dan mendiskusikan contoh teks pidato yang disajikan oleh guru. Peserta didik diarahkan untuk mengidentifikasi tujuan, struktur, serta penggunaan unsur kebahasaan yang terdapat dalam teks tersebut. Selanjutnya, pada tahap *Joint Construction of Text*, peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk menyusun kerangka maupun isi teks pidato dengan bimbingan guru. Diskusi kelompok memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling bertukar gagasan, memberikan masukan, dan memperbaiki hasil tulisannya sebelum memasuki tahap berikutnya.

Tahap *Independent Construction of Text* dilakukan ketika peserta didik menyusun teks pidato secara mandiri berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh selama proses pembelajaran. Pada tahap ini, model *Joyful Learning* tetap diterapkan melalui suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan memberikan ruang bagi peserta didik untuk berkreasi. Penggunaan media *Picture Card* berperan sebagai stimulus visual yang membantu peserta didik mengembangkan ide sehingga proses menulis menjadi lebih mudah dan terarah.

Melalui perpaduan antara pendekatan *Genre-Based Approach*, model *Joyful Learning*, dan media *Picture Card*, pembelajaran menulis teks pidato tidak hanya berorientasi pada hasil akhir berupa teks yang ditulis peserta didik, tetapi juga pada

proses belajar yang memungkinkan mereka memahami setiap tahapan penyusunan teks secara sistematis. Dengan cara tersebut, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kemampuan menulis teks pidato secara lebih baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2.1.3 Hakikat Model Pembelajaran

2.1.3.1 Model Pembelajaran *Joyful Learning*

Model pembelajaran *Joyful Learning* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan yang berpusat pada peserta didik. Pembelajaran *Joyful Learning* merupakan pola pikir dan sikap yang diambil oleh guru dalam memilih serta menerapkan metode penyampaian materi pelajaran, sehingga materi tersebut mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini juga bertujuan menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan bagi peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Dengan demikian, guru berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan kondusif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Dalam penelitian oleh Utami (2022), menyebutkan bahwa.

Model *joyful learning* merupakan model dengan belajar mengajar yang menyenangkan. Belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Di samping suasana dan lingkungan yang menyenangkan, bahasa juga sangat berpengaruh dalam proses kegiatan belajar mengajar, karena kegiatan interaksi kelas tidak lepas dari penggunaan bahasa.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka di kelas VIII, model ini mampu menjembatani kesenjangan antara tuntutan kompetensi menulis pidato dengan kondisi psikologis peserta didik. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang aman, menyenangkan, dan bermakna, *Joyful Learning* memberikan kontribusi dalam meningkatkan kemampuan menulis teks pidato. Peserta didik tidak hanya belajar menulis, tetapi juga menyukai kegiatan belajar. Oleh karena itu, integrasi model ini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan langkah strategis untuk menghasilkan peserta didik yang tidak terpacu pada hasil, tetapi juga memiliki semangat kuat dari dalam diri untuk mengembangkan kemampuan komunikasi.

Pembelajaran yang menyenangkan tidak berarti proses belajar harus membuat anak-anak tertawa lepas, melainkan sebuah kegiatan belajar yang membangun ikatan

yang erat antara guru dan peserta didik dalam lingkungan yang aman, nyaman, dan bebas dari tekanan. Sufiani (2021) mengemukakan bahwa.

Pembelajaran *Joyful Learning* adalah suatu proses pembelajaran yang mengasyikkan dan bermakna. Mengasyikkan berarti pembelajaran yang dapat dinikmati oleh peserta didik tanpa adanya tekanan, sedangkan bermakna berarti pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh peserta didik dalam pembelajaran dapat bermanfaat dalam kehidupannya.

Berdasarkan paparan tersebut, model *Joyful Learning* berpotensi meningkatkan kemampuan menulis teks pidato melalui suasana belajar yang mengasyikkan dan bebas tekanan, yang mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan ide-ide mereka. Aspek bermakna dari pendekatan ini memungkinkan peserta didik melihat relevansi praktis menulis pidato dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat menumbuhkan motivasi peserta didik, yang kemudian hasil dari kemampuan menulis menjadi lebih efektif.

