

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS
PERMAINAN BAHASA DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA BERBANTU MEDIA *INDEX
CARD MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS III DI SDN 24 KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

DELLA APRIANI
NIM: 1911240112

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADARASAH
IBTIDAIYAH
JURUSAN TARBIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU
TAHUN 2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Della Apriani
NIM : 1911240112
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantu Media *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri 24 Kota Bengkulu

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila di kemudian hari penulisan Skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggung-jawabkannya sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di UIN FAS Bengkulu. Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak dipaksakan.

Bengkulu, September 2023
Saya yang menyatakan,



Della Apriani
NIM. 1911240112



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN IADRIS

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-511(7)-53879 Faksimili (0736) 51171-51172

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Della Aprianti
NIM : 1911240112

Kepada : Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Iadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
 Di Bengkulu

Assalamu'alaikum W. Wb

Setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku Pembimbing berpendapat bahwa Skripsi atas nama

Nama : Della Aprianti
NIM : 1911240112

Judul : Pengaruh model pembelajaran berbasis permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia berbantu media *index card match* terhadap hasil belajar siswa kelas III di Sekolah dasar Negeri 24 kota Bengkulu

Teah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd) dalam bidang Ilmu Tarbiyah,

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum W. Wb

Bengkulu, September 2023

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Lukman, Ss.M.Pd

Bakhrul Ulum, M.Pd.

NIP. 19700525000031003

NIDN. 2007058002

MOTTO

“ onely god can judge me “

Karyamu Akan Menempati Bagian Tersendiri Dalam Hidupmu,
maka hasilkanlah karya terbaik mu untuk di perlihatkan kepada
semua orang bahwa tidak ada yang tidak mungkin dalam hidup
ini Ketika kita berusaha.



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan mengucapkan syukur atas Rahmat Allah SWT. Sebagai ungkapan terimakasih, skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua yang selalu memberikan kasih sayang, motivasi dan cintanya kepadaku, yang selalu memberikan semangat untuk mewujudkan cita-citaku, terimakasih atas do'a dan dukungannya yang selalu diberikan untukku dan terimakasih telah menjadi penyemangat dalam hidupku.
2. Untuk diri sendiri yang selalu bertanya, “kapan skripsimu selesai”.
3. Untuk Bapak Drs. Lukman, SS, M.Pd . selaku pembimbing I yang telah mengarahkan penulis, memberikan ilmunya, serta membimbing penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini sampai selesai
4. Untuk Bapak Bakhrul Ulum. M.Pd.I. selaku pembimbing II yang telah mengarahkan penulis, memberikan ilmunya, serta membimbing penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini sampai selesai
5. Untuk keluargaku tercinta
6. Untuk Sahabat-sahabatku yang tidak dapat saya sebutkan satu -persatu yang selalu ada dalam penyelesaian skripsi ini

ABSTRAK

Della Apriani, Nim: 1911240112, Skripsi “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantu Media *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri 24 Kota Bengkulu”.

Masalah dalam penelitian ini adalah masih ditemukan kurangnya pemahaman pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi antonim dan sinonim di Sekolah Dasar Negeri 24 Kota Bengkulu. Sehingga kurangnya konsentrasi dalam pembelajaran di karenakan model pembelajaran yang digunakan masih kurang menarik perhatian siswa. sehingga guru masih banyak menggunakan model pembelajaran konvensional. Jenis penelitian yang digunakan ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Eksperimen*. Teknik analisis data menggunakan rumus Uji-t. ditemukan hasil Post-test siswa kelas IIIA yang menerapkan Media *index card match* dengan nilai rata-rata 76,0000 dengan nilai presentase 76,66%, sedangkan hasil Post-test kelas kontrol yang tidak menerapkan Media *index card match* nilai rata-rata kelasnya 52,6667 dengan nilai presentase 23,33%. Jadi hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Media *index card match* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri 24 Kota Bengkulu. Dengan perhitungan Uji-t dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6.307 > 2.00172$) dengan taraf signifikan 5%, maka hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak.

