

**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH*
CARDS TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA
PESERTA DIDIK KELAS I SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**NANA NABILA PUTRI
NPM 2113053152**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH CARDS* TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS I SEKOLAH DASAR

Oleh

Nana Nabila Putri

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik kelas I pada pembelajaran bahasa Indonesia. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas I sekolah dasar. Jenis penelitian kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen* dan desain penelitian *pretest-posttest control grup desain*. Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas I SD Negeri 1 Merbau Mataram dengan jumlah peserta didik 66 orang. Teknik pengumpulan data meliputi teknik tes dan non tes menggunakan lembar observasi. Hasil penelitian adalah terdapat pengaruh pada penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas I Sekolah Dasar. Selain itu, terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar bahasa Indonesia antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Kata Kunci: bahasa Indonesia, hasil belajar, kooperatif tipe *make a match*

ABSTRACT

THE EFFECT OF COOPERATIVE LEARNING TYPE MAKE A MATCH CARDS ON INDONESIAN LANGUAGE LEARNING OUTCOMES OF GRADE I ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

Nana Nabila Putri

The problem in this study was the low learning outcomes of grade I students in learning Indonesian. The purpose of this study was to determine the effect of the make a match cards type cooperative learning model on the learning outcomes of grade I elementary school students. The type of quantitative research with a quasi-experimental method and research designed using a pretest-posttest control group design. The population and sample in this study were all grade I students of SD Negeri 1 Merbau Mataram with a total of 66 students. Data collection techniques included tests and non-tests using observation sheets. The results of this study indicate that the implementation of cooperative learning type make a match cards has an effect on the Indonesian language learning outcomes of first-grade elementary school students. Furthermore, there was a significant difference in Indonesian language learning outcomes between the experimental and control classes.

Keyword: cooperative type make a match, Indonesian language, learning outcomes

**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH*
CARDS TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA
PESERTA DIDIK KELAS I SEKOLAH DASAR**

Oleh

NANA NABILA PUTRI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *MAKE A MATCH CARDS* TERHADAP
HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA
PESERTA DIDIK KELAS I SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : **Nana Nabila Putri**

No. Pokok Mahasiswa : **2113053152**

Program Studi : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dayu Rika Perdana, M. Pd.
NIK 231502870709201

Dosen Pembimbing II

Siti Nurjanah, M. Pd.
NIP 199309172024062002

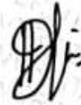
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M. Si.
NIP 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dayu Rika Perdana, M. Pd.**



Sekretaris : **Siti Nurjanah, M. Pd.**



Penguji Utama : **Fadhilah Khairani, M. Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M. Pd.

NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 11 Agustus 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Nana Nabila Putri

NPM : 2113053152

Program Studi : S-1 PGSD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match Cards* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar" adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Metro, 11 Agustus 2025

Yang Membuat Pernyataan



METERA
TEMPEL
AC10EAMX414571742

Nana Nabila Putri
NPM 2113053152

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Nana Nabila Putri dilahirkan di Merbau Mataram, Kabupaten Lampung Selatan pada tanggal 02 Juni 2003. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara pasangan Bapak Nanang Supriyadi dan Ibu Suyati.

Pendidikan formal yang telah peneliti tempuh sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Merbau Mataram
2. SMP Negeri 2 Merbau Mataram
3. SMA Negeri 1 Tanjung Bintang

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1-PGSD FKIP Universitas Lampung melalui Jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menyelesaikan studi peneliti mendapatkan beasiswa KIP Kuliah. Peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) Periode 1 Tahun 2024 di Desa Pamulihan, Kecamatan Way Sulan, Kabupaten Lampung Selatan. Selain itu, peneliti aktif di kegiatan organisasi mahasiswa yaitu Forkom PGSD Tahun 2021 sebagai anggota bidang Pendidikan dan anggota HIMAJIP Tahun 2021 bidang Pendidikan. Peneliti juga mengikuti program Pertukaran Mahasiswa Merdeka 4 di Universitas Negeri Malang.

MOTTO

“Pendidikan memiliki akar yang pahit, tapi buahnya manis”

(Aristoteles)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirabil'alamin, dengan segala kerendahan hati terucap syukur atas segala nikmat, kekuatan, kesehatan, dan kesabaran yang telah diberikan oleh Allah

SWT sehingga dengan berkat, rahmat, dan ridho-Nya lah skripsi ini dapat terselesaikan. Tulisan ini saya persembahkan untuk orang-orang terbaik dan berharga dihidup saya.

Kedua Orang Tuaku Tercinta

Bapak Nanang Supriyadi dan Mamak Suyati

Terima kasih atas setiap doa dan dukungan yang tak pernah henti mengiringi setiap langkah dan detak nafasku. Atas cinta yang begitu tulus, yang tak pernah menuntut balas serta segala pengorbanan, kesabaran, dan kerja keras untuk selalu mengusahakan mimpiku meski kadang tak terlihat namun sangat nyata terasa. Doa dan cintaku tak akan pernah usai untukmu, wahai orangtuaku, rumah terbaik tempatku selalu pulang. Semoga Allah membalas segala kebaikan dengan keberkahan dunia dan akhirat.

Adikku Tersayang

Teruntuk adikku satu-satunya **Laili Nur Inayati** terima kasih telah hadir menghangatkan hari-hariku di tengah perjuangan ini. Segala doa, bantuan, dan dukungan yang selalu diberikan menjadi penguat dan pengingat dalam perjalanan ini, agar aku terus belajar menjadi pribadi yang lebih baik dan pantas menjadi teladan bagimu. Doaku akan selalu menyertaimu, dalam setiap harapan dan cita-citamu.

Almameter tercinta “**Universitas Lampung**”

SANWACANA

Alhamdulillah, Puji syukur kehadirat Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match Cards* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar” sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi serta membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana sehingga proses pembelajaran dan penyusunan skripsi ini terselesaikan.
2. Dr. Albet Maydiantoro. M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi proses administrasi sehingga peneliti dapat memenuhi persyaratan akademik guna syarat skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurhawihidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dan menyetujui skripsi ini guna kelancaran akademik selama menempuh studi hingga penyelesaian skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung sekaligus Penguji Utama yang senantiasa membantu, memberikan arahan, dan saran guna kelancaran penyelesaian skripsi ini.

5. Dayu Rika Perdana, M.Pd., Ketua Penguji yang senantiasa membantu meluangkan waktu, memberikan bimbingan, nasihat, motivasi, dan saran mendukung sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Siti Nurjanah, M.Pd., Sekertaris Penguji yang telah memberikan dorongan semangat, bimbingan, arahan, dan penuh sabar membantu peneliti menyelesaikan skripsi ini.
7. Siska Mega Diana, M.Pd., dan Agung Dian Putra, M. Pd., sebagai dosen validator yang dengan tulus membantu dan memberikan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Dr. Sheren Dwi Oktaria, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik (PA) yang senantiasa membimbing selama kuliah.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf karyawan S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah membantu, memberikan banyak ilmu pengetahuan, dan pengalaman selama menempuh pendidikan hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Budi Santoso, S.Pd., selaku kepala sekolah dan Khusnul Khotimah, S.Pd., selaku wali kelas IB yang telah membantu dan mengizinkan peneliti melakukan uji instrument di SD Negeri 3 Merbau Mataram.
11. Supriyanto, S. Pd., selaku kepala sekolah, Siti Haniyatun, S.Pd., selaku wali kelas IA, dan Wahyu Fitri Aprilia, S.Pd., selaku wali kelas IB yang telah membantu dan mengizinkan peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 1 Merbau Mataram.
12. Peserta didik kelas IA dan IB SD Negeri 1 Merbau Mataram yang telah membantu dan berpartisipasi dalam penelitian skripsi ini.
13. Sahabatku sejak bangku SMP, Diah, Dista, Nita, Sabila, Ulan, Yasmin, dan Zizah yang telah hadir mengisi hari-hari peneliti, selalu menemani, memberikan semangat, dan menghibur peneliti selama ini.
14. Teman seperjuanganku Nosa yang selalu meluangkan waktu, membantu, mendukung, dan menemani hari-hari peneliti.
15. Rekan-rekan mahasiswa S1-PGSD Universitas Lampung Angkatan 2021 khususnya *Biofty Class* terima kasih telah menjadi teman seperjuangan selama menempuh pendidikan ini.

16. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada peneliti berupa Kesehatan, kemudahan, kelancaran, keberkahan, dan pahala yang berlipat ganda, dalam kehidupannya. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, namun semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, 11 Agustus 2025

Peneliti

Nana Nabila Putri

NPM 2113053152

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Belajar dan Pembelajaran.....	10
2. Hasil Belajar.....	16
3. Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	21
4. Model Pembelajaran.....	24
5. Model Pembelajaran Kooperatif	26
6. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match Cards</i>	32
B. Penelitian yang Relevan.....	38
C. Kerangka Pikir	41
D. Hipotesis Penelitian.....	42
III. METODE PENELITIAN.....	44
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	44
1. Jenis Penelitian.....	44
2. Desain Penelitian.....	45
B. Setting Penelitian	45
1. Tempat Penelitian.....	45
2. Waktu Penelitian	46
3. Subjek Penelitian.....	46

C.	Prosedur Penelitian.....	46
D.	Populasi dan Sampel Penelitian	47
	1. Populasi Penelitian.....	47
	2. Sampel Penelitian.....	48
E.	Variabel Penelitian	48
	1. Variabel Bebas (Independent).....	49
	2. Variabel Terikat (<i>Dependent</i>)	49
F.	Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	49
	1. Definisi Konseptual.....	49
	2. Operasional Variabel	50
G.	Teknik Pengumpulan Data	50
	1. Tes	50
	2. Observasi.....	51
H.	Instrumen Penelitian.....	51
	1. Instrumen Tes	51
	2. Instrumen Observasi.....	52
I.	Uji Prasyarat Instrumen Tes.....	55
	1. Uji Validitas.....	55
	2. Uji Reliabilitas	57
	3. Daya Pembeda Soal.....	58
	4. Taraf Tingkat Kesukaran Soal.....	60
J.	Teknik Analisis Data.....	61
K.	Uji Prasyarat Analisi Data.....	62
	1. Uji Normalitas	62
	2. Uji Homogenitas	63
L.	Uji Hipotesis	64
	1. Uji Regresi Linier Sederhana	64
	2. Uji T	64
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	66
A.	Pelaksanaan Penelitian	66
B.	Hasil Penelitian	67
C.	Pembahasan.....	76
D.	Keterbatasan Penelitian.....	83
V.	SIMPULAN DAN SARAN.....	85
A.	Simpulan	85
B.	Saran.....	86
	DAFTAR PUSTAKA.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai STS Bahasa Indonesia kelas I SDN 1 Merbau Mataram.....	4
2. Langkah Model Pembelajaran kooperatif tipe make a match.....	36
3. Data jumlah peserta didik kelas I SDN 1 Merbau Mataram.	48
4. Kisi-kisi Instrumen Tes	51
5. Kisi-kisi Instrumen Aktivitas Model Kooperatif Tipe Make a Match Cards oleh Peserta Didik	52
6. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik.....	52
7. Kisi-kisi Instrumen Keterlaksanaan Model Kooperatif Tipe Make a Match Cards oleh Pendidik.....	53
8. Rubrik Penilaian Keterlaksanaan Model Kooperatif Tipe Make a Match Cardss oleh Pendidik.....	54
9. Kriteria Validitas	55
10. Hasil Uji Validitas	56
11. Tingkat reliabilitas.....	58
12. Hasil Uji Reliabilitas	58
13. Klasifikasi Daya Pembeda.	59
14. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal	59
15. Klasifikasi tingkat kesukaran.	60
16. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal	60
17. Klasifikasi N-Gain.	61
18. Kategori Aktivitas Peserta Didik.....	62
19. Kriteria Penilaian Keterlaksanaan Model	62
20. Pelaksanaan Penelitian	66

21. Data Pretest dan Posttest Hasil Belajar Bahasa Indonesia	67
22. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kontrol & Eksperimen.....	68
23. Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kontrol & Eksperimen	69
24. Nilai N-Gain Kelas Kontrol dan Eksperimen	71
25. Rekapitulasi Keterlaksanaan Aktivitas Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Cards	72
26. Hasil Keterlaksanaan Model	73
27. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana.....	75
28. Hasil R Square	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	42
2. Desain Penelitian.....	45
3. Histogram Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	69
4. Histogram Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen	70
5. Histogram N-Gain.....	71
6. Peserta Didik Uji Coba Instrumen	166
7. Pretest Kelas Eksperimen.....	166
8. Sintaks Satu Menyampaikan Tujuan dan Mempersiapkan Peserta Didik.....	166
9. Sintaks Dua Menyajikan Informasi.....	167
10. Sintaks Tiga Mengorganisasikan ke dalam kelompok	167
11. Sintaks Empat Membantu Bekerja Sama dalam Kelompok	167
12. Sintak Lima Evaluasi	168
13. Sintaks Enam Memberikan Pujian	168
14. Posttest Kelas Eksperimen	168
15. Pretest Kelas Kontrol	169
16. Posttest Kelas Kontrol.....	169
17. Media Kartu Jawaban.....	170
18. Media Kartu Soal	170

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	94
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	95
3. Surat Uji Coba Instrumen.....	96
4. Balasan Surat Uji Coba Instrumen.....	97
5. Surat Izin Penelitian	98
6. Balasan Izin Penelitian.....	99
7. Surat Validasi Instrumen	100
8. Surat Validasi Modul Ajar.....	103
9. Surat Validasi Media	106
10. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	110
11. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	116
12. Soal Uji Coba Instrumen.....	121
13. Soal Pretest dan Posttest	127
14. Lembar Uji Instrumen Peserta Didik	133
15. Hasil Uji Coba Soal.....	133
16. Hasil Uji Validitas Soal	134
17. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas	134
18. Hasil Uji Reliabilitas.....	135
19. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas	135
20. Hasil Daya Beda Soal.....	136
21. Rekapitulasi Uji Daya Beda	136
22. Hasil Uji Taraf Kesukaran.....	137
23. Rekapitulasi Taraf Kesukaran	137
24. Lembar Pretest Peserta Didik Kelas Kontrol	139

25. Lembar Pretest Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	139
26. Lembar Posttest Peserta Didik Kelas Kontrol.....	139
27. Lembar Posttest Peserta Didik Kelas Eksperimen	140
28. Hasil Pretest Kelas Kontrol.....	140
29. Hasil Pretest Kelas Eksperimen	141
30. Hasil Posttest Kelas Kontrol	141
31. Hasil Posttest Kelas Eksperimen.....	142
32. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	142
33. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	143
34. N-gain Kelas Kontrol	144
35. N-gain Kelas Eksperimen	145
36. Lembar Keterlaksanaan Model oleh Peserta Didik.....	146
37. Aktivitas Peserta Didik dengan Model Kooperatif Tipe Make a Match Cards... 147	
38. Lembar Observasi Keterlaksanaan Model oleh Pendidik	148
39. Keterlaksanaan Model Kooperatif Tipe Make a Match Cards.....	148
40. Uji Normalitas Pretest Kelas Kontrol	149
41. Uji Normalitas Pretest Kelas Eksperimen.....	151
42. Uji Normalitas Posttest Kelas Kontrol.....	152
43. Uji Normalitas Posttest Kelas Eksperimen	153
44. Uji Homogenitas	154
45. Uji Regresi Linier.....	156
46. Uji T	157
47. Tabel r Product Moment.....	160
48. Tabel Chi Kuadrat	161
49. Tabel 0-Z Kurva Normal.....	162
50. Tabel Distribusi f.....	163
51. Tabel Distribusi t.....	164
52. Kelas Uji Coba Instrumen.....	166
53. Dokumentasi Penelitian Kelas Eksperimen	166
54. Dokumentasi Penelitian Kelas Kontrol.....	169

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu elemen penting dalam pembangunan bangsa dan menjadi fokus utama dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia menjadi lebih baik. Menurut Rahman (2022: 83) pendidikan adalah usaha sadar untuk melahirkan suatu pewarisan budaya dari generasi ke generasi dengan menciptakan suasana belajar dan kegiatan belajar agar peserta didik lebih aktif dalam mengembangkan potensi diri baik segi keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, perilaku, dan keterampilan lainnya yang diperlukan oleh dirinya dan masyarakat. Pendidikan di Indonesia merupakan wadah utama untuk membentuk individu yang berpengetahuan, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan global, sehingga pendidikan di Indonesia diatur sebaik mungkin agar berkualitas tinggi.

Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan lulusan yang berkualitas pula baik dalam segi akademik maupun non akademik yang akan mampu mengembangkan pembaruan dan perubahan mengikuti perkembangan zaman. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman pengetahuan, membentuk watak, dan mencerdaskan kehidupan anak bangsa yang bermartabat. Meskipun upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan terus dilakukan, tantangan dan permasalahan dalam proses pembelajaran masih menjadi isu yang perlu diperhatikan.

Pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai permasalahan, terutama dalam proses belajar di kelas sehingga mengakibatkan hasil belajar peserta didik

yang cenderung rendah. Hasil belajar mengacu pada tingkat pencapaian akademik yang diraih oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Di dunia pendidikan terdapat beragam tingkat keberhasilan dan kemampuan peserta didik yang berbeda-beda dalam artian tidak semua peserta didik mampu mencapai hasil yang memuaskan. Tingkat keanekaragaman ini akan menunjukkan tingkat pemahaman dan penguasaan belajar selama proses pembelajaran yang telah dilakukan. Sehingga, akan melihat hasil belajar yang berbeda antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya.

Rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh berbagai faktor yang berasal dari dalam diri (internal) dan dari luar diri (eksternal). Faktor internal meliputi minat, konsentrasi, dan kesehatan peserta didik. Faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, fasilitas pendidikan, model dan media pembelajaran yang digunakan pendidik. Penelitian yang telah dilakukan oleh Andiansah & Amalia (2024: 8), menunjukkan bahwa hasil belajar yang rendah pada peserta didik diakibatkan oleh kurangnya perhatian terhadap perbedaan individu, gaya belajar, dan minimnya upaya pendidik dalam menggunakan pendekatan pembelajaran yang inovatif.

Rendahnya hasil belajar peserta didik merupakan hasil dari kombinasi berbagai faktor yang memengaruhi proses pembelajaran secara keseluruhan. Faktor-faktor inilah yang mengurangi keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dan berdampak negatif terhadap hasil belajar mereka. Terdapat peserta didik yang mencapai tingkat hasil belajar amat baik dalam artian memahami seluruh materi pembelajaran dan terdapat peserta didik yang memiliki kekurangan dalam memahami materi pembelajaran khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia sebagai salah satu pendidikan umum yang sangat penting untuk dipelajari.

Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran di sekolah memiliki kontribusi untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik, baik dalam berkomunikasi, berfikir, mempererat persatuan, maupun menjaga dan melestarikan kebudayaan. Karena itu, melalui pembelajaran bahasa Indonesia peserta didik dituntut untuk menguasai aspek keterampilan berbahasa dan menerapkan bahasa dalam kehidupan sehari-hari dengan baik.

Hasil belajar bahasa Indonesia akan mencerminkan sejauh mana peserta didik mampu mengembangkan keterampilan dan memahami budaya serta nilai-nilai yang ada di Masyarakat. Menurut penelitian Rahma Sari & Rukiyah (2023: 3) mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki tingkat hasil belajar yang rendah karena persepsi peserta didik yang meremehkan pelajaran bahasa Indonesia, sebagai pelajaran yang mudah. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Syamsiani (2022: 2), persepsi peserta didik terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia memengaruhi aktivitas belajar yang akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Rendahnya hasil belajar bahasa Indonesia disebabkan oleh peserta didik yang menganggap bahwa bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran yang sederhana dan sudah ia pahami karena sebagai bahasa sehari-hari. Peserta didik yang tidak tertarik dengan pembelajaran bahasa Indonesia cenderung kurang aktif sehingga tidak serius dalam mempelajari mata pelajaran tersebut. Akibat dari persepsi tersebut peserta didik tidak mempersiapkan diri dengan baik dan kurang berusaha dalam memahami materi yang diajarkan. Hal ini juga akan berdampak pada pemahaman peserta didik dalam memahami materi pelajaran, aspek-aspek kebahasaan, tata bahasa, pemahaman teks, dan kemampuan menulis formal menjadi terbatas. Apabila permasalahan tersebut tidak segera diatasi dengan baik, maka akan memberikan dampak jangka panjang bagi perkembangan dan pengetahuan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara saat penelitian pendahuluan oleh Peneliti pada tanggal 04 November 2024 dengan pendidik di sekolah SD Negeri 1 Merbau Mataram, masih dijumpai beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran tepatnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas I. Permasalahan tersebut antara lain: rendahnya hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), proses pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik (*teacher center*), peserta didik tidak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, kurang optimalnya penggunaan model dan media pembelajaran yang bervariasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hal tersebut diperkuat dengan hasil data nilai Sumatif Tengah Semester (STS) kelas IA dan IB SD Negeri 1 Merbau Mataram, sebagai berikut.

Tabel 1. Data Nilai STS Bahasa Indonesia kelas I SDN 1 Merbau Mataram

Kelas	Jumlah peserta didik	Nilai Bahasa Indonesia	
		KKTP 70	
		Belum Tercapai (< 70)	Tercapai (> 70)
1 A	33	21	12
1 B	33	20	13
Jumlah	66	41	25
Presentase (%)	100	62	38

Sumber: Pendidik kelas I SDN 1 Merbau Mataram Tahun Ajaran 2024/2025

Berdasarkan tabel 1 dan hasil penelitian pendahuluan, hasil STS mata pelajaran bahasa Indonesia semester ganjil tersebut, dapat diketahui bahwa kelas I terdapat 25 peserta didik (38%) yang telah mencapai KKTP, sementara 41 peserta didik (62%) yang belum mencapai KKTP dari nilai KKTP yang telah ditetapkan yaitu 70. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang belum tercapai lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik yang tercapai. Sehingga, dibutuhkan model dan media yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Melihat fakta yang dipaparkan tersebut, perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik di kelas. Diperlukannya inovasi pendidik untuk mengubah model pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan data evaluasi Kemendikbud (2022) sekitar 60% pendidik masih mengandalkan model pengajaran ceramah dan jarang menggunakan media pembelajaran interaktif. Menurut Survei LPMP (2021) dari 15000 sekolah di Indonesia yang telah disurvei, hanya 30% sekolah yang rutin menggunakan model dan media pembelajaran interaktif dalam proses mengajar.

Kegiatan pembelajaran memerlukan suatu model yang tepat untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, bermakna, dan peserta didik yang lebih aktif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sunedi (2023: 5) penerapan model dan media pembelajaran yang tepat dan interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian tersebut menunjukkan penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat dan interaktif dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar. Model pembelajaran mempunyai ciri khusus dan fungsi masing-masing yang membedakannya dengan model pembelajaran lainnya. Sebab itu, penggunaan model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan materi pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan memudahkan pendidik dalam penyampaian materi pembelajaran di kelas. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmah & Ermawati (2021:7), menunjukkan ketepatan dalam penerapan model pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik untuk tetap fokus dalam belajar. Sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar, pemahaman materi, dan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan. Peneliti akan berfokus pada proses pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik (*student centered learning*) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu solusi yang dapat

diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Penelitian yang telah dilakukan oleh Permata dkk., (2024: 2), memiliki tujuan utama untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

Model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran lain karena didasarkan pada prinsip kerja sama, interaksi sosial, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif dinilai lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar karena menggabungkan aspek pencapaian akademis, keterampilan, dan emosional peserta didik. Menurut Ali (2021: 252) model pembelajaran kooperatif merupakan proses pembelajaran dalam kelompok kecil, peserta didik belajar, dan bekerja sama untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih optimal baik pengalaman sebagai individu maupun pengalaman berkelompok sehingga lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan model pembelajaran kooperatif akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dan bekerja sama dengan peserta didik lainnya dalam menyelesaikan pembelajaran secara sistematis.

Meskipun demikian model pembelajaran kooperatif akan lebih efektif jika menggunakan salah satu tipenya, seperti *make a match*. Menurut Sulistio (2022: 56) model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah model yang menekankan peserta didik untuk aktif dalam mencari atau mencocokkan jawaban dengan soal dan disiplin terhadap waktu yang telah ditentukan. Model ini memadukan unsur kegiatan kelompok dan permainan berpasangan dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan. Permainan *make a match cards* dirancang agar peserta didik dapat berfikir, mengemukakan pendapat, dan saling berkerja sama dengan peserta didik lainnya. Sehingga model

pembelajaran tipe *make a match cards* pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat menghasilkan peserta didik yang lebih aktif. Tipe *make a match cards* adalah tipe permainan mencari kartu pasangan sehingga akan menciptakan kerja sama dan persaingan yang sehat antar kelompok. Persaingan antar kelompok selama proses pembelajaran akan meningkatkan rasa semangat dan jiwa bersungguh-sungguh peserta didik selama pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, Peneliti memilih untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards*. Model pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk aktif bekerja sama dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikannya. Berdasarkan latar belakang diatas, Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Make a Match Cards* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas I Sekolah Dasar”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik.
2. Proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*).
3. Peserta didik tidak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.
4. Kurang optimalnya penggunaan model dan media pembelajaran yang bervariasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran,

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* (X) dan hasil belajar bahasa Indonesia(Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas I sekolah dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas I yang menggunakan model kooperatif tipe *make a match cards* dan yang menggunakan model kooperatif tipe *role playing*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah mengetahui.

1. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match Cards* terhadap Hasil Belajar bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar.
2. Perbedaan yang signifikan antara hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas I yang menggunakan model kooperatif tipe *make a match cards* dan yang menggunakan model kooperatif tipe *role playing*

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Secara Teoretis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai sumber wawasan, informasi, dan pengetahuan baru dalam bidang Pendidikan terkhusus Pendidikan sekolah dasar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Secara Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat berguna bagi:

a. Kepala Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan andil yang positif sebagai bahan pikiran maupun masukan terkait model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Pendidik

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi pendidik untuk memberikan pembelajaran yang lebih menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards*.

c. Peserta didik

Diharapkan penelitian ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi bahasa Indonesia dengan baik dan meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards*.

d. Peneliti selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan dan menjadi bahan pertimbangan kepada peneliti selanjutnya dalam mencari informasi yang lebih merinci terkait pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* terhadap hasil belajar peserta didik.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), secara etimologis belajar artinya “usaha mendapatkan kepandaian atau ilmu dengan pengalaman”. Sedangkan menurut Brata dkk., (2023: 209) secara psikologis belajar adalah suatu upaya mengubah tingkah laku dari hasil hubungan sosial dengan lingkungannya. Menurut Herpratiwi (2016: 16) belajar adalah proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja yang kemudian menimbulkan perubahan yang berbeda dari keadaan sebelumnya.

Belajar diartikan sebagai pendidikan seumur hidup atau *life long education*. Menurut Nurlina (2022: 1) belajar adalah serangkaian proses rumit yang berlangsung sepanjang hidup didalam kehidupan seseorang. Sejalan dengan pendapat tersebut, Harefa dkk., (2024: 2) menyatakan belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang saling berkaitan dan berkelanjutan sepanjang hidup yang diakibatkan oleh berbagai unsur seperti minat, motivasi, sikap, dan emosi. Belajar tidak hanya mempelajari suatu ilmu saja, tetapi juga bagaimana ilmu tersebut dapat diterima dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat saya simpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan yang disengaja oleh seseorang untuk

mendapatkan informasi dan pengalaman baru dengan tujuan meningkatkan diri menjadi pribadi yang lebih baik secara kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), maupun psikomotorik (keterampilan). Belajar bukan hanya tentang menulis, membaca, dan menghafal tetapi juga menemukan pengetahuan baru, pengalaman baru, keterampilan baru, dan kemampuan baru lainnya. Belajar akan menjadikan sebuah individu menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya.

b. Teori Belajar

Teori belajar adalah elemen penting untuk proses kegiatan pembelajaran. Karena teori belajar merupakan tata cara melaksanakan kegiatan pembelajaran yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Peneliti akan menggunakan teori belajar behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme, sebagai berikut.

1) Teori Belajar Behaviorisme

Teori belajar behaviorisme meyakini bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang baru pada diri peserta didik yang dipengaruhi oleh peristiwa yang terjadi di lingkungannya. Menurut Nurhayani (2022: 139) teori belajar behaviorisme adalah perubahan perilaku yang muncul pada peserta didik akibat hubungan timbal balik dengan pendidik maupun lingkungannya. Teori belajar behaviorisme menekankan bahwa perubahan tingkah laku terjadi setelah adanya interaksi antara stimulus dan juga respon yang dilakukan pendidik dengan peserta didik.

