

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

I. Kajian Tentang Model *Cooperative Learning*

a. Pengertian *Cooperative Learning*

Cooperative Learning atau pembelajaran kooperatif mencakup suatu kelompok kecil siswa yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan sebuah masalah, menyelesaikan suatu tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama lainnya. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang memiliki aturan-aturan tertentu. Prinsip dasar pembelajaran kooperatif adalah peserta didik membentuk kelompok kecil dan saling mengajar sesamanya untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan sesama peserta didik dalam tugas-tugas yang terstruktur dan dalam sistem ini guru bertindak sebagai fasilitator. Peserta didik dilatih dapat bekerja sama dengan baik, berani mengajukan pertanyaan, dapat bertukar pengetahuan dengan baik dan membangun kepercayaan diri.¹

Cooperative Learning adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi

¹ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), hal. 189-190

yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tersebut pada akhir tugas. Kompetisi tim dalam kooperatif bukan merupakan persaingan dalam hal negatif melainkan kompetisi sebagai sarana untuk memotivasi peserta didik untuk bekerja sama dengan anggota timnya.²

b. Tujuan *Cooperative Learning*

Tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya. Selain itu pembelajaran kooperatif memiliki tujuan sebagai berikut:

1) Hasil belajar akademik

Beberapa peneliti dari tokoh-tokoh *Cooperative Learning* (David and Roger Johnson) membuktikan bahwa model ini lebih unggul dalam membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang sulit dan dapat meningkatkan nilai (prestasi) peserta didik pada belajar akademik. *Cooperatif Learning* juga memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

2) Penerimaan terhadap perbedaan individu

Cooperative Learning memberi peluang bagi peserta didik dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja sama dan menghargai satu sama lain.

² Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal. 94-96

3) Pengembangan keterampilan sosial

Mengajarkan kepada peserta didik keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan- keterampilan sosial penting yang dimiliki oleh peserta didik sebagai bekal untuk hidup dalam lingkungan sosialnya.³

c. Unsur-unsur *Cooperative Learning*

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) adalah suatu sistem yang didalamnya terdapat elemen-elemen yang saling terkait. Ada berbagai elemen yang merupakan ketentuan pokok dalam pembelajaran kooperatif, yaitu :⁴

1) Saling ketergantungan positif

Dalam sistem pembelajaran kooperatif, guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong agar peserta didik merasa saling membutuhkan. Peserta didik yang satu membutuhkan peserta didik yang lain, demikian pula sebaliknya. Dalam pembelajaran kooperatif setiap anggota kelompok sadar bahwa mereka perlu bekerja sama dalam mencapai tujuan.

2) Interaksi tatap muka

Interaksi tatap muka membuat para peserta didik dalam kelompok saling bertatap muka sehingga mereka dapat melakukan dialog, tidak hanya dengan guru, tetapi juga dengan peserta didik lainnya. Dalam

³ Mashudi, et all, *Desain Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Konstruktivisme (Kajian Teoritis dan Praktis)*, (Tulungagung: STAIN Tulungagung, 2013), hal. 64-65

⁴ Ibid, hal. 70

hal ini peserta didik menerapkan keterampilan bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3) Akuntabilitas individual

Setiap anggota belajar harus belajar dan menyumbangkan pikiran demi keberhasilan kelompoknya. Untuk mencapai tujuan setiap individu bertanggungjawab terhadap penguasaan materi pembelajaran secara maksimal.

4) Keterampilan menjalin hubungan antarpribadi

Dalam pembelajaran kooperatif dituntut untuk membimbing peserta didik agar dapat berkolaborasi, bekerjasama dan bersosialisasi antar anggota kelompoknya. Dalam hal ini keterampilan sosial seperti tenggang rasa, sikap sopan terhadap teman, berani mempertahankan pikiran logis, tidak mendominasi teman yang lain, mandiri dan berbagai sifat lain yang bermanfaat dalam menjalin hubungan antarpribadi.

