

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Pengertian Permainan

Permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan. Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, permainan tersebut dinamakan permainan bahasa. Belajar dengan bermain adalah kegiatan terpadu antara belajar dan bermain yang diintegrasikan dalam sebuah materi pelajaran.

Pada hakikatnya, permainan adalah aktivitas yang memiliki keterampilan dan memiliki peranan penting dalam pemerolehan bahasa dan wahana bagi anak untuk belajar mengatasi kesulitan-kesulitan yang ditemuinya dengan cara yang menggembarakan. Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, permainan tersebut dinamakan permainan bahasa.<sup>11</sup>

Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk memperoleh kegembiraan sebagai fungsi bermain, dan untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu sebagai materi pelajaran. Bila ada permainan menggembarakan tetapi tidak melatih keterampilan berbahasa, tidak dapat disebut

---

<sup>11</sup> M. Hasanah dan Nurchasanah. 2007. Paket Pendidikan Pembelajaran BacaTulis Permulaan Anak Usia Sekolah Dasar. Laporan Penelitian. Tidak dipublikasikan. Malang: Lemlit UM. Hlm.16

permainan bahasa. Permainan bahasa harus memenuhi kedua syarat, yaitu menggembirakan dan melatih keterampilan berbahasa.

Permainan bahasa tidak dimaksudkan untuk mengukur atau mengevaluasi hasil belajar siswa. Kalaupun dipaksakan, bukan alat evaluasi yang baik, sebab permainan bahasa tersebut mengandung unsur spekulasi yang cukup besar.

Situasi dan kondisi apapun sebenarnya permainan bahasa dapat dilakukan. Namun, agar efektif, tetap saja harus memperhatikan situasi dan kondisi. Permainan bahasa yang menimbulkan suara gaduh kepada kelas yang lain, tentu tidak menguntungkan. Demikian juga, permainan bahasa yang terlalu sering atau permainan yang terlalu memakan waktu lama akan membosankan siswa.

Manfaat Permainan Bahasa dalam Pembelajaran yaitu Permainan yang tepat dapat membuat pembelajaran menyenangkan dan menarik, dapat menguatkan pembelajaran, dan bahkan menjadi semacam ujian. Kesenangan bermain yang tidak terhalang melepaskan segala macam endorfin positif dalam tubuh seseorang, melatih kesehatan, dan membuat seseorang merasa hidup sepenuhnya. bagi banyak orang, ungkapan kehidupan dan kecerdasan kreatif yang paling tinggi di dalam diri seseorang tercapai dalam sebuah permainan.

Jenis permainan bahasa yang akan digunakan guru dalam pembelajaran disesuaikan dengan kegiatan membaca yang diharapkan (memahami isi teks bacaan melalui membaca pemahaman). Agar permainan dapat terarah dalam pelaksanaan pembelajaran dan tercapai tujuan sesuai dengan harapan, guru harus memiliki permainan bahasa yang relevan.<sup>12</sup>

Untuk dapat disebut permainan bahasa, harus memenuhi kedua syarat, yaitu menggembirakan dan melatih keterampilan berbahasa. Ada beberapa faktor penentu keberhasilan permainan bahasa. Menurut Hasanah ada empat faktor yang menentukan keberhasilan permainan bahasa di kelas, yaitu: (1) Situasi dan kondisi, (2) Peraturan permainan, (3) Pemain, dan (4) Pemimpin permainan. Belajar dengan bermain adalah kegiatan terpadu antara belajar dan bermain yang diintegrasikan dalam sebuah materi pelajaran.

Tindakan ini merupakan upaya menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dengan tujuan akhir mencapai pembelajaran yang sehat dan pemerolehan mutu yang optimal.

Prinsip dasar dan ciri-ciri metode pembelajaran bermain.

