

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kemampuan spiritual, intelektual, sosial, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya secara optimal sehingga dapat menjadi manusia yang beriman, berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003).

Sardiman mengatakan, salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pendidikan dasar adalah bahasa Indonesia. Mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis sebagai sarana komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berbahasa yang baik menjadi dasar bagi peserta didik dalam memahami berbagai mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia harus dirancang secara menarik, aktif, dan bermakna agar peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran (Sardiman, 2021).

Keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya ditentukan oleh kemampuan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga ditentukan oleh tingkat aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas belajar merupakan segala bentuk kegiatan yang dilakukan peserta didik baik secara fisik maupun mental dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik yang aktif akan lebih mudah memahami materi, berani bertanya, mampu mengemukakan pendapat, serta terlibat dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Sebaliknya, peserta didik yang pasif cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi karena kurang terlibat secara langsung dalam proses belajar (Wulandari & Hakim, 2024).

Pembelajaran pada abad ke-21 menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif. Oleh karena itu, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan berpusat pada peserta didik. Dalam pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan pengalaman belajar yang bermakna sehingga peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, peserta didik sekolah dasar kelas rendah berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, peserta didik lebih mudah memahami materi melalui benda nyata, gambar,

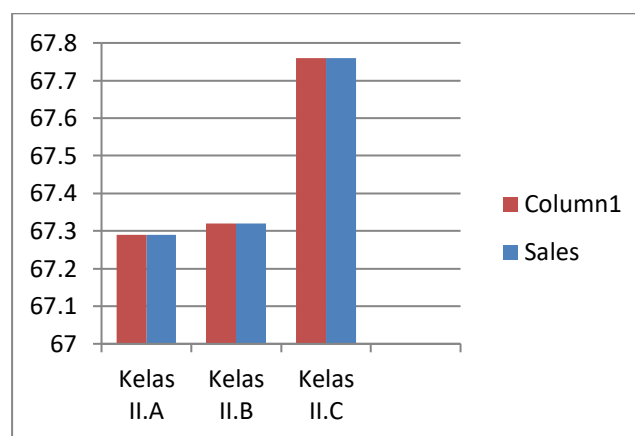
dan pengalaman langsung dibandingkan dengan penjelasan yang bersifat abstrak. Peserta didik juga cenderung menyukai aktivitas bermain, bekerja sama, dan belajar melalui media visual yang menarik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang konkret dan menarik sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar (Huda, 2022).

Selain teori Piaget, penelitian ini juga didukung oleh teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh *Lev Vygotsky*. Menurut *Vygotsky*, proses pembelajaran akan lebih efektif apabila peserta didik belajar melalui interaksi sosial dan kerja sama dengan teman sebaya maupun guru. Melalui interaksi tersebut, peserta didik dapat saling membantu dalam memahami materi yang dipelajari. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran kooperatif sangat sesuai untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik karena memberikan kesempatan kepada mereka untuk berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas pembelajaran (Sardiman, 2021).

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan April dan Mei 2026 di MIN 1 Kota Pariaman terhadap peserta didik kelas II, peneliti melihat bahwa pendidik masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*Teacher centered*). Selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik terlihat kurang antusias, kurang memperhatikan, dan kurang beraktivitas. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peserta didik yang tidak fokus memperhatikan penjelasan pendidik, tidak berani bertanya, menjawab pertanyaan pendidik,

kurang terlibat dalam diskusi kelompok, dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, sebagian peserta didik terlihat malas dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Pendidik juga belum menggunakan model dan media pembelajaran yang interaktif, sehingga suasana pembelajaran kurang menarik dan peserta didik kurang terlibat secara aktif.

Hal ini didukung dengan hasil wawancara bersama pendidik kelas II.A Ibu Nuraini. Beliau menyatakan bahwa “Selama saya mengajar, lebih sering menjelaskan materi dengan metode ceramah pada peserta didik, mencatat di papan tulis dan memberikan tugas, meskipun kadang-kadang saya lengkapi dengan tanya jawab”. Hal tersebut juga didukung dengan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik kelas II mengatakan, “Saya kurang menyukai pembelajaran bahasa Indonesia karena terlalu banyak cerita dan catatan yang ditulis, Peserta didik lainnya menyampaikan, “Saya lebih suka dengan pembelajaran yang menggunakan permainan/ bentuk gambar, karena lebih menarik dan pembelajaran jadi lebih menyenangkan”. Diperkuat dengan penyebaran angket aktivitas belajar awal terlihat pada diagram dibawah ini:



Grafik hasil data awal angket aktivitas belajar.