Dalam paparan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan model pembelajaran *Joyful Learning* adalah pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada peserta didik, di mana interaksi guru dan peserta didik, lingkungan fisik, dan suasana belajar yang kondusif untuk meningkatkan motivasi, minat, dan efektivitas belajar. Model pembelajaran ini menekankan pola pikir guru dalam memilih metode penyampaian materi yang mudah dipahami, menghindari kebosanan, dan membangun ikatan erat antara guru dan peserta didik dalam lingkungan yang aman, nyaman, serta bebas tekanan. Bahasa dan suasana menyenangkan berperan penting dalam proses interaksi kelas, sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan bermanfaat bagi kehidupan peserta didik, tanpa harus selalu melibatkan tawa lepas. Berikut tahapan pembelajaran *Joyful Learning* dikemukakan oleh Sirodjudin dkk., (2025) dalam buku *Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran* yakni sebagai berikut.

Tabel 2.3
Tahapan Model *Joyful Learning*

No.	Tahapan	Kegiatan Pembelajaran
1.	Tahap persiapan	Dalam tahap ini, dimulai dengan mengajak peserta didik untuk keluar dari kondisi mental yang pasif, menghilangkan hambatan dalam belajar, serta membangkitkan minat dan rasa ingin tahu mereka. Pada tahap ini, peserta didik diberikan pengalaman positif agar merasa mampu menguasai pembelajaran, membuat mereka menjadi lebih aktif, termotivasi untuk berpikir, dan didorong untuk keluar dari keterasingan menuju komunitas belajar.
2.	Tahap penyampaian	Tahapan penyampaian ini merupakan proses yang bertujuan menghubungkan pembelajaran dengan materi secara menarik dan positif. Pada tahap ini, guru menyajikan materi pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan nyata peserta didik serta dihubungkan dengan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya.
3.	Tahap pelatihan	Pada langkah ini, menuntut peserta didik untuk berlatih secara berulang-ulang dalam menguasai suatu keterampilan, sekaligus menerima umpan balik dari guru. Peserta didik juga diajak untuk berdiskusi tentang pengalaman mereka dan hal-hal yang dapat meningkatkan prestasi mereka. Proses pembelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga terasa seperti bermain, dan guru dapat menambahkan unsur humor untuk

		meningkatkan keterlibatan dan aktivitas peserta didik.
4.	Tahap Penutup	Pada tahap penutup, guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari dengan mengarahkan perhatian peserta didik pada hal-hal penting. Penguatan ini dilakukan dengan meminta peserta didik menyimpulkan materi menggunakan kata-kata, lagu, atau pantun sebagai bentuk penghayatan dan penguatan pemahaman.

Berdasarkan tahapan model pembelajaran *Joyful Learning* tersebut, penerapan setiap sintaks dalam penelitian ini disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran menulis teks pidato. Unsur menyenangkan tidak hanya diwujudkan melalui suasana belajar yang nyaman, tetapi juga melalui aktivitas pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kreativitas peserta didik selama proses menulis. Implementasi tahapan *Joyful Learning* dalam pembelajaran menulis teks pidato dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.4
Implementasi Langkah-Langkah *Joyful Learning* dalam Menulis Teks Pidato

Tahapan <i>Joyful Learning</i>	Implementasi dalam Pembelajaran Menulis Teks Pidato	Unsur <i>Joyful Learning</i>
Persiapan	Guru melakukan apersepsi, <i>ice breaking</i> berupa tepuk semangat, permainan singkat menebak gambar, kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran.	Membangun motivasi belajar, menghilangkan rasa tegang, dan menciptakan suasana belajar yang nyaman.

Penyampaian	Guru menjelaskan struktur dan kaidah kebahasaan teks pidato menggunakan contoh dan <i>Picture Card</i> . Lalu, menghubungkannya dengan pengalaman mereka.	Materi lebih menarik melalui media visual sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi.
Pelatihan	Peserta didik berdiskusi dalam kelompok, mengamati <i>Picture Card</i> , menyusun kerangka, kemudian menulis teks pidato.	Peserta didik aktif, bebas mengemukakan ide, bekerja sama, dan tidak merasa terbebani dalam proses menulis.
Penutup	Guru dan peserta didik melakukan refleksi, menyimpulkan pembelajaran, serta memberikan apresiasi terhadap hasil belajar.	Memberikan pengalaman belajar yang positif dan meningkatkan kepercayaan diri peserta didik.

