

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Kajian Teoritis**

##### **1. Model Pembelajaran**

Model pembelajaran menurut Haryanti (2017: 10), mengatakan bahwa model pembelajaran adalah bagian dari struktur pembelajaran yang memiliki cakupan yang luas. Didalamnya terdapat pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran. Salah satu aspek penting dari sebuah model pembelajaran adalah sintaks (*syntax*), yang merupakan langkah-langkah baku yang harus ditempuh dalam implementasi model tersebut. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Secara luas, menurut Helmiati (2012: 19) model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.

Model pembelajaran dapat menggambarkan atau mendeskripsikan prosedur pembelajaran, lingkungan belajar beserta penggunaan perangkat pembelajaran lainnya yang tersusun secara sistematis sehingga dapat menggambarkan sebuah kegiatan pembelajaran langkah demi langkah (Hendracipta, 2021: 2). Jadi, model pembelajaran adalah suatu

perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

Model pembelajaran memiliki sebuah fungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran model pembelajaran. Hal ini mengisyaratkan bahwa model pembelajaran secara spesifik memuat tentang pola pola pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pedoman pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Indrawati (2011: 16) fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

## 2. Model Pembelajaran Make a Match

### a. Pengertian Model *Make a Match*

*Make a match* adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. *Make a match* ini merupakan model yang mengajarkan siswa untuk dapat aktif dalam mencari dan mencocokkan jawaban dan disiplin terhadap waktu yang telah ditentukan dimana siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Oleh sebab itu, *make a match* merupakan model yang dapat mempengaruhi kerja sama dan sosialisasi siswa.

Model pembelajaran *make a match* juga dapat diterapkan disemua tingkatan kelas siswa sekolah dasar dan mata pelajaran. Huda (2014: 251) model pembelajaran *make a match* merupakan variasi model pembelajaran baru sehingga diharapkan menumbuhkan minat

belajar siswa serta memotivasi siswa dalam belajar. Menurut Sukerni (2020: 2) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *make a match* siswa akan lebih bersemangat karena model pembelajaran tersebut terdapat unsur permainannya, selain itu siswa pun dilibatkan langsung dalam pembelajaran. Model *make a match* ini mampu menciptakan kondisi kelas yang interaktif, efektif sebagai sarana untuk melatih keberanian siswa, serta mampu menghilangkan kebosanan siswa ketika pembelajaran berlangsung.

b. Langkah-Langkah Model Make a Match

Langkah-langkah model Model *make a match* adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- 3) Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- 4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban ).
- 5) Setiap siswa dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 6) Setelah satu babak kartu di kocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.

7) Demikian seterusnya.

8) Kesimpulan atau penutup. Rusman (2014: 223)

c. Kelebihan dan Kekurangan pembelajaran Model Make a Match

Kelebihan dan kekurangan *Make a Match* antara lain :

1) Kelebihan

- a) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
- b) Kerja sama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis.
- c) Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa.

2) kekurangan

- a) Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan pembelajaran.
- b) Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain.
- c) Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai. Shoimin (2014: 99)

### 3. Media Story Board

a. Pengertian *Media Story Board*

*Media Story board* adalah serangkain kata yang berisi garis besar pada setiap alur hingga selesai, yang akan menjadi rangkaian gambar manual yang dibuat secara keseluruhan yang detail lengkap yang akan menjadi sebuah cerita yang singkat. Menurut Dhimas (2013:11)

*Story board* adalah rancangan umum suatu aplikasi yang disusun secara berurutan layar demi layar serta di lengkapi dengan penjelasan dan spesifikasi dari setiap gambar, layar, dan teks. Rahardja (2010 : 187)

*Story board* adalah rancangan berupa sketsa gambar yang dilengkapi dengan petunjuk atau catatan pengambilan gambar untuk kebutuhan shooting. Perancangan yang berhubungan dengan visualisasi yang akan dibuat membutuhkan *Story board* sebagai media terpadu.

b. Langkah-Langkah Pembuatan *Story Board*

Garis besarnya untuk membuat *story board* dapat dibagi dengan pembuatan bagian-bagian dengan tujuan membantu mengidentifikasi apa-apa saja yang akan didapatkan, dan disusun agar proyek berjalan lancar.

