

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar mengacu pada pencapaian akhir yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran. Ini mencakup pemahaman konsep, peningkatan keterampilan, perubahan sikap, dan peningkatan pengetahuan yang muncul sebagai hasil dari pembelajaran yang dijalani. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh kurikulum atau program pendidikan. Definisi hasil belajar dapat ditemukan dari pendapat para ahli atau sumber yang terpercaya yang menjelaskan makna belajar dan hasil belajar itu sendiri.

Menurut Ibrahim et al., (2023) Hasil belajar mencakup perubahan kemampuan yang dialami siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang dapat berupa pengetahuan tertulis maupun keterampilan lisan. Tingkat kemampuan ini dinilai melalui tiga aspek, yaitu kognitif, sikap, dan psikomotorik. Belajar adalah proses di mana seseorang mengalami perubahan perilaku yang lebih stabil. Ketika siswa

mencapai hasil belajar yang memuaskan, hal ini menandakan bahwa mereka telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. (Saragih et al., 2021).

Penerapan model pembelajaran yang sesuai dan dicocokkan dengan kebutuhan siswa di sekolah bisa meningkatkan pemahaman siswa pada konsep materi pembelajaran dan membantu dalam pengembangan keterampilan belajar serta sikap ilmiah siswa. Proses belajar adalah upaya individu untuk mengalami perubahan perilaku yang stabil. Dalam proses pembelajaran, guru umumnya menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah mereka yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan tersebut. Adapun menurut (Ibrahim et al., 2023) Hasil belajar adalah pencapaian yang di dapat siswa dalam bentuk penilaian setelah mereka mengikuti kegiatan pembelajaran. Ini meliputi penilaian terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki, serta perubahan perilaku yang terjadi.

Menurut Silalahi (2018) Hasil belajar adalah hasil dari pola perubahan perilaku dalam pembelajaran, mencakup 3 aspek yaitu kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik dalam periode waktu yang telah ditentukan. Menurut Rahman (2021) Hasil belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran yang

telah dilalui siswa dan mencerminkan kemampuan yang dimilikinya setelah mengalami pengalaman belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa sesudah mendapatkan pengalaman belajar, kemampuan ini meliputi 3 aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penilaian hasil belajar dilakukan dengan kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk menghasilkan data yang membuktikan tingkat kemampuan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Qoiriyah et al., 2021).

Hasil belajar merupakan hasil dari perubahan perilaku yang timbul dari proses belajar mengajar. Evaluasi hasil belajar bisa dilakukan melalui kegiatan penilaian. Penilaian merujuk pada proses menilai sejauh mana tujuan-tujuan instruksional terpenuhi atau sejauh mana siswa menguasai materi yang diajarkan. Hasil belajar sering ditunjukkan dalam bentuk nilai atau angka (Yanto, 2015)

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merujuk pada capaian atau kompetensi yang diperoleh siswa sesudah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat mencakup pemahaman konsep, penguasaan keterampilan, perubahan sikap, dan peningkatan pengetahuan yang dapat diamati dari perilaku atau kinerja siswa. Hasil belajar juga mencerminkan sejauh mana siswa telah berhasil

mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh kurikulum atau program pendidikan tertentu. Hasil belajar bisa diukur melalui bermacam bentuk evaluasi dengan ujian, tugas, proyek, atau penilaian lainnya yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dan penguasaan siswa pada materi pembelajaran.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Menurut Kurniawan et al., (2018) faktor-faktor yang memengaruhi proses belajar dapat dibagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mengacu pada aspek yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal merujuk pada hal-hal yang terjadi di luar individu tersebut. Menurut Indrianti et al., (2018) banyak faktor yang berperan penting dalam menentukan pencapaian hasil belajar siswa. Beberapa faktor dipengaruhi oleh aspek internal, seperti kecerdasan, bakat, minat, motivasi, kondisi fisik, dan kedisiplinan. Di sisi lain, faktor-faktor eksternal seperti lingkungan rumah, interaksi sosial, kondisi sekolah, dan fasilitas pendukung juga memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar seorang siswa Kurniawan et al (2018) dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berperan di dalamnya. Faktor-faktor yang memengaruhi belajar dapat dikelompokkan

menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah yang berasal dari individu itu sendiri, sedangkan faktor eksternal berasal dari luar individu. Kedua faktor ini dapat memengaruhi proses belajar siswa secara positif atau negatif. Faktor eksternal, yang berasal dari luar siswa, mencakup lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat. Faktor lingkungan sekolah meliputi metode pengajaran guru di kelas, fasilitas yang digunakan untuk belajar, kondisi lingkungan sekolah, dan sebagainya. Faktor lingkungan keluarga dipengaruhi oleh situasi dan kondisi keluarga siswa, termasuk pendidikan orang tua, kondisi ekonomi keluarga, dan lain-lain. Sementara faktor lingkungan masyarakat terkait dengan kondisi lingkungan sekitar siswa. Lingkungan yang baik dari ketiga faktor tersebut akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Sebaliknya, lingkungan yang tidak mendukung akan berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa tersebut (Leni & Sholehun, 2021).

Hasil belajar terpengaruh oleh dua faktor, yaitu faktor internal yang berasal dari individu siswa, seperti aspek fisiologis, kesehatan tubuh, dan kondisi lima indera. Faktor eksternal, di sisi lain, berasal dari lingkungan sekitarnya, seperti tempat tinggal, pengaruh teman, dan kondisi cuaca saat

kegiatan pembelajaran berlangsung (Subakti & Handayani, 2020).

Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor memengaruhi pencapaian hasil belajar dapat dibagi menjadi 2 yaitu faktor internal (dalam diri siswa) dan faktor eksternal (yang berasal dari luar diri siswa). Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, guru perlu memperhatikan kedua faktor tersebut, terutama dalam merancang strategi dan media pembelajaran yang sesuai.

c. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar adalah tanda atau ukuran yang digunakan untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Menurut (Poni Lestari et al., 2023) adapun indikator hasil belajar yaitu:

Tabel 2.1 Indikator hasil belajar

| No. | Aspek | Indikator |
|-----|--------------|---|
| 1. | Kognitif | 1. Siswa mampu menjelaskan materi 2. Siswa mampu memberikan contoh dari materi yang sudah dijelaskan. |
| 2. | Afektif | 1. Siswa mampu menunjukkan sikap yang baik saat pembelajaran |
| 3. | Psikomotorik | 1. Siswa mampu menjelaskan menyampaikan kembali materi yang sudah disampaikan. 2. Siswa mampu mampraktekkan isi dari materi yang sudah disampaikan |

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Model kooperatif tipe *Make A Match* adalah salah satu jenis model dalam pembelajaran kooperatif yang melibatkan interaksi antara siswa dengan tujuan menghubungkan pembelajaran dengan situasi nyata. Pada pendekatan ini siswa diberi kesempatan untuk berpikir dengan bervariasi karena kegiatan permainan dalam model *Make A Match* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman materi dan menyajikan pengalaman belajar yang menyenangkan (Oktavia et al., 2022).

Menurut Nurohma et al., (2018) Model pembelajaran kooperatif *Make a Match* mendorong partisipasi aktif dari seluruh siswa dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk berpikir secara kreatif serta mengemukakan pendapat mereka sendiri. Dengan menggabungkan unsur permainan, model ini menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, dan memacu motivasi belajar mereka. Konsep *Make a Match* mengharuskan siswa mencari pasangan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam waktu yang ditentukan, dengan memberikan poin kepada siswa yang dapat mengaitkan

kartu dengan benar. Keunggulan utama dari model ini adalah siswa dapat belajar sambil berpartisipasi dalam suasana yang menyenangkan. Model *Make a Match* terbukti sangat efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa karena mereka dapat berkolaborasi dan berinteraksi dengan rekan-rekan sekelas selama proses pembelajaran (Andi Sulistio et al., 2011).