2. Kajian Tentang *Cooperatif Learning* tipe *Make a Match*

a. Pengertian *Make a Match*

Model pembelajaran *Make A Match* atau mencari pasangan dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam model pembelajaran ini, siswa belajar sambil bermain yaitu memberikan peluang siswa belajar secara santai dengan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama yang baik, persaingan yang sportif dan keterlibatan belajar. *Make a Match* ini diterapkan dengan cara guru menyiapkan

beberapa kartu yang berisi jawaban dan pertanyaan, kemudian siswa dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok pertama berperan sebagai pemegang kartu pertanyaan, kelompok kedua berperan sebagai pemegang kartu jawaban.⁵

Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa diminta mencari pasangan yang memiliki kartu yang merupakan jawaban/pertanyaan dari kartu yang dimilikinya sebelum batas waktu yang disepakati selesai, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi point. Model *Make a Match* ini bertujuan untuk memperluas wawasan serta kecermatan siswa dalam menyelami suatu konsep, melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok.

Siswa dilatih berpikir cepat dan menghafal cepat sambil menganalisis dan berinteraksi sosial. Sebelum permainan dimulai, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, motivasi belajar, pokok bahasan, mengorganisasikan siswa, menyampaikan langkah-langkah permainan, membimbing siswa, dan mengevaluasi hasil serta memberikan penghargaan bagi siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan diberi point.⁶ Model pembelajaran *Make a*

⁵ Liza Kurnia Safitri, *Penerapan Metode Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga Pada Mata Diklat Pelayanan Makan Dan Minum Di Smk Negeri 4 Yogyakarta*, (Yogyakarta : Skripsi Tidak Diterbitkan)

⁶ Irnawati, "Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match dengan Strategi Pencocokan Kartu Indeks dan Model Pembelajaran NHT dengan Strategi Bertukar Tempat Berbantu Kartu Masalah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Semester II Pokok Bahasa Prisma dan Limas MTs N 1 Semarang Tahun Ajaran 2010/2011" (Semarang: Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Semarang, Skripsi Tidak Diterbitkan), hal 33

Match adalah salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada permainan. Prinsip-prinsip model *Make a Match* antara lain :⁷

- 1) Anak belajar melalui berbuat
- 2) Anak belajar melalui panca indera
- 3) Anak belajar melalui bahasa
- 4) Anak belajar melalui bergerak

b. Langkah-langkah Penerapan *Make A Match*

Penggunaan model pembelajaran ini mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :⁸

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang mungkin cocok untuk sesi review (persiapan menjelang tes). Kartu yang disiapkan sebagian berisi pertanyaan tentang materi yang diajarkan dan sebagian lagi berisi jawaban dari pertanyaan tersebut.
- 2) Guru membagi kelas menjadi dua kelompok. Satu kelompok sebagai kelompok yang membawa kartu yang berisi pertanyaan dan satu kelompok sebagai kelompok yang membawa kartu yang berisi jawaban dari pertanyaan yang sudah disiapkan.

⁷Ahmad Baroyi, “Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Besaran dan Satuan Menggunakan Model *Make A Match* di Kelas 7 SMP N 2 Blado” (Semarang: Skripsi Tidak Diterbitkan), hal. 6

⁸ Irnawati, “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* dengan Strategi Pencocokan Kartu Indeks dan Model Pembelajaran NHT dengan Strategi Bertukar Tempat Berbantu Kartu Masalah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Semester II Pokok Bahasa Prisma dan Limas MTs N 1 Semarang Tahun Ajaran 2010/2011” (Semarang: Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Semarang, Skripsi Tidak Diterbitkan), hal. 34

- 3) Setiap peserta didik mendapat satu buah kartu, guru mengocok semua kartu sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
- 4) Setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Setiap peserta didik menganalisis atau memikirkan pasangan dari kartu yang didapatkan. Setelah selesai, setiap peserta didik mencari pasangan kartunya dalam waktu yang telah disepakati. Bagi peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu berakhir akan mendapat point, sedangkan jika ada peserta didik yang tidak dapat menemukan pasangannya dalam waktu yang ditentukan maka akan memperoleh hukuman yang telah disepakati bersama oleh seluruh peserta didik.
- 5) Setelah batas waktu selesai, guru mengecek setiap pasangan dalam mencocokkan kartu.

c. Kelebihan Make a Match

Model pembelajaran *make a match* ini mempunyai kelebihan :⁹

- 1) Dapat melatih ketelitian, kecermatan, serta kecepatan. Diketahui bahwa model ini adalah siswa mencari pasangan dari kartu yang diperolehnya dalam waktu yang ditetapkan sehingga siswa harus cermat, tepat dan cepat dalam mencari pasangannya.
- 2) Lebih banyak ide muncul, karena dalam model *Make a Match* disertai dengan metode kerja kelompok maka dalam melaksanakan tugasnya siswa bersama siswa lain bekerja sama dan mengeluarkan ide-ide yang dimilikinya masing-masing.