1. Setiap anggota kelompok (siswa) bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya.

---

<sup>12</sup> *Ibid. Hlm. 50*

2. Setiap anggota kelompok (siswa) harus mengetahui bahwa semua anggota adalah tim.
3. Kelompok mempunyai tujuan yang sama.
4. Setiap anggota kelompok (siswa) harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya.
5. Setiap anggota kelompok (siswa) akan dikenai evaluasi.<sup>13</sup>

## **B. Model Pembelajaran *Index Card Match* (ICM)**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran ICM**

Model pembelajaran ICM (pencocokan kartu *Index Card Match*) merupakan salah satu model pembelajaran yang membuat peserta didik aktif dan menyenangkan dalam proses kegiatan pembelajaran. Model ini digunakan untuk mengulang kembali materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.<sup>14</sup> Menurut Silberman model pembelajaran ICM merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan dan membuat peserta didik aktif selama mengikuti proses pembelajaran, yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bekerja sama dengan pasangannya.<sup>15</sup>

Model pembelajaran *Index Card Match* atau mencari pasangan kartu dapat diterapkan untuk meningkatkan

---

<sup>13</sup> M. Hasanah dan Nurchasanah. 2007. Paket Pendidikan Pembelajaran BacaTulis Permulaan Anak Usia Sekolah Dasar. Laporan Penelitian. Tidak dipublikasikan. Malang: Lemlit UM. Hlm.35

<sup>14</sup> *Ibid.*

<sup>15</sup> Netriwati, *Mikroteaching Matematika* (Surabaya: CV. Gemilang, 2018),

motivasi belajar siswa. Model *Index Card Match* menekankan pada kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan teman sekelas untuk mencocokkan kartu sesuai dengan kartu yang dimilikinya (kartu soal atau kartu jawaban). Model pembelajaran *Index Card Match* adalah model pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerja sama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan.

Model pembelajaran *Index Card Match* ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali tentang apa yang mereka pelajari sebelumnya atau sesudahnya dengan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* yaitu dengan mencari pasangan berdasarkan pada permainan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban. kemudian siswa mencari jawaban atau soal berdasarkan tulisan yang mereka peroleh lalu mencocokkan kedua kartu tersebut.<sup>16</sup>

Biasanya guru dalam kegiatan pembelajaran memberikan banyak menginformasikan kepada siswa agar materi atau topik dalam pembelajaran yang diajarkan dapat terselesaikan dengan tepat waktu. namun guru terkadang lupa bahwa tujuan pembelajaran bukan hanya materi yang selesai tepat waktu tetapi sejauh mana materi

---

<sup>16</sup> H. Hamruni, Strategi dan Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan (Yogyakarta: Investidaya, 2012), h. 292

yang telah disampaikan dapat dipahami oleh siswa. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Silberman, bahwa Salah satu cara yang paling meyakinkan untuk menjadikan belajar tepat adalah menyertakan waktu untuk meninjau apa yang telah dipelajari<sup>17</sup>

Sedangkan menurut Hamruni model pembelajaran ICM ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingatkan kembali tentang apa yang mereka telah pelajari sebelumnya atau sesudahnya, dengan menguji pengetahuan dan kemampuan mereka dalam bekerja sama untuk mencari pasangan berdasarkan pada permainan kartu berisi pertanyaan dan jawaban.<sup>18</sup> Kegiatan belajar bersama dalam pencocokan kartu indeks (*looking for pair card*) dapat membantu memacu belajar aktif peserta didik dan kemampuan mengajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memungkinkan untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi serta menumbuhkan kreativitas pada peserta didik, dengan adanya elemen-elemen game yang terkandung dalam model ini tentu membuat belajar tidak membosankan.

Adapun fungsi dari media pembelajaran adalah memfasilitasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran

---

<sup>17</sup> Melvin silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung:Nusa Media, 2006), h. 239.

<sup>18</sup> Maria Novalia Br Padang, Reh Bungana Perangin Angin, and Daulat Saragi, -The Effect of Index Card Match Method And Learning Motivation Toward Student's Learning Outcomes In Elementary School,| *IOSR Journal of Research & Method in Education* 8, no. 1 (2018), h. 72, <https://doi.org/10.9790/7388-0801016978>.

sehingga proses pembelajaran berlangsung bermakna, efektif, dan memotivasi peserta didik untuk terus aktif dalam mengikuti pembelajaran. Fungsi lainnya yaitu media dapat mempercepat proses belajar dan mengurangi keterbatasan saat proses pembelajaran, penggunaan media juga dapat menarik dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Beberapa fungsi media dalam proses pembelajaran meliputi: (1) alat untuk memperjelas materi pelajaran; (2) sumber belajar bagi peserta didik; dan (3) alat untuk mengangkat masalah sehingga dapat dikaji dan dicari solusinya.