2) Teori Belajar Kognitivisme

Teori belajar kognitivisme memandang bahwa belajar adalah menghubungkan, menafsirkan, dan memecahkan masalah sehingga peserta didik mendapatkan pengetahuan setelahnya. Teori belajar kognitivisme lebih mengutamakan proses belajar dibanding dengan hasil belajar. Menurut teori Jean Piaget dalam Thahir (2018: 114) teori

belajar kognitif menjelaskan bahwa kecerdasan peserta didik berubah sejalan dengan perkembangan dan pertumbuhan anak. Menurut Jean Piaget tahap perkembangan kognitif manusia dibagi menjadi beberapa fase mulai dari usia 0 sampai usia dimana ia tak mengalami perubahan atau perkembangan lagi. Tahapan-tahapan tersebut berupa tahap *sensory motoric* (0-2 tahun), pra-operasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun), dan operasional formal (11-15) tahun. Berdasarkan tahapan perkembangan kognitif menurut Jean Piaget, Peneliti memilih peserta didik kelas I sebagai subjek pada penelitian ini karena peserta didik kelas I merupakan seorang anak yang baru memasuki masa peralihan pertumbuhan sehingga belum bisa memahami dan menguasai materi pelajaran di sekolah dasar dengan baik.

3) Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme adalah pembelajaran yang mengaitkan kegiatan pembelajaran dengan pengalaman. Menurut Jean Piaget dalam Sugrah (2020: 125) teori belajar konstruktivisme menekankan pada proses adaptasi peserta didik untuk mengetahui dan memperoleh pengetahuan dengan pengalaman. Pendidik sebagai fasilitator membantu peserta didik untuk menemukan sendiri pengetahuan dan kompetensi baru dengan menerapkan pengalaman realita. Hal ini sejalan dengan pendapat Djalal (2017: 31) bahwa konstruktivisme merupakan teori belajar yang berpusat pada peserta didik (*student center*), di mana peserta didik membangun sendiri pengetahuan dan realitas melalui pengalaman dan interaksi sosial.

Berdasarkan teori-teori belajar di atas, dapat Peneliti simpulkan bahwa teori belajar yang sesuai dengan model kooperatif tipe *make a match cards* adalah teori belajar konstruktivisme. Sesuai dengan teori konstruktivisme,

Peneliti sebagai fasilitator yang akan membantu dan memfasilitasi peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih terfokus kepada peserta didik.

c. Faktor yang Memengaruhi Belajar

Faktor yang memengaruhi hasil belajar ini akan menjadi pilar pendukung ataupun menjadi tantangan yang akan memengaruhi hasil dan kualitas belajar peserta didik. Menurut Decenni (2024: 43) faktor yang memengaruhi belajar peserta didik meliputi lingkungan, motivasi, metode pengajaran, dan dukungan orang tua. Lebih lanjut, Samsudin (2020: 164-165) berpendapat faktor yang memengaruhi belajar dapat dibedakan menjadi tiga faktor, yaitu:

1) Faktor internal

Faktor internal atau endogen adalah faktor yang berkaitan langsung dengan diri peserta didik.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal atau eksogen adalah faktor yang tidak hanya berkaitan dengan diri peserta didik, melainkan adanya peran dari luar yang memengaruhi keberhasilan dan kegagalan dalam proses pembelajaran.

3) Faktor pendekatan belajar

Dasar dalam faktor pendekatan belajar adalah faktor eksternal, namun pendekatan belajar lebih menekankan pada aktivitas belajar dan keterlibatan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran baik secara fisik maupun psikis.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Faktor-faktor ini meliputi faktor internal (berasal dari dalam diri peserta didik), faktor eksternal (berasal dari lingkungan dan pihak luar), serta faktor pendekatan belajar yang berfokus pada keterlibatan peserta didik dalam proses

pembelajaran. Faktor-faktor ini dapat menjadi pendorong maupun tantangan dalam menentukan kualitas dan keberhasilan pembelajaran.

d. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan rangkaian interaksi yang diciptakan antara peserta didik dengan pendidik maupun lingkungannya. Menurut Gagne dalam Ramli & Damopolii (2024: 93) pembelajaran adalah serangkaian interaksi yang sengaja dilakukan, dengan tujuan membantu proses belajar peserta didik. Menurut Sita dkk., (2024: 16) pembelajaran adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja melibatkan dan memanfaatkan pengetahuan profesional pendidik untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pembelajaran sebagai sebuah usaha antara pendidik dengan peserta didik untuk saling berinteraksi dan berbagi informasi. Menurut Farida (2019: 4), pembelajaran adalah upaya interaksi antara pendidik dengan peserta didik, yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan berbagai media dan sumber belajar. Sedangkan menurut Nurlina, (2022: 6) pembelajaran merupakan interaksi yang dilakukan peserta didik, pendidik, dan sumber ataupun media belajar yang diperlukan untuk mencapai kompetensi melalui proses pembelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung.

Pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut Sabrina dkk., (2024: 1) pembelajaran merupakan upaya pendidik dalam memberikan pengetahuan, pemahaman, pembentukan perilaku, dan kepercayaan peserta didik. Menurut Nurlina (2022: 7) hakikat pembelajaran adalah kesadaran diri seorang pendidik untuk melakukan sebuah usaha mengajarkan peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang hendak dicapai.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat Peneliti simpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha interaksi yang secara sadar dilakukan oleh pendidik dengan peserta didik untuk menghasilkan individu yang baik dalam ilmu pengetahuan dan keterampilan. Proses pembelajaran berlangsung menggunakan sumber belajar yang telah dirancang sebelumnya guna mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

e. Komponen-komponen Pembelajaran

Komponen adalah salah satu dari suatu sistem pembelajaran yang memiliki peranan penting dalam berjalannya proses pembelajaran. Sebagai bagian dari sistem pembelajaran, komponen pembelajaran juga menentukan ketercapaian keberhasilan belajar dalam proses Pendidikan. Karna komponen-komponen tersebut saling bergantung dan berkaitan. Berikut ini komponen-komponen pembelajaran beserta penjelasannya:

1) Tujuan Pembelajaran

Menurut Latip (2021: 36) tujuan pembelajaran adalah komponen penting dalam sistem pembelajaran, karena sebagai suatu target yang akan dicapai dalam proses pembelajaran. Menurut Nur Nasution (2017: 188) tujuan pembelajaran sebagai gambaran bentuk tingkah laku peserta didik yang diharapkan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran berupa meningkatkan kecerdasan, ilmu pengetahuan, jati diri, akhlak, dan keterampilan lainnya untuk mampu hidup di Masyarakat.

2) Sumber Belajar

Sumber belajar adalah isi dari kurikulum yang dapat digunakan untuk membantu kelancaran proses belajar. Menurut Cahyadi (2019: 6) pada dasarnya sumber belajar adalah segala jenis benda, materi, fakta, konsep, manusia, dan perlengkapan lainnya yang sengaja dibuat atau dirancang untuk membantu proses belajar.

3) Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah suatu pendekatan utama yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan dan informasi yang mendukung proses pembelajaran.

4) Media Pembelajaran

Menurut Pagarra H & Syawaludin (2022: 5), media pembelajaran merupakan alat peraga untuk mendukung pendidik dalam menerapkan metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat berbentuk perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

5) Evaluasi Pembelajaran

Istilah evaluasi berasal dari Bahasa Inggris yaitu *evaluation* yang dalam bahasa Indonesia artinya penilaian. Menurut Adisel dkk., (2022:

6) evaluasi pembelajaran adalah alat indikator untuk menilai pencapaian dan proses pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa komponen pembelajaran merupakan bagian-bagian yang saling berkaitan dan membentuk sistem pembelajaran yang meliputi tujuan pembelajaran, sumber belajar, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Komponen-komponen tersebut memiliki peran penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan berkualitas.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan peserta didik setelah melalui kegiatan pembelajaran. Perubahan hasil belajar tersebut dapat berupa kognitif, afektif, dan psikomotorik. Magdalena dkk., (2020:53) menyatakan hasil belajar peserta didik di sekolah meliputi tiga ranah, yaitu kemampuan

kognitif, kemampuan afektif, dan kemampuan psikomotor. Ulumuddin dkk., (2019: 14), menyatakan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

Hasil belajar merujuk pada apa yang telah dipelajari dan dipahami oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Artama (2023: 18) menyatakan hasil belajar merupakan perubahan kemampuan dalam bentuk kognitif, afektif, dan psikomotor yang telah dipahami oleh peserta didik setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menurut Ropii & Fahrurrozi (2017: 5) hasil belajar adalah terjadinya perubahan persepsi dan tingkah pada peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Adanya perubahan tingkah laku peserta didik dapat dilihat dan diamati dalam bentuk perubahan pengetahuan sebagai hasil belajar dan interaksi peserta didik dengan lingkungannya. Hasil belajar merupakan pengetahuan dan kemampuan yang dikuasai peserta didik setelah mendapatkan pengalaman pembelajaran. Hasil belajar adalah salah satu indikator dari proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diperoleh melalui teknis tes maupun non tes.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat Peneliti simpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor) pada diri peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang telah diberikan oleh pendidik dengan baik. Ranah kognitif mencakup ilmu pengetahuan dan pengembangan. Ranah afektif mencakup perubahan perasaan berbentuk sikap, emosional, dan minat. Sedangkan ranah psikomotorik mencakup perubahan keterampilan fisik dan koordinasi reaksi peserta didik.

b. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar merupakan tujuan pembelajaran yang diharapkan akan dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Latip (2020: 8) indikator hasil belajar peserta didik mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotor.

Berikut ini uraian dari tiga ranah indikator hasil belajar:

- 1) Ranah kognitif, mencakup pengetahuan, pemahaman, mengaplikasikan, mengkaji, membuat, dan evaluasi.
- 2) Ranah efektif, mencakup penerimaan, memberi jawaban, dan menentukan nilai.
- 3) Ranah psikomotor, mencakup koordinasi jasmani, keterampilan motorik, kemampuan fisik, dan perilaku Gerakan

Adapun indikator hasil belajar menurut Rahman dkk., (2022: 11) yaitu:

- 1) Kemampuan Kognitif
 - a) C1 = Mengingat
 - b) C2 = Memahami
 - c) C3 = Menerapkan
 - d) C4 = Analisis
 - e) C5 = Evaluasi
 - f) C6 = Mencipta
- 2) Kemampuan Afektif
 - a) A1 = Menerima
 - b) A2 = Merespon
 - c) A3 = Menghargai
 - d) A4 = Mengorganisasikan
 - e) A5 = Karakteristik menurut nilai
- 3) Kemampuan Psikomotor
 - a) P1 = Meniru

- b) P2 = Manipulasi
- c) P3 = Presisi
- d) P4 = Artikulasi
- e) P5 = Naturalisasi

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Pada penelitian ini Peneliti akan berfokus dalam mengukur indikator hasil belajar ranah kognitif pada peserta didik. Indikator yang akan Peneliti gunakan berupa taksonomi kognitif tingkat C1-C4. Berdasarkan penelitian oleh Krathwohl (2002: 212-218) di mana pembelajaran tingkat dasar termasuk kelas I dapat difokuskan pada kegiatan mengingat informasi (C1), memahami konsep dasar (C2), menerapkan pengetahuan sederhana (C3), dan mulai mengembangkan kemampuan untuk menganalisis (C4).

c. Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat dikelompokkan ke dalam faktor internal (berasal dari dalam diri) dan faktor eksternal (berasal dari lingkungan sekitar). Menurut Herpratiwi (2016: 11) untuk mencapai tingkat keberhasilan belajar peserta didik, pendidik perlu memerhatikan beberapa faktor yang akan memengaruhi hasil belajar. Menurut Muliyah dkk., (2020: 4) faktor-faktor yang memengaruhi belajar terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup faktor fisiologis dan faktor psikologis, sedangkan faktor eksternal mencakup faktor lingkungan dan faktor instrumental. Berikut ini beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik:

1) Faktor Internal

a) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis merupakan kondisi kesehatan peserta didik. Contohnya peserta didik yang sedang sakit, hal tersebut dapat memengaruhi peserta didik dalam menerima materi pembelajaran sehingga hasil belajar tidak maksimal.

b) Faktor Psikologis

Faktor psikologis meliputi minat, bakat, motivasi, dan lain-lain dalam diri peserta didik. Kemampuan yang dimiliki setiap peserta didik pastilah berbeda-beda sehingga hal tersebut dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan mencakup lingkungan fisik dan lingkungan sosial peserta didik. Contohnya keadaan peserta didik di rumah, keadaan peserta didik di kelas, maupun lingkungan lain yang tidak nyaman untuk peserta didik belajar. Keadaan lingkungan yang membuat peserta didik tidak nyaman dalam belajar akan memengaruhi hasil belajarnya.

b) Faktor Instrumen

Faktor instrumen merupakan faktor yang dirancang dan digunakan sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan dari peserta didik. Contohnya kurikulum, fasilitas belajar, dan kemampuan pendidik.

Sejalan dengan pendapat diatas, menurut Ananda & Hayati (2020: 77) faktor yang memengaruhi keberhasilan peserta didik tidak terlepas dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor-faktor tersebut meliputi:

1) Faktor Internal

a) Kondisi biologis, meliputi kondisi Kesehatan fisik dan cacat tubuh.

- b) Kondisi psikologis, meliputi kemauan, minat, bakat, intelegensi, daya ingat.
- 2) Faktor Eksternal
- a) Kondisi keluarga
 - b) Kondisi sekolah
 - c) Kondisi Masyarakat
 - d) Faktor waktu

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik itu sendiri, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Faktor-faktor tersebut berada di sekitar peserta didik dan berpengaruh terhadap ketercapaian hasil belajar peserta didik.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh setiap peserta didik disetiap jenjang pendidikan di Indonesia. Di sekolah dasar, bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran yang memiliki peranan penting sebagai alat komunikasi dan membentuk karakter peserta didik menjadi pribadi yang lebih baik, sebab bahasa sebagai alat utama untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, dan nilai-nilai sosial.