Berdasarkan implementasi tersebut, unsur *joyful* dalam penelitian ini tidak hanya diwujudkan melalui kegiatan *ice breaking*, tetapi juga melalui aktivitas pembelajaran yang membuat peserta didik aktif dan nyaman selama proses menulis. Pada tahap persiapan, *ice breaking* dilakukan untuk menghilangkan kejenuhan dan meningkatkan konsentrasi. Selanjutnya, penggunaan *Picture Card* dalam bentuk permainan dan diskusi kelompok membantu peserta didik memperoleh ide secara lebih mudah sehingga mereka tidak merasa terbebani ketika menulis teks pidato.

Selain itu, pemberian apresiasi pada akhir pembelajaran menciptakan pengalaman belajar yang positif serta meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Dengan demikian, unsur menyenangkan (*joyful*) tidak hanya berasal dari permainan, tetapi juga dari suasana belajar yang aman, kolaboratif, dan bebas tekanan sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam menulis.

2.1.3.2 Prinsip – Prinsip Model Pembelajaran *Joyful Learning*

Menurut Fauziah dkk., (2025) berpendapat mengenai prinsip dalam model pembelajaran *Joyful Learning* yakni sebagai berikut.

Pada dimensi *Joyful Learning*, suasana kelas ditandai oleh interaksi aktif, semangat, dan kolaborasi yang tinggi dengan metode seperti permainan edukatif, eksperimen, dan media visual menarik. Kepala sekolah mendukung guru dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang menggembirakan sehingga meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa.

Dalam penelitian Dewi & Prihatnani (2022) berpendapat, model pembelajaran *Joyful Learning* terdapat beberapa prinsip yaitu: *Pertama*, lingkungan fisik kelas, hal ini sangat memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Kelas yang kondusif, nyaman, menyenangkan, dan bersih berperan penting dalam mendukung efektivitas belajar. Kondisi lingkungan juga berdampak pada kondisi psikologis peserta didik dalam menerima materi pembelajaran dari guru. Dengan penerapan berbagai strategi dan metode yang tepat, peserta didik dapat memanfaatkan lingkungan sekitar kelas sebagai stimulus untuk mendukung keberhasilan belajarnya. Beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk menciptakan kenyamanan di dalam kelas antara lain penataan meja dan kursi agar peserta didik mendapatkan akses informasi dengan optimal, serta penggunaan aroma tertentu untuk menumbuhkan semangat dan motivasi belajar. Upaya lain yang dapat dilakukan yaitu menambahkan beberapa elemen hiasan dinding, poster, atau memilih warna cat yang menarik agar peserta didik nyaman dengan suasana kelas sehingga dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan dari lingkungan kelas.

Kedua, Suasana pembelajaran yang kondusif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Faktor-faktor seperti sirkulasi udara, pencahayaan, dan penggunaan musik dalam ruang belajar sangat berpengaruh terhadap suasana tersebut. Musik khususnya, telah banyak diteliti dan terbukti membantu menciptakan kondisi belajar yang efektif. Suasana hati yang positif seperti rasa gembira, nyaman, dan rileks memungkinkan otak bekerja dengan lebih optimal, sehingga informasi yang diterima lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik karena adanya perhatian khusus yang dipicu oleh latar musik tertentu.

Ketiga, interaksi antara guru dan peserta didik, jika guru ingin komunitas belajarnya menjadi tempat yang meningkatkan kesadaran, daya dengar, partisipasi, umpan balik, dan pertumbuhan serta tempat emosi dihargai, maka suasana kelas

termasuk bahasa yang dipilih, cara menjalin rasa simpati, dan sikap terhadap sekolah serta belajar harusnya yang penuh kegembiraan, yang dapat membawa kegembiraan pula pada para siswa.

Dalam penjelasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan prinsip utama model pembelajaran *Joyful Learning* mencakup penciptaan lingkungan kelas yang kondusif secara fisik dan psikologis, suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui interaksi aktif serta elemen pendukung seperti musik dan aroma, serta dukungan inovatif dari kepala sekolah untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Model ini mengoptimalkan motivasi, antusiasme, dan retensi pengetahuan siswa melalui kolaborasi, permainan edukatif, eksperimen, media visual, serta penataan ruang yang nyaman dan menarik. Penerapan prinsip-prinsip tersebut menghasilkan proses belajar yang efektif, peserta didik dapat merasa gembira, rileks, dan terlibat penuh dalam pembelajaran.