## **2. Tujuan Model Pembelajaran *Index Card Match***

Tujuan dari model pembelajaran *Index Card Match* ini, yaitu untuk melatih siswa agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok. Dengan model pembelajaran *Index Card Match* ini siswa akan lebih semangat serta antusias dalam belajarnya lebih cermat dan mudah untuk memahami dan mengingat suatu materi pelajaran. Dalam model pembelajaran *Index Card Match*, guru juga sangat senang apabila siswa berani mengungkapkan gagasan dan pandangan mereka. Untuk itu guru atau pendidik harus memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengungkapkan gagasan-gagasan alternative mereka.



Sehingga guru sangat senang apabila siswa dapat mengerjakan suatu persoalan dengan cara berbeda dari apa yang dijelaskan oleh guru. Dengan demikian suasana kelas akan lebih hidup, menyenangkan, dan menyemangati siswa untuk selalu belajar.

dalam Fua, dkk, tujuan penerapan model pembelajaran *Index Card Match* yaitu untuk melatih siswa agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok. Dengan model pembelajaran *Index Card Match* ini siswa akan lebih semangat serta antusias dalam belajarnya lebih cermat dan mudah untuk memahami dan mengingat suatu materi pelajaran. Model pembelajaran *Index Card Match* ini juga bisa diupayakan untuk mengembangkan kemampuan akademik, menghindarkan siswa belajar dengan hafalan, memberikan tambahan kemampuan untuk dapat mengakomodasikan informasi, dan menuntut latihan-latihan khusus untuk mempertinggi daya ingat dengan berlatih untuk mampu menemukan sendiri sesuatu yang penting dalam materi yang diberikan dalam proses pembelajaran. Dengan cara sedemikian rupa dapat diyakini bahwa model ini akan mampu memecahkan masalah yang ada.<sup>19</sup>

### **3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Index***

---

<sup>19</sup> Fua ,dkk, 2017:40



### ***Card Match (ICM)***

Model pembelajaran ICM memiliki langkah– langkah dalam proses pembelajaran. Adapun langkah– langkah model pembelajaran ICM menurut Silberman sebagai berikut.

- 1) Guru mempersiapkan potongan-potongan kertas sebanyak jumlah siswa dalam kelas yang akan diajar.
- 2) Pada kartu index yang sudah terbagi menjadi dua, tulislah pertanyaan serta jawaban tentang materi yang sudah diajarkan di kelas. Buatlah sebagian kartu berisi pertanyaan dan sebagian kartu berisi jawaban sesuai dengan jumlah peserta didik di dalam kelas.
- 3) Campurkan gabungan dua kartu pertanyaan dan jawaban, kemudian kocoklah beberapa kali sampai kartu benar–benar tercampur.
- 4) Berikan satu kartu kepada peserta didik. Jelaskan bahwa kegiatan ini merupakan latihan pencocokan dengan berpasangan. Sebagian peserta didik mendapatkan kartu berisi pertanyaan dan sebagian lagi mendapatkan kartu berisi jawaban dan perintahkan kepada mereka untuk menemukan pasangannya.
- 5) Jika sudah terbentuk pasangan, lalu perintahkan kepada peserta didik untuk duduk berdampingan dengan pasangannya dan katakan pada mereka agar tidak memberitahu isi dari kartu yang mereka dapatkan kepada

pasangan lainnya.

- 6) Jika semua pasangan telah duduk berdampingan, perintahkan kembali bagi setiap pasangan untuk maju kedepan kelas membacakan soal dengan keras kepada peserta didik lain dan menentang kepada pasangan lain untuk memberikan jawaban.