Astawa & Teguh (2019) model *Make a Match* mendorong aktifitas siswa di kelas karena mereka harus berkolaborasi dengan teman sekelas untuk menemukan pasangan kartu yang sesuai. Model pembelajaran ini menekankan pentingnya kerja sama, dimana siswa bekerja sama untuk mencari pasangan kartu yang sesuai untuk memahami konsep pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan dan menghibur. Melalui kartu yang berisi soal dan jawaban, siswa dapat berinteraksi satu sama lain dan bersama-sama mencari pasangan kartu yang sesuai untuk memperdalam pemahaman mereka (Al Mukarromah et al., 2019). Model pembelajaran *Make a Match* melibatkan penggunaan permainan di mana siswa harus mencocokkan kartu yang berisi pertanyaan dengan kartu jawaban yang sesuai. Melalui penggunaan kartu-kartu ini, siswa dapat mengembangkan kerjasama saat mencocokkan kartu, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak membosankan, dan meningkatkan semangat siswa dalam

mengikuti pelajaran (Fauhah & Rosy, 2020). Model pembelajaran kooperatif *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam mencari pasangan dan mengaitkan kartu pertanyaan atau jawaban dalam materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif (Nadliyah et al., 2019).

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah metode di mana siswa bekerja secara berkelompok untuk mencocokkan kartu-kartu yang berisi pertanyaan dengan kartu jawaban yang sesuai. Dalam pendekatan ini, siswa bergerak dan berinteraksi dengan sesama untuk menemukan pasangan kartu yang tepat. Aktivitas ini tidak hanya membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dinamis, mendorong kerjasama, komunikasi, dan keterlibatan aktif.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Peneliti harus meneraptkan sintaks model *Make a Match* dengan tepat untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Langkah-langkah model pembelajaran *Make a Match* adalah sebagai berikut: (1) Guru membuat beberapa kartu yang berisi ide atau topik yang sesuai untuk sesi review, dengan satu set

kartu berisi jawaban (2) Setiap siswa menerima satu kartu (3) Setiap siswa berpikir tentang jawaban atau soal yang sesuai dengan kartu yang dipegang (4) Setiap siswa mencari pasangan yang memiliki kartu yang cocok (soal dan jawaban) (5) Siswa yang berhasil mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberikan poin (6) Setelah satu babak, kartu dikocok kembali sehingga setiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya. Proses ini berlanjut beberapa kali (7) Guru memberikan kesimpulan dari aktivitas tersebut (Wijanarko, 2017).

Sintaks model *Make a Match* menurut Mislan (2022) : (1) guru harus menyiapkan kartu yang berisi pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban disesuaikan dengan topik yang cocok untuk sesi review, (2) masing-masing peserta didik mendapatkan satu kartu dan memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang, (3) setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya, (4) setiap peserta didik yang mendapat pasangan dari kartunya sebelum batas yang ditentukan akan diberi poin, (5) setelah satu babak, kartu kembali dikocok lagi agar setiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, (6) kesimpulan.

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *make a match* (1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi

beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review. Satu bagian adalah kartu soal dan bagian lainnya adalah kartu jawaban. (2) Setiap siswa akan menerima sebuah kartu. (3) Setiap siswa memikirkan jawaban/pertanyaan pada kartu yang dimilikinya. (4) Setiap siswa mencari pasangan yang kartunya cocok dengan miliknya (menjawab pertanyaan). (5) Poin akan diberikan kepada siswa yang mampu mencocokkan kartu sesuai batas waktu yang ditentukan. (6) Setelah putaran, kartu dikocok kembali dan setiap siswa menerima kartu yang berbeda dari yang terakhir kali. (7) kesimpulan/penutup (Syaifurahman, 2013).

Berdasarkan penelitian diatas bisa disimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah salah satu strategi yang efektif untuk mengajarkan siswa memahami hubungan antara konsep-konsep yang berbeda. langkah-langkah untuk menerapkan metode ini yaitu 1. Pemilihan konsep atau materi pembelajaran : Menentukan konsep atau materi pembelajaran yang ingin diajarkan kepada siswa. 2. Membuat kartu pasangan : menyiapkan kartu kartu dengan pasangan yang sesuai. 3. Atur kelompok : siswa dibagi ke dalam kelompok kecil (biasanya 3-4 orang per kelompok). Memastikan setiap kelompok memiliki set kartu yang sama. 4. Penjelasan konsep : menjelaskan konsep atau materi yang akan