⁹ *Ibid*, hal. 35

- 3) Lebih banyak tugas yang bisa dilakukan, siswa bekerja sama dengan siswa lain sehingga tugas yang diperoleh dari guru dapat dibagi-bagi sehingga tugas yang banyak pun dapat diselesaikan.
- 4) Guru mudah memonitor, ketika siswa melakukan tugasnya memikirkan dan mencari pasangan soal atau jawaban yang diperolehnya, guru dapat memonitor dengan mendatangi kelompok siswa yang membutuhkan bimbingan dari guru satu per satu.

d. Kekurangan Make a Match

Kelemahan model pembelajaran mencari pasangan (*Make a Match*) adalah sebagai berikut:¹⁰

- 1) Waktu yang cepat dapat menyebabkan kurangnya konsentrasi sehingga waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
- 2) Selain itu juga dapat menimbulkan kegaduhan bagi kelas yang lain sehingga dalam hal ini guru harus bisa mengontrol kelas sebaik mungkin.
- 3) Diperlukan bimbingan lebih dari guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran.
- 4) Guru perlu persiapan alat dan bahan yang memadai.

¹⁰ *Ibid*, 35-36

3. Kajian Tentang Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan perilaku.¹¹ Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru. Pada bagian lain, merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, dari sisi siswa hasil belajar merupakan berakhirnya puncak proses belajar.

Bukti seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku. Perubahan itu misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Hasil belajar dapat dikategorikan menjadi 3 kategori yaitu bidang kognitif (penguasaan intelektual), bidang afektif, dan bidang psikomotorik. Berikut ini akan dikemukakan unsur-unsur yang terdapat dalam ketiga aspek belajar yang dilakukan:¹²

1) Tipe hasil belajar kognitif

Tipe hasil belajar kognitif dikategorikan menjadi 6, yaitu :¹³

a) Tipe hasil belajar pengetahuan hafalan (*knowledge*)

¹¹ Ngalim Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal. 34

¹² Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal. 5

¹³ *Ibid*

Pengetahuan hafalan ini termasuk pengetahuan yang sifatnya faktual.

b) Tipe hasil belajar pemahaman (*comprehention*)

Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap satu konsep.

c) Tipe hasil belajar penerapan (*application*)

Aplikasi adalah kemampuan menerapkan dan mengabstraksikan suatu konsep, ide, rumus, hukum dalam situasi baru. Dalam aplikasi haruslah ada konsep, teori, hukum rumus yang digunakan untuk menyelesaikan masalah.

d) Tipe hasil belajar analisis (*analisis*)

Analisis adalah kemampuan memecah, menguraikan sesuatu yang

integritas (satu kesatuan) menjadi bagian-bagian yang lebih sederhana sehingga mudah dipahami atau memiliki arti.

e) Tipe hasil belajar sintesis (*synthesis*)

Pada sintesis kita memandang sebagai kebalikan dari analisa.

Sintesis ini berupa penyusunan konsep-konsep yang sederhana menjadi unsur-unsur integritas.

f) Tipe hasil belajar evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi merupakan tipe belajar paling tinggi karena memerlukan semua tipe hasil belajar.

Hasil belajar kognitif merupakan kemampuan siswa dalam penguasaan intelektual yang berhubungan dengan pemahaman dan aplikasi.

2) Tipe hasil belajar afektif

Bidang afektif tercermin pada tingkah laku seperti atensi terhadap pelajaran, disiplin, menghargai guru dan teman. Bidang ini kurang mendapat perhatian dari guru, hal ini dikarenakan guru lebih banyak memberikan tekanan pada bidang kognitif.