Adapun langkah-langkah pembuatan *Story board* Menurut Rahardja (2010:187) adalah sebagai berikut:

- 1) Mencatat poin-poin penting, ide dan juga kosep yang akan di tampilkan dalam *Story board*.
- 2) *Story board* pada dasarnya adalah gambar serial dan lengkap dengan penjelasan semua langkah dan keterangan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tujuan di buatnya suat film atau cerita.
- 3) Membuat sketsa kasar visual dalam semua frame.
- 4) Visual secara nyata menampilkan adegan utama.

5) *Story board* bisa dirancang menggunakan kertas dengan coretan dan tulisan manual ataupun dengan perangkat seperti Microsoft Word maupun menggunakan aplikasi android.

c. Langkah menggunakan *story board* (dalam proses pembelajaran):

- 1) Guru memperlihatkan gambar kepada siswa, kemudian gambar itu ditempel dipapan tulis.
- 2) Dari gambar tersebut siswa diminta untuk mengembangkan kedalam tulisan narasi.
- 3) Siswa menentukan judul
- 4) Guru menyiapkan kertas untuk siswa, setelah itu siswa mencari gagasan tentang ide-ide cerita dari peristiwa awal dan akhir dari kertas tersebut.
- 5) Siswa mengembangkan ide kerangka tulisan yaitu skema atau bagan alur mengenai tulisan yang akan disusun kedalam paragraf.

#### **4. Model pembelajaran *make a match* berbantuan media *story board***

Model pembelajaran *make a match* merupakan model model pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Munculnya keaktifan siswa saat pembelajaran menunjukkan bahwa siswa semangat untuk belajar, sehingga motivasi belajar siswa akan meningkat. Selain itu didukung dengan media *story board* dapat menarik perhatian siswa, memudahkan siswa memahami materi pembelajaran, dan mengajak siswa lebih fokus untuk belajar mengamati suatu hal. Sehingga penerapan

Model pembelajaran *make a match* berbantuan media *story board* merupakan model pembelajaran yang dapat membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, menekankan sikap kerja sama, keberanian dan kedisiplinan siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Qomariyah & Suwatra (2020: 66) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *story board* memberikan dampak yang positif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar bahasa Indonesia siswa.

## **5. Membaca Pemahaman**

### **a. Pengertian Membaca Pemahaman**

Membaca pemahaman adalah suatu kegiatan membaca untuk menyerap informasi dari bahan bacaan serta memahami makna yang tersirat dari bacaan tersebut sehingga dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca. seseorang yang melakukan kegiatan membaca pemahaman harus menguasai bahasa atau tulisan yang digunakan dalam bacaan yang dibaca dan mampu menangkap informasi atau isi bacaan tersebut. Sementara itu, menurut Sarika dkk (2021: 50) membaca pemahaman sebagai kunci keberhasilan seseorang dalam proses pembelajaran. Membaca pemahaman merupakan cara mengukur kompetensi peserta didik memahami isi informasi yang terdapat dalam bacaan (Nurgiyantoro, 2010: 375).

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa salah satu kemampuan dalam membaca adalah membaca pemahaman.

Membaca pemahaman adalah membaca secara kognitif (membaca untuk memahami), maka pembaca dituntut untuk memahami isi bacaan. Membaca pemahaman tidak diharuskan menghafal kata demi kata, atau kalimat demi kalimat dari teks yang dibaca, tetapi melalui kegiatan membaca pemahaman ini siswa mampu memperoleh informasi secara aktif, dan memiliki kemampuan membaca pemahaman yang tinggi, serta dapat menangkap pesan, fakta atau ide pokok dari bacaan dengan baik.

