

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman modernisasi ini perkembangan teknologi komunikasi semakin pesat. Perkembangan tersebut tidak lepas dari peran ilmu bahasa. Terutama bahasa Indonesia, Bahasa merupakan salah satu bentuk komunikasi yang berkaitan erat dengan manusia, hampir setiap hari manusia berkomunikasi dengan bahasa. Melalui bahasa siswa terlatih untuk berkomunikasi dengan baik. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang wajib untuk dikuasai, karena sebagai bentuk komunikasi juga sebagai unsur budaya dan simbol budaya. Selain itu, bahasa Indonesia sangat diperlukan baik untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi kemajuan IPTEK sehingga bahasa Indonesia perlu dibekalkan kepada setiap peserta didik sejak Sekolah Dasar.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 59 tentang kurikulum 2013 menjelaskan bahwa pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar siswa mampu terampil berbahasa dengan menuangkan ide dan gagasannya secara kreatif dan kritis. Pada pembelajaran bahasa Indonesia ada 4 aspek yang sangat penting yakni menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Namun peneliti fokus pada aspek membaca karena siswa di kelas 1 kemampuan membaca belum maksimal.

Salah satu tahapan penting dalam membaca adalah mengenal huruf. Tahap mengenal huruf umumnya dimulai sejak murid masuk kelas satu SD. Mengenal huruf ini berupa mengenalkan huruf abjad a – z, mengenalkan huruf – huruf vokal dan juga huruf – huruf konsonan yang terdapat pada bab 3 awal ada kuman semester 1 pada kelas I (Batubara., 2020).

Kemampuan membaca memang harus dikuasai. Keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran selama di kelas sangat ditentukan oleh kemampuan membaca. Siswa akan mengalami kesulitan belajar dalam semua mata pelajaran dan akan lamban sekali dalam menyerap pelajaran, jika siswa tidak menguasai hal tersebut.

Berdasarkan dari hasil observasi pada proses pembelajaran bahasa indonesia yang berlangsung di kelas I SD N 1 Blimbingrejo ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran siswa masih banyak yang tidak bisa membaca dan kurang paham dalam memahami materi karena guru lebih sering menggunakan metode ceramah. Hasil observasi prasiklus pada keterampilan mengajar guru juga menunjukkan bahwa guru sudah melaksanakan proses pembelajaran secara baik namun masih terdapat kekurangan dalam memberikan pembelajaran yang inovatif hal tersebut terbukti dengan belum diterapkannya model pembelajaran dan guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran. Hasil observasi hasil belajar juga menunjukkan bahwa siswa masih belum memahami soal yang diberikan oleh guru sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal dan ada sebagian siswa yang masih belum bisa membaca serta mengenal huruf .

Hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru wali kelas 1 pada hari senin, 26 Februari 2024. Menyatakan bahwa pembelajaran bahasa indonesia yang dilaksanakan di SD N 1 Blimbingrejo belum menerapkan model pembelajaran serta media pembelajaran yang digunakan pada materi mengenal huruf vokal dan konsonan hanya menggunakan media buku saja. Siswa merasa cepat bosan dan kurang paham dalam pembelajaran yang berlangsung.

Hasil wawancara peneliti dengan beberapa siswa yang memiliki tingkat kemampuan nilai tinggi, sedang, dan rendah pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas I SD N 1 Blimbingrejo pada hari senin, 26 Februari 2024, dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa kurang paham ketika guru menjelaskan materi karena lebih sering menggunakan buku dan metode ceramah. Guru juga belum menerapkan model pembelajaran serta jarang melakukan diskusi kelompok dan lebih sering memberikan latihan soal. Dilihat dari hasil ulangan harian masih banyak siswa kelas I SD N Blimbingrejo belum mencapai KKTP. Nilai yang memenuhi KKTP sebesar 40% dari 25 siswa dan siswa yang belum mencapai KKTP sebesar 60% dari

28 siswa. Adapun KKTP pembelajaran Bahasa Indonesia yang ditetapkan di SD N 1 Blimbingrejo adalah 70.