Tipe afektif dibagi dalam beberapa tingkatan yaitu :¹⁴

- a) Receiving (*attending*) yaitu kepekaan menerima rangsangan dari luar.
- b) Jawaban (*responding*) yaitu reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar
- c) Penilaian (*valuing*) yang berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap stimulus terhadap segala stimulus yang datang dari luar.
- d) Organisasi (*organization*) yaitu pengembangan nilai keadaan system organisasi termasuk menentukan hubungan satu nilai dengan yang lain.
- e) Karakteristik (*characteristic*) atau internalisasi nilai yaitu keterpaduan dari semua system yang telah dimiliki seorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah laku.

Hasil belajar afektif lebih mengarah pada tingkah laku siswa. Guru dapat mengamati secara langsung dari respon yang siswa terhadap stimulus yang diberikan, respon setiap siswa pasti berbeda sehingga guru dapat membedakan karakteristik siswa.

¹⁴ *Ibid*, hal. 6

3) Tipe hasil belajar psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk-bentuk keterampilan skill, kemampuan bertindak seseorang.

Ada 6 tingkatan keterampilan psikomotorik yaitu :¹⁵

- a) Gerak reflek (gerak tidak sadar)
- b) Kemampuan melakukan gerak sadar
- c) Kemampuan perseptial
- d) Kemampuan bidang fisik
- e) Gerakan-gerakan dari sederhana sampai dengan kompleks
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan *non decursive* komunikasi gejala ekspresif.

Hasil belajar psikomotorik dapat dilihat dari keterampilan (skill) siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Antara siswa yang aktif dan siswa yang pasif dapat mudah dibedakan. Siswa yang aktif mempunyai kreatifitas dalam menyelesaikan masalah dan tidak mudah putus asa, sedangkan siswa yang pasif cenderung lebih banyak diam.

Keenam kemampuan tersebut sebenarnya tidak berdiri sendiri tetapi selalu berhubungan satu dengan yang lain bahkan ada kebersamaan.

Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek. Jika seseorang telah melakukan perbuatan belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu aspek tingkah laku atau

¹⁵ *Ibid*, hal. 7

beberapa aspek berikut yaitu pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap.

Jadi, belajar merupakan proses terjadinya perubahan tingkah laku yang disebabkan karena adanya pengalaman atau pengetahuan, dan dapat diketahui setelah seseorang melakukan suatu kegiatan. Kegiatan yang dilakukan dapat dilihat dari berbagai aspek. Aspek kognitif dapat dilihat dari bertambahnya pengetahuan serta pemahaman dalam menganalisa suatu masalah. Dari aspek afektif dapat dilihat dengan adanya perubahan tingkah laku, menjadi lebih disiplin dan tanggap dalam merespon stimulus yang diberikan. Sedangkan aspek psikomotorik dapat dilihat dari keterampilan (skill) dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Selama proses belajar aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik akan terus berkembang dari sebelumnya.¹⁶

4. Kajian Tentang Kerja Sama

Kemampuan bekerja itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara kelompok. Dengan demikian, peserta didik perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.¹⁷

¹⁶ *Ibid*

¹⁷ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal.207

Kerja sama merupakan kolaborasi dalam satu tim dalam proses pembelajaran. Kerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas kompleks dan meningkatkan temuan dan dialog pengembangan keterampilan berpikir dan keterampilan sosial.¹⁸

5. Kajian Tentang Partisipasi

Partisipasi berasal dari bahasa Inggris yaitu "*participation*" adalah pengambilan bagian atau pengikutsertaan. Menurut Keith Davis, partisipasi adalah suatu keterlibatan mental dan emosi seseorang kepada pencapaian tujuan dan ikut bertanggung jawab di dalamnya. Dalam definisi tersebut kunci pemikirannya adalah keterlibatan mental dan emosi. Sebenarnya partisipasi adalah suatu gejala demokrasi dimana orang diikutsertakan dalam suatu perencanaan serta dalam pelaksanaan dan juga ikut memikul tanggung jawab sesuai dengan tingkat kematangan dan tingkat kewajibannya. Partisipasi itu menjadi baik dalam bidang-bidang fisik maupun bidang mental serta penentuan kebijaksanaan.