dipelajari kepada siswa secara singkat dan jelas, atau memberikan contoh untuk memperjelas konsep tersebut. 5. Distribusi kartu : membagikan set kartu pasangan kepada setiap kelompok. 6. Menentukan aturan permainan : memberikan intruksi kepada siswa tentang cara bermain *Make a Match*, misalnya siswa harus mencocokkan kartu istilah dengan kartu definisi yang sesuai. 7. Siswa mulai bermain dengan mencocokkan kartu-kartu pasangan. 8. Monitor dan membantu siswa : memantau kemajuan setiap kelompok dan memberikan bantuan jika diperlukan. 9. Evaluasi pemahaman : setelah permainan selesai, siswa diminta untuk menjelaskan pasangan-pasangan yang mereka buat sebagai evaluasi untuk memastikan pemahaman siswa terhadap materi. 10. Diskusi reflektif : mengakhiri pembelajaran dengan menanyakan kepada siswa tentang pemahaman mereka selama bermain dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan bagaimana hal tersebut membantu mereka memahami konsep yang telah diajarkan selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Model kooperatif tipe *make a match* memiliki berbagai kelebihan. Menurut Winarni (2019) Keunggulan model

pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* antara lain: a) meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, b) memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, c) membantu siswa mengembangkan keberanian dalam melakukan presentasi, dan d) membantu siswa belajar menghargai disiplin waktu secara efektif.

Zakiah & Kusmanto (2017) berpendapat Model pembelajaran *Make a Match* memiliki berbagai kelebihan bagi peserta didik, di antaranya: meningkatkan aktivitas belajar peserta didik secara kognitif dan fisik, melatih disiplin dan menghargai waktu dengan efektif, mendorong berpikir cepat untuk menemukan pasangan kartu, memperdalam pemahaman terhadap materi, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Selain itu, metode ini juga efektif sebagai sarana untuk melatih keberanian.

Keunggulan metode pembelajaran *Make A Match* adalah sebagai berikut: 1. Menumbuhkan kegiatan belajar dan komunikasi siswa baik secara pengetahuan maupun fisik. Metode ini memperkaya pengetahuan siswa melalui media kartu yang berisi materi-materi yang sudah dibahas 2. Memasukkan unsur permainan. Untuk menghindari pembelajaran yang monoton dan membosankan, metode ini dapat dikombinasikan dengan permainan, sehingga membuat

siswa senang dan mudah memahami materi pelajaran serta meningkatkan kreativitas mereka 3. Meningkatkan kompetensi kolaborasi dan pemahaman siswa terhadap materi. Kreativitas siswa dalam menemukan jawaban sendiri memudahkan mereka memahami bacaan 4. Melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, baik untuk membaca cerita maupun jawaban yang telah ditemukan (Mimbar & Undiksha, 2020).

Keunggulan model ini adalah siswa belajar tentang suatu konsep atau topik dengan cara yang menyenangkan sambil mencari pasangan kartu yang sesuai (Ririantika et al., 2020). Menurut Riyanti & Abdullah (2018) Model pembelajaran *Make a Match* adalah metode di mana peserta didik belajar dengan cara yang menyenangkan melalui pencarian pasangan kartu, sambil mempelajari konsep atau topik tertentu. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* siswa diminta untuk menemukan pasangan kartu, yang terdiri dari kartu soal dan kartu jawaban. Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* meliputi peningkatan aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik, adanya unsur permainan yang membuat metode ini menyenangkan, peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, peningkatan motivasi belajar siswa, serta efektifitas dalam melatih keberanian siswa untuk presentasi dan menghargai

waktu belajar (Suryaatmaja, 2020). Keunggulan dari model pembelajaran *Make a Match* adalah sebagai berikut: 1. Proses pembelajaran akan dipenuhi dengan kegembiraan. 2. Kerjasama antar siswa akan terwujud secara dinamis. 3. Dinamika gotong-royong akan muncul merata di seluruh siswa (Perwita Sari, 2020).