Berdasarkan permasalahan yang muncul di kelas 1 SD N 1 Blimbngrejo peneliti beranggapan bahwa permasalahan tersebut harus dicarikan sebuah alternatif guna membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Salah satu hal yang dapat dilakukan yaitu dengan menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Pembelajaran yang efektif dan tepat bisa diwujudkan dengan pembelajaran yang berhubungan dengan konteks nyata yang dialami oleh siswa sehari-hari, sehingga siswa dapat terlibat secara langsung melalui aktivitas-hasil belajar yang mendorongnya untuk memahami materi pembelajaran yang berlangsung.

Salah satu alternatif dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif *Make A Match*. Model pembelajaran *Make A Match* Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif secara langsung, dengan menggunakan model *Make A Match* guru dapat menciptakan atau membuat keadaan kelas menjadi aktif, karena semua peserta didik akan bergerak pada saat pembelajaran sedang berlangsung (Rozak, 2019). Model pembelajaran *Make A Match* (Mecari Pasangan) adalah termasuk jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif, yang mana pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang membuat peserta didik berinteraksi dan bekerja sama dalam kelompok kerja yang terdiri dari 2 sampai 5 peserta didik, model ini dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994 (Rusman, 2022). Penerapan model kolaborasi *Make A Match* dapat mendorong siswa untuk terlibat dalam pembelajaran sehingga lebih menyenangkan dan aktif serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Ii,2013). (Permatasari, 2023) menyatakan bahwa langkah model pembelajaran kooperatif *Make A Match* merupakan model yang mengajarkan siswa untuk dapat aktif dalam mencari atau mencocokkan jawaban dan disiplin terhadap waktu yang telah ditentukan. Guru memberikan sebuah kartu yang berisi tentang konsep materi pembelajaran, salah satu kartu berisi jawaban dan bagian kartu lainnya berisi kartu soal. Selanjutnya apabila siswa sudah mendapatkan sebuah

kartu soal maka siswa wajib memikirkan jawaban dari kartu yang dipedang begitupun sebaliknya apabila siswa mendapat kartu jawaban maka siswa memikirkan soal dari kartu yang di pegang. Masing-masing dari siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang telah diambil. Pada langkah akhir, guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran.

Dengan demikian Model pembelajaran kooperatif *Make A Match* menuntut siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan dituntut untuk aktif dalam melaksanakan pembelajaran, serta mampu bekerja sama dengan siswa yang lain. Sehingga siswa dapat termotivasi dan menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat. Proses pembelajaran dapat lebih menarik jika ditambahkan dengan adanya media pembelajaran (Batubara., 2020) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. (Halidayani, 2020) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang menyalurkan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran untuk merangsang pikiran, minat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Peneliti menggunakan media pembelajaran atau alat bantu ajar yang bernama kartu rangkaian kata. Kartu rangkaian huruf ini merupakan media yang menarik bagi siswa berisi tentang materi awas kuman dan virus. Media pembelajaran mempunyai kelebihan yaitu, siswa dapat mempraktikkan kegiatan pembelajaran secara langsung bersama siswa lainnya, serta siswa mampu bekerja sama dengan siswa lainnya. Dengan menggunakan media pembelajaran ini, siswa diharapkan lebih memahami materi yang telah disampaikan pada saat pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut (Riset *et al.*, 2022) hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya. (Putri &