2.1.3.3 Tujuan Pembelajaran *Joyful Learning*

Sebelum menerapkan konsep pembelajaran yang menyenangkan atau *Joyful Learning*, penting untuk memahami terlebih dahulu tujuan pendidikan nasional sebagaimana diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. Tujuan tersebut adalah menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif, meliputi aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Peserta didik akan termotivasi untuk terus belajar jika proses pembelajaran berlangsung dalam suasana yang nyaman dan menyenangkan, sehingga mereka dapat terlibat secara fisik dan mental.

Dengan itu pendidik harus mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kecerdasan peserta didik. Selain itu, pemberian penghargaan kepada peserta didik yang aktif berpartisipasi juga sangat penting, baik berupa penghargaan materi, nilai, maupun apresiasi seperti tepuk tangan. Tujuan pembelajaran *Joyful Learning* menurut Sufiani (2021) yakni sebagai berikut.

Agar peserta didik memiliki motivasi yang kuat dalam pembelajaran karena pembelajaran diselenggarakan secara nyaman dan menyenangkan dengan melibatkan peserta didik baik fisik maupun psikis. Tujuan pembelajaran yang menyenangkan adalah menggugah sepenuhnya kemampuan belajar dan

memberikan sumbangan sepenuhnya bagi kebahagiaan, kompetensi, kecerdasan dan keberhasilan mereka sebagai peserta didik.

Sementara itu, Sufiani (2021) menyebutkan tujuan pembelajaran *Joyful Learning* yakni sebagai berikut.

Tujuan strategi pembelajaran *Joyful Learning* adalah agar guru dapat memunculkan potensi-potensi yang dimiliki peserta didik sehingga dapat mengembalikan fungsi proses pembelajaran ke fitrah awalnya, yakni membangkitkan potensi peserta didik melalui transfer ilmu pengetahuan yang tidak bersifat *indoktriner* dengan guru sebagai fasilitatornya.

Berdasarkan paparan Uno, model *Joyful Learning* berpotensi meningkatkan kemampuan menulis teks pidato dengan cara membangkitkan potensi peserta didik melalui pendekatan fasilitatif yang non-indoktriner, sehingga peserta didik dapat mengembangkan kreativitas dan ekspresi diri secara alami. Ini selaras dengan tujuan pendidikan nasional untuk membangun kecerdasan dan keterampilan, di mana suasana menyenangkan mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam menyusun pidato yang bermakna, seperti mengintegrasikan ide-ide pribadi dengan struktur bahasa yang efektif.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Joyful Learning* bukan sekadar metode pembelajaran yang menyenangkan, melainkan pendekatan strategis yang mengintegrasikan motivasi intrinsik, peran fasilitatif guru, dan pengembangan holistik potensi peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih luas. Implementasinya memerlukan komitmen pendidik untuk menciptakan lingkungan yang adaptif dan suportif, yang pada gilirannya menghasilkan peserta didik yang lebih termotivasi dan kompeten.

2.1.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Joyful Learning*

Dalam tulisan ilmiah Menurut Prameswari (2025) terdapat kelebihan dalam pembelajaran *Joyful Learning*:

1. Suasana belajar menjadi lebih santai dan menyenangkan. Dengan melibatkan kerja otak kiri dan kanan, proses belajar peserta didik menjadi lebih ringan dan menggembirakan sehingga mereka tidak mengalami tekanan atau stres selama belajar.
2. Terdapat berbagai strategi yang dapat diterapkan. Banyak metode dalam *Joyful Learning* yang bisa diaplikasikan dan dikombinasikan satu sama lain secara efektif.

3. Kreativitas dan aktivitas peserta didik semakin terstimulasi. Kreativitas muncul ketika informasi yang telah tersimpan di dalam otak dapat diolah dan dikombinasikan dengan informasi lain sehingga menghasilkan sesuatu yang baru dan memiliki nilai tambah.
4. Penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih beragam. Dengan penguasaan materi yang baik, pendidik mampu merancang penyajian materi pembelajaran yang menarik dan bervariasi sehingga peserta didik mengikuti pembelajaran dengan suasana hati yang riang dan semangat yang tinggi.