Bahasa Indonesia tidak hanya sebagai alat berkomunikasi, namun juga sebagai simbol identitas nasional. Menurut All Habsy dkk., (2023: 212) bahasa Indonesia merupakan alat pemersatu bangsa yang berperan sebagai alat komunikasi dan interaksi antar budaya. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Krissandi dkk., (2018: 22) bahasa Indonesia merupakan

bahasa yang digunakan sebagai bahasa pengantar dalam kehidupan sosial di Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang mempelajari kemampuan berbahasa yang baik juga benar sesuai fungsi dan tujuannya. Menurut Sujana (2019: 6) pembelajaran bahasa Indonesia merupakan proses pembelajaran yang melibatkan strategi komunikasi yang efisien untuk peserta didik menggunakan bahasa Indonesia secara reflektif, kreatif, dan kritis. Menurut Saputra & Dalimunthe (2019: 6) pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk membentuk peserta didik yang dapat berkomunikasi secara efektif dalam kehidupan bermasyarakat, mampu menganalisis, dan mengaplikasikan bahasa secara kritis.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat saya simpulkan pembelajaran bahasa Indonesia merupakan upaya mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik secara menyeluruh dalam bentuk berbicara, menulis, mendengarkan, dan membaca dengan tujuan menciptakan peserta didik yang mampu menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan tepat dalam berbagai konteks.

b. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, karena mencakup aspek berbahasa dan sastra. Menurut Sujinah dkk., (2018: 7) pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk peserta didik mempunyai kemampuan komunikasi bahasa Indonesia yang baik serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap karya sastra Indonesia. Utami (2017: 32) juga menambahkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia mencakup pemahaman terhadap kaidah tata bahasa, ketepatan, dan penggunaan bahasa yang sesuai konteks. Menurut Wardana & Djamaluddin (2021: 13)

ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia mencakup penguasaan keterampilan berbahasa yang meliputi empat aspek utama yang saling berkaitan satu sama lain dengan komunikasi, baik lisan maupun tulisan. Berikut ini penjelasan mengenai keempat ruang lingkup keterampilan berbahasa:

1. Menyimak (Listening)

Menyimak merupakan keterampilan untuk memahami dan menangkap informasi baik segi makna kata, intonasi, dan nada bicara.

2. Berbicara (Speaking)

Berbicara merupakan keterampilan untuk mengungkapkan informasi, atau pendapat secara lisan dengan melibatkan penguasaan kalimat, tata bahasa, pelafalan, dan intonasi yang benar agar lawan bicara dapat menerima pesan yang disampaikan.

3. Membaca (Reading)

Membaca merupakan keterampilan untuk memahami dan menafsirkan suatu teks atau kalimat tertulis untuk memahami ide Peneliti, menganalisis isi teks, dan mendapatkan informasi secara tertulis. Keterampilan ini membutuhkan kemampuan untuk mengenali dan memahami kata, frasa, kalimat, dan makna dalam teks secara utuh.

4. Menulis (Writing)

Menulis merupakan keterampilan untuk mengungkapkan pikiran, ide, maupun informasi dalam bentuk tertulis. Keterampilan ini memerlukan penguasaan tata bahasa, struktur kalimat, kosa kata, dan mengorganisir serta menyajikan informasi dengan cara yang sistematis dan logis.

Pembelajaran bahasa Indonesia dilakukan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan tepat secara lisan maupun tertulis. Menurut Khair (2018: 7), pembelajaran bahasa Indonesia

bertujuan memberikan landasan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berbahasa secara komprehensif, memfasilitasi, mengenalkan, dan mengapresiasi sastra serta budaya Indonesia.

4. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang akan digunakan pendidik sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Menurut Usman dkk., (2019: 39) model pembelajaran merupakan susunan penyajian bahan ajar yang mencakup segala kebutuhan dan fasilitas yang akan digunakan pendidik sebelum dan sesudah melakukan kegiatan pembelajaran. Wahyuni (2024: 4) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah susunan konseptual yang menjelaskan prosedur pelaksanaan kegiatan belajar secara sistematis untuk mencapai kompetensi dan tujuan belajar.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang mencakup metode, strategi, serta teknik yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Salamun dkk., (2023: 2) model pembelajaran adalah kerangka yang dirancang sesuai konsep prosedur yang tersusun sistematis untuk mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik dalam mencapai kompetensi belajar, pedoman, dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah rangkaian prosedur dalam penyampaian materi dan kebutuhan kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan secara sistematis untuk peserta didik dapat mencapai tujuan belajar. Model

pembelajaran berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menarik.

b. Macam-macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran sebagai skema untuk menetapkan bagaimana pendidik akan melakukan aktivitas dan interaksi dengan peserta didik saat proses pembelajaran. Menurut Prihatmojo (2020: 25) model pembelajaran kurikulum merdeka terbagi menjadi lima, sebagai berikut.

1) Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Simammora (2024: 1) model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada kerja sama antara peserta didik untuk mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa variasi, meliputi *make a match*, *jigsaw*, *Number Head Together (NHT)*, *Think Pair Share (TPS)*, dan lainnya.

2) Model Pembelajaran *Inquiry*

Model pembelajaran *inquiry* atau biasa disebut model pembelajaran berbasis penelitian merupakan model pembelajaran yang menstimulus peserta didik untuk mengemukakan pertanyaan dan mendapatkan penemuannya sendiri.

3) Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* biasa disebut dengan model pembelajaran berbasis masalah, yang artinya proses pembelajaran menekankan kepada peserta didik dalam memecahkan masalah dalam konteks kehidupan sehari-hari.

4) Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery learning* atau pembelajaran penemuan adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami pengetahuan melalui pengalaman dan sumber belajar.

5) Model Pembelajaran *Direct Instruction*

Model pembelajaran *direct instruction* merupakan pembelajaran yang disusun secara sistematis dan bertahap dengan menekankan praktik yang diarahkan oleh pendidik.

Berdasarkan uraian model pembelajaran di atas, Peneliti memilih menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Model kooperatif tipe *make a match* dapat membantu dan meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas I dalam mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran berbentuk kelompok akan mendukung kegiatan pembelajaran peserta didik dalam meningkatkan pemahaman pengetahuan dan keterampilan mereka.

5. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif dalam bahasa Inggris yaitu *Cooperative Learning* yang artinya *Cooperative* (bekerja sama) dan *Learning* (belajar). Jadi, pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar bersama-sama. Pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran dengan membentuk kelompok belajar. Harefa dkk., (2024: 196) mengatakan pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengikutsertakan peserta didik ke dalam satu kelompok kecil untuk saling bekerja sama.

Model ini dilakukan secara berkelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hayati (2017: 14) menyatakan model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dilakukan dengan membentuk kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari dua sampai empat peserta didik setiap kelompoknya saat proses pembelajaran. Sejalan

dengan pendapat tersebut, Viorezza (2020: 15) berpendapat pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang di mana peserta didiknya melakukan kerja sama dalam kelompok kecil secara kolektif terdiri dari kelompok kecil dua sampai lima peserta didik dari berbagai kemampuan akademik, jenis kelamin, latar belakang, suku, dan budaya untuk saling memberikan dukungan dan bantuan dalam mempelajari materi pembelajaran di kelas.

Model ini menekankan pada kerja sama antar peserta didik dalam belajar. Simammora (2024: 5) menyatakan pembelajaran kooperatif merupakan proses belajar yang dikerjakan secara bersama-sama dengan saling memberikan bantuan satu sama lainnya dalam satu tim untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Pembelajaran kooperatif tidak hanya pembelajaran dalam kelompok biasa, melainkan pembelajaran yang akan menciptakan interaksi dan dorongan antar peserta didik satu dengan lainnya sehingga terbentuknya kolaborasi yang baik.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat Peneliti simpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan kerja sama dalam kelompok heterogen untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif akan membantu peserta didik untuk saling tolong menolong, berbagi pendapat, dan mengevaluasi sesuai pengetahuan dan pemahaman yang dikuasai oleh masing-masing peserta didik. Sehingga model pembelajaran kooperatif dapat mendorong peserta didik dalam meningkatkan pemahaman, pengetahuan, dan perilaku yang baik untuk beradaptasi di masyarakat.

b. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif memiliki tujuan untuk memaksimalkan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Vioreza dkk., (2020: 17) model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran kelompok untuk menerima dan membagikan ilmu pengetahuan guna mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Simammora (2024: 6) tujuan dari model pembelajaran kooperatif yaitu menciptakan pemahaman akademik dan perilaku baik di antara peserta didik. Sedangkan, menurut Sulistio & Haryanti (2022: 5) tujuan pembelajaran kooperatif yaitu membangun sosialisasi antar para peserta didik demi terciptanya individu yang bertanggung jawab. Berikut ini penjelasan mengenai tujuan dari model pembelajaran kooperatif, yaitu:

1) Mencapai Hasil Belajar Akademik

Pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* menekankan pada pembelajaran secara kelompok di mana setiap peserta didik akan saling membantu menjadi tutor bagi satu dengan yang lainnya. Kegiatan ini lah, peserta didik akan mendapatkan pemahaman lebih mengenai materi pembelajaran yang belum dikuasainya, peserta didik akan saling bertukar pikiran dan ide sehingga terciptanya hasil belajar yang maksimal.

2) Penerimaan terhadap Keberagaman Individu

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling bekerja sama dengan satu sama lain dari latar belakang dan kondisi yang berbeda-beda.

3) Mengembangkan Keterampilan Sosial

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif akan memberikan kesempatan peserta didik untuk mengasah keterampilan dalam berkolaborasi dan bekerja sama dengan peserta didik lainnya.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari model pembelajaran kooperatif adalah untuk meningkatkan hasil belajar akademik, toleransi, menerima perbedaan, dan mampu bersosialisasi dengan kehidupan di sekitar sehingga peserta didik dapat menjadi warga negara yang mampu beradaptasi dan memberikan kontribusi di masyarakat. Model pembelajaran kooperatif tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan materi belajar peserta didik, tetapi juga pemahaman untuk saling kerja sama dalam mempelajari materi pelajaran.

c. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Setiap model pembelajaran memiliki strateginya masing-masing yang membedakan model pembelajaran satu dengan model pembelajaran lainnya. Perbedaan dari setiap model tersebut dapat dilihat dari proses melaksanakan pembelajaran. Ciri khas dari model pembelajaran kooperatif adalah adanya komponen untuk saling bekerja sama dalam memahami materi pembelajaran. Berikut ini karakteristik model pembelajaran kooperatif menurut Agus Purnomo (2022: 43), yaitu:

1) Pembelajaran Secara Tim

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok atau tim. Adanya pembentukan tim ini bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2) Didasarkan pada Manajemen Kooperatif

Pembelajaran kooperatif dirancang dengan maksimal menggunakan kelompok belajar agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat berlangsung efektif.

3) Kemauan Untuk Bekerja Sama

Keberhasilan dari pembelajaran model kooperatif bergantung dengan kinerja kelompok, karena itu pembelajaran kooperatif menekankan kebersamaan untuk saling bekerja sama satu sama lain.

4) Keterampilan Bekerja Sama

Keterampilan bekerja sama dapat dilihat dari aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran secara berkelompok. Sehingga diperlukannya dorongan untuk peserta didik untuk saling berinteraksi dengan peserta didik lainnya.

Sedangkan menurut Usman dkk., (2019: 40) karakteristik model pembelajaran kooperatif meliputi:

- 1) Perumusan tujuan belajar peserta didik yang logis, tujuan yang dimaksud berupa perencanaan yang akan dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Penerimaan komprehensif oleh peserta didik mengenai tujuan pembelajaran. Setiap peserta didik di dalam kelompok bersedia untuk bekerja sama dalam menelaah materi pembelajaran.
- 3) Perasaan positif untuk bergantung, artinya peserta didik saling membantu satu sama lain secara positif dalam mengerjakan tugas.
- 4) Interaksi yang bebas, artinya peserta didik dapat saling mengeluarkan dan menerima pendapat, saran, dan ide dari peserta didik lain.
- 5) Menciptakan rasa tanggung jawab pada diri peserta didik untuk bertanggung jawab kepada diri sendiri, teman, dan kelompok.
- 6) Pembelajaran berbentuk kelompok kecil yang akan menumbuhkan jiwa, sikap, akhlak mulu, dan perilaku peserta didik.
- 7) Keterampilan dan tingkah laku sosial peserta didik yang positif.
- 8) Tindak lanjut, artinya pendidik memberikan dukungan kepada peserta didik untuk menghasilkan ide dan saran.
- 9) Kepuasan dalam proses pembelajaran.

Dari pendapat ahli di atas, dapat diketahui bahwa karakteristik dari model pembelajaran kooperatif adalah proses pembelajaran dilakukan dengan bentuk kerja sama antar kelompok untuk mengemukakan pendapat, ide,

dan saran dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik. Pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif dapat menciptakan kondisi dan suasana belajar yang menyenangkan.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif

Penggunaan model pembelajaran kooperatif dalam kegiatan pembelajaran di kelas memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Adapun kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran menurut Agus Purnomo (2022: 53). Berikut ini kelebihan dari penerapan model pembelajaran kooperatif:

- 1) Para peserta didik akan saling bergantung secara positif di kelas.
- 2) Adanya penerimaan antara peserta didik dalam menanggapi gagasan atau ide orang lain.
- 3) Peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran di kelas.
- 4) Suasana belajar menjadi lebih akrab.
- 5) Terjalannya hubungan yang baik antara peserta didik dengan peserta didik lainnya maupun dengan pendidik.
- 6) Peserta didik dapat mengekspresikan pemahaman dan keterampilan yang dimilikinya.

Adapun kekurangan dari penerapan model pembelajaran kooperatif menurut Agus Purnomo (2022: 54) yaitu:

- 1) Pembelajaran harus disusun secara matang dan memerlukan banyak tenaga.
- 2) Dibutuhkannya fasilitas dan biaya untuk mendanai proses pembelajaran.
- 3) Adanya gangguan selama proses diskusi yang meluas hingga tidak sesuai topik permasalahan.
- 4) Adanya perilaku dan sifat mendominasi dari salah satu peserta didik dalam kelompok.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran berpusat kepada peserta didik (*student center*), sehingga peserta didik dapat bebas untuk saling membantu memahami materi pembelajaran. Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran kooperatif adalah diperlukannya persiapan dan tenaga yang *ekstra* dalam mengimplementasikan model tersebut di dalam kelas. Sehingga untuk mengatasi kekurangan tersebut diperlukannya persiapan yang matang sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, menyesuaikan materi dengan kemampuan peserta didik, dan mengelompokkan peserta didik berdasarkan tingkat pemahaman mereka.

6. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match Cards*

a. Pengertian Tipe *Make a Match Cards*

Tipe *make a match* adalah salah satu variasi atau tipe dari model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran tipe *make a match* ini dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994 untuk pertama kalinya. *Make a match* yang dalam Bahasa Indonesia artinya membuat pasangan. Raharjo & Kristin (2019: 169) menyatakan model pembelajaran tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang di mana peserta didik belajar dengan teknik memasangkan dan memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk saling bekerja sama satu sama lainnya.