Jadi dari beberapa pengertian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa partisipasi adalah suatu keterlibatan mental dan emosi serta fisik peserta dalam memberikan respon terhadap kegiatan yang melaksanakan dalam proses belajar mengajar serta mendukung pencapaian tujuan dan bertanggung jawab atas keterlibatannya.¹⁹

¹⁸ Yatim Riyanto, *Paradigma Pembelajaran Sebagai Referensi Bagi Pendidik Dalam Implementasi Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal.289

¹⁹ Wikipedia, *Partisipasi* dalam <https://id.wikipedia.org/wiki/Partisipasi> diakses pada tanggal 16 Nopember 2016

6. Hakekat Bahasa Indonesia

a. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan bahasa pengantar pada lembaga pendidikan, bahasa yang dipergunakan tentu saja bahasa Indonesia yang baku. Mengingat proses belajar mengajar merupakan kegiatan resmi keilmuan, bahasa Indonesia yang dipergunakan oleh siswa seharusnya menggunakan bahasa yang baku. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan menunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Di dalam KTSP SD tertulis pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.²⁰

Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia diharapkan: 1) Peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, serta dapat

²⁰ BNSP, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2006), hal. 317

menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya kesastraan dan hasil intelektual bangsa sendiri; 2)Guru dapat memusatkan perhatian kepada pengembangan kompetensi bahasa peserta didik dengan menyediakan berbagai kegiatan berbahasa dan sumber belajar; 3) Guru lebih mandiri dan leluasa dalam menentukan bahan ajar kebahasaan dan kesastraan, sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan peserta didiknya.

Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: ²¹

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara
- 3) Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial
- 4) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa
- 5) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia

²¹ *Ibid*, hal. 320

b. Ruang Lingkup Bahasa Indonesia

Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:²²

1) Mendengarkan atau Menyimak

Menurut Puji Santosa menyimak adalah kegiatan komunikasi dua arah yang langsung. Tidak ada kegiatan menyimak tanpa ada yang berbicara, begitu juga sebaliknya. Dengan melatih keterampilan menyimak akan melatih keterampilan berpikir/ bernalar peserta didik, sehingga dapat menerima, memahami, mengidentifikasi, dan mereaksi informasi yang diterimanya. Dengan demikian, peserta didik dapat menyampaikan kembali informasi tersebut melalui lisan (berbicara) atau tulisan (menulis) dengan bahasa yang dapat difahami oleh pendengarnya.

2) Berbicara

Menurut Puji Santosa berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang produktif. Keterampilan ini dari hasil simakan. Peristiwa ini berkembang pesat pada kehidupan anak-anak. Pada masa anak-anak, kemampuan berbicara berkembang begitu cepat. Hal itu tampak dari

²² Puji Santosa, *Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. (Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2003), hal. 14-16

penambahan kosakata yang disimak anak dari lingkungan semakin hari semakin bertambah pula. Karena itu, pada masa kanak-kanak inilah kemampuan berbicara mulai diajarkan. Dalam kegiatan formal (sekolah), pada kelas awal SD bisa dimulai dengan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berbicara di depan kelas untuk memperkenalkan diri, tanya jawab dengan teman, bercerita tentang pengalaman, menceritakan gambar dan lain-lain. Dari kegiatan itu, akan memperkaya kosakata, memperbaiki kalimat, melatih keberanian peserta didik dalam berkomunikasi.

3) Membaca

Pembelajaran membaca di SD diselenggarakan dalam rangka pengembangan kemampuan membaca yang mutlak harus dimiliki oleh setiap warga negara agar dapat mengembangkan diri secara berkelanjutan. Melalui pembelajaran di SD, peserta didik diharapkan memperoleh dasardasar kemampuan membaca disamping kemampuan menulis dan menghitung, serta kemampuan esensial lainnya.

4) Menulis atau mengarang merupakan keterampilan berbahasa yang kompleks, untuk itu perlu dilatih secara teratur. menurut Puji Santosa menulis merupakan keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif, karena penulis harus terampil menggunakan morfologi, struktur bahasa dan memiliki pengetahuan bahasa yang memadai.