Berdasarkan langkah-langkah di atas, penulis berinovasi untuk melakukan pembaruan sebagai berikut : pada kartu index yang telah dibuat terpisah antara jawaban dan soal. Kemudian, berikan satu kartu kepada tiap-tiap peserta didik (sebagian peserta didik mendapatkan soal dan sebagian lagi mendapatkan jawaban).<sup>20</sup>

Peserta didik yang mendapatkan kartu index berisi soal mencari pasangan serasi yang mendapatkan kartu index berisi jawaban, sedangkan peserta didik yang mendapatkan kartu berisi jawaban hanya menunggu dan mengangan-angankan pertanyaan apakah yang sesuai dengan jawaban yang di milikinya. Kemudian, setelah pasangan soal dan jawaban bertemu, pendidik meminta kepada semua pasangan untuk mengecek ulang soal dan jawaban guna meyakinkan apakah keduanya benar-benar serasi atau tidak.

Pendidik akan memberikan poin kepada peserta

---

<sup>20</sup> Netriwati, *Op.Cit*, h. 167-168.

didik yang dapat mencocokkan kartunya dengan pasangannya sebelum batas waktu yang sudah ditentukan. Setelah semua pasangan duduk berdampingan, diminta kepada setiap pasangan untuk maju kedepan kelas secara bergantian dan mempresentasikan isi pertanyaan yang mereka dapatkan kepada pasangan lain. Bagi pasangan yang bisa menjawab dengan benar maka akan mendapatkan poin, dan penyelesaian langsung dikerjakan di papan tulis. Semua peserta didik harus siap, karena pendidik akan memilih secara acak setiap pasangan.

Secara tidak langsung kegiatan ini berdampak bagi peserta didik untuk kembali mengingat dengan baik materi yang telah disampaikan oleh pendidik, dengan demikian kegiatan pembelajaran seperti ini melibatkan peserta didik untuk belajar aktif dan efektif. Apabila ada keterbatasan waktu sehingga hanya beberapa soal saja yang dipresentasikan, untuk soal yang tidak dipresentasikan dibuat untuk pekerjaan rumah dan dibahas pada pembelajaran berikutnya. Pada akhir kegiatan pertemuan pendidik dan peserta didik memberikan simpulan pada materi yang telah disampaikan.

#### **4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Index Card Match (ICM)***

Sebaik-baik segala model pembelajaran apapun yang digunakan, khususnya model pembelajaran ICM pasti terdapat kelebihan dan kekurangan. Berikut kelebihan dalam penggunaan model pembelajaran ICM.<sup>21</sup>

1. Menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.
2. Melatih peserta didik untuk bekerja sama dalam hal pertukaran ilmu.
3. Memperkuat pemahaman peserta didik terhadap pelajaran.
4. Meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran.
5. Penilaian dapat dilakukan dengan pengamatan
6. Menumbuhkan kegembiraan dalam proses pembelajaran.
7. Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
8. Mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik mencapai taraf ketuntasan belajar
9. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.

Terdapat beberapa kelemahan dalam penggunaan model pembelajaran ICM diantaranya sebagai berikut.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Putri Meidawati, "Pengaruh Strategi Index Card Match Terhadap Hasil Belajar PKn Peserta Didik MIN 10 Bandar Lampung", h. 16.

<sup>22</sup> *Ibid*, h. 17.

1. Membutuhkan waktu yang lama bagi peserta didik untuk menyelesaikan tugas.
2. Pendidik harus membuat persiapan yang rinci dengan waktu yang lebih lama.
3. Menuntut setiap peserta didik untuk bekerja sama dalam menyelesaikan soal.
4. Suasana kelas menjadi sangat ramai dan kurang efektif apabila peserta didiknya sangat banyak.
5. Kurang efektif apabila satu kelas peserta didiknya banyak.
6. Suasana kelas menjadi ribut sehingga dapat mengganggu kelas lain.

### **C. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

#### **1. Pengertian Bahasa Indonesia**

Perkembangan bahasa anak berkembang seiring dengan perkembangan intelektual anak. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD sendiri bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.<sup>23</sup>

Tujuan khusus pembelajaran bahasa Indonesia antara lain, agar siswa memiliki kegemaran membaca,

---

<sup>23</sup> Mutia Oktiani, "Penerapan Model Pembelajaran Icm Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Pemahaman Konsep Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan," Jurnal Ikra-Ith Informatika 5, No. 2 (2021): 45

meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan keprubadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan kehidupannya.<sup>24</sup> Pembelajaran bahasa Indonesia juga dimaksudkan untuk melatih ketrampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis yang saling berhubungan satu sama lain.