Tipe *make a match* merupakan tipe pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan. Menurut Fadly (2022: 174), model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran kooperatif yang menekankan kebersamaan dalam menyelesaikan tujuan pembelajaran dengan mengutamakan kerja sama dan ketepatan diantara peserta didik. Selain dibutuhkan model

pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran, juga diperlukannya media pembelajaran yang tepat yang akan mendukung keberhasilan dalam menerapkan model pembelajaran.

Adanya perpaduan model dan media pendukung yang tepat, peserta didik akan terdorong untuk belajar dan hasil belajar peserta didik akan meningkat. Media *cards* atau kartu sangat cocok dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, karna *make a match* adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk mencari kartu soal dan jawaban. Menurut Sulistio & Haryanti (2022: 56), model pembelajaran *make a match cards* adalah suatu model pembelajaran di mana pendidik menyiapkan kartu yang berisi pertanyaan atau masalah dan menyiapkan kartu berisi jawaban sehingga peserta didik akan mencari pasangan kartunya.

Model kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar, memberikan kesempatan untuk saling berinteraksi dan berkontribusi dalam memahami dan menguasai materi yang dijelaskan. Simammora (2024: 17) menyatakan *make a match cards* merupakan model pembelajaran yang akan meningkatkan keaktifan, kreativitas, efektif, dan tidak membosankan untuk diterapkan. Menurut Utaminingsih dkk., (2023: 46) model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* akan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan karna berbantuan permainan kartu berpasangan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* ini bertujuan menumbuhkan sifat saling menghargai, tanggung jawab, dan meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dalam memecahkan masalah. Tipe *make a match cards* juga dapat memberikan kebebasan kepada

peserta didik untuk mengutarakan pendapat dan mengajarkan peserta didik untuk menerima perbedaan pendapat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat Peneliti simpulkan bahwa tipe *make a match cards* adalah model pembelajaran di mana pendidik menyiapkan kartu berisi pertanyaan dan jawaban sebagai bantuan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* akan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik untuk bergerak aktif dalam pengetahuan dan keterampilan untuk menemukan jawaban yang tepat.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match Cards*

Make a match cards sebagai salah satu variasi dari model pembelajaran kooperatif memiliki prosedur pembelajaran yang berbeda dengan media lainnya. Prinsip dasar pada pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* yaitu membentuk peserta didik kedalam kelompok kecil dan bekerja sama untuk mencari kartu pasangan yang tepat. Agung, (2020 : 35) menyatakan langkah-langkah dari model pembelajaran *make a match cards* sebagai berikut.

- 1) Pendidik membagikan selembar kartu yang berisi suatu materi kepada setiap peserta didik.
- 2) Pendidik meminta kepada peserta didik untuk mencari pasangan yang sesuai dengan masalah yang ada pada kartu yang dimiliki.
- 3) Peserta didik akan berkelompok sesuai dengan permasalahan yang diterima.
- 4) Peserta didik menempelkan kartu yang dikumpulkan sesuai urutan bahasa ke papan tulis.

- 5) Peserta didik mempresentasikan materi yang ada pada kartu yang diterimanya dan mengecek kesesuaian kartu.
- 6) Peserta didik yang salah dalam mencari teman pasangan akan diberi hukuman berupa mencari kembali pasangan kartu yang sesuai.
- 7) Pendidik memberikan penjelasan dari permainan tersebut.

Adapun menurut Utaminingsih dkk., (2023: 48) langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* sebagai berikut.

- 1) Pendidik menyiapkan kartu soal untuk membantu kegiatan pembelajaran
- 2) Pendidik menyampaikan materi dan tugas kepada peserta didik.
- 3) Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok, contohnya kelompok A dan Kelompok B.
- 4) Pendidik membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- 5) Pendidik menyampaikan sistem dan waktu permainan untuk mencocokkan atau menemukan jawaban dari kartu yang dimilikinya.
- 6) Pendidik memberikan instruksi untuk anggota kelompok A mencari pasangan dengan kelompok B dan melaporkannya ke pendidik untuk dicatat.
- 7) Pendidik memilih satu pasangan untuk melakukan presentasi.
- 8) Pendidik memberikan konfirmasi mengenai kebenaran dari pasangan kartu tersebut.
- 9) Pendidik memilih peserta didik selanjutnya untuk melakukan presentasi di depan. Begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Selain langkah-langkah menurut para ahli di atas, berikut ini menurut menurut Simammora (2024: 53) langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* sebagai berikut.

Tabel 2. Langkah Model Pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

Sintak	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta didik
Sintak 1: Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik (<i>Present goals and sets</i>)	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan menyiapkan kartu pertanyaan jawaban.	Bersiap mengikuti kegiatan pembelajaran.
Sintak 2: Menyajikan informasi (<i>Present information</i>)	Menjelaskan informasi mengenai materi pembelajaran yang akan dipelajari dan aturan permainan <i>make a match</i> .	Mencermati penjelasan pendidik dengan saksama.
Sintak 3: Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok (<i>Organize studies into learning teams</i>)	Membagikan kartu (berisi pertanyaan atau jawaban) kepada peserta didik secara acak dan menjelaskan cara mencari pasangan.	Menerima kartu dan berinteraksi dengan teman untuk mencari pasangan kartu yang sesuai
Sintak 4: Membantu kelompok untuk bekerja sama dan belajar (<i>Assist team work and studeny</i>)	Memantau aktivitas peserta didik dalam mencari pasangan serta memberikan bimbingan jika ada yang kebingungan.	Berdiskusi dengan pasangan jika sudah ditemukan dan membantu teman lain jika sudah selesai lebih awal.
Sintak 5: Evaluasi (<i>Test on the materials</i>)	Meminta beberapa pasangan mempresentasikan hasilnya	Menyampaikan hasil diskusi kepada teman sekelas dan mengikuti tanya jawab yang diberikan sebagai bagian dari evaluasi.
Sintak 6: Memberikan Pengakuan (<i>Provide recognition</i>)	Memberikan reward sebagai penghargaan bisa seperti pujian, nilai tambahan, dan lain-lain.	Menerima umpan balik dan penghargaan serta semangat belajar untuk terus aktif dan bekerja sama

Sumber: Simammora (2024: 53)

Dari langkah-langkah pembelajaran di atas, Peneliti memilih untuk menggunakan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif *tipe make a match cards* menurut Simammora (2024: 53) untuk melaksanakan penelitian. Kegiatan pembelajaran tersebut dirancang sistematis untuk melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar aktif melalui pencocokan pasangan kartu yang berkaitan dengan materi pelajaran.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Tipe *Make a Match Cards*

Adapun kelebihan dari model pembelajaran tipe *make a match cards* menurut Huda dkk., (2021: 115) adalah:

- 1) Peserta didik tidak akan bosan dalam mengikuti pembelajaran karena disertai permainan.
- 2) Mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- 3) Memadukan proses belajar sambil bermain dengan kartu yang akan meningkatkan aktivitas peserta didik.
- 4) Penggunaan model pembelajaran lebih efisien dan praktis.

Kelebihan dari model pembelajaran tipe *make a match cards* menurut Wahyuni (2024: 223) sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik
- 2) Meningkatkan hasil belajar
- 3) Menghindari peserta didik dari rasa kejenuhan saat belajar
- 4) Meningkatkan kerja sama antar peserta didik

Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran tipe *make a match cards* menurut Huda dkk., (2021: 118) adalah:

- 1) Membutuhkan waktu yang lebih lama.
- 2) Kelas menjadi tidak kondusif jika pendidik tidak mempersiapkan secara matang.
- 3) Peserta didik sulit dikondisikan.
- 4) Adanya peserta didik yang kurang memahami pembelajaran karena hanya menganggap bermain.
- 5) Membutuhkan biaya dan tenaga untuk membuat kartu soal dan jawaban.
- 6) Dibutuhkannya kreativitas pendidik dalam mendesain atau membuat kartu pertanyaan dan jawaban.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tipe *make a match cards* memiliki kelebihan untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Penggunaan media kartu berpasangan akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling bekerja sama memahami materi pembelajaran yang diberikan. Sedangkan, kekurangan dari model pembelajaran tipe *make a match cards* adalah ketidaksiapan pendidik dalam mempersiapkan rencana permainan kartu berpasangan akan membuat peserta didik kebingungan dan memakan waktu yang lebih lama. Sehingga, untuk mengatasi kekurangan tersebut dibutuhkannya persiapan yang matang, petunjuk dan aturan yang jelas terkait kegiatan pembelajaran, juga melakukan latihan simulasi kecil untuk mengurangi kebingungan peserta didik.

B. Penelitian yang Relevan

Kajian teori dalam penelitian memerlukan penelitian relevan yang akan mendukung kajian teoretis yang dikemukakan oleh Peneliti. Penelitian relevan ini dapat menjadi acuan untuk membandingkan ataupun mencari perbedaan antara penelitian orang lain dengan penelitian yang akan diteliti oleh Peneliti. Berikut ini penelitian terdahulu yang akan dijadikan acuan dan pembanding oleh Peneliti, yaitu:

1. Yuliana Luthfi & Murtiyasa. (2024). Kesamaan dari penelitian ini yaitu menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam proses pembelajaran. Terdapat perbedaan berupa mata pelajaran matematika, mengukur kemampuan pemecahan masalah, subjek penelitian seluruh peserta didik SD negeri Dukuhan Kerten, tempat penelitian SD Negeri Dukuhan Kerten, dan waktu melakukan penelitian 2024. Hasil penelitian ini menunjukkan kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *make a match* dengan metode diskusi kelompok mempunyai perbedaan kemampuan

pemecahan masalah yang cukup besar dengan hasil rata-rata sebesar 42,80 dan kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional mempunyai rata-rata hasil 27,08. Model pembelajaran *make a match* dengan metode diskusi kelompok lebih efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik.

2. Permata Rahmadhani. (2024). Kesamaan dari penelitian ini yaitu menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flascards* pada peserta didik kelas I sekolah dasar. Terdapat perbedaan berupa meningkatkan kreativitas peserta didik, metode penelitian studi pustaka, dan waktu melakukan penelitian tahun 2024. Hasil dari penelitian ini menunjukkan penggunaan model pembelajaran kooperatif di nilai efektif dalam pembelajaran di kelas I SD. Efektivitas, kelebihan dan kelemahan model pembelajaran yang dihasilkan cukup efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dari sisi keaktifan peserta didik. Model pembelajaran ini juga cukup efektif dan signifikan dalam meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran.
3. Kencono (2023). Kesamaan dari penelitian ini yaitu menerapkan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas I sekolah dasar. Terdapat perbedaan berupa meningkatkan minat dan belajar, mata pelajaran matematika, tempat penelitian SD Negeri Bergas Kidul 03, dan waktu melakukan penelitian tahun 2023. Hasil dari penelitian ini menunjukkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya presentase minat belajar tinggi 57% dan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 81,5%.
4. Rachman. (2023). Kesamaan dari penelitian ini yaitu menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran bahasa

Indonesia kalimat ungkapan di kelas I sekolah dasar. Terdapat perbedaan berupa tidak mengukur hasil belajar dan tempat penelitian SDN Cangkringmalang. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya motivasi belajar peserta didik dengan kategori N-Gain tinggi 97% setelah diberikan pembelajaran dengan model tersebut.

5. Ningrum. (2022). Kesamaan dari penelitian ini yaitu menerapkan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Terdapat perbedaan berupa mata pelajaran, kelas, populasi, waktu, dan lokasi penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh metode *make a match* berbantuan flashcards hasil belajar SDN 03 Madiun Lor melalui analisis uji-t diperoleh: $t\text{-hitung} = 2,975 > T\text{tabel} = 2,000$.
6. Tamelab. (2021). Kesamaan dari penelitian ini yaitu menerapkan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Terdapat perbedaan berupa mata pelajaran, kelas, populasi, waktu, dan lokasi penelitian. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *make a match* bermediakan kartu bergambar dalam meningkatkan hasil belajar IPA kelas V di SD. Hal ini dapat dibuktikan pada siklus I, data hasil belajar peserta didik secara klasikal mencapai 60,81% pada kategori hasil belajar tinggi. Terdapat beberapa peserta didik yang masih berada pada kategori hasil belajar cukup. Pada siklus II, hasil belajar peserta didik secara klasikal mencapai 73,12 % pada kategori hasil belajar tinggi. Selain itu, seluruh peserta didik sudah berada pada kategori hasil belajar tinggi atau sangat tinggi. Ini berarti bahwa peningkatan minat belajar peserta didik mencapai 12,31 %.