Berdasarkan pada gambar 1 hasil angket observasi 23 April 2026 angket aktivitas belajar peserta didik kelas II.A memperoleh rata-rata 67,29 . Kelas II.B memperoleh rata-rata 67,32. Dan kelas II.C memperoleh rata-rata nilai 67,76. Dari ketiga kelas tersebut terlihat bahwa hasil aktivitas belajar peserta didik yang rendah adalah kelas II.A. Jika dirata-ratakan angket aktivitas belajar peserta didik sebesar 67,46 hasil data ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik di MIN 1 Kota Pariaman masih kategori sedang.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang menarik masih terbatas dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan pendidik sehingga peserta didik lebih banyak mendengarkan daripada berpartisipasi secara langsung. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran, sehingga belum sepenuhnya mampu menarik minat dan perhatian peserta didik. Akibatnya, peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mudah kehilangan fokus, yang berdampak pada aktivitas belajar peserta didik. Aktivitas belajar peserta didik yang rendah, jika tidak segera diatasi maka akan berdampak pada keberhasilan belajar. Peserta didik akan menjadi pasif, kurangnya minat belajar, dan melemahnya kegiatan pembelajaran (Anggraini,2024); Selain itu, Rendahnya aktivitas belajar juga berdampak pada kurangnya komunikasi, interaksi, bekerja sama dalam proses pembelajaran, dan kurangnya partisipasi aktif, serta tujuan pembelajaran bahasa indonesia akan sulit tercapai secara maksimal. (Nuraeni A. dkk, 2023).

Pemecahan masalah dari rendahnya aktivitas belajar peserta didik dapat diatasi oleh beberapa penelitian sebelumnya diantaranya, menurut (Lestari, dkk. 2022) dalam penelitiannya menerapkan model *Make a Match* berbantuan kartu gambar dapat meningkatkan aktivitas belajar. (Fitriani & Rahmawati, 2023) juga menyatakan dalam jurnalnya yaitu, Perpaduan antara permainan mencocokkan kartu dan unsur visual mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dari kategori kurang aktif hingga mencapai kategori sangat aktif. (Tyas dan Fardani, 2024) dalam penelitiannya Penggunaan model *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik secara menyeluruh, baik aktivitas fisik maupun mental.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan model dan strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dapat mendukung dan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Beberapa penelitian memanfaatkan media visual, model kooperatif, maupun model *Make a match* dengan berbagai bentuk media pendukung. Namun, penelitian tersebut masih terbatas pada beberapa model dan media pembelajaran tertentu, serta belum banyak yang secara khusus mengkaji pengaruh model *Make A Match* berbantuan media kartu gambar terhadap aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas II MI/SD. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki perbedaan dan kebaruan, yaitu mengombinasikan model pembelajaran *Make A Match* dengan media kartu gambar serta memfokuskan pada aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa indonesia.

Model pembelajaran *Make A Match* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh *Lorna Curran*. Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sambil bermain melalui kegiatan mencari pasangan kartu yang sesuai. Dalam pelaksanaannya, peserta didik dituntut untuk bergerak, berpikir, berinteraksi, dan bekerja sama sehingga dapat meningkatkan keaktifan mereka selama proses pembelajaran berlangsung (Huda, 2022).

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif melalui kegiatan mencari dan menemukan pasangan kartu yang sesuai dengan materi pembelajaran. Model ini menggunakan kartu sebagai media kegiatan, di mana peserta didik mencari pasangan kartu dalam waktu tertentu sehingga tercipta interaksi, kerja sama, komunikasi, dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Dengan karakteristik tersebut, *Make A Match* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sekaligus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar (Kurniawan, dkk, 2023).

Meskipun demikian, penggunaan model *Make A Match* saja belum tentu mampu membantu peserta didik memahami materi secara optimal. Oleh karena itu, dalam penelitian ini model *Make A Match* dipadukan dengan media kartu gambar. Penggunaan media kartu gambar dipilih karena memiliki fungsi yang berbeda namun saling melengkapi dengan model *Make A Match*. Model *Make A Match* berfungsi sebagai strategi pembelajaran yang mengatur

aktivitas peserta didik dalam mencari pasangan kartu, sedangkan media kartu gambar berfungsi sebagai alat bantu visual yang membantu peserta didik memahami materi secara konkret. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya aktif bergerak dan berinteraksi selama pembelajaran, tetapi juga lebih mudah memahami materi melalui bantuan gambar yang menarik.

Penggunaan media kartu gambar juga sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas II sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Gambar dapat membantu peserta didik menghubungkan konsep yang dipelajari dengan objek yang nyata sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, media kartu gambar mampu menarik perhatian peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, dan membantu mereka mengingat materi dalam waktu yang lebih lama (Arsyad, 2021).

Berdasarkan paparan diatas, dapat dipahami bahwa penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat diperlukan untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa indonesia. Model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu gambar dipandang mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik kelas II sekolah dasar. Melalui kegiatan mencari pasangan kartu gambar dan jawaban, peserta didik tidak hanya belajar memahami materi tetapi juga terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media**

Kartu Gambar terhadap Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas II MIN 1 Kota Pariaman.”

Dalam islam aktivitas belajar memiliki kedudukan yang sangat penting. Hal ini sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11 yang menjelaskan bahwa Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu. Sebagaimana firman Allah SWT :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ اقْشَرُوا فَانْشَرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan”(qs. al-mujadilah: 11).

Menurut *Quraish Shihab dalam Tafsir Al-Misbah*, QS. Al-Mujādilah ayat 11 menjelaskan tentang adab dalam majelis dan keutamaan ilmu. Ketika seseorang diminta memberi tempat dalam suatu majelis, terutama majelis ilmu, maka ia harus melakukannya dengan ikhlas. Sikap ini menunjukkan akhlak mulia, saling menghormati, dan tidak mementingkan diri sendiri. Allah menjanjikan “kelapangan” bagi orang yang melapangkan tempat bagi saudaranya, baik kelapangan hati, rezeki, maupun kehidupan.

Hubungan QS. Al-Mujadilah ayat 11 yaitu, memberikan landasan bahwa kegiatan menuntut ilmu merupakan aktivitas yang memiliki kedudukan

mulia dalam Islam. Ayat tersebut mengajarkan pentingnya menjaga sikap dalam majelis, memberikan kesempatan kepada orang lain, serta mengikuti arahan dalam kegiatan bersama. Dalam konteks pembelajaran, nilai tersebut dapat diwujudkan melalui keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran, seperti memperhatikan penjelasan, mendengarkan, bertanya, menjawab pertanyaan, bekerja sama, mengikuti kegiatan, dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Dengan demikian, aktivitas belajar tidak hanya berkaitan dengan memperoleh pengetahuan, tetapi juga dengan bagaimana peserta didik terlibat secara aktif dan menunjukkan sikap yang baik selama proses pembelajaran.

Kandungan QS. Al-Mujadilah ayat 11 tersebut memiliki keterkaitan dengan penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu gambar. Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mengamati kartu, mencari pasangan kartu, bergerak, berkomunikasi, bertanya, menjawab, dan bekerja sama dengan teman. Aktivitas tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi ikut terlibat dalam memperoleh pengetahuan. Dengan demikian, penerapan *Make A Match* berbantuan kartu gambar sejalan dengan nilai ayat yang menempatkan kegiatan dalam majelis ilmu sebagai aktivitas yang harus diikuti dengan sikap aktif, tertib, dan menghargai sesama.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Aktivitas belajar bahasa Indonesia peserta didik belum optimal.
2. Peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.
3. Penggunaan media pembelajaran yang menarik masih terbatas.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka Peneliti membatasi penelitian ini pada:

1. Penelitian ini difokuskan pada penggunaan Model Pembelajaran *Make a match* berbantuan media kartu gambar.
2. Penelitian ini fokus meneliti aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas II MIN 1 Kota Pariaman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah yang sudah dijelaskan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaima aktivitas belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu gambar, dan apakah terdapat pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *Make a match* berbantuan media kartu gambar terhadap aktivitas belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas II MIN 1 Kota Pariaman?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu: “Untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu gambar, dan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *Make a match* berbantuan media kartu gambar terhadap aktivitas belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas II MIN 1 Kota Pariaman.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi, menambah wawasan dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu gambar dalam meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran di SD/MI.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan, dan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk penelitian yang sejenis pada masa depan dan sebagai bahan informasi bagi penelitian selanjutnya.

b. Bagi Peserta Didik

Untuk mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran dan meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

c. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi pendidik untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik, sehingga dapat merancang model yang tepat untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

G. Definisi Operasional Penelitian

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran istilah serta memperjelas fokus penelitian, maka perlu dijelaskan definisi operasional variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar (Variabel X)

Model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu gambar dalam penelitian ini adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang mengajak peserta didik untuk mencari pasangan kartu yang sesuai antara kartu soal dan kartu jawaban atau antara gambar dan keterangan gambar melalui kegiatan bermain sambil belajar. Model ini dilaksanakan dengan menggunakan media kartu gambar yang berisi materi pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan kompetensi dasar kelas II.

Penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu gambar diukur melalui langkah-langkah pembelajaran yang meliputi:

- a. Pembagian kartu kepada peserta didik,
- b. Kegiatan mencari pasangan kartu yang sesuai,
- c. Diskusi antarpeserta didik, dan
- d. Penyampaian hasil pasangan kartu di depan kelas.

2. Aktivitas Belajar Peserta Didik (Variabel Y)

Aktivitas belajar peserta didik dalam penelitian ini adalah segala bentuk keterlibatan peserta didik, baik secara fisik maupun mental, selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu gambar.

Aktivitas belajar peserta didik diukur melalui indikator-indikator sebagai berikut:

- a. Keaktifan peserta didik dalam bertanya dan menjawab pertanyaan,
- b. Partisipasi dalam mencari pasangan kartu,
- c. Kerja sama dalam kelompok,
- d. Keberanian mengemukakan pendapat, dan
- e. Antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.