Kata kunci : Model Pembelajaran Bahasa Indonesia

ABSTRACT

Della Apriani, Nim: 1911240112, Thesis "*The Influence of Language Game-Based Learning Models in Indonesian Language Learning Assisted by Index Card Match Media on Learning Outcomes of Class III Students at Elementary School Negeri 24, Bengkulu City*".

The problem in this study is that there is still a lack of understanding in the Indonesian language subject with antonyms and synonyms at SD Negeri 24 Bengkulu City. So that the lack of concentration in learning is because the learning model used still does not attract students' attention. So many teachers still use conventional learning models. The type of research used is quantitative research with a quasi-experimental approach. Data analysis techniques use the t-test formula. It was found that the post-test results of class IIIA students who applied Media index card match with an average value of 76.0000 with a percentage value of 76.66%, while the post-test results for the control class which did not apply Media index card match had an average class value of 52.6667 with a percentage value of 23.33%. So the results of the study can be concluded that there is an influence of Media index card match on student learning outcomes in learning Indonesian at Elementary School 24 Bengkulu City. By calculating the t-test where $t_{count} > t_{table}$ ($6.307 > 2.00172$) with a significant level of 5%, then the hypothesis H_a is accepted and H_o is rejected.

Keywords: *Indonesian Language Learning Model.*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “ **Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantu Media *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Di Sdn 24 Kota Bengkulu** ”.

Shalawat serta salam semoga senantiasa terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, sahabatnya, hingga kepada umatnya hingga akhir zaman.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Dalam menyusun skripsi ini tentu saja penulis banyak menemui kesulitan dan hambatan, akan tetapi berkat bantuan, bimbingan dan nasehat dari berbagai pihak penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan benar. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya terutama kepada :

1. Bapak Prof. Dr. KH. Zulkarnain, M. Pd selaku Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris beserta stafnya, yang selalu mendorong keberhasilan penulis.
3. Ibu Dr. Aziza Aryati, M.Ag selaku Ketua Jurusan Sains dan Sosial yang telah mendorong kami untuk terus semangat, usaha, dan fokus kepada penulis.
4. Bapak Abdul Aziz Bin Mustamin, M. Pd. I selaku Ka Prodi PGMI Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu yang telah membantu, membimbing, dan memotivasi penulis.

5. Bapak Drs. Lukman, SS, M.Pd . selaku pembimbing I yang telah mengarahkan penulis, memberikan ilmunya, serta membimbing penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini sampai selesai
6. Bapak Bakhrul Ulum. M.Pd.I. selaku pembimbing II yang telah mengarahkan penulis, memberikan ilmunya, serta membimbing penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini sampai selesai
7. Kedua orang tua penulis Budi dan Desti, yang selalu memberikan kasih sayang, doa dan nasehat, serta atas kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis, yang merupakan anugerah terbesar dalam hidup.
8. Semua pihak yang penulis sayangi dan yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis berharap semoga Allah Subhannallah Wa Ta'ala membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi berbagai pihak.

Bengkulu, September, 2023
Penulis

Della Apriani
NIM: 1911240112

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GRAFIK.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Sistemmatika Penulisan.	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pengertian Permainan	9
B. Model Pembelajaran Berbasis <i>Media Index Card Match</i>	12

1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Index Card Match</i>	12
2. Tujuan Model Pembelajaran <i>Index Card Match</i>	15
3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Index Card Match</i>	16
4. Kelebihan Dan Kekurangan Model <i>Index Card Match</i>	19
C. Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	21
1. Pengertian Bahasa Indonesia	21
2. Tujuan Bahasa Indonesia	23
D. Hasil Belajar	24
1. Pengertian Hasil Belajar.....	24
2. Macam-Macam Hasil Belajar	26
3. Prinsip-Prinsip Belajar	27
4. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	28
B. Kajian Pustaka.....	30
C. Kerangka Berpikir	33
D. Hipotesis Penelitian.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Sumber Data Penelitian	35
B. Tempat Penelitian.....	37
C. Variabel Penelitian	37
D. Populasi dan Sampel	38
E. Teknik Pengumpulan Data	39
F. Instrumen Penelitian.....	41
G. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Wilayah Sekolah Dasar Negeri 24 Kota Bengkulu	45
1. Profil Sekolah.....	45