b. Tujuan Membaca Pemahaman

Tujuan membaca pemahaman untuk mengetahui informasi dari bahan bacaan yang telah dibaca. Membaca pemahaman diperlukan bila kita ingin mempelajari dan memahami masalah yang kita baca sampai pada hal-hal yang sangat detail. Menurut Tarigan dalam Nurhidayah (2017: 44) menjelaskan bahwa tujuan membaca adalah untuk dapat menemukan pokok pikiran, dalam memilih pokok bacaan yang penting untuk pengorganisasian dari bahan bacaan dan kemudian di tuliskan kesimpulan dari prediksi bacaan dan kemudian dapat menemukan pesan tersirat maupun tersurat berupa ringkasan, serta menemukan perbedaan fakta dan opini didalam bacaan. tujuan membaca mencakup ;

- 1) Kesenangan
- 2) Menyempurnakan membaca nyaring
- 3) Menggunakan strategi tertentu



- 4) Memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik
- 5) Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya
- 6) Memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis
- 7) Mengkonfirmasi atau menolak prediksi, dan
- 8) Menjawab pertanyaan- pertanyaan spesifik.

(Rahim, 2007: 11)

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca pemahaman yaitu mampu menangkap pesan, informasi dan ide pokok dari bacaan dengan baik.

#### c. Faktor yang Mempengaruhi Membaca Pemahaman

Secara umum ada hubungan positif antara kecerdasan dengan kemampuan membaca. Namun tidak semua siswa yang memiliki intelegensi tinggi mampu menjadi pembaca yang baik. Untuk dapat melewati proses kegiatan membaca pemahaman ada faktor-faktor yang mempengaruhi siswa dalam menempuh membaca pemahaman adapun menurut Lamb dan Arnol dalam simbolon (2016: 60) ada tiga yaitu, faktor psikologi, faktor intelektual, dan faktor lingkungan. Ketiga pendapat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

##### 1) Faktor Fisiologis

Mencakup kesehatan fisik (tubuh secara keseluruhan), pertimbangan neurologis (mental), dan jenis kelamin./1Keterbelakangan mental (atau disebut dengan cacat otak) dan kekurangan

secara fisik merupakan salah satu faktor yang dapat membuat anak gagal dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa didalam sebuah pembelajaran khususnya dalam pemahaman bacaan dan juga jenis kelamin pun dapat berpengaruh.

## 2) Faktor Intelektual

Istilah intelegensi didefinisikan sebagai suatu kegiatan berfikir yang terdiri dari pemahaman yang esensial tentang situasi yang diberikan dan meresponnya secara tepat. Secara umum ada hubungan antara kecerdasan yang diindikasikan oleh IQ dengan rata-rata peningkatan remedial membaca. Tingkatan intelegensi membaca itu sendiri pada hakikatnya proses berfikir dan memecahkan masalah. Dua orang yang berbeda IQ-nya sudah pasti akan berbeda hasil dan kemampuan membacanya.

## 3) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan pun akan ikut serta dalam mempengaruhi kemajuan kemampuan membaca siswa dalam menempuh kegiatan membaca pemahaman, Faktor lingkungan tersebut ialah faktor yang ada disekitar mereka yaitu berupa keluarga dan sosial ekonomi dilingkungan masyarakat.

Sumadayo (2020: 31) faktor-faktor yang mempengaruhi membaca pemahaman yaitu :

- a) Kurang berkonsentrasi dalam membaca, maka dari itu yang termasuk kepada belum bisa fokus membaca yaitu pada dasarnya

memang kurang bisa memperhatikan, badan kurang sehat, hati sedang tidak stabil, dan kondisi lingkungan yang kurang menunjang.

- b) Daya tahan membaca cepat berkurang, akibat kondisi tubuh cepat berkurang antara lain disebabkan oleh posisi badan yang salah dan lampu atau penerangan yang tidak mendukung.

Berdasarkan penjelasan di atas yaitu faktor-faktor membaca pemahaman adalah sebuah hal yang dapat mendukung proses membaca dapat tercapai atau tidak karena faktor di atas dapat menjadi pendorong terhadap pembaca khususnya siswa dalam menempuh kegiatan pembelajaran untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkan faktor tersebut berupa keterkaitan antara fisik, mental juga orang-orang sekitar yang ada disekelilingnya.

d. Bentuk Tes kemampuan membaca pemahaman

Seorang guru tidak hanya dituntut untuk mampu mengajarkan cara membaca yang efektif. Guru harus mampu mengukur tingkat pemahaman siswanya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Tingkat pemahaman siswa dalam membaca pemahaman harus dapat diukur. Pengukuran kemampuan tersebut dilakukan melalui sejumlah tes berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.