7. Kurniasari. (2019). Kesamaan dari penelitian ini yaitu menerapkan model *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Terdapat perbedaan berupa mata pelajaran matematika, subjek penelitian peserta didik kelas III sekolah dasar, tempat penelitian SD Negeri 1 Jipang, dan waktu melakukan penelitian 2019. Hasil dari penelitian ini menunjukkan pembelajaran dengan menggunakan model *Make a Match* berbantuan media konkret dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri 1 Jipang dengan nilai rata-rata ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal mengalami peningkatan sebesar 89,39% pada mata pelajaran Matematika, dengan rincian pra siklus ketuntasan 42,86% dari 8 peserta didik yang mencapai keberhasilan dengan rata-rata 57,7, siklus I menjadi 73,43% dari 19 peserta didik yang mencapai keberhasilan dengan rata-rata 70,42 dan menjadi 89,39% pada siklus II dari 21 peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata 80,64.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan dasar pemikiran ataupun kesimpulan yang disusun berdasarkan fakta-fakta, observasi, dan kajian kepustakaan. Menurut Sugiyono (2019: 95) kerangka pikir yang benar akan menjelaskan secara teoritis hubungan antara variabel terikat dan variabel bebas yang ada pada penelitian. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu model pembelajaran tipe *make a match cards*, sedangkan variabel terikat yaitu hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik. Permasalahan pada penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik, kurangnya inovasi dalam penggunaan model serta media belajar yang akan meningkatkan pemahaman, dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menarik dan dapat mudah dipahami oleh peserta didik membutuhkan inovasi dalam penggunaan model serta media pembelajaran yang sesuai agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, Peneliti melakukan penelitian eksperimen pada kelas I dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards*. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* adalah model pembelajaran yang menekankan kolaborasi dan kerja sama kelompok yang baik untuk menemukan atau memecahkan masalah yang dihadapinya. Pada penelitian ini Peneliti membandingkan hasil belajar peserta didik kelas I dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards*. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada kerangka pikir berikut ini.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X = Variabel Bebas

Y = Variabel Terikat

➔ = Pengaruh

Berdasarkan gambar kerangka pikir di atas, dapat disimpulkan bahwa variabel x “model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards*” dapat memberikan pengaruh terhadap variabel y “hasil belajar”.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan penelitian di atas, dapat Peneliti simpulkan bahwa hipotesis penelitian merupakan dugaan atau jawaban yang sifatnya masih sementara diajukan oleh Peneliti untuk memecahkan masalah dan diperlukannya uji empiris berdasarkan fakta dan lapangan. Berdasarkan kajian Pustaka, penelitian yang relevan, dan kerangka pikir, maka Peneliti menetapkan hipotesis yaitu:

- Ha = Terdapat pengaruh yang positif pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas I sekolah dasar.
- Ho = Tidak terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas I sekolah dasar.
- Ha = Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar yang menggunakan model kooperatif tipe *make a match cards* dan model kooperatif tipe *role playing*.
- Ho = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar yang menggunakan model kooperatif tipe *make a match cards* dan model kooperatif tipe *role playing*.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Nurlan (2019: 15) menyatakan penelitian kuantitatif merupakan pendekatan yang memandang tingkah laku seseorang dapat dilihat dari kehidupan sosial, objektif, dan dapat diukur. penelitian kuantitatif dengan instrument yang valid, *reliability*, dan analisis statistik yang sesuai serta tepat akan menghasilkan penelitian yang akan dicapai dan tidak menyimpang dari keadaan atau kondisi yang sesungguhnya. Hal ini juga didukung dengan permasalahan, identifikasi masalah, pembatasan, dan perumusan masalah yang tepat, serta populasi dan sampel yang mendukung.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen berupa *quasi experiment* (eksperimen semu), di mana penelitian ini digunakan untuk mencari pengaruh dengan perlakuan tertentu. Menurut Sugiyono (2019: 77) penelitian *quasi experiment* adalah penelitian yang dilakukan dengan melakukan percobaan terhadap kelas eksperimen dengan perlakuan tertentu dan dapat dikontrol. Pada penelitian ini kelas eksperimen dan kelas kontrol akan melaksanakan *pretest and posttest*. *Pretest* merupakan tes tahap awal yang dilakukan sebelum melakukan eksperimen untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Sedangkan, *posttest* merupakan tes akhir dari eksperimen untuk mengetahui perubahan pemahaman dari peserta didik.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rencana dalam mengumpulkan dan menganalisis data untuk melaksanakan penelitian sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan. Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian *pretest and posttest control group design* dengan menggunakan dua kelas objek penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas yang mendapatkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards*, sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang tidak menerima penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards*, namun menggunakan model pembelajaran lainnya. Kelas yang akan menjadi kelas eksperimen adalah kelas IA dan kelas kontrol adalah IB. Berikut ini desain penelitian *pretest and posttest control group design*.

O ₁	X ₁	O ₂

O ₃	X ₂	O ₄

Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

- O₁ = *pretest* kelompok yang diberikan perlakuan (eksperimen)
- O₂ = *posttest* kelompok yang diberikan perlakuan (eksperimen)
- O₃ = *pretest* kelompok yang tidak diberikan perlakuan (kontrol)
- O₄ = *posttest* kelompok yang tidak diberikan perlakuan (kontrol)
- X₁ = perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards*
- X₂ = perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*

Sumber: Sugiyono (2019)

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Merbau Mataram yang beralamatkan Desa Merbau Mataram, Kecamatan Merbau Mataram, Kabupaten Lampung Selatan, Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam ruang lingkup waktu sejak dikeluarkannya surat izin pendahuluan no 10284/UN26.13/PN.01.00/2024 dan melakukan penelitian pendahuluan pada tanggal 24 Oktober 2024 sampai dengan selesainya penelitian ini.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 66 peserta didik kelas I SD Negeri 1 Merbau Mataram.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah kegiatan yang dilakukan dalam melakukan penelitian. Berikut ini prosedur yang digunakan dalam penelitian

1. Perencanaan dan persiapan

- a) Melaksanakan penelitian pendahuluan ke SD Negeri 1 Merbau Mataram, seperti observasi dan studi dokumentasi untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas, jumlah peserta didik yang menjadi subjek penelitian, dan cara pendidik mengajar di kelas.
- b) Memilih kelompok subjek untuk dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- c) Membuat modul ajar untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- d) Menyiapkan media pembelajaran untuk mendukung pelaksanaan modul ajar yang telah direncanakan.
- e) Penyusunan instrument tes hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia.

2. Pengamatan dan pelaksanaan

- a) Memberikan satu kali *pretest* pada pertemuan pertama di kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki peserta didik.

- b) Melaksanakan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards*, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards*.
 - c) Memberikan satu kali *posttest* pada akhir pertemuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berbeda menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* dan tidak.
3. Penyusunan laporan penelitian
- a) Mengumpulkan data penelitian berupa hasil *pretest* dan *posttest*.
 - b) Mengolah dan menganalisis data untuk mencari perbedaan dari hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga dapat diketahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas I sekolah dasar.
 - c) Menyusun laporan dan menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2019: 126) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian menarik kesimpulan.

Populasi dari penelitian ini adalah peserta didik kelas I di SD Negeri 1 Merbau Mataram yang berjumlah 66 peserta didik dengan jumlah 33 peserta didik kelas IA dan 33 peserta didik kelas IB. Rincian populasi penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Data jumlah peserta didik kelas I SDN 1 Merbau Mataram.

No	Kelas	Jumlah Peserta didik
1	IA	33 orang
2	IB	33 orang
Jumlah		66 orang

Sumber: Dokumen pendidik kelas I SDN 1 Merbau Mataram tahun 2024/2025

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019: 127) menyatakan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik *non probability sampling* yaitu sampling jenuh dengan jenis teknik *purposive sampling* atau teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sugiyono (2019: 133) menyatakan sampel jenuh merupakan teknik penentuan sampel dengan mengambil seluruh anggota populasi.

Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IA yang berjumlah 33 peserta didik dan kelas IB yang berjumlah 33 peserta didik. Pertimbangan dipilihnya kedua kelas tersebut dikarenakan pada data presentasi nilai STS kelas IA dan IB memiliki presentasi tinggi dalam kriteria peserta didik yang belum tuntas. Kelas IA dijadikan sebagai kelas eksperimen sebab kelas ini memiliki presentase belum tuntas paling tinggi.

E. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019: 68) variabel merupakan segala sesuatu berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian menarik kesimpulan. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*).

1. Variabel Bebas (Independent)

Variabel bebas (X) adalah variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya maupun timbulnya variabel *dependent*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* (X). Variabel bebas (X) ini akan memengaruhi hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik.

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (X). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar bahasa Indonesia. Hasil belajar sebagai faktor yang akan diamati oleh Peneliti untuk menentukan adanya pengaruh dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards*.

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

a. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match Cards*

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* merupakan suatu model pembelajaran berkelompok yang menekankan kebersamaan dalam menyelesaikan tujuan pembelajaran dengan mengutamakan kerja sama dan ketepatan diantara peserta didik. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* akan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan karna berbantuan permainan kartu berpasangan.

b. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar adalah terjadinya perubahan persepsi dan tingkah laku setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar bahasa Indonesia merupakan hasil yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia melalui tes pada akhir pembelajaran.

2. Operasional Variabel

a. Definisi Operasional Variabel Bebas

Pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* merupakan suatu model yang menugaskan peserta didik untuk mencari pasangan kartu yang mereka dapatkan. Aktivitas peserta didik dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* menggunakan langkah-langkah berupa pendidik menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, menyajikan materi, pembagian kelompok dan kartu, mencermati isi kartu, menemukan kartu pasangan, dan peserta didik mempresentasikan isi dari kartu tersebut.

b. Definisi Operasional Variabel Terikat

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mereka menerima pengalaman belajarnya. Adapun pengukuran kemampuan hasil belajar peserta didik dilakukan dengan menggunakan teknik tes berupa 15 soal pilihan ganda (jamak) yang disesuaikan dengan indikator kognitif hasil belajar yaitu: C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (penerapan), dan C4 (analisis). Hasil belajar yang dicapai dapat dilihat dari nilai atau skor akhir yang didapat peserta didik setelah mengerjakan soal atau tes tersebut.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan komponen penting yang harus dilakukan oleh seorang Peneliti untuk mendapatkan informasi atau fakta yang memenuhi standar data secara objektif.

1. Tes

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes dengan memberikan *pretest* awal sebelum melaksanakan pembelajaran dan memberikan *posttest* pada akhir proses pembelajaran. Tes ini diberikan kepada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mendapatkan data dan mengetahui hasil belajar peserta didik berupa pengetahuan pada pembelajaran

bahasa Indonesia dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards*.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data kunjungan langsung pada tempat penelitian. Teknik ini digunakan Peneliti untuk mengetahui jumlah populasi, sampel, dan dijadikan untuk pengambilan data penelitian.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan dan mengukur data yang diamati. Instrumen penelitian yang digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini adalah instrumen tes.

1. Instrumen Tes

Instrumen tes digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar kognitif peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards*.

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Tes

Kompetensi Dasar	Indikator	Tingkat Kognitif	Nomor Soal
3.8 Merinci ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah.	3.8.1 Menyebutkan ungkapan terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian kepada orang lain.	C1	1, 2, 3
	3.8.2 Memberi contoh ungkapan terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, kepada orang lain.	C2	4,5, 6
	3.8.3 Menentukan ungkapan terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, kepada orang lain.	C2	7,8,9,
	3.8.4 Menyusun kalimat ungkapan terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, kepada orang lain.	C3	10,11,12
	3.8.5 Menganalisis perbedaan antara kalimat permintaan tolong dan perintah,	C4	13,14,15

Sumber: Pengembangan dari KD oleh Peneliti

Selanjutnya skor yang telah diperoleh akan ditransformasikan menjadi nilai skala (0-100) dengan rumus oleh Arinkunto (2018).

$$\text{Rumus perolehan nilai: } \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor total}} \times 100$$

2. Instrumen Observasi

Observasi merupakan salah satu jenis non tes. Observasi adalah pengamatan yang dilakukan Peneliti saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Model Kooperatif Tipe *Make a Match Cards* oleh Peserta Didik

No	Sintaks Model Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i>	Aspek yang Diamati	Teknik Penilaian
1	Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Peserta didik menunjukkan kesiapan mengikuti pembelajaran (fisik dan mental)	Rubrik
2	Menyajikan informasi	Peserta didik mencermati penjelasan pendidik tentang materi dan aturan <i>make a match</i>	Rubrik
3	Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok	Peserta didik menerima kartu dengan tertib dan mencari pasangan dengan berinteraksi	Rubrik
4	Membantu kelompok untuk bekerja sama dan belajar	Peserta didik berdiskusi dengan pasangan dan membantu kelompok lain jika selesai lebih dulu	Rubrik
5	Evaluasi	Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi dan menjawab pertanyaan	Rubrik
6	Memberikan Pengakuan	Peserta didik menerima penghargaan dari pendidik dan menunjukkan semangat untuk terus aktif	Rubrik

Sumber: Analisis peneliti merujuk pada teori Simammora (2024)

Tabel 6. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik

Aktivitas Peserta Didik	Skor	Keterangan
Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik (Kesiapan mengikuti pembelajaran, fokus, dan memperhatikan)	1	Peserta didik tidak menunjukkan kesiapan dan tampak tidak memperhatikan.
	2	Peserta didik tampak kurang siap, sesekali tidak fokus.
	3	Peserta didik cukup siap, sedikit terdistraksi tetapi masih fokus pada pembelajaran.
	4	Peserta didik sangat siap secara fisik dan mental, menunjukkan perhatian penuh sejak awal.
Menyajikan informasi (Memperhatikan saat	1	Sering tidak memperhatikan penjelasan pendidik.
	2	Mendengarkan tapi kurang aktif atau tampak tidak antusias.

Aktivitas Peserta Didik	Skor	Keterangan
pendidik menjelaskan dan berpartisipasi saat sesi tanya jawab)	3	Mendengarkan dengan baik, sesekali memberikan respons.
	4	Mendengarkan dengan saksama, memberi respons aktif, dan mencatat informasi penting.
Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok (Respons terhadap instruksi)	1	Tidak mengikuti instruksi meskipun telah diarahkan beberapa kali.
	2	Memerlukan beberapa kali arahan untuk mengikuti instruksi.
	3	Mengikuti instruksi dengan sedikit bimbingan.
	4	Segera mengikuti instruksi dengan tertib dan tanpa perlu diulang.
Membantu kelompok untuk bekerja sama dan belajar (Interaksi dan kerja sama dalam diskusi)	1	Tidak melakukan interaksi, menolak bekerja sama.
	2	Pasif, menunggu diajak atau kebingungan tanpa berinisiatif.
	3	Cukup aktif, sesekali kebingungan tapi tetap mencari pasangan.
	4	Aktif, sopan, dan efisien dalam mencari pasangan kartu.
Evaluasi (Kemampuan dan keaktifan komunikasi lisan)	1	Tidak mampu menyampaikan hasil atau menolak berbicara di depan kelas.
	2	Menyampaikan hasil dengan ragu-ragu dan tidak menjawab pertanyaan dengan baik.
	3	Menyampaikan hasil dengan cukup jelas, tetapi belum percaya diri sepenuhnya.
	4	Menyampaikan hasil dengan jelas, runtut, percaya diri, dan dapat menjawab pertanyaan.
Memberikan pengakuan (Respons terhadap reward atau semangat belajar setelah mendapat pengakuan)	1	Tidak menunjukkan perubahan perilaku atau semangat belajar setelah diberi pengakuan.
	2	Ada sedikit peningkatan semangat belajar, namun tidak konsisten.
	3	Tetap aktif namun belum menunjukkan peningkatan dalam belajar secara signifikan.
	4	Semangat belajar meningkat, inisiatif lebih tinggi untuk aktif dan berkontribusi dalam kelompok.