7. Kajian Tentang Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Make a Match adalah salah satu jenis model pembelajaran kooperatif dengan cara menemukan pasangan kartu agar siswa dapat belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran ini bisa menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang rendah.

Karakteristik model *Make a Match* memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik peserta didik yang gemar bermain. Pelaksanaan model *Make a Match* harus didukung dengan keaktifan peserta didik untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Peserta didik tidak hanya diam dalam mengikuti pembelajaran, namun dengan model *Make a Match* ini peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik dapat menemukan pengetahuannya sendiri dan mempunyai pengalaman belajar yang bermakna, misalnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, model *Make a Match* bisa menjadi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peserta didik bisa lebih aktif dan berani menuangkan ide-idenya dan berfikir kritis. Seperti yang telah dijelaskan pada prinsip-prinsip model *Make a Match*, anak belajar melalui berbuat, anak belajar melalui panca indera, anak belajar melalui bahasa, anak belajar melalui bergerak . Ini bisa menjadi alternatif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang menuntut peserta didik untuk mampu menguasai, memahami dan mengimplementasikan

keterampilan berbahasa seperti membaca, menulis, menyimak dan berbicara dengan baik.

B. Penelitian Terdahulu

1. Nina Sultonurohmah dalam skripsi yang berjudul “Penggunaan model *Make a Match* Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Siswa Kelas III di MI Darussalam 02 Aryojeding Rejotangan Tulungagung 2010/2011”. Dalam skripsi tersebut telah disimpulkan bahwa pembelajaran bahwa pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan model *Make a Match* dapat meningkatkan pemahaman kosa kata siswa. Hal ini di tujukan dengan hasil belajar siswa pada tes awal nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 48,70 % (sebelum diberi tindakan) menjadi 69,03% (setelah diberi tindakan siklus I) dan 91,61% (siklus I). Berdasarkan penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *Make a Match* dapat meningkatkan pemahaman kosa kata siswa kelas III MI Aryojeding Rejotangan Tulungagung pada semester genap tahun ajaran 2010/2011.²³
2. Penelitian pernah dilakukan oleh Komsiatin dengan “Penerapan Model *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelad IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2013/2014”. Dalam penelitian tersebut pembelajaran dengan menggunakan model *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab. Tingkat keberhasilan belajar meningkat dengan baik. Hal ini dapat diketahui dari indikator keberhasilan yang berupa nilai hasil belajar peserta

²³ Nina Sultonurohmah, “*Penggunaan model Make a Match Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Siswa Kelas III di MI Darussalam 02 Aryojeding Rejotangan Tulungagung 2010/2011*”, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2011)

didik dan proses pembelajaran. Nilai hasil belajar siswa pada tes awal mencapai nilai 41,17% kemudian meningkat menjadi 73,52% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 97%. Nilai hasil belajar ini keberhasilan berada pada kriteria baik.²⁴

3. Fitroh Nur Kholifah dalam Skripsi yang berjudul “Peningkatan Prestasi Belajar IPS Kompetensi Dasar mengenal jenis-jenis Pekerjaan Melalui Metode *Make a Match* pada kelas III semester 2 MIN Pandansari Ngunut Tulungagung tahun ajaran 2012/1013”. Dalam skripsi tersebut telah disimpulkan bahwa metode Maka a Match dapat meningkatkan prestasi belajar IPS, prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu prestasi belajar siswa siklus I dengan nilai rata-rata 61,25% (50%) dan pada siklus II dengan nilai rata-rata 79,58% (83%). Dari hasil penelitian didapatkan disimpulkan bahwa penerapan metode Make a Match dapat meningkatkan prestasi belajar IPS kompetensi dasar mengenal jenis-jenis pekerjaan pada kelas III semester 2 MIN Pandansari Ngunut Tulungagung.²⁵
4. Devi Lutviana dalam skripsi yang berjudul “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung. Penelitian yang telah dilakukan terbukti bahwa keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran semakin meningkat. Untuk hasil tes

²⁴ Komsiatin, “*Penerapan Model Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelad IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2013/2014*”, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2014)