Indikator kemampuan membaca pemahaman menurut Somadayo (2020: 23) terdiri dari:

- 1) Kemampuan menangkap arti kata dan ungkapan yang digunakan penulis.

Pemahaman ini diperoleh dengan memahami arti kata, kalimat dan paragraf dalam konteks bacaan. Untuk membangun pemahaman ini pembaca dapat menggunakan pertanyaan-pertanyaan arahan dengan menggunakan kata tanya yakni : apa, siapa, kapan, mengapa, dan bagaimana.

- 2) Kemampuan menangkap makna tersurat dan makna tersirat.

Artinya pembaca menangkap informasi yang tercetak secara literal (tampak jelas) dalam bacaan dan berusaha mengetahui apa yang dimaksudkan penulis yang tidak secara langsung dinyatakan dalam teks bacaan. Misalnya tentang gagasan utama bacaan, ide pokok, dan hubungan sebab akibat.

- 3) Kemampuan membuat kesimpulan.

Artinya pembaca dapat mengungkapkan makna yang terkandung didalam teks, yakni makna yang ingin di sampaikan penulis.

Menurut Nurgiyantoro ( 2010: 375) tes membaca pemahaman adalah cara untuk mengukur kompetensi peserta didik memahami isi informasi yang terdapat dalam bacaan. Kompetensi yang harus dicapai peserta didik dilakukan dengan dua cara yaitu :

- 1) Tes kompetensi membaca pemahaman dengan merespon jawaban

- 2) Pengukuran kompetensi membaca pemahaman dengan cara ini dilakukan siswa dengan cara memilih jawaban yang telah disediakan. Soal yang lazim dipilih adalah bentuk objektif atau pilihan ganda.
- 3) Tes kompetensi membaca pemahaman dengan mengkonstruksi jawaban.

Jenis tes ini tidak sekedar meminta siswa untuk memilih jawaban yang telah disediakan, melainkan harus mengemukakan jawaban sendiri dengan mengkreasi berdasarkan pemahamannya, kemudian mereka mengerjakan tugas yang diberikan.

Berdasarkan teori tersebut tes yang akan dipilih dalam penelitian ini adalah tes kompetensi membaca dengan merespon jawaban, yaitu menuntun siswa mengidentifikasi, memilih atau merespon jawaban yang telah disediakan. Bentuk tes yang digunakan adalah tes objektif. Tes objektif menampung banyak soal dan lebih efektif (Nurgiyantoro, 2010: 337).

Menurut Komarudin dan Sarkandi (2017: 21) mengemukakan bahwa pengukuran membaca pemahaman siswa dibagi menjadi tiga ranah yaitu : kognitif, psikomotor, dan afektif yang mengacu pada teori bloom sebagai berikut:

1. Cakupan yang diukur dalam ranah kognitif

- a. Ingatan (C1) yaitu, kemampuan seseorang untuk mengingat. Ditandai dengan kemampuan menyebutkan symbol, istilah, definisi, fakta, aturan, urutan dan metode.
- b. Pemahaman (C2) yaitu, kemampuan seseorang untuk memahami tentang suatu hal. Ditandai dengan kemampuan menerjemahkan, menafsirkan, memperkirakan, menentukan, menginterpretasikan.
- c. Penerapan (C3) yaitu kemampuan berfikir untuk menjangkau dan menerapkan dengan tepat tentang teori, prinsip, symbol pada situasi baru / nyata. Ditandai dengan kemampuan menghubungkan, memilih, mengorganisasikan, memindahkan, menyusun, menggunakan, menerapkan, mengklasifikasikan, mengubah struktur.
- d. Analisis (C4), yaitu kemampuan berfikir secara logis dalam meninjau suatu fakta / objek menjadi lebih rinci. Ditandai dengan kemampuan membandingkan, menganalisis, menemukan, mengalokasikan, membedakan, mengkategorikan.
- e. Sintesis (C5), yaitu kemampuan berpikir untuk memadukan konsep-konsep secara logis sehingga menjadi suatu pola yang baru. Ditandai dengan kemampuan mensintesiskan, menyimpulkan, menghasilkan, mengembangkan, menghubungkan, mengkhususkan.
- f. Evaluasi (C6), yaitu Kemampuan berpikir untuk dapat memberikan pertimbangan terhadap suatu situasi, sistem nilai, metoda,