Darmansyah dalam Prameswari (2025) menyebutkan kekurangan dalam pembelajaran *Joyful Learning* ini, yakni sebagai berikut:

- a. Jika pendidik tidak berhasil mengendalikan kelas maka kelas akan menjadi sangat ramai dan susah dikendalikan.
- b. Pendidik harus memiliki kreativitas yang tinggi agar peserta didik tidak bosan.
- c. Pendidik harus menguasai banyak metode pembelajaran karena pada strategi pembelajaran *Joyfull Learning* harus menerapkan banyak metode pembelajaran.

Berbeda dengan pernyataan tersebut, Amarodin (2016) memaparkan kelebihan dan kekurangan pembelajaran *Joyful Learning*, kelebihan dari model ini yakni.

1. Suasana belajar rileks dan menyenangkan. Dengan melibatkan kerja otak kiri dan kanan akan menjadikan belajar murid lebih ringan dan menyenangkan sehingga murid tidak mengalami stress dalam belajarnya.
2. Banyak strategi yang bisa diterapkan. Ada banyak jenis metode yang ada di *Joyfull Learning* yang dapat diterapkan dan dikombinasikan antara metode yang satu dengan metode lainnya, sehingga kita tinggal menentukan sendiri jenis metode mana yang diterapkan.
3. Merangsang kreativitas dan aktivitas. Kreativitas terjadi jika kita dapat menggunakan informasi yang sudah ada didalam otak kita dan mengobinasikan dengan informasi yang lain sehingga tercipta hal baru yang bernilai tambah. Demikian juga jika kita menggunakan metode *Joyfull Learning* kita akan menghubungkan informasi yang sudah ada di memory kita untuk dikombinasikan dan dipadukan antara informasi yang satu dengan yang lain sehingga tercipta sesuatu yang baru.
4. Lebih bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan penguasaan materi yang mantap guru dapat mendesain membungkus suatu penyajian materi

kegiatan belajar mengajar lebih menarik dengan berbagai variasi agar para peserta didik mengikuti dengan suasana hati yang gembira dan semangat yang tinggi.

Selanjutnya, kekurangan model pembelajaran *Joyful Learning* dijelaskan oleh Amarodin (2016) sebagai berikut.

1. Jika guru tidak berhasil mengendalikan kelas maka kelas akan menjadi sangat ramai dan susah di kendalikan.
2. Guru harus mempunyai kreatifitas yang tinggi agar peserta didik tidak bosan.
3. Guru harus menguasai banyak metode pembelajaran karena pada model pembelajaran *Joyful Learning* harus menerapkan banyak metode pembelajaran.

Secara keseluruhan, paparan Prameswari dan Amarodin menunjukkan bahwa *Joyful Learning* adalah model yang kuat untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif, dengan kelebihan yang melampaui kekurangan jika dikelola dengan baik.

Dapat disimpulkan bahwa *Joyful Learning* mampu menciptakan suasana belajar yang santai dan menyenangkan melalui keterlibatan otak kiri-kanan, yang mengurangi stres dan meningkatkan kegembiraan. Kelebihannya meliputi fleksibilitas strategi yang dapat dikombinasikan, stimulasi kreativitas dan aktivitas peserta didik, serta penyampaian materi yang beragam dan menarik, yang membuat peserta didik lebih semangat dan terlibat. Namun, kekurangannya terletak pada tantangan manajemen kelas bisa menjadi ramai dan sulit dikendalikan jika guru gagal mengelola di dalam kelas.

2.1.4 Hakikat Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning*

2.1.4.1 Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning*

Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan pendekatan yang relevan pada pembelajaran di sekolah SMP Negeri 16 Tasikmalaya, yang diterapkan sebagai kelas kontrol dalam penelitian berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Joyful Learning Berbantuan Picture Cards terhadap Kemampuan Menulis Teks Pidato pada Peserta Didik Kelas VIII*”. Model pembelajaran CTL ini penulis gunakan sebagai kelas kontrol dengan menggunakan berbantuan *Picture Card* untuk mengetahui perbandingan hasil kemampuan menulis pada teks pidato.

Dalam buku *Contextual Teaching and Learning* oleh Mashudi dan Fatimah, mengemukakan bahwa “CTL adalah pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat memahami materi yang dipelajari dan

menghubungkan dan menerapkannya dalam situasi kehidupan nyata”. Model pembelajaran ini dipilih sebagai pembandingan terhadap model *Joyful Learning* berbantuan *Picture Card*, sehingga dapat mengukur perbedaan efektivitas dalam meningkatkan kemampuan menulis teks pidato pada peserta didik kelas VIII.