2. Sejarah Lembaga.....	46
3. Visi dan Misi Sekolah.....	48
4. Tujuan Sekolah.....	49
5. Struktur Organisasi.....	50
B. Penyajian Data Hasil Penelitian	55
C. Analisis Data	75
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	78

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	83
B. Saran	84

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR BAGAN

Bagan	Judul	Hal
2.1	Kerangka berfikir	33
4.1	Struktur Organisasi SD Negeri 24 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2022/2023	51



DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Hal
3.1	Desain <i>Moequivalent Control Grup</i>	36
3.2	Instrumen Kisi-Kisi Soal	42
4.1	Jumlah Rombongan Belajar	52
4.2	Data Ruang Kelas	53
4.3	Pendidik dan tenaga Pendidik	53
4.4	Rekapitulasi Hasil Pre Test Kelas Eksperimen (III A)	57
4.5	Statistik Deskripsi Pre Test Kelas Eksperimen (III A)	59
4.6	Frekuensi Pre Test Kelas Eksperimen (III A)	59
4.7	Distribusi Dan Presentase Hasil Bahasa Indonesia Sebelum Dan Sesudah Di Berikan <i>Pre Test</i> Kelas Eksperimen	61
4.8	Rekapitulasi Hasil Pre Test Kelas Kontrol (III B)	62
4.9	Statistik Deskripsi Pre Test Kelas Kontrol (III B)	63
4.10	Frekuensi Pre Test Kelas Kontrol (III B)	64
4.11	Distribusi Dan Presentase Hasil Bahasa Indonesia Sebelum Dan Sesudah Di Berikan <i>Pre Test</i> Kelas Kontrol	65
4.12	Rekapitulasi Hasil Post Test Kelas Eksperimen (IIIA)	66
4.13	Statistik Deskripsi Post Test Kelas Eksperimen (IIIA)	68
4.14	Frekuensi Post Test Kelas Eksperimen (IIIA)	69
4.15	Distribusi Dan Presentase Hasil Bahasa Indonesia Sebelum Dan Sesudah Di Berikan <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen	70
4.16	Rekapitulasi Hasil Post Test Kelas Kontrol (III B)	71
4.17	Statistik Deskripsi Post Test Kelas Kontrol (III B)	72
4.18	Frekuensi Post Test Kelas Kontrol (III B)	73
4.19	Distribusi Dan Presentase Hasil Bahasa Indonesia Sebelum Dan Sesudah Di Berikan <i>Post Test</i> Kelas Kontrol	74
4.20	Statistik Deskripsi Hasil Belajar	76
4.21	Independent Sampel Test (Uji t)	77
4.22	Deskripsi Ketuntsan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Sebelum dan Sesudah Perlakuan <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Kelas eksperimen dan Kelas Kontrol	77

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Judul	Hal
4.1	Grafik Pre Test Kelas Eksperimen	61
4.2	Grafik Pre Test Kelas Kontrol	65
4.3	Grafik Post Test Kelas Eksperimen	70
4.4	Grafik Post Test Kelas Kontrol	74



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 SK Pembimbing
- Lampiran 2 Lembar Bimbingan
- Lampiran 3 Nota penyeminar
- Lampiran 4 Berita Acara Seminar Proposal
- Lampiran 5 Berita Acara Komperhensif
- Lampiran 6 Nota Mengenai Penelitian
- Lampiran 7 Surat Mohon Izin Penelitian
- Lampiran 8 Surat Telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 9 Surat Balasan Penelitian dari SD Negeri 24 Kota Bengkulu
- Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen
- Lampiran 11 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol
- Lampiran 12 Lembar Soal Pre Test dan Post Test
- Lampiran 13 Lembar Validator
- Lampiran 14 Hasil Post Test Kelas Eksperimen
- Lampiran 15 Hasil Post Test Kelas Kontrol
- Lampiran 16 Dokumentasi
- Lampiran 17 Daftar Riwayat Hidup