Sumber: Analisis peneliti merujuk pada teori Simammora (2024)

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Keterlaksanaan Model Kooperatif Tipe *Make a Match Cards* oleh Pendidik

No	Sintaks	Aspek yang Diamati	Teknik Penilaian
1	Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran dan menyiapkan kartu pertanyaan dan jawaban	Rubrik
2	Menyajikan informasi	Pendidik menjelaskan informasi mengenai materi pembelajaran yang akan dipelajari dan menjelaskan aturan permainan <i>make a match</i> .	Rubrik
3	Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok	Pendidik membagikan kartu (berisi pertanyaan atau jawaban) kepada peserta didik secara acak dan menjelaskan cara mencari pasangan	Rubrik

No	Sintaks	Aspek yang Diamati	Teknik Penilaian
4	Membantu kelompok untuk bekerja sama dan belajar	Pendidik memantau aktivitas peserta didik dalam mencari pasangan dan memberikan bimbingan jika ada yang kebingungan	Rubrik
5	Evaluasi	Pendidik meminta beberapa pasangan mempresentasikan hasilnya	Rubrik
6	Memberikan Pengakuan	Pendidik memberikan reward sebagai penghargaan bisa seperti pujian, nilai tambahan, dan lain-lain.	Rubrik

Sumber: Analisis peneliti merujuk pada teori Simammora (2024)

Tabel 8. Rubrik Penilaian Keterlaksanaan Model Kooperatif Tipe *Make a Match Cardss* oleh Pendidik

Aktivitas Pendidik	Skor	Keterangan
Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik (Menjelaskan tujuan pembelajaran dan menyiapkan kartu pertanyaan dan jawaban)	1	Tidak menyampaikan tujuan, kartu tidak disiapkan
	2	Tujuan kurang jelas, kartu terbatas atau tidak rapi
	3	Tujuan disampaikan, kartu disiapkan namun kurang lengkap
	4	Tujuan disampaikan jelas, kartu lengkap, rapi, dan siap digunakan
Menyajikan informasi (Menjelaskan materi dan aturan permainan <i>Make a Match</i>)	1	Penjelasan tidak jelas dan membingungkan
	2	Materi disampaikan terbatas, aturan kurang dipahami
	3	Materi dan aturan disampaikan cukup jelas
	4	Materi dan aturan disampaikan jelas, dan mudah dipahami peserta didik
Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok (Membagikan kartu acak dan menjelaskan cara mencari pasangan)	1	Tidak membagi kartu dengan baik, penjelasan tidak dilakukan
	2	Pembagian kartu kurang tepat, penjelasan kurang dipahami
	3	Kartu dibagikan acak, penjelasan cukup jelas
	4	Kartu dibagikan dengan adil, penjelasan cara mencari pasangan sangat jelas
Membantu kelompok untuk bekerja sama dan belajar (Memantau aktivitas dan membimbing peserta didik)	1	Tidak memantau dan tidak memberikan bimbingan
	2	Jarang memantau, hanya membimbing saat diminta
	3	Memantau dan membimbing sebagian peserta
	4	Aktif memantau, cepat merespon kebingungan peserta
Evaluasi (Meminta beberapa pasangan mempresentasikan hasil)	1	Tidak melakukan presentasi hasil
	2	Hanya satu-dua pasangan dipilih dan tidak diberi cukup waktu
	3	Memilih semua pasangan, namun waktu terbatas
	4	Memilih pasangan secara adil dan memberi waktu cukup untuk presentasi
Memberikan pengakuan (Memberikan reward seperti pujian, nilai, dll)	1	Tidak memberikan reward sama sekali
	2	Pemberian reward kurang tepat sasaran
	3	Pemberian reward dilakukan meskipun kurang konsisten
	4	Pemberian reward konsisten, sesuai capaian, dan memotivasi

Sumber: Analisis peneliti merujuk pada teori Simammora (2024)

Selanjutnya skor yang telah diperoleh akan ditransformasikan menjadi nilai skala (0-100) dengan rumus oleh Arikunto (2018).

Rumus perolehan nilai: $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor total}} \times 100$

I. Uji Prasyarat Instrumen Tes

1. Uji Validitas

Untuk memperoleh data yang valid, instrumen atau alat ukur untuk evaluasi haruslah valid atau sahih. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat dan memiliki dukungan besar terhadap skor total. Untuk mengetahui validas penelitian ini menggunakan rumus korelasi product moment sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien antara variabel X dan Y

N = Jumlah butir soal

X = Skor item

Y = Skor total

XY = Total perkalian skor X dan Y

X² = Total kuadrat skor variabel X

Y² = Total kuadrat skor variabel Y

Sumber: Muncarno (2017)

Kriteria pengujian tabel r untuk $\alpha = 0,05$ dengan keputusan: Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid.

Tabel 9. Kriteria Validitas

Nilai Validitas	Kategori
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Cukup
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2018)

Validasi Instrumen tes berupa soal dalam bentuk pilihan ganda berjumlah 20 butir soal yang diujikan kepada responden berjumlah 31 peserta didik. Setelah melakukan uji coba soal, selanjutnya menganalisis validitas butir soal menggunakan rumus *correlation* dengan bantuan *Microsoft Office Excel*.

Berdasarkan data perhitungan validitas instrumen hasil belajar dengan $N=31$ dan signifikansi 5%, maka r-tabel adalah 0,361. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel 7 berikut ini.

Tabel 10. Hasil Uji Validitas

No Soal	r-Hitung	r-Tabel	Validitas	Keterangan
1	0.572	0.361	Valid	Digunakan
2	0.603	0.361	Valid	Digunakan
3	0.654	0.361	Valid	Digunakan
4	0.312	0.361	Tidak Valid	Tidak Digunakan
5	0.528	0.361	Valid	Digunakan
6	0.796	0.361	Valid	Digunakan
7	0.422	0.361	Valid	Digunakan
8	0.751	0.361	Valid	Digunakan
9	0.416	0.361	Valid	Digunakan
10	0.455	0.361	Valid	Digunakan
11	0.532	0.361	Valid	Digunakan
12	0.421	0.361	Valid	Digunakan
13	0.589	0.361	Valid	Digunakan
14	0.486	0.361	Valid	Digunakan
15	0.325	0.361	Tidak Valid	Tidak Digunakan
16	0.252	0.361	Tidak Valid	Tidak Digunakan
17	0.246	0.361	Tidak Valid	Tidak Digunakan
18	0.484	0.361	Valid	Digunakan
19	0.312	0.361	Tidak Valid	Tidak Digunakan
20	0.467	0.361	Valid	Digunakan

Sumber: Pengolahan Data Uji Instrumen (2025)

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa 15 butir soal yang dinyatakan valid dan 5 butir soal yang tidak dinyatakan valid. Sehingga, soal yang dinyatakan valid dapat digunakan dalam *pretest* dan *posttest* sedangkan soal yang dinyatakan tidak valid tidak digunakan karena tidak memenuhi kriteria validitas. Sejalan dengan pernyataan tersebut, menurut Arikunto (2018) sebuah soal yang tidak memenuhi kriteria validitas sebaiknya tidak digunakan dalam pengukuran hasil belajar karena tidak dapat mengukur yang seharusnya diukur. Soal yang dinyatakan valid selanjutnya akan diuji reliabilitas, daya beda, dan kesukaran soal untuk memastikan kualitas dan efektivitas soal tersebut dalam mengukur hasil belajar peserta didik.

2. Uji Reliabilitas

Suatu instrumen dikatakan reliabilitas apabila pengukurannya konsisten, cermat, dan akurat. Tujuan dari uji reliabilitas adalah mengetahui konsistensi dari instrument sebagai alat ukur, sehingga hasil yang diukur dapat dipercaya. Penelitian ini akan menggunakan rumus uji reliabilitas *alpha Cronbach* sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{s_t^2 \sum pq}{s_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas

k = Banyaknya butir soal

p = Jumlah jawaban benar

q = Jumlah jawaban salah

$\sum pq$ = Jumlah hasil perkalian antara p dan q

S^2 = Varians skor total

Sumber: Arikunto (2018)

Selanjutnya, menginterpretasikan besarnya nilai reliabilitas dengan indeks korelasi.

Tabel 11. Tingkat reliabilitas

Indek Reliabilitas	Klasifikasi
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Sedang
0,20 – 0,40	Rendah
0,0 – 0,20	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2018)

Tabel 12. Hasil Uji Reliabilitas

Jumlah Pernyataan	Cronbach's Alpha	Syarat	Keterangan
15	0.847	>0.60	Reliability

Sumber: Pengolahan Data oleh Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel di atas, uji reliabilitas dilakukan pada 15 butir soal valid menggunakan rumus *alpha Cronbach* dengan bantuan *Microsoft Office Excel* dan diperoleh hasil $r_{11} = 0.847$. Menurut Arikunto (2018: 221) suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data apabila instrumen tersebut baik, jika nilai *Cronbach alpha* sebesar 0,60 atau lebih. Sehingga dapat disimpulkan bahwa soal tersebut mempunyai kriteria reliabilitas dengan kategori sangat tinggi dan dapat digunakan dalam penelitian ini.

3. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan untuk membedakan antara peserta didik yang berkelompok kemampuan baik dan kelompok kemampuan rendah. Rumus yang digunakan dalam menguji daya pembeda soal sebagai berikut.

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BA}{JA} = PA - PB$$

Keterangan:

D = Daya Pembeda

B_A = Banyaknya kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

- J_A = Banyaknya peserta kelompok atas
 B_B = Banyaknya kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar
 J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah
 P_A = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar
 P_B = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar
 Sumber: Arikunto (2018)

Berikut klasifikasi daya pembeda soal pada tabel berikut ini.

Tabel 13. Klasifikasi Daya Pembeda.

Indek Daya Beda	Klasifikasi
0,00 – 0,19	Jelek
0,20 – 0,39	Cukup
0,40 – 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Baik Sekali

Sumber: Arikunto (2018)

Merujuk pada hasil perhitungan daya pembeda soal menggunakan program *Microsoft Office Excel* dapat diketahui sebagai berikut.

Tabel 14. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal

No	Butir Soal	Klasifikasi Daya Pembeda
1	2,7,9,10,11	Cukup
2	3,5,8,12,13,14,18,20	Baik
3	1,6	Baik Sekali

Sumber: Pengolahan Data oleh Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis daya beda soal menunjukkan terdapat 5 butir soal bernilai cukup, 8 butir soal bernilai baik, dan 2 butir soal bernilai baik sekali. Menurut Arikunto (2018: 226) indeks daya beda dikatakan baik jika lebih dari 0,30 sehingga butir soal tersebut layak diterima. Setelah dilakukan uji daya beda soal, peneliti menggunakan soal kategori cukup sampai baik sekali dengan butir soal memenuhi kriteria indeks daya beda lebih dari 0,30. Hal ini dapat disimpulkan bahwa soal tersebut efektif dan layak digunakan pada sampel penelitian.

4. Taraf Tingkat Kesukaran Soal

Untuk menentukan sukar tidaknya suatu soal maka dilakukan uji tingkat kesukaran dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indek kesukaran

B = Banyak peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah peserta didik peserta tes

Sumber: Arikunto (2018)

Kriteria yang digunakan dalam uji kesukaran soal adalah sebagai berikut.

Tabel 15. Klasifikasi tingkat kesukaran.

Besar Indeks Kesukaran Item	Klasifikasi
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2018)

Merujuk pada hasil perhitungan taraf kesukaran soal menggunakan program *Microsoft Office Excel* dapat diketahui sebagai berikut.

Tabel 16. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal

No	Butir Soal	Klasifikasi Kesukaran Soal
1	1,5,6,7,8,9,10,13,14,20	Sedang
2	2,3,11,12,18	Mudah

Sumber: Pengolahan Data oleh Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel di atas, terdapat 10 butir soal bernilai sedang dan 5 butir soal bernilai mudah. Setelah dilakukan uji taraf kesukaran, soal tersebut dapat dikatakan baik dan dapat digunakan sebagai bahan *pretest* dan *posttest*. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Rizky Ananda Setiyawan & Palupi Sri

Wijayanti (2020) yang menyatakan bahwa instrumen dengan kategori sedang dan mudah memiliki validitas dan reliabilitas yang baik. Menurut Febriana (2019: 128) instrumen penilaian yang baik terdiri dari butir-butir soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Meskipun tidak terdapat soal kategori sukar, instrumen tersebut tetap memiliki kualitas yang baik dalam mengukur hasil belajar peserta didik.

J. Teknik Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas I sekolah dasar.

1. Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain)

Uji N-Gain dilakukan untuk mengukur keefektifan pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Setelah melakukan perlakuan kepada kelas eksperimen, maka akan diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* serta peningkatan pengetahuan (N-Gain). Untuk mengetahui meningkatnya pengetahuan peserta didik dapat menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Sumber: Arikunto (2018)

Klasifikasi perolehan nilai N-Gain dapat ditentukan berdasarkan dengan nilai N-Gain yang tertera pada tabel berikut ini.

Tabel 17. Klasifikasi N-Gain.

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$0,00 \leq g \leq 0,30$	Rendah

Sumber: Aryani dan Mansur (2017)

2. Aktivitas Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make a Match*

Selama proses pembelajaran berlangsung, observer menilai aktivitas peserta didik selama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

cards, dengan memberikan nilai sesuai dengan kriteria yang ada pada rubrik. Presentase aktivitas dan keterlaksanaan model kooperatif tipe *make a match cards* menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Nilai Keterlaksanaan Model}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: Arikunto (2018)

Adapun kategori hasil nilai aktivitas dari keterlaksanaan model diinterpretasikan pada tabel berikut ini.

Tabel 18. Kategori Aktivitas Peserta Didik

No	Tingkat Keberhasilan	Keterangan
1	≥ 80	Sangat Aktif
2	79-60	Aktif
3	59-50	Cukup

Sumber: Arikunto (2018)

Selanjutnya, menghitung keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards*, dengan memberikan nilai sesuai dengan kriteria yang ada pada rubrik. Adapun kategori hasil keterlaksanaan model diinterpretasikan pada tabel berikut ini.

Tabel 19. Kriteria Penilaian Keterlaksanaan Model

Rentang	Keterangan
81% - 100%	Terlaksana dengan sangat baik
61% - 80%	Terlaksana dengan baik
20% - 60%	Terlaksana cukup baik
>20%	Terlaksana kurang baik

Sumber: Sugiyono (2019)

K. Uji Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengukur seberapa jauh kenormalan variabel dalam penelitian. Untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak menggunakan rumus uji normalitas chi kuadrat sebagai berikut ini:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 = Chi kuadrat

f_o = Frekuensi yang diperoleh

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Sumber: Muncarno (2017)

Kaidah pengujian dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$, dengan kriteria keputusan sebagai berikut. Apabila $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka populasi berdistribusi normal, sedangkan apabila $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka populasi berdistribusi tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menyelidiki apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi homogen atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini bertujuan untuk memastikan apakah asumsi homogenitas pada masing kategori sudah dipenuhi atau belum. Apabila asumsi homogenitas terbukti maka dapat melakukan tahap analisis data lanjutan. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut.

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}} = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2 = Simpangan baku terbesar

S_2^2 = Simpangan baku terkecil

Sumber: Muncarno (2017)

Kriteria perbandingan F_{hitung} dengan F_{tabel} adalah sebagai berikut.

- 1) Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_o diterima H_a ditolak, artinya varian kedua kelompok data tersebut adalah homogen.
- 2) Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_o ditolak dan H_a diterima, artinya varian kedua kelompok data tersebut tidak homogen.

L. Uji Hipotesis

1. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana dilakukan untuk melihat ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* terhadap hasil belajar peserta didik kelas I sekolah dasar. Uji regresi linier sederhana pada penelitian ini akan dibantu dengan program SPSS 25. Dengan ditetapkan taraf signifikansi 5% atau $\alpha = 0,05$, maka kaidah keputusan yaitu:

- 1) Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak artinya signifikan.
- 2) Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_o diterima artinya tidak signifikan.

Sehingga dapat dirumuskan hipotesis yaitu:

H_a = Terdapat pengaruh yang positif pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas I sekolah dasar.

H_o = Tidak terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas I sekolah dasar.

2. Uji T

Untuk menguji ada tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* dan kelas kontrol tidak menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards*, maka pengujian hipotesis menggunakan rumus uji-t sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \cdot \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = Rata-rata data pada sampel 1

\bar{X}_2 = Rata-rata data pada sampel

n_1 = Jumlah anggota pada sampel 1

n_2 = Jumlah anggota pada sampel

S_1^2 = Varian total kelompok 1

S_2^2 = Varian total kelompok 2

Sumber: Muncarno (2017)

Berdasarkan rumus tersebut, ditetapkan taraf signifikan 5% atau $\alpha = 0,005$ maka kaidah keputusannya yaitu:

- 1) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_o diterima artinya tidak signifikan.
- 2) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak artinya signifikan.

Sehingga dapat dirumuskan hipotesis yaitu:

H_a = Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar yang menggunakan model kooperatif tipe *make a match cards* dan model kooperatif tipe *role playing*.

H_o = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar yang menggunakan model kooperatif tipe *make a match cards* dan model kooperatif tipe *role playing*.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang positif dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas I sekolah dasar. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil analisis data menggunakan uji regresi sederhana yang menunjukkan hasil $F_{hitung} \geq$ dari F_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% (0,05) yaitu $70,741 \geq 4,30$ artinya terdapat pengaruh yang signifikan.

Selain itu, terdapat perbedaan hasil belajar bahasa Indonesia antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil analisis data menggunakan uji t yang menunjukkan hasil $t_{hitung} \geq$ dari t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% (0,05) yaitu $2,248 \geq 2,000$, artinya terdapat perbedaan yang signifikan. Keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* juga dapat disimpulkan berhasil dilaksanakan dengan kategori aktif. Hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik dapat disimpulkan meningkat lebih baik setelah diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada saat sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang ingin dikemukakan oleh peneliti kepada pihak-pihak terkait penelitian ini, di antaranya sebagai berikut.

1. Pendidik

Pendidik dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* sebagai variasi model dan media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran.

2. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan mendukung dan memfasilitasi penerapan model pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya penerapan model pembelajaran kooperatif. Selain itu, diperlukannya evaluasi secara berkala terkait hasil belajar peserta didik untuk menjadi acuan dalam menghasilkan output yang baik.

3. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat berperan lebih aktif, percaya diri, dan meningkatnya rasa ingin tahu terhadap hal-hal yang belum diketahui sehingga model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* dapat terlaksana dengan baik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi, dan masukan tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match cards* terhadap hasil belajar serta dapat diteliti dengan permasalahan dan lokasi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisel, A., Aprilia, Z.U., Putra, R. & Prastiyo, T. 2022. Komponen-Komponen Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1): 298–304. Tersedia di <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3646>.
- Agung 2020. *Pengembangan Model Pembelajaran*. Lampung: Universitas Muhammadiyah Kotabumi.
- Agus Purnomo, D. 2022. *Pengantar Model Pembelajaran*. Lombok Tengah: Yayasan Hamjah Diha.
- Ali, I. 2021. Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(1): 247–264. Tersedia di <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/82>.
- All Habsy, B., Pratiwi Mujiono, A., Dhamara Sofyati Halmahera, A., Rohmawati, I.S.L., Ainun Nikmah, L. & Hilman, L. 2023. Menelaah Profil Pelajar Pancasila dan Perwujudannya dalam Pendidikan yang Berpihak pada Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3): 32079–32093. Tersedia di <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12239>.
- Amalia, L. 2023. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery.
- Ananda, R. & Hayati, F. 2020. *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*. Medan: Pusdikra MJ.
- Andiansah, R.Y. & Amalia, N. 2024. Analisis Faktor Penyebab Kurang Optimalnya Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar Negeri 1 Sobokerto, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(1): 135. Tersedia di <https://doi.org/10.24036/jippsd.v8i1>.
- Arikunto, S. 2018. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Artama, S., Djollong, A.F., Ismail, Lubis, L.H., Kalbi, Yulianti, R., Mukarramah, Mardin, H., Ibrahim, M.B., Fatih, T.A., Holifah, L. & Diana, P.Z. 2023. *Evaluasi hasil belajar*. Medan: PT. Mifandi Mandiri Digital.

- Brata, D.P.N., Utomo, E.S. & Farhan, A. 2023. Analisis Asesmen Psikomotor Terintegrasi Berpikir Kritis Dan Kreativitas Di Modul Ajar Guru Smp Sekolah Penggerak. *Prosiding Conference on ...*, 208–218. Tersedia di <https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/CORCYS/article/view/3261%0Ahttps://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/CORCYS/article/download/3261/2361>.
- Cahyadi, A. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Decenni, A. 2024. *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah*. Bandung: Intelektual Edu Media.
- Djalal, F. 2017. Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, dan Model Pembelajaran. *Jurnal Dharmawangsa*, 2(1): h. 33. Tersedia di <https://doi.org/10.46576/jsa.v2i1.115>.
- Fadly, W. 2022. *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bantul: Bening Pustaka.
- Farida Jaya, M.P. 2019. *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: UIN Sumatera Utara.
- Febriana, R. 2019. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Harefa, E., Afendi, A.R., Karuru, P., Sulaeman & Wote, A.Y.V. 2024. *Buku Ajar: Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hayati, S. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang: Graha Cendekia.
- Herpratiwi 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Huda, F.A., Wasino & Suminar, T. 2021. Comparison of Problem-Based Learning with Scientific Learning on Student Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(February): 29–36. Tersedia di <https://journal.uny.ac.id/index.php/didaktika>.
- Kencono, M.R. & Harjono, N. 2023. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3): 1190–1197. Tersedia di <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5038>.
- Khair, U. 2018. Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1): 81. Tersedia di <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.261>.
- Krathwohl, D.R. 2002. A revision of Bloom’s taxonomy: An overview. *Theory into Practice*, 41(4), 212-218.

- Krissandi, A., Widharyanto & Dewi, R.P.D. 2018. *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD: Pendekatan dan Teknis*. Bekasi: Media Maxima.
- Kurniasari, E., Koeswanti, H.D. & Radia, E.H. 2019. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Make A Match Berbantuan Media Konkret Kelas 4 SD. *JTAM | Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*, 3(1): 40. Tersedia di <https://doi.org/10.31764/jtam.v3i1.761>.
- Latip, A.E. 2020. *Evaluasi Pembelajaran: Inovasi Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Puslitpen LP2M UIN Syarif Hidayatullah.
- Latip, A.E. 2021. *Perencanaan Pembelajaran Konsep dan Konstruksi dalam Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Mutiara Galuh.
- Magdalena, I., Fajriyati Islami, N., Rasid, E.A. & Diasty, N.T. 2020. Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(1): 132–139. Tersedia di <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Muliyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. 2020. PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE PICTURE AND PICTURE DENGAN MEDIA FLASHCARD TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 2 RAMAN AJI. *Journal GEEJ*, 7(2). Tersedia di <https://digilib.unila.ac.id/72421/>.
- Muncarno 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Lampung: Hamim Group.
- Ningrum, T.S., Sari, M.K. & Listiani, I. 2022. Pengaruh Metode Make A Match Berbantuan Flashcard Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Di SDN 03 Madiun Lor. *Prosiding konferensi Ilmiah Dasar*, 3: 1582–1592. Tersedia di <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>.
- Nur Nasution, W. 2017. Perencanaan Pembelajaran Pengertian, Tujuan Dan Prosedur. *Ittihad*, 1: 185–195. Tersedia di <http://repository.uinsu.ac.id/5341/1>.
- Nurhayani & Salistina Dewi 2022. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gerbang Media Aksara (Anggota IKAPI).
- Nurlina 2022. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Pagarra H & Syawaludin, D. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Permata Rahmadhani, S., Maharani, S., Ardiansyah, L. & Zudhah Ferryka, P. 2024. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Di SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTPP)*, 02(01): 39–42. Tersedia di <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/index>.

- Prihatmojo, R. 2020. *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran*. Lampung: Universitas Muhammadiyah Kotabumi.
- Rachman, E.F. & Setiyawati, E. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1): 489–496. Tersedia di <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.287>.
- Raharjo, W.T. & Kristin, F. 2019. Peningkatan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Make a Match Pada Kelas 4 Sd. *Journal Satya Widya*, 35(2): 168–175. Tersedia di <https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.v35.i2.p168-175>.
- Rahma Sari, N. & Rukiyah, S. 2023. 10 Problematika Penggunaan Bahasa Indonesia Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10): 38–43. Tersedia di <https://doi.org/10.5281/zenodo.10069286>.
- Rahmah, Z.A. & Ermawati, I.R. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1): 364–371. Tersedia di <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1916>.
- Rahman, A., Munandar, S.A., Fitriani, A., Karlina, Y. & Yumriani 2022. Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1): 1–8. Tersedia di <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul%0A>.
- Ramli, R. & Damopolii, M. 2024. Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(3). Tersedia di <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp>.
- Rizky Ananda Setiyawan & Palupi Sri Wijayanti 2020. Analisis Kualitas Instrumen Untuk Mengukur Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Selama Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 1(2): 130–139.
- Ropii, M. & Fahrurrozi, M. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sabrina, N.S., Sya, M.F. & Utami, I.I.S. 2024. Konsep Perencanaan Pembelajaran dan Model Pengembangan Perangkat Desain Pembelajaran. *Karimah Tauhid*, 3(4): 5203–5211. Tersedia di <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i4.13092>.
- Salamun, Widyastuti, A., Syawaluddin, Iwan, R.N.A., Simarmata, J., Simarmata, E.J., Suleman, Y.N., Lotulung, C. & Arief, M.H. 2023. *Model - Model*

Pembelajaran Inovatif. Lampung: Yayasan Kita Menulis.

- Samsudin, M. 2020. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Belajar. *Eduprof: Islamic Education Journal*, 2(2): 162–186. Tersedia di <https://doi.org/10.47453/eduprof.v2i2.38>.
- Saputra, E. & Dalimunthe, M. 2019. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Medan: CV. Scientific Corner Publishing.
- Simammora 2024. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Sita, M., Syamsuddin, I.P. & Missouri, R. 2024. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di SD*. Jawa Barat: Widina Media Utama.
- Sugrah, N.U. 2020. Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika*, 19(2): 121–138. Tersedia di <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>.
- Sujana, I.W.C. 2019. Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1): 29. Tersedia di <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>.
- Sujinah, Fatin, I. & Rachmawati, D.K. 2018. *Buku Ajar Bahasa Indonesia Edisi Revisi*. Surabaya: UM Surabaya Publishing.
- Sulistio, H. 2022. *MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF (COOPERATIVE LEARNING MODEL)*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Sunedi, D.P.O. 2023. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV SD. *Journal of Education Action Research*, 7(2): 237–242. Tersedia di <https://doi.org/10.23887/jear.v7i2.54626>.
- Syamsiani Syamsiani 2022. Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 2(3): 35–44. Tersedia di <https://doi.org/10.55606/cendikia.v2i3.274>.
- Tamelab, H. & Ngurah Japa, I.G. 2021. Dampak Model Pembelajaran Make a Match Bermediakan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V di SD. *Journal of Education Action Research*, 5(4): 478. Tersedia di <https://doi.org/10.23887/jear.v5i4.12340>.
- Thahir, A. 2018. *Psikologi Perkembangan*. Lampung: Aura Publishing. Tersedia di <http://repository.radenintan.ac.id/10934/>.
- Ulumuddin, I. & Dkk 2019. *Pemanfaatan Penilaian Hasil Belajar Dalam Meningkatkan Mutu pembelajaran*. Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan

Kebudayaan.

- Usman, Herawati, H., Ramli, N. & Laksana, S.W. 2019. *Cooperative Learnings*. Sulawesi Selatan: DIRAH.
- Utami, S.R. 2017. Pembelajaran Aspek Tata Bahasa dalam Buku Pelajaran Bahasa Indonesia. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(1): 92–105. Tersedia di doi.org/10.21009/AKSIS.010203.
- Utaminingsih, E.S., Asani, S.N., Ihsandi, A., Puspita, M.A., Sumartiningsih, S. & Ellianawati 2023. *Strategi Dan Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievements Division (STAD) Dan Make A Match (MaM)*. Semarang: Eureka Media Aksara.
- Vioreza, N., Marhamah, Oktaviana, E., Nugroho, B.T.A., Solihat, E., Hasanah, N., Arisona, R.D. & Br, G.M. 2020. *Model & Metode Pembelajaran*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Viyayanti & PakGuru, D. 2021. Make a Match Techniques in Cooperative Learning: Innovations to Improve Student Learning Outcomes, Student Learning Activities and Teacher Performance. *Studies in Learning and Teaching*, 2(2): 35–46.
- Wahyuni 2024. *Model-Model Pembelajaran*. Jawa Barat: Widina Media Utama.
- Wardana, W. & Djamaluddin, A. 2021. *Belajar dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar*. Jakarta: CV. Kaafah Learning Center.
- Yuliana Luthfi, F. & Murtiyasa, B. 2024. The Effectiveness of The Stad-Type Cooperative Learning Model on The Mathematical Problem-Solving Ability of Elementary School Students. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 5(1): 58–66. Tersedia di <https://doi.org/10.47435/jtmt.v5i1.2281>.