Kelemahan Model pembelajaran *make a match* yaitu : Diperlukan arahan dari guru untuk melakukan kegiatan ini, sementara waktu perlu diatur dengan baik karena ada potensi siswa terlalu banyak bermain-main. Persiapan bahan dan alat yang memadai dari guru juga penting (Zakiah & Kusmanto, 2017). Kelemahan dalam menggunakan model pembelajaran *make a match* meliputi: (1) Memerlukan waktu yang cukup lama (2) Pada awalnya, beberapa siswa mungkin merasa ragu atau enggan untuk bekerja sama dengan pasangannya, (3) Tanpa arahan yang jelas dari guru, sebagian siswa kurang fokus saat presentasi, (4) Guru harus bersikap bijak dalam menangani situasi ketika siswa tidak mendapatkan pasangan, (5) Penggunaan model ini secara berulang dapat menyebabkan kejenuhan dalam pembelajaran (Winarni, 2019). Kelemahan model pembelajaran *Make a Match* meliputi: 1. Membutuhkan arahan dari guru untuk melaksanakan pembelajaran. 2. Kondisi kelas bisa menjadi ramai dan mengganggu kelas lain. 3. Guru

harus menyiapkan bahan dan peralatan dengan baik (Perwita Sari, 2020).

Dari uraian mengenai kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe make a match, dapat disimpulkan bahwa model ini memiliki kelebihan dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, keberanian terhadap peserta didik, dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Model ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa secara kognitif dan fisik karena melibatkan interaksi yang aktif dalam mencari pasangan kartu. Namun, kelemahannya terletak pada risiko pemborosan waktu jika strateginya tidak dipersiapkan dengan matang, karena tingkat pemahaman setiap peserta didik bisa berbeda-beda.

3. Bahasa Indonesia

a. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia sangat penting dalam pendidikan karena Bahasa Indonesia berfungsi dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat berpikir secara logis. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang pendidikan sekolah dasar. Bahasa Indonesia digunakan untuk melatih kemampuan berpikir dan mengembangkan potensi diri siswa. Di tingkat sekolah dasar, Bahasa Indonesia juga menjadi patokan

peningkatan kemampuan sumber daya manusia agar lebih baik (Jamilah, 2020).

Pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang dapat diterapkan langsung dalam kehidupan sehari-hari, namun sebagian siswa menganggapnya sulit. Salah satu kesulitan yang dihadapi dalam mempelajari Bahasa Indonesia adalah karena materinya cenderung memerlukan banyak kegiatan menulis. Kesulitan ini menyebabkan kurangnya antusiasme dari siswa terhadap pelajaran tersebut. Meskipun begitu, banyak siswa yang merasa Bahasa Indonesia mudah karena kaitannya yang erat dengan kehidupan sehari-hari, namun jika tidak dipelajari dengan teliti, mereka dapat menghadapi kesulitan belajar (Anzar & Mardhatillah., 2017).

Menurut Linggasari & Rochaendi (2022) Bahasa Indonesia adalah komponen penting dalam sistem pendidikan sekolah. Bahasa merupakan alat untuk berinteraksi secara sosial dan juga sebagai wujud ujaran. Bahasa terdiri dari dua komponen: yang pertama adalah suara yang dihasilkan oleh alat ucap, seperti getaran fisik yang memengaruhi pendengaran, dan yang kedua adalah makna atau konteks yang tersirat dalam aliran suara yang menyebabkan respon. Setiap rangkaian suara tertentu dalam ujaran akan memiliki makna yang spesifik pula. Mata pelajaran Bahasa Indonesia berperan sebagai alat untuk memperkuat

persatuan dan kesatuan bangsa, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam upaya melestarikan serta mengembangkan budaya, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mengejar dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, sebagai upaya menyebarkan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dalam berbagai konteks dan kebutuhan, serta sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis dan pemahaman terhadap keragaman budaya Indonesia melalui warisan kesusastraan Indonesia (Hoerudin, 2022).