Tujuan utama penerapan CTL pada kelas kontrol adalah membangun pemahaman peserta didik tentang materi secara kontekstual, sehingga mereka mampu menerapkan pengetahuan menulis pidato dalam kehidupan sehari-hari, seperti menyusun argumen persuasif untuk isu lingkungan atau sekolah. Selain itu, CTL bertujuan merangsang keterlibatan aktif peserta didik melalui prinsip-prinsip konstruktivisme, *inquiry*, dan refleksi, yang pada akhirnya menghasilkan kemampuan menulis yang lebih bermakna dan tidak sekadar hafalan struktural.

Salah satu keunggulan CTL terletak pada kemampuan menghubungkan pelajaran dengan realitas peserta didik, yang terbukti meningkatkan retensi pengetahuan jangka panjang dan motivasi belajar. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik kelas VIII mengorganisasikan penulisan pidato dengan pengalaman pribadi, sehingga proses belajar menjadi lebih relevan dan menyenangkan tanpa bergantung pada alat bantu visual eksternal.

Namun, model pembelajaran CTL juga memiliki kekurangan, yaitu kurangnya elemen hiburan interaktif yang dapat menurunkan antusiasme peserta didik jika konteks kehidupan nyata tidak disesuaikan dengan minat mereka. Tanpa bantuan visual seperti *Picture Card*, peserta didik mungkin kesulitan mengembangkan imajinasi kreatif dalam menyusun isi pidato, yang berpotensi menghambat peningkatan kemampuan menulis secara optimal dibandingkan model yang lebih dinamis. Meski demikian, kekurangan ini justru memperkuat nilai perbandingan dalam penelitian, karena menyoroti kebutuhan inovasi pembelajaran di era Kurikulum Merdeka.

2.1.4.2 Tahapan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Menurut Sanjaya (2010: 260) dalam Buku *Contextual Teaching and Learning* oleh Mashudi dan Fatimah, menyatakan terdapat tahapan dalam model CTL ini yakni konstruktivisme, menemukan, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian yang sebenarnya. Tahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Konstruktivisme (*constructivisme*)

Pengetahuan terdiri dari kumpulan fakta, konsep, prinsip, serta prosedur yang wajib dikonstruksi oleh setiap individu, bukan sekadar dipindahkan dan dihafal. Pengalaman nyata yang diperoleh melalui partisipasi seseorang dalam kehidupan sehari-hari dapat memberikan makna mendalam bagi pengetahuan yang berhasil dikonstruksi.

b. Menemukan (*inquiry*)

Pengetahuan serta keterampilan yang diperoleh peserta didik diharapkan bukan hanya berasal dari pengingatan terhadap rangkaian materi pelajaran, melainkan dari proses penemuan mandiri melalui siklus pengamatan (*observation*), bertanya (*questioning*), merumuskan dugaan (*hypothesis*), mengumpulkan data (*data gathering*), serta menyusun kesimpulan (*conclusion*).

c. Bertanya (*question*)

Aktivitas bertanya yang dilakukan guru bertujuan mengevaluasi kemampuan peserta didik, memberikan motivasi, serta bimbingan agar peserta didik berani menyampaikan pendapat atau jawabannya. Bagi peserta didik, bertanya menjadi elemen krusial dalam inkuiri, yakni menggali informasi, memverifikasi pengetahuan yang telah dimiliki, dan mengfokuskan perhatian pada hal yang belum diketahui.

d. Masyarakat belajar (*learning community*)

Hasil pembelajaran dicapai melalui kolaborasi dengan orang lain. Guru dianjurkan menerapkan pembelajaran dalam kelompok agar peserta didik belajar menghargai gagasan teman sekelas dan memperkaya wawasannya.

e. Pemodelan (*modelling*)

Pembelajaran keterampilan atau pengetahuan tertentu memerlukan model yang dapat diteladani. Guru dapat berperan sebagai model, seperti memberikan contoh langkah-langkah pengerjaan. Namun, guru bukan satu-satunya model; model juga dapat diciptakan dengan melibatkan peserta didik atau mengundang narasumber eksternal.

f. Refleksi (*reflection*)

Refleksi adalah proses berpikir tentang pengalaman masa lalu. Peserta didik menyimpan pengetahuan baru sebagai struktur yang memperkaya atau merevisi pengetahuan lama. Tanggapan berupa pendapat, evaluasi, maupun kritik terhadap

pengetahuan dan aktivitas yang telah diterima atau dilakukan merupakan bagian dari refleksi.

g. Penilaian yang sebenarnya (*authentic assessment*)

Penilaian dapat berbentuk tes tulis (*pencil and paper test*) atau asesmen berbasis kinerja (*performance based assessment*), tugas proyek (*project*), produk (*product*), maupun portofolio (*portofolio*).