Taufina, 2020) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes (kognitif). Perubahan sikap (efektif), peningkatan keterampilan (*skill*), dan peningkatan kecerdasan sosial (*social*) pada setiap akhir pembelajaran yang diberikan oleh guru. Secara sederhana, jadi yang dimaksud dengan hasil belajar siswa yakni kemampuan yang diperoleh peserta didik itu sendiri setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar siswa merupakan suatu prestasi belajar secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dasar serta perubahan perilaku pada siswa yang dapat dinilai dari hasil tes maupun non tes. Jadi, dengan adanya media pembelajaran ini, hasil belajar siswa dapat meningkat secara keseluruhan, karena melalui praktek siswa dapat meningkatkan aspek kognitif, aspek afektif, dan psikomotorik.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Haruna & Darwis, 2020) dalam judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika” menunjukkan bahwa setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* mempermudah siswa dalam memahami materi Pelajaran matematika, sehingga penerapan model pembelajaran *Make A Match* dapat memberikan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran. Hasil Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Wijendra, 2020) dalam judul “Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia.” yang menunjukkan hasil bahwa Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I 62,5% dan pada siklus II meningkat menjadi 93,75%. Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian juga dilakukan oleh (Ley 25.632, 2020) dalam judul “Model Kooperatif Tipe *Make A Match* dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* diperoleh hasil pada setiap siklus telah mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan persentase ketuntasan mencapai 90%.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti melakukan penelitian dengan menetapkan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* berbantuan media kartu rangkaian huruf sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia di SD N 1 Blimbingrejo yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat memberikan suasana yang menyenangkan. Penetapan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* berbantuan media kartu rangkaian kata diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD N 1 Blimbingrejo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka permasalahan pokok yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan Model *Make A Match* berbantuan media Kartu rangkaian Huruf Materi Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan pada siswa kelas I SD N 1 Blimbingrejo?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru dalam mengelola kelas pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan Model *Make A Match* berbantuan media Kartu rangkaian Huruf materi Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai peneliti sebagai berikut :

1. Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan Model *Make A Match* berbantuan media Kartu rangkaian Huruf Materi Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan pada siswa kelas I SD N 1 Blimbingrejo.
2. Meningkatkan keterampilan mengajar guru dalam mengelola kelas pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan Model *Make A Match* berbantuan media Kartu rangkaian materi Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan pada siswa kelas I SD N 1 Blimbingrejo.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah pemahaman peneliti terhadap model pembelajaran kooperatif *Make A Match* dan dapat memberikan manfaat untuk dunia pendidikan dalam penelitian bahasa indonesia materi awas ada kuman untuk sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran terutama pada materi awas ada kuman pada pembelajaran bahasa indonesai dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* berbantuan media kartu rangkaian huruf.

2. Bagi Guru

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif, cara atau referensi dalam proses pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif *Make A Match* berbantuan media kartu rangkaian huruf pada materi awas ada kuman pada pembelajaran bahasa indonesai agar pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif.

3. Bagi Sekolah

Melaui penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada di sekolah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Make A Match*.

4. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini diharapkan peneliti dapat menambah pengetahuan dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif *Make A Match* di dalam kelas dan sebagai bekal dalam menggunakan model pembelajaran inovatif dalam kegiatan pembelajaran.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini adalah pembelajaran yang diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* (MAM) berbantuan media kartu rangkian huruf BAB 3 tentang Awas Kuman mata pelajaran bahasa indonesia kelas I SD N I Blimbingrejo dengan jumlah siswa 28 anak, 16 laki- laki dan 12 perempuan.

1.5.1 Capaian Pembelajaran

Membaca dan Memirsa

Peserta didik mampu bersikap menjadi pembaca dan pemirsa yang menunjukkan minat terhadap teks yang dibaca atau dipirsa. Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih, peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa dengan bantuan ilustrasi.

1.5.1.1 Elemen Pemahaman Bahasa Indonesia

Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih dengan dibantu menggunakan cara pengenalan huruf - huruf alfabet , dan mampu membedakan antara huruf vokal dan huruf konsonan selajutnya, menyusun huruf huruf agar bisa menjadi sebuah kata yang dikenali di kehidupan sehari-hari.