Dewi & Yuliana (2018) menyatakan bahwa Bahasa Indonesia memiliki peranan penting di lingkungan pendidikan karena menjadi dasar untuk pelajaran-pelajaran lainnya. Jika kemampuan berbahasa siswa kurang, hal itu akan berdampak negatif pada pemahaman mereka terhadap mata pelajaran lainnya. Bahasa Indonesia digunakan sebagai alat komunikasi, bertukar pengalaman, saling belajar dari orang lain, dan juga untuk meningkatkan kecakapan intelektual serta mengapresiasi sastra Indonesia. Pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar siswa dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa, memiliki sikap positif terhadap Bahasa Indonesia, dan menghargai nilai-nilai kemanusiaan

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang mencakup pemahaman dan penggunaan Bahasa Indonesia secara efektif dan efisien. Mata pelajaran ini membahas berbagai aspek bahasa, mulai dari kaidah tata bahasa, penggunaan kata dan kalimat yang benar, hingga pemahaman dan pengaplikasian struktur bahasa dalam berbagai konteks komunikasi.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia menurut Hoeruddin (2011) bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai berikut: 1. Mengembangkan pemahaman dan apresiasi terhadap Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan nasional dan bahasa negara 2. Meningkatkan pemahaman siswa tentang struktur, makna, dan fungsi Bahasa Indonesia, serta mendorong penggunaan Bahasa Indonesia dengan kreativitas untuk berbagai keperluan dan situasi 3. Mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan aspek intelektual, emosional, dan sosial mereka 4. Mendorong siswa untuk memiliki disiplin dalam berpikir dan berkomunikasi secara lisan maupun tertulis 5. Mendorong siswa untuk menikmati dan menggunakan karya sastra dalam Bahasa Indonesia untuk mengembangkan kekayaan budaya dan

intelektual Indonesia. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah membimbing peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berbahasa secara berkelanjutan melalui proses mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Kharismawati, 2023).

Menurut Siskatrin (2020) Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar bertujuan agar siswa dapat mengapresiasi dan menggunakan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas pandangan hidup, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Selain itu, tujuan pengajaran Bahasa Indonesia khususnya adalah agar siswa menjadi gemar membaca, meningkatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, meningkatkan sensitivitas emosional, memperluas pemahaman tentang kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia dengan baik, benar, dan efektif. Tujuan ini mencakup aspek keterampilan berbahasa yang meliputi kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, serta memahami dan mengapresiasi karya sastra.

4. Media Kartu Bergambar

Pembelajaran tentu memerlukan suatu media pembelajaran untuk membuat suatu pembelajaran lebih menarik, media pembelajaran yang dapat digunakan dalam membantu kemampuan membaca peserta didik yaitu media kartu kata bergambar. Menurut Amini & Suyadi (2020) Kartu kata bergambar, yang juga dikenal sebagai flashcard, adalah kartu yang menampilkan gambar, teks, atau simbol tertentu. Media flashcard ini adalah alat visual yang tidak dapat diproyeksikan, tetapi dapat digunakan untuk merangsang peserta didik agar menunjukkan respons yang diinginkan.

Setiap jenis media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan. Media kartu kata bergambar, misalnya, memiliki beberapa kekurangan yang sering dijumpai, seperti: 1) Membatasi persepsi hanya pada indra penglihatan, serta memiliki keterbatasan ukuran yang hanya cocok untuk sekelompok peserta didik tertentu, 2) Gambar dapat diinterpretasikan secara subjektif oleh individu, 3) Ukuran gambar seringkali terlalu kecil, sehingga kurang efektif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media kartu kata bergambar sebaiknya disesuaikan dengan konten dan indikator pencapaian yang diharapkan.

Kartu bergambar adalah alat bantu pembelajaran yang terdiri dari kertas tebal berbentuk persegi panjang yang dihiasi