Pada hakikatnya pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan<sup>25</sup>

Merujuk permendikbud No.57/2014, pembelajaran bahasa Indonesia difokuskan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi peserta didik dalam menggunakan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan, sekaligus untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan kritis.<sup>26</sup> Standar kompetensi pembelajaran diharapkan peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kebutuhan,

---

<sup>24</sup> Etri, Asih, Tri Saputri Dan Joharman, "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match (ICM) Dalam Peningkatan Pembelajaran Ips Pada Siswa Kelas V Sdn Pesanggrahan 01 Tahun Ajaran 2013/2014," *Jurnal Kalam Cendekia* 5, No. 3 (2014): 2.

<sup>25</sup> Op.Cit, hal 243-254

<sup>26</sup> Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: Prenama Media Grup, 2019), H.85

dan minatnya serta dapat mengapresiasi hasil karya sastra indonesia.<sup>27</sup>

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD terdiri dari empat keterampilan, yaitu membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Kegiatan membaca yang dilakukan di SD berupa memahami teks berupa petunjuk, teks panjang, dan berbagai karya sastra seperti puisi, dongeng, pantun, percakapan, cerita, dan drama. Pembelajaran menulis di SD untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, serta informasi dalam bentuk tulisan. Seperti: menulis surat, formulir, teks pidato. Berbicara dalam proses pembelajaran di SD meliputi; perkenalan, pidato, diskusi, dan sebagainya.<sup>28</sup>

## 2. Tujuan Bahasa Indonesia

Tujuan pelajaran bahasa Indonesia yaitu sebagai tujuan agar peserta didik bisa menikmati dan bisa memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan keperibadian, memperluas wawasan dan meningkatkan pengetahuan sebuah kemampuan berbahasa. Dalam proses pembelajaran harus ada strategi untuk mencapai sebuah

---

<sup>27</sup> Mardiyah, *Nilai – Nilai Pendidikan Karakter Pada Pengembangan Bahan Materi Ajar Bahasa Indonesia Dikelas IV Sekolah Dasar, Jurnal Trampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4, No. 2(Oktober 2017) h. 35

<sup>28</sup> Siti Anisatun Nafi'ah, *Model – Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI*,(Yogyakarta:Ar-Ruzz Media,2018),h. 32-34



proses pembelajaran yang maksimal.<sup>29</sup> Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk menjadikan siswa untuk memiliki keempat keterampilan tersebut ialah menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Pembelajaran bahasa Indonesia diorientasikan secara terpadu untuk menjadikan siswa bisa terampil dalam komunikasi dengan menguasai semua keterampilan berbahasa itu secara keseluruhan. Dari tujuan yang ada di atas pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan pada sebuah proses meningkatkan kemampuan berbahasa anak dengan baik dan benar serta siswa mampu menguasai keempat keterampilan tersebut dengan baik dan terarah.

## **D. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Salah satu makna belajar yang ditafsirkan oleh para ahli yakni, belajar merupakan memodifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman.<sup>30</sup> Yang dimaksudkan dalam pengertian ini belajar merupakan suatu proses dalam suatu kegiatan dan bukan hasil maupun tujuannya.

---

<sup>29</sup> Zainal Asril, *Microteaching Disertai Dengan Pedoman Pengalaman Lapangan* (Jakarta: Raja Grafindo, 2017), h13

<sup>30</sup> Asnimar, "Penerapan Metode Pembelajaran Index Card Match (ICM) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjaskes Siswa Kelas V Sd Negeri 002 Batu Bersurat Asnimar Sd Negeri 002 Batu Bersurat Pendahuluan Menurut Hamalik ( 2010 ) Bahwa Pendidikan Adalah Suatu Proses Dalam Rangka ,," Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran) 1, No.1 November (2017): 209.