Dalam pembelajaran teks pidato, penerapan tahapan ini dapat dilakukan peserta didik yakni pada konstruktivisme, peserta didik membangun pemahaman pidato dari pengalaman sehari-hari dengan memberikan *Picture Card* yang menggambarkan tema pidato sesuai dengan pengalaman serta kehidupan sehari-hari, sehingga menghubungkan materi ke konteks nyata. Tahap *inquiri* mendorong peserta didik mengobservasi gambar pidato efektif pada *Picture Card*, bertanya tentang elemen persuasifnya, merumuskan hipotesis struktur, mengumpulkan data dari diskusi, dan menyimpulkan teknik berpidato. Tahap *Question* diperkaya *Picture Card* saat guru memotivasi dengan pertanyaan seperti "Apa pesan utama dari gambar pidato ini?", sementara peserta didik bertanya untuk menggali ide persuasif lebih dalam.

Learning community memanfaatkan *Picture Card* dalam kerja kelompok, di mana peserta didik saling tukar gagasan menyusun pidato berdasarkan ilustrasi kartu tersebut. *Modelling* ditunjukkan guru melalui demonstrasi langkah-langkah pidato dengan memegang *Picture Card* sebagai contoh visual atau yang mempresentasikan dengan bantuan kartu. Refleksi mengajak peserta didik mengevaluasi teks pidato mereka dengan membandingkan *Picture Card* ideal, lalu merevisi kekurangan pada pembelajaran teks pidato.

2.1.5 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.5.1 Media Pembelajaran *Picture Card*

Media pembelajaran *Picture Card* atau kartu bergambar memainkan peran krusial dalam mendukung prinsip pembelajaran berbasis visual, yang sesuai dengan teori belajar konstruktivisme di mana peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman sensorik. Jasiah dkk., (2023) menyebutkan media pembelajaran yakni sebagai berikut.

Penggunaan interaktif dalam media kartu bergambar, seperti pertanyaan, teka-teki, atau permainan yang terkait dengan kartu-kartu tersebut, dapat lebih

meningkatkan motivasi belajar anak. Interaksi ini dapat memicu rasa ingin tahu anak dan mendorong mereka untuk aktif mengikuti proses pembelajaran.

Penggunaan media *Picture Card* dalam pembelajaran teks pidato pada kelas VIII dalam Kurikulum Merdeka memiliki pengaruh yang nyata. Media ini tidak hanya membantu peserta didik mengatasi kesulitan dalam menghasilkan ide, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan psikologis dan kognitif mereka. Dengan memanfaatkan visual yang menarik, peserta didik dapat belajar menulis pidato dengan lebih percaya diri, kreatif, dan terstruktur. Oleh karena itu, *Picture Card* dalam strategi pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan langkah yang tepat untuk meningkatkan kompetensi menulis peserta didik sekaligus memenuhi tujuan Kurikulum Merdeka yang berpusat pada peserta didik.

Media *Picture Card* pada dasarnya merupakan alat bantu visual berbentuk kartu kecil yang dilengkapi dengan gambar, ilustrasi, atau foto yang relevan dengan materi pelajaran khususnya pada pembelajaran teks pidato. Pembuatannya relatif sederhana, menggunakan bahan seperti kertas karton, spidol, dan gambar cetak, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan lokal tanpa biaya tinggi. Hasriani & Syawaluddin (2022) mengemukakan *Picture Card* yakni, “Media kartu bergambar adalah media pembelajaran dengan menggunakan kertas yang berukuran tebal dan berbentuk persegi panjang yang ditulis atau ditandai dengan unsur abjad atau huruf tertentu”.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan media *Picture Card* merupakan alat bantu visual yang esensial dalam pembelajaran teks pidato, khususnya untuk teks pidato dan *Joyful Learning*, karena mendukung prinsip konstruktivisme melalui pengalaman secara langsung yang interaktif. Dengan gambar yang sederhana dan murah untuk dibuat, media ini meningkatkan informasi, memicu rasa ingin tahu, serta mendorong kreativitas peserta didik dengan mengubah proses belajar menjadi aktivitas menyenangkan seperti permainan tebak gambar atau pengurutan cerita.