²⁵ Ulfa Darrisalamah, “*Penerapan Model Make a Match Dengan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V MIN Kolomayan Wonodadi Blitar*” (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2014)

mengalami peningkatan pada tes akhir siklus I nilai rata-rata siswa 81,8% pada siklus II nilai rata-ratanya 91,72%. Nilai hasil belajar ini berada pada tingkat keberhasilannya yaitu kriteria yang sangat baik.²⁶

5. Nanik Mauludah dalam Skripsi yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Peserta Didik Kelas IV Sdi Al-Munawwar Tulungagung". Dari hasil pengamatan aktivitas peserta didik ada peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu dari 69% meningkat menjadi 94,5% dengan kategori baik menjadi sangat baik. Untuk hasil tes juga mengalami peningkatan pada tes akhir (*post test*) siklus I nilai rata-rata peserta didik 72,16 dan pada tes akhir (*post test*) siklus II nilai rata-ratanya 82,83. Demikian juga mengalami peningkatan pada ketuntasan yaitu pada siklus I 63,3% meningkat menjadi 93,3% pada siklus II.²⁷

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian

Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Nina Sultonurohmah : Penggunaan model <i>Make a Match</i> Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Siswa Kelas III di MI Darussalam 02 Aryojeding Rejotangan Tulungagung 2010/2011	1. Sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Make a Match</i> 2. Sama-sama kelas III yang diteliti	1. Lokasi penelitian berbeda 2. Tujuan yang hendak dicapai berbeda 3. Mata pelajaran yang berbeda

²⁶ Devi Lutviana, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung", (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan)

²⁷ Nanik Mauludah dalam Skripsi yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Peserta Didik Kelas IV Sdi Al-Munawwar Tulungagung". (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2016)

<p>Komsiatin:</p> <p>Penerapan Model <i>Make a Match</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelad IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2013/2014.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Make a Match</i> 2. Sama-sama meneliti hasil belajar peserta didik 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subyek dan lokasi penelitian berbeda 2. Mata pelajaran yang berbeda
<p>Fitroh Nur Kholifah:</p> <p>Peningkatan Prestasi Belajar IPS Kompetensi Dasar mengenal jenis-jenis Pekerjaan Melalui Metode <i>Make a Match</i> pada kelas III semester 2 MIN Pandansari Ngunut Tulungagung tahun ajaran 2012/1013</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Make a Match</i> 2. Sama-sama kelas III yang diteliti 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lokasi penelitian yang berbeda 2. Tujuan yang hendak dicapai berbeda 3. Mata pelajaran yang berbeda
<p>Devi Lutviana:</p> <p>Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Make a Match</i> 2. Sama-sama meneliti hasil belajar peserta didik 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subyek dan lokasi penelitian berbeda 2. Mata pelajaran yang berbeda
<p>Nanik Mauludah : "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Peserta Didik Kelas IV Sdi Al-Munawwar Tulungagung".</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.Sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Make a Match</i> 2.Sama-sama meneliti hasil belajar peserta didik 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subyek dan Lokasi penelitian yang berbeda 2. Mata pelajaran yang berbeda

Di dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai peneliti baru. Walaupun antara peneliti dengan penelitian terdahulu menggunakan model pembelajaran yang sama-sama yaitu model *Make a Match*. Namun demikian antara peneliti dengan peneliti-peneliti yang lain dalam penelitian terdahulu tetaplah ada beberapa perbedaan. Adapun perbedaan tersebut terletak pada lokasi, mata pelajaran, kelas yang diteliti ataupun tujuan yang hendak dicapai.