1.5.1.2 Tujuan Pembelajaran

Adapun tujuan pembelajaran Bab 3 tentang awas kuman mata pelajaran bahasa indonesia kelas I SD yaitu :

1. Menunjukkan sikap menjadi pembaca dan pemirsa yang menunjukkan minat terhadap teks yang dibaca atau dipirsa.
2. Membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih.
3. Memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang diri dan lingkungan, narasi imajinatif, dan puisi anak.
4. menunjukkan dan menyusun huruf menjadi kata sebuah kata yang bisa dikenali pada kehidupan sehari-hari.
5. membaca huruf yang sudah disusun menjadi sebuah kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih.

1.5.1.3 Materi Pokok

1. mengenal huruf vokal .
2. mengenal huruf konsonan.
3. menyusun huruf menjadi kata.
4. Menyusun huruf menjadi kata dari cerita fiksi.

1.6 Definisi Operasional

Berikut ini merupakan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini:

1.6.1 Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match*

Pada model pembelajaran *Make A Match* ini dapat menjadikan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan siswa. Model pembelajaran *Make A Match* juga dapat menstimulasi otak siswa melalui variasi kegiatan yang dilibatkan. Dengan berbagai jenis tugas yang harus diselesaikan, seperti mencocokkan kata dengan gambar atau menemukan pasangan kata dengan definisinya, otak siswa dihadapkan dengan situasi yang menarik dan menantang. Hal ini dapat mendorong pemikiran kritis dan kreatif, serta dapat menggairahkan minat siswa dalam memahami materi pelajaran.

1.6.2 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa yang dapat disebabkan oleh pengalaman dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja yang menjadikan hasil dari kegiatan belajar.

Pada peneliiian ini peneliti memilih untuk meneliti kemampuan kognitif ,sebab sesuai dengan materi dan capaian pembelajaran yang dipilih serta dari hasil observasi kemampuan hasil belajar siswa yang masih rendah.

1.6.3 Keterampilan Guru

Keterampilan merupakan kemampuan dasar yang sudah melekat dalam diri manusia, yang kemudian diasah, dilatih serta dapat dikembangkan secara berkelanjutan guna menjadikan kemampuan yang potensial. Guru yang kreatif dapat membangkitkan semangat siswa dalam

melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Sehubungan dengan itu, guru harus memiliki kompetensi yang memadai dalam mengelola pembelajaran yang dapat bermakna. Guru merupakan pondasi dalam pembelajaran, yang bertanggung jawab dalam perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian atau perbaikan dalam pembelajaran.

1.6.4 Materi Mengetahui Huruf Vokal dan Konsonan

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran pokok penting yang telah diajarkan kepada individu dari pendidikan sekolah dasar sampai perguruan tinggi untuk bisa berkomunikasi dengan baik dan terampil berbahasa.

Pada bab ini, peserta didik akan belajar tentang mengenal huruf vokal dan konsonan serta merangkai huruf menjadi kata. Pengertian huruf vokal sendiri yakni jenis huruf alfabet yang menghasilkan sebuah bunyi, atau bisa disebut dengan huruf hidup / huruf vokal, dalam bahasa Indonesia huruf vokal dilambangkan dengan a, e, i, o, dan u. Sementara itu huruf konsonan yakni huruf mati yang menghasilkan penyumbatan aliran udara saat melafalkannya. Huruf konsonan terdiri dari 21 huruf, yaitu b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, dan z. Setelah mengenal huruf vokal dan huruf konsonan peserta didik belajar tentang merangkai huruf, merangkai huruf itu seperti menyatukan beberapa huruf agar bisa dibaca untuk menjadi sebuah kata, misalnya B – A – J – U nah kata baju ini terdiri dari huruf vokal dan huruf konsonan, huruf vokalnya A – U sedangkan huruf konsonannya B – J.

1.6.5 Media Kartu rangkaian huruf

Media pembelajaran berperan penting dalam memberikan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Kartu rangkaian huruf merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan kosakata, membangun kalimat, dan memahami struktur bahasa dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.