

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dan pendidik, di mana pendidik berusaha mendukung peserta didik dalam aktivitas belajar untuk mendapatkan pengetahuan dan meningkatkan rasa percaya diri. Bahasa Indonesia memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar, terutama di tingkat sekolah dasar, karena dapat mempercepat pemahaman teknologi dan ilmu pengetahuan. Pelajaran Bahasa Indonesia berfungsi sebagai sarana berpikir yang membantu mengembangkan bagaimana cara berpikir kritis, logis, dan sistematis, maka dari itu, pengajaran Bahasa Indonesia harus menitikberatkan dengan aspek fungsional dan komunikatif sebagai sarana berkomunikasi.

Peserta didik didorong untuk mempelajari bahasa secara komunikatif sehingga keterampilan ini bermanfaat sebagai bekal kemampuan hidup mereka, dan bahasa Indonesia menjadi pengetahuan yang berguna di kehidupan sehari-hari mereka. Tidak dapat disangkal bahwa Pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dari secara internal dan eksternal. Secara internal Bahasa Indonesia membantu siswa dalam menguasai pengetahuan konseptual tentang bahasa

serta ketrampilan praktis seperti menulis, membaca, menyimak, dan berbicara. Secara eksternal, Pelajaran Bahasa Indonesia berdampak di pelajaran lain serta berbagai aspek yang lebih luas. Hal tersebut sesuai dengan kenyataan bahwa Bahasa Indonesia digunakan sebagai Bahasa pengantar dalam berbagai mata pelajaran dan bidang. Namun, peran strategis ini seringkali dianggap sebagai idealisme yang belum sepenuhnya terealisasi. Hal ini disebabkan oleh berbagai masalah yang secara langsung maupun tidak langsung mencerminkan tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

Materi tanggapan dan saran adalah bagian penting dalam kurikulum bahasa Indonesia yang mengajarkan siswa untuk memberikan umpan balik yang konstruktif dan responsif. Pemahaman yang baik terhadap materi ini sangat penting karena dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi yang efektif dan berpikir kritis. Namun, berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada materi ini masih tergolong rendah. Beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar ini antara lain adalah kurangnya minat siswa, metode pembelajaran yang kurang menarik, serta keterbatasan media pembelajaran yang digunakan.

Kurangnya ketelitian dalam mempelajari bahasa Indonesia dapat menyebabkan berbagai kesulitan belajar (Anzar & Mardhatillah., 2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia belum dilaksanakan dengan maksimal. Banyak kegiatan yang sudah dirancang dalam rencana pelaksanaan

pembelajaran (RPP) tidak berjalan sesuai rencana. Hal ini disebabkan karena respon siswa dan kegiatan belajar yang kurang optimal (Casmudi & Prasetya, 2021). Selain itu, masalah lain pelajaran Bahasa Indonesia yaitu masih adanya siswa lebih senang menonton video pembelajaran tanpa terlibat dalam komunikasi yang efektif. Hal tersebut sependapat dengan penelitian sebelumnya oleh (Prasetya et al., 2022). Komunikasi yang efektif antara siswa dengan guru menjaga situasi pembelajaran agar tetap terkendali. Komunikasi yang baik terjadi ketika penutur memiliki keterampilan berbahasa yang memadai, sehingga dapat dipahami oleh lawan bicara (Hety et al., 2020).

Siswa cukup aktif dalam mengajukan pertanyaan selama pembelajaran bahasa Indonesia. Namun, guru tidak selalu yakin apakah siswa benar-benar memahami materi atau tugas yang diberikan. Kendala utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah (1) kompleksitas materi yang sulit dipahami oleh siswa, (2) kurangnya motivasi akibat minimnya interaksi sosial di kelas yang membuat siswa kehilangan semangat, dan (3) kecenderungan siswa untuk menghindari membaca buku dengan lebih memilih bermain game atau menonton YouTube. Hal tersebut sesuai dengan teori yang telah diungkapkan oleh Anzar & Mardhatillah (2017) Kualitas pendidikan saat ini menurun karena guru kurang memiliki kompetensi saat mengajar di kelas, sedangkan kompetensi guru memiliki dampak besar pada pencapaian hasil belajar siswa. Siswa sering mengalami penurunan hasil belajar karena materi yang

telah diajarkan guru semakin banyak, sehingga membuat siswa kurang fokus saat materi dijelaskan, maka dari itu dibutuhkan inovasi baru dalam pembelajaran berlangsung yang bertujuan untuk meningkatkan minat siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga hasil belajar mereka bisa meningkat. Berbagai cara dapat ditempuh supaya siswa aktif dalam proses belajar, salah satunya yaitu mengubah model pembelajaran yang sudah digunakan. Guru dapat mengembangkan model pembelajaran siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta meningkatkan keaktifan siswa.

Dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa, kreativitas dan kompetensi guru yang tinggi sangatlah penting. Guru sebaiknya menggunakan model dan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Terdapat berbagai model pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar, contohnya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* yang menggunakan media kartu bergambar. Model pembelajaran *Make a Match* melibatkan permainan di mana pemain mencocokkan kartu berisi pertanyaan dan jawaban untuk menemukan pasangan yang sesuai (Wijendra, 2020).

Model pembelajaran *Make a Match* mendorong keterlibatan aktif siswa karena mereka perlu mencari jawaban atas pertanyaan yang diajukan oleh teman sekelas mereka. Di samping itu, siswa juga diharapkan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan menentukan jawaban yang tepat (Aliputri, 2018). Melalui penerapan model ini, siswa

akan terdorong untuk memiliki motivasi tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam model *Make a Match*, setiap siswa diberi satu kartu yang berisi jawaban atau pertanyaan. Siswa harus mempertimbangkan pasangan yang sesuai dari kartu-kartu lain dalam waktu tertentu. Setelah waktu selesai, kartu-kartu tersebut akan diacak dan dibagikan kembali kepada siswa untuk dipasangkan dengan kartu baru. Tujuannya adalah untuk mendorong siswa agar aktif dalam pembelajaran dan menemukan jawaban yang benar. Dengan menerapkan model *Make a Match*, siswa dapat menemukan jawaban atau pertanyaan dari kartu yang mereka dapatkan, yang kemudian akan dibahas bersama dalam kelas. Dengan demikian, siswa dapat berbagi kesulitan atau masalah yang mereka hadapi selama proses pembelajaran (Aliputri, 2018).

Berdasarkan hasil observasi di sekolah, ditemukan permasalahan siswa pada saat pembelajaran di kelas hasil belajar siswa belum ada peningkatan yang signifikan dan kurang aktif saat pembelajaran di kelas. Dari uraian permasalahan yang telah dijelaskan, maka peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan dengan media kartu bergambar. Sehingga peneliti mengambil judul penelitian “Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Media Kartu Bergambar Kelas V SDN Sidomulyo 01”. Dengan adanya judul penelitian tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model

pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa saat mengikuti pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu bergambar kelas V SDN Sidomulyo 01?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu bergambar kelas V SDN Sidomulyo 01?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah tersebut, tujuan yang hendak dicapai peneliti adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu bergambar kelas V SDN Sidomulyo 01
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu bergambar kelas V SDN Sidomulyo 01

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat secara teori maupun secara praktik langsung yaitu :

1. Secara teoretis, hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan serta rekomendasi untuk meningkatkan pendidikan di tingkat sekolah dasar, terutama dalam menerapkan model pembelajaran yang efektif dan sesuai kebutuhan. Hal ini dapat membantu dalam pengembangan alat ukur yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

2. Secara praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman peneliti khususnya yang terkait dengan penelitian yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu bergambar dan juga menambah wawasan ilmu pengetahuan.

b. Bagi Guru

Menambah pengetahuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan model *Make a Match* berbantuan media kartu bergambar dan memberi alternatif bagi guru untuk memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat membuat suasana belajar menjadi lebih aktif, menarik, kondusif, dan partisipatif.

c. Bagi Siswa

Model pembelajaran *Make a Match* membantu siswa dalam memahami materi alat ukur dengan cara yang memacu keterlibatan

aktif mereka, sehingga mereka dapat meningkatkan kemampuan mereka dengan lebih efektif.

E. Definisi Istilah

a. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang siswa miliki setelah mengalami proses pembelajaran.

b. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah proses edukasi yang bertujuan untuk mengajarkan dan mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar.

c. Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Make a Match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran dalam kelompok yang saling membantu satu sama lainnya, bekerja sama menyelesaikan masalah, dan menyatukan pendapat untuk memperoleh keberhasilan yang optimal baik secara berkelompok maupun individual.

d. Media Pembelajaran Kartu Bergambar

Media pembelajaran kartu bergambar adalah alat bantu pembelajaran yang menggunakan kartu berisi gambar-gambar sebagai sarana untuk memfasilitasi proses pembelajaran.