C. Hipotesis Tindakan

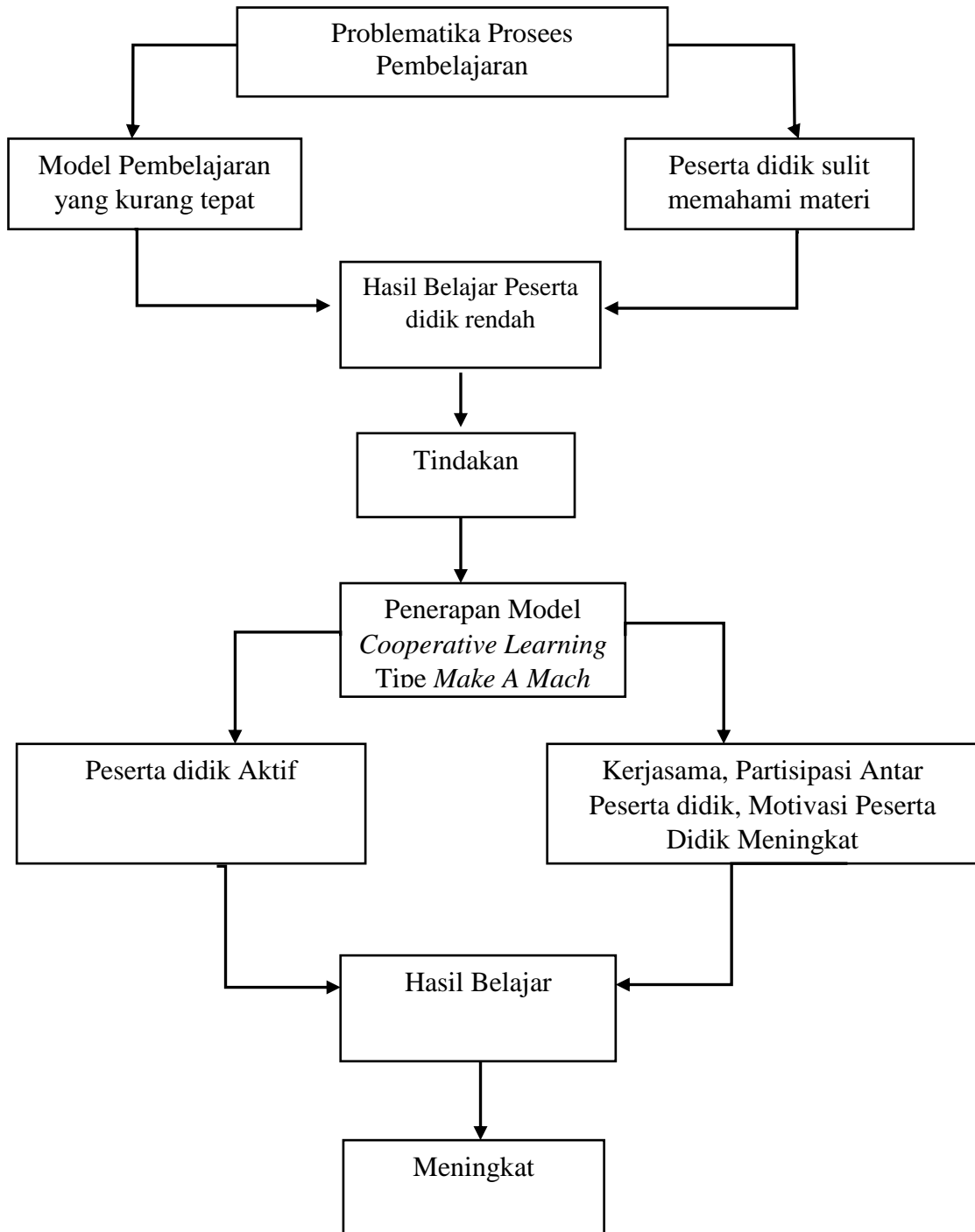
Hipotesis penelitian ini adalah "Jika model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* ini diterapkan di MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pokok bahasan Kalimat Tanya, maka hasil belajar peserta didik akan meningkat. "

D. Kerangka Berfikir

Pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III di MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung, masih banyak peserta didik yang kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Kurangnya pemahaman peserta didik dalam memahami materi disebabkan banyak hal. Salah satu penyebabnya adalah, karena model pembelajaran yang kurang tepat. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran dan menjadikan rendahnya hasil belajar peserta didik pada pelajaran Bahasa Indonesia.

Salah satu cara agar siswa aktif dalam pembelajaran dan hasil belajar Bahasa Indonesia meningkat adalah memberikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik, yaitu dengan penerapan model *Cooperative*

Learning tipe Make a Match. Pemaparan dari kerangka berfikir di atas, dapat digambarkan pada bagan di bawah ini :



Gambar 1.1 Bagan Kerangka berfikir