persoalan dan pemecahannya dengan menggunakan tolak ukur tertentu sebagai patokan. Ditandai dengan kemampuan menilai, menafsirkan, mempertimbangkan dan menentukan.

## 2. Aspek Afektif

Aspek afektif tidak dapat diukur seperti halnya ranah kognitif, karena dalam ranah afektif kemampuan yang diukur adalah:

- a. Menerima (memperhatikan), meliputi kepekaan terhadap kondisi, gejala, kesadaran, kerelaan, mengarahkan perhatian.
- b. Merespon, meliputi merespon secara diam diam, bersedia merespon, merasa puas dalam merespon, mematuhi peraturan.
- c. Menghargai, meliputi menerima suatu nilai, mengutamakan suatu nilai, komitmen terhadap nilai
- d. Mengorganisasi, meliputi mengkonseptualisasikan nilai, memahami hubungan abstrak, mengorganisasi sistem suatu nilai.
- e. Karakteristik suatu nilai, meliputi falsafah hidup dan sistem nilai yang dianutnya.

## 3. Aspek Psikomotorik

Psikomotorik meliputi (a) gerak refleks, (b) gerak dasar fundamen, (c) keterampilan perseptual; diskriminasi kinestetik, diskriminasi visual, diskriminasi auditoris, diskriminasi taktis, keterampilan perseptual yang terkoordinasi, (d) keterampilan fisik, (e)

gerakan terampil, (f) komunikasi non diskusi (tanpa bahasa melalui gerakan) meliputi: gerakan ekspresif, gerakan interprestatif.

Berkaitan dengan pemahaman pengetahuan yang terdapat dalam teks untuk siswa SD, maka kemampuan membaca pemahaman diukur pada ranah kognitif. Tes pemahaman pada ranah kognitif dibedakan menjadi enam tingkatan yaitu, ingatan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), Analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).

Berdasarkan paparan teori diatas peneliti memilih tingkatan C1, C2, C3 dan C4. Pemilihan tingkat tersebut disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik.

## **B. Kajian Penelitian yang relevan**

Terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian ini. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Tutik Handayani dalam skripsinya pada tahun 2017 yang Berjudul "*pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe make a match terhadap peningkatan kemampuan menulis kosakata bahasa inggris*" Dengan hasil penelitian bahwa model pembelajaran *make a match* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan menulis kosakata bahasa inggris pada siswa kelas III SD Negeri Kemirirejo 3 Magelang. Persamaan dari penelitian ini adalah sama- sama menerapkan model pembelajaran *make a match*. Sedangkan perbedaannya pada variabel terikatnya yaitu terhadap kemampuan membaca pemahaman.



Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Yulia Suriyanti, Anna Marganingsih, Novia Apriyani Gelang pada tahun 2015 yang berjudul “*pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa indonesia kompetensi dasar mendengarkan penjelasan tentang symbol*”. Berdasarkan pada hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada materi tentang mendengarkan penjelasan tentang simbol di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 05 Beloyang. Persamaan dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *make a match* serta subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SD. Sedangkan perbedaannya pada penelitian ini meneliti hasil belajar siswa.

Ketiga, penelitian selanjutnya dilakukan oleh Intan Nurma Pertiwi, Sumarno, dan Anggun Dwi pada tahun 2019 yang berjudul “*Pengaruh Model Make a Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis*”. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model *Make a Match* berbantuan media kartu bergambar terhadap kemampuan membaