

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di era globalisasi pada saat ini. Sehubungan dengan hal tersebut, Sumarni (2021: 39) mengemukakan bahwa melalui pendidikan yang ideal akan terciptanya generasi-generasi muda penerus bangsa yang mempunyai wawasan luas untuk memberikan pengembangan serta kemajuan bagi bangsa. Sedemikian pentingnya pendidikan dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa maka pemerintah berusaha memberikan perhatian yang sungguh-sungguh untuk mengatasi berbagai masalah di bidang peningkatan pendidikan mulai dari tingkat dasar, menengah, sampai tingkat tinggi. Perhatian tersebut antara lain ditujukan dengan cara menyediakan alokasi anggaran dan membuat kebijakan-kebijakan yang berkaitan dengan usaha meningkatkan mutu pendidikan.

Kebijakan-kebijakan pemerintah tertuang dalam UU No. 20 tahun 2003 bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Rahmandani, Idris, & Ayurachmawati, 2022: 1545).

Ketercapaian pembelajaran tentunya tidak akan lepas oleh berbagai faktor yang menjadi komponen dari proses pembelajaran itu sendiri. Komponen-komponen tersebut diantaranya adalah guru, tujuan, sarana dan strategi atau metode dan model pembelajarannya. Dalam sebuah perencanaan yang baik, seorang guru harus mempersiapkan dengan matang skenario pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas nanti. Dalam mengajarkan suatu pokok bahasan tertentu harus dipilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran harus memiliki pertimbangan-pertimbangan (Jaelani, Darmiany, & Mayasari, 2022: 1615).

Model pembelajaran dalam dunia pendidikan memiliki banyak variasi, satu diantaranya yaitu model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Simamora dkk., (2024: 1-2) mengemukakan *Cooperative Learning* merupakan suatu model pembelajaran dengan bentuk *learning community* yaitu dengan membentuk masyarakat belajar atau kelompok kelompok belajar. Selama proses kerjasama berlangsung tentunya ada diskusi, saling bertukar ide/pemikiran, yang pandai mengajari yang lemah, dari individu atau kelompok yang belum tahu menjadi tahu. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

Zalukhu, Nduru, Susanto, & Rezeki (2023: 73) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi ataupun model pembelajaran lainnya. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan kepada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik, tetapi juga adanya unsur kerja sama dalam penguasaan materi khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari pada setiap jenjang pendidikan. Walaupun adanya perubahan kurikulum, kedudukan mata pelajaran ini tidak dapat digeser apalagi dihilangkan karena merupakan muatan wajib dalam sistem kurikulum Indonesia. Adapun empat aspek penting dalam keterampilan berbahasa Indonesia, yakni keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Samiha dkk., 2023: 61)

Keterampilan menulis dipandang sebagai keterampilan berbahasa yang sangat penting yang harus dikuasai oleh peserta didik. Dengan menulis seseorang dapat mengungkapkan pikiran dan gagasan untuk mencapai maksud dan tujuannya. Menulis merupakan aktivitas manusia yang terarah dan sadar untuk menuangkan ide, gagasan, pikiran, perasaan, atau pengalaman dalam bentuk tulisan yang diorganisasikan secara sistematis dengan menggunakan kalimat yang logis, sehingga orang lain dapat memahami maksud yang disampaikan sesuai dengan tujuan peneliti (Maryana & Sukmawati, 2021: 206).

Keterampilan menulis masih menjadi permasalahan yang sering dihadapi di lingkungan sekolah dasar, hal ini tampak dari adanya beberapa permasalahan dalam pelajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan menulis sering dialami oleh siswa ialah aspek penulisan ejaan yang belum tepat, belum memahami tentang tanda baca serta masih kurangnya kerapian dalam penulisan, siswa tidak senang dengan pelajaran menulis, kurangnya kemampuan siswa dalam penggunaan ejaan dan tanda baca yang masih sering salah, siswa kurang tertarik dengan pembelajaran menulis karena mereka menganggap pembelajaran menulis itu membosankan dan sulit karena harus menuangkan ide atau pikiran, serta kesulitan utama yang mereka hadapi adalah menentukan apa yang ingin ditulis. Hal ini tentunya akan menimbulkan kesenjangan antara tujuan dan harapan yang hendak dicapai dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan kenyataan yang ditemukan di lapangan (Bria, Kristanti, & Adam, 2022: 30).

Berdasarkan data hasil praobservasi yang dilaksanakan di SD Negeri 23 Menyumbung, pada tanggal 13 Januari 2025 terdapat permasalahan yang tidak jauh berbeda seperti yang telah dikemukakan dari hasil pra penelitian tersebut. Hasil di lapangan menggambarkan perolehan keterampilan menulis siswa masih rendah. Terlihat siswa pada pelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam menulis cerita belum begitu memahami bagaimana penulisan kata yang benar dan belum memahami tanda baca, penempatan huruf kapital dalam penulisannya. selain itu

konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran berlangsung juga terlihat masih sangat rendah dikarenakan fokus siswa tidaklah kepada materi yang di jelaskan akan tetapi siswa lebih cenderung bermain bersama dengan teman-temannya pada saat guru menjelaskan dan mencontohkan materi mengenai penulisan.

Terlihat juga siswa yang masih kesulitan dalam membedakan bentuk huruf, belum memahami tentang penggunaan ejaan dan tanda baca, kurangnya minat siswa dalam belajar menulis. Guru sering memberikan tugas menulis, namun masih banyak siswa tidak berminat dan enggan untuk mengerjakan, siswa lebih banyak menghabiskan waktu belajarnya di sekolah dengan bermain dan mengobrol saat pelajaran berlangsung. Jika hal ini dibiarkan saja akan menghambat siswa dalam proses pembelajaran menulis, yang menyebabkan rendahnya pencapaian keterampilan menulis terkhususnya dalam menulis cerita.

Permasalahan yang sering dihadapi pada pembelajaran menulis cerita sangatlah beragam. Oleh karena itu, diperlukan solusi yaitu mengemas pembelajaran menulis cerita Bahasa Indonesia dengan memberikan situasi belajar yang kondusif, inovatif, kreatif, menyenangkan dan memiliki kreativitas sehingga pembelajaran yang dilakukan benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa. Salah satu model yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan dan melihat perbedaan keterampilan menulis cerita adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan berbantuan media *flashcard*.

Simamora dkk., (2024: 17-18) mengemukakan bahwa model pembelajaran *make a match* adalah suatu model pembelajaran berkelompok dimana peserta didik mencocokkan soal dengan jawaban pada kartu yang telah disediakan oleh pendidik. Pada model ini harus mempersiapkan kartu-kartu. Kartu tersebut terdiri dari dua bagian yaitu, kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu berisi jawaban dari setiap pertanyaan. Secara eksplisit keuntungan dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, karena ada unsur permainan, model ini menyenangkan dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* akan lebih optimal apabila didukung dengan penggunaan media pembelajaran. Menurut Wulandari dkk., (2023: 3929) penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah pemahaman materi yang dipelajari, menumbuhkan motivasi belajar, serta mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat mendukung model pembelajaran tipe *make a match* dalam pembelajaran salah satunya adalah *flashcard*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* merupakan kombinasi dari sebuah inovasi pembelajaran guna untuk melihat perkembangan keterampilan menulis cerita siswa kelas III. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* akan dapat meningkatkan aktivitas belajar

siswa dikarenakan siswa dilibatkan secara aktif dan menulisnya secara langsung, baik secara kognitif maupun fisik karena ada unsur permainan dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, secara teoritis model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang dikombinasikan dengan media *flashcard* memberikan timbal balik positif terhadap keterampilan menulis cerita Bahasa Indonesia siswa, hal ini dapat dibuktikan dengan adanya beberapa penelitian yang relevan sehingga membuat peneliti merasa tertarik untuk mengkaji lebih jauh mengenai penelitian ini. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak yang positif terhadap keterampilan menulis cerita Bahasa Indonesia siswa Sekolah Dasar. Berdasarkan uraian permasalahan dan pertimbangan tersebut, maka judul yang diangkat dalam penelitian ini adalah berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantu Media *Flashcard* Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pada Siswa Kelas III SD Negeri 23 Menyumbung Kabupaten Sintang Tahun Ajaran 2024/2025”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan hal-hal yang terungkap pada latar belakang, secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu media *flashcard* terhadap keterampilan menulis cerita pada siswa Kelas III SD Negeri 23 Menyumbung?

2. Bagaimana nilai keterampilan menulis cerita siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu media *flashcard* pada siswa Kelas III SD Negeri 23 Menyumbang?
3. Apakah terdapat pengaruh pada keterampilan menulis cerita siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir (*post-test*) di Kelas III SD Negeri 23 Menyumbang?
4. Bagaimana respon siswa yang mendapat perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu media *flashcard* dalam pembelajaran di kelas III SD Negeri 23 Menyumbang tahun pelajaran 2024/2025?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang sudah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu media *flashcard* terhadap keterampilan menulis cerita pada siswa Kelas III SD Negeri 23 Menyumbang.
- b. Untuk mengetahui nilai keterampilan menulis cerita siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu media *flashcard* pada siswa Kelas III SD Negeri 23 Menyumbang.

- c. Untuk mengetahui terdapat pengaruh dalam keterampilan menulis cerita siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir (*post-test*) di kelas III Sekolah Dasar Negeri 23 Menyumbang.
- d. Untuk mengetahui respon siswa yang mendapat perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu media *flashcard* dalam pembelajaran di kelas III SD Negeri 23 Menyumbang tahun pelajaran 2024/2025.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengharapkan hasil penelitian dapat bermanfaat bagi para pembacanya baik secara teoretis maupun secara praktis.

1. Manfaat Secara Teoretis

Manfaat secara teoritis dari penelitian ini adalah sebagai pedoman guru untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu media *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya untuk menciptakan peserta didik yang aktif dan kreatif terhadap keterampilan menulis cerita siswa pada kelas III di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Lembaga

Bagi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Persada Khatulistiwa Sintang diharapkan dapat digunakan sebagai

referensi dalam meningkatkan perkembangan pendidikan di kampus.

a. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan profesional guru.
- 2) Meningkatkan tingkat kepercayaan diri bagi seorang guru.
- 3) Memberikan pengalaman, menambah wawasan, pengetahuan dan keterampilan dalam merancang model yang tepat dan menarik serta mempermudah proses pembelajaran dan dapat mengoptimalkan penggunaan model pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya.
- 4) Memberi konsep yang jelas mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu media *flashcard* terhadap kemampuan menulis cerita siswa.

b. Bagi Siswa

Memudahkan siswa dalam memahami dan menguasai keterampilan menulis cerita.

c. Bagi sekolah

- 1) Memberikan masukan yang positif terhadap kemajuan sekolah serta kondusifnya iklim pendidikan di sekolah, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia dan umumnya seluruh mata pelajaran yang ada di sekolah.
- 2) Dapat memberikan masukan dalam mengefektifkan pembinaan dan pengelolaan proses belajar mengajar dalam pelaksanaan

pendidikan.

- 3) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan atau pedoman untuk memotivasi kinerja guru dalam pengelolaan pembelajaran, terutama dalam menemukan alternative pemecahan masalah pembelajaran guna meningkatkan mutu guru dan hasil belajar siswa dalam rangka perbaikan pelajaran pada umumnya.

d. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman langsung dalam meneliti tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu media *flashcard* terhadap keterampilan menulis cerita siswa pada kelas III SD.

E. Variabel Penelitian

Penetapan variabel penelitian diperlukan untuk memperjelas dan mempermudah pengumpulan data. Sugiyono (2019: 67) menyatakan bahwa variabel secara teoritis dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau objek yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan objek yang lain. Jadi kesimpulannya variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas

Sugiyono (2019: 67) mengemukakan bahwa variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, *antecedent*. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* (terikat). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebasnya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard*.

2. Variabel Terikat

Sugiyono (2019: 67) mengatakan juga variabel ini sering disebut sebagai variabel *output*, *kriteria*, *konsekuensi*. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Adapun yang menjadi variabel terikat dalam penelitian adalah Keterampilan Menulis Cerita.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjabaran dan penjelasan istilah-istilah khusus yang tercantum dalam judul penelitian ini. Jadi, definisi operasional berfungsi untuk memperjelas makna dan batasan yang dimaksud dalam beberapa istilah yang dipergunakan dalam penelitian ini. Ada beberapa istilah khusus yang secara operasional digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match*

Model belajar mengajar mencari pasangan (*Make A Match*)

merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif. Penerapan model pembelajaran *Make A Match* dapat membangkitkan keingintahuan dan kerja sama di antara peserta didik serta mampu menciptakan kondisi yang menyenangkan. Model pembelajaran *Make A Match* dilakukan di dalam kelas dengan suasana yang menyenangkan karena dalam pembelajarannya peserta didik dituntut untuk berkompetisi mencari pasangan, dari kartu yang dibawanya dengan waktu yang cepat. Model pembelajaran *Make A Match* merupakan pembelajaran kelompok yang memiliki dua orang anggota. Namun, masing-masing kelompok tidak diketahui sebelumnya tetapi dicari berdasarkan kesamaan pasangan, misalnya pasangan dengan kartu soal dan jawaban. Guru di sini membuat dua kartu undian. Kartu pertama berisikan soal dan kartu yang kedua berisikan jawaban. Kemudian, peserta didik yang mendapatkan kartu soal mereka mencari peserta didik yang mendapatkan kartu jawaban yang cocok dengan kartu soalnya, demikian pula sebaliknya. Model ini dapat digunakan untuk membangkitkan aktivitas peserta didik dalam belajar dan sangat cocok digunakan dalam bentuk permainan.

Jadi, model *Make A Match* adalah model pembelajaran dengan mencari pasangan yang mempersiapkan dua kartu yang berbeda yaitu kartu soal dan kartu jawaban kemudian peserta didik diminta untuk mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban tersebut.

2. Media *Flashcard*

Flashcard merupakan media yang memberikan rangsangan berupa gambar yang dilengkapi dengan kata untuk membantu mengkonkretkan konsep sehingga dapat dengan mudah untuk dipelajari dan dipahami oleh peserta didik.

3. Keterampilan Menulis Cerita

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan yang wajib dimiliki oleh siswa. Menulis yaitu sebagai keterampilan seseorang untuk menuangkan ide, pikiran, dan pengetahuan. Menulis harus sering dilakukan terus menerus agar keterampilan menulis dapat tercapai dengan maksimal. Keterampilan menulis cerita yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kecakapan berbahasa seseorang untuk menuangkan pikiran, perasaan dan pengalaman yang dimiliki untuk dituangkan dalam bahasa tulis yang bersumber dari kejadian nyata ataupun imajinasi untuk dapat dinikmati oleh pembaca.

Keterampilan menulis yang akan ditingkatkan pada penelitian ini adalah keterampilan menulis cerita tentang cara merawat tanaman pada siswa kelas III sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peserta didik kelas III SD yang memiliki keterampilan menulis dengan baik akan mampu menunjukkan beberapa indikator:

- 1) Tepat dalam memegang alat tulis, menggunakan huruf kapital dan huruf kecil, serta tepat dalam mengikuti garis horizontal.

- 2) Jelas dalam membuat huruf dan angka, jelas dalam membuat ukuran tulisan, serta jarak antar huruf jelas dan konsisten.
- 3) Lengkap dalam menulis kata dan kalimat.
- 4) Rapi dan bersih dalam menulis.