2.1.5.2 Kelemahan dan Kelebihan Media *Picture Card* Terhadap Pembelajaran *Joyful Learning*

Menurut Pratita (2014) menyebutkan kelebihan dalam penggunaan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran antara lain; 1) Mudah dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran karena praktis tanpa memerlukan perlengkapan apa-apa, 2) Harganya relatif lebih murah daripada jenis-jenis media pengajaran lainnya dan cara

memperolehnya pun mudah sekali tanpa perlu mengeluarkan biaya. Dengan memanfaatkan kalender bekas, majalah, surat kabar dan bahan-bahan grafis lainnya, 3) Gambar bisa dipergunakan dalam banyak hal, untuk berbagai jenjang pengajaran dan berbagai disiplin ilmu. Mulai dari TK sampai Perguruan Tinggi dan dari ilmu-ilmu sosial sampai ilmu-ilmu eksakta, 4) Gambar dapat menerjemahkan konsep atau gagasan yang abstrak menjadi lebih realistis.

Sejalan dengan hal tersebut, bahwa terdapat kelemahan pada media *Picture Card* yaitu; 1) gambarnya sudah cukup memadai akan tetapi tidak cukup besar ukurannya bila dipergunakan untuk tujuan pengajaran kelompok besar, kecuali jika diproyeksikan melalui proyektor, dan 2) dalam sebuah gambar bagaimanapun indahnya tetap tidak memperlihatkan gerak seperti halnya benda hidup. Hasriani & Syawaluddin (2022) menyebutkan kelebihan dan kekurangan *Picture Card*. Kelebihan *Picture Card* dipaparkan sebagai berikut.

1. Mudah dibawa kemana-mana

Yakni dengan ukuran yang kecil kartu bergambar dapat disimpan di tas, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.

2. Praktis

Dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media kartu bergambar sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakannya kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.

3. Mudah diingat

Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan peserta didik untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat hurufnya atau teksnya.

4. Menyenangkan

Media kartu bergambar dalam penggunaannya dapat melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari

flash card (kartu bergambar) yang disimpan secara acak, dengan cara berlari peserta didik berlomba untuk mencari sesuatu perintah.

Selain kelebihan, Hasriani & Syawaluddin (2022) menyebutkan kelemahan media *Picture Card* sebagai berikut.

1. Gambar atau foto hanya menekankan persepsi indra mata.
2. Gambar atau foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Berdasarkan paparan Hasriani & Syawaluddin (2022) lebih relevan karena menekankan aspek "Menyenangkan" melalui permainan interaktif, seperti lomba mencari gambar, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik hal ini selaras dengan prinsip *Joyful Learning* yang memprioritaskan kesenangan dan kreativitas. Dalam konteks kemampuan menulis teks pidato, *Picture Card* dapat digunakan untuk memvisualisasikan konsep retorika atau struktur pidato secara praktis dan mudah diingat, tanpa memerlukan peralatan canggih, sehingga mendukung pembelajaran yang efektif terhadap peserta didik. Berikut contoh *Picture Card* yang akan digunakan dalam pembelajaran teks pidato yang disesuaikan dengan pengalaman sert kehidupan sehari-hari peserta didik yakni sebagai berikut.

Gambar 2.1 Contoh Penggunaan Media *Picture Card*

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan dari kedua pendapat menekankan bahwa *Picture Card* sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan yaitu mudah digunakan, biaya murah, penggunaan yang luas, serta mampu membuat konsep abstrak menjadi lebih nyata. Namun, gambar juga memiliki kekurangan, seperti ukuran yang kurang cocok untuk kelompok besar, tidak dapat menampilkan gerakan, dan terbatas dalam merangsang indera. Pendapat Syawaluddin melengkapi dengan menambah bahwa gambar juga mudah dibawa, praktis, membantu mengingat dengan mudah, serta memberikan unsur kesenangan melalui permainan.