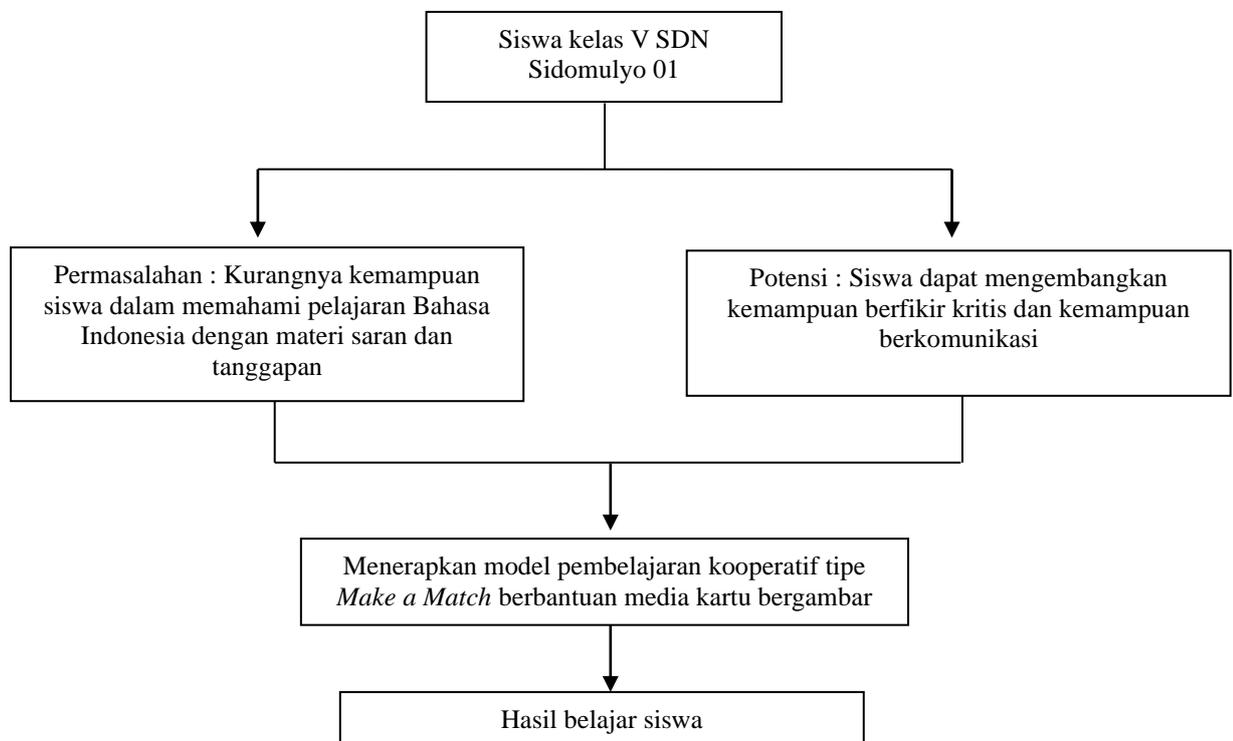
dengan abjad atau huruf tertentu. Kartu bergambar ini termasuk dalam kategori flashcard dan menjadi elemen utama dalam proses pembelajaran. (Nurma Pertiwi et al., 2019). Kartu bergambar adalah salah satu jenis media pembelajaran yang langsung dirasakan oleh indra penglihatan. Kartu ini memiliki bentuk yang menyerupai benda-benda dan ukurannya dibuat dengan tujuan khusus dalam proses pembelajaran (Chantika et al., 2024).

Kartu bergambar merupakan media yang mudah dipelajari oleh siapa saja dan dapat digunakan di mana saja. Sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, media ini membantu guru untuk meningkatkan motivasi siswa (Rahmadani, 2020). Media kartu bergambar adalah jenis media visual dua dimensi yang berfungsi sebagai alat atau media pembelajaran yang dirancang untuk memudahkan proses belajar (Ambe et al., 2023)

Dari beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu bergambar adalah alat bantu yang menggunakan kartu dengan ilustrasi atau gambar untuk mendukung proses belajar mengajar. Kartu bergambar ini digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pelajaran secara visual, interaktif, dan menarik, sehingga dapat membantu peserta didik memahami dan mengingat konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih mudah,

B. Kerangka Berpikir

Pembelajaran yang berada di dalam kelas secara terus-menerus akan menjadikan pembelajaran yang monoton sehingga membuat siswa merasa jenuh. Oleh karena itu dibutuhkan model pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan penjelasan tersebut maka kerangka berpikir dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir dalam penelitian yang sudah dijelaskan, maka hipotesis yang dirumuskan adalah ada pengaruh keaktifan siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Siswa Kelas VI SDN Sidomulyo 01.