Belajar bukan hanya mengingat, tetapi lebih luas dari pada itu, yakni mengalami. Pengertian ini menitik beratkan pada intraksi antara individu dengan lingkungannya.<sup>31</sup> Proses belajar dan hasilnya dapat dilihat dari perubahan tingkah laku yang berbeda dari diri seseorang sebelumnya baik dalam hal afektif maupun psikomotor.<sup>32</sup>

Makna belajar sendiri menurut paham konstruktivisme sendiri yakni aktivitas aktif yang memungkinkan setiap individu membina pengetahuannya sendiri, mencari arti dan sesuatu yang dipelajarinya, yang merupakan proses penyelesaian konsep dan ide – ide baru dalam kerangka berfikir yang telah ada dan sudah dimilikinya.

Hasil belajar merupakan kemampuan – kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mereka mendapatkan pengalaman belajarnya. Howard Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yaitu: ketrampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, serta sikap dan cita – cita.<sup>33</sup> Menurut Sigih D. Gunarsa prestasi belajar adalah hasil maksimum yang dapat dicapai oleh seseorang

---

<sup>31</sup> Dr. Fauzan, Ma. *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Tangerang Selatan : GP. Press, 2017) h.36-37

<sup>32</sup> Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa*, (Bandung: Pt. Remaja Rosda Karya, 2015), h.221-223

<sup>33</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), h.22

setelah melakukan usaha belajar. hasil belajar dapat diukur melalui penilaian tes maupun non tes.<sup>34</sup>

## 2. Macam-macam Hasil Belajar

Macam – Macam hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan diatas, dapat dilihat dari beberapa aspek, yakni :

- 1) Pemahaman Konsep pemahaman konsep ini menurut bloom, dapat diartikan sebagai kemampuan individu untuk menyerap materi atau bahan yang dipelajari. Maksudnya, seberapa banyak siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh seorang pendidik atau sejauh mana individu dapat memahami, serta mengerti apa yang mereka baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang mereka rasakan saat hasil penelitian atau observasi langsung yang mereka lakukan.
- 2) Keterampilan Proses Dalam hal ini, ketrampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembenagunan kemampuan mental, fisik, dan social yang mendasar sebagai penggerak kemampuan social yang lebih tinggi dalam diri individu. Dalam melatih ketrampilan proses, secara bersamaan dikembangkan juga sikap – sikap yang dikehendaki, seperti kreatifitas, bertanggung jawab, kerja sama dan lainnya.

---

<sup>34</sup> Nurdiansyah.Fitriyani Toyiba, Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah. *Eprints.Umsida, Jurnal Nds Dan Toy Fiks*.Pdf (Sidoarjo:31 Januari 2018)h.7

- 3) Sikap Sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respons fisik. Jadi, sikap ini harus ada kekompoakan antara mental dan fisik secara serentak. Jika hanya mental saja yang ditunjukkan, maka belum tampak secara jelas sikap seseorang yang dijelaskan. Sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola dan teknik tertentu terhadap lingkungan sekitarnya baik berupa individu maupun objek tertentu. Sikap merujuk kepada perbuatan, prilaku, dan tindakan seseorang.<sup>35</sup>

### 3. Prinsip-Prinsip Belajar

Prinsip – prinsip belajar yaitu sebagai berikut:<sup>36</sup>

- 1) Prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri:
  - a. Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari.
  - b. Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya
  - c. Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup.
  - d. Positif atau berakumulasi.

---

<sup>35</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta:Kencana,2016),h. 7-11

<sup>36</sup> Suprijono, Agus. (2015). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar,h.4

- e. Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan.
  - f. Bertujuan dan terarah.
  - g. Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.
- 2) Belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar.
- 3) Belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

#### **4. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam setiap proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik dengan guru dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kegiatan proses sistem pembelajaran, diantaranya:

##### **a. Faktor Guru**

Guru dalam proses pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Apalagi untuk siswa pada usia pendidikan dasar, tidak mungkin dapat digantikan oleh perangkat lain. Sebab siswa adalah organisme

yang sedang berkembang yang memerlukan bimbingan dan bantuan orang dewasa. Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa yang di ajarnya, tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran

b. Faktor Siswa

Faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran dilihat dari aspek siswa meliputi aspek latar belakang siswa (jenis kelamin, tempat lahir, tempat tinggal, tingkat sosial ekonomi) serta faktor sifat yang dimiliki siswa (kemampuan dasar, pengetahuan dan sikap)

c. Faktor Sarana dan Prasarana

Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap proses pembelajaran, misalnya media pembelajaran, alat-alat pelajaran dan sebagainya. Sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran misalnya jalan menuju sekolah, penerangan sekolah, kamar mandi, dan sebagainya. Kelengkapan sarana dan prasarana dapat membantu guru dalam penyelenggaraan proses pembelajaran yang lebih baik.

d. Faktor Lingkungan

Dilihat dari dimensi lingkungan ada dua faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran yaitu faktor organisasi kelas dan faktor iklim sosial-psikologis. Faktor organisasi kelas yang didalamnya meliputi jumlah siswa dalam satu kelas. Organisasi kelas yang terlalu besar akan kurang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan iklim sosial-psikologis secara internal adalah hubungan antara orang yang terlibat dalam lingkungan sekolah, misalnya iklim sosial antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, bahkan iklim sosial antara guru dengan pimpinan sekolah. Iklim sosial-psikologis eksternal adalah keharmonisan hubungan antara pihak sekolah dengan dunia luar misalnya hubungan sekolah dengan orang tua siswa hubungan sekolah dengan lembaga masyarakat.<sup>37</sup>

## B. Kajian Pustaka

1. Penelitian yang terkait pada metode *Index Card Match* adalah penelitian dari Muhidin dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa di SMA Diponegoro I Jakarta Timur”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode *Index Card Match* hasil belajar sejarah terbukti dapat meningkat. Sementara itu, menurut Suprijono *Index Card Match* (mencari pasangan kartu) adalah suatu

---

<sup>37</sup> Wina Sanjaya, (2017), *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, h.52.



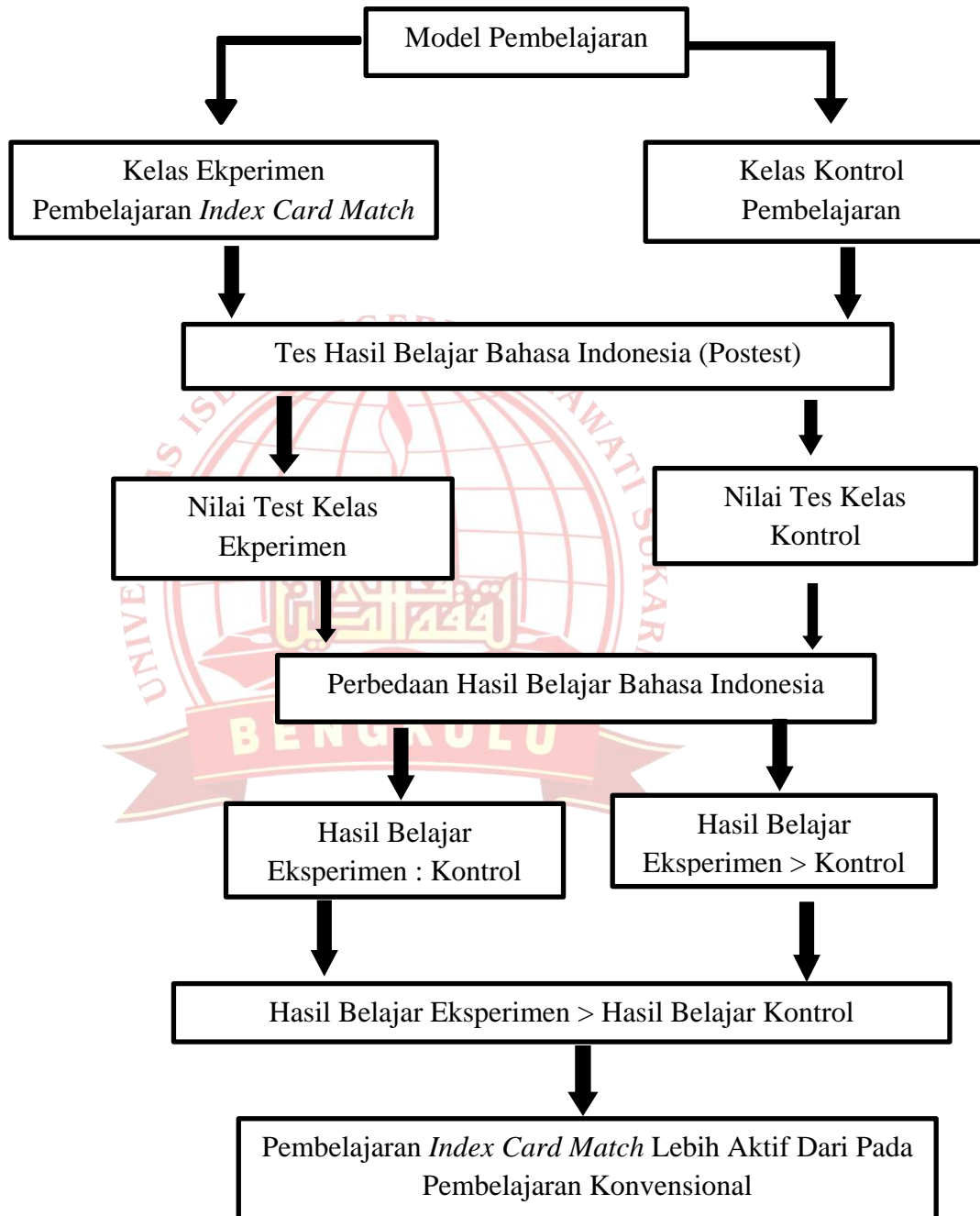
metode yang cukup menyenangkan yang dapat digunakan untuk memantapkan pengetahuan siswa terhadap materi yang dipelajari.<sup>32</sup> Maka, dapat diartikan, metode *Index Card Match* ini merupakan metode yang sesuai untuk digunakan siswa, sehingga siswa dapat memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Adapun prosedur penerapan *Index Card Match* memacu siswa untuk memberikan kontribusi lebih dalam kegiatan pembelajaran, berikut langkah-langkah penerapannya: Buatlah potongan kertas sebanyak jumlah siswa yang ada di dalam kelas dan bagilah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama. Pada separuh bagian, tulis pertanyaan tentang materi yang akan di belajarkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan. Pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat. Kemudian kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban. Setiap siswa diberi satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan yang dilakukan berpasangan. Separuh siswa akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban. Mintalah kepada siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, mintalah kepada mereka untuk duduk berdekatan. Jelaskan juga agar mereka tidak memberi tahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain. Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, mintalah kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-temannya yang lain. Selanjutnya soal-soal tersebut dijawab oleh pasangannya. Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> Agus Suprijono, *Op. Cit.*, hlm. 120.

2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putri Meidawati dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Strategi *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar PKn Peserta Didik MIN 10 Bandar Lampung” bahwa hasil penelitian diperoleh thitung 4,0154 ttabel dengan taraf signifikan 0,06 = 1,671 sehingga dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dan terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan strategi *Index Card Match* terhadap hasil belajar PKn peserta didik MIN 10 Bandar Lampung.
3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Akbar Gunawan Aska dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Active Learning Dengan Strategi *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Energi Dan Penggunaannya Siswa Kelas IV SD Bakti Mulya 400 Jakarta Selatan” analisis data menggunakan uji-t diperoleh hasil thitung sebesar 3,20 dan ttabel 5% sebesar 1,68 maka thitung > ttabel. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran Active Learning dengan strategi *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa.

### C. Kerangka Berpikir



#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan dan belum sempurna sehingga perlu disempurnakan dengan membuktikan kebenaran hipotesis itu melalui penelitian.<sup>39</sup> Berdasarkan uraian yang telah tertera di atas, maka hipotesis yang diujikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H<sub>0</sub> : 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.
- H<sub>a</sub> : 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

---

<sup>39</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*,(Bandung: Alfabeta,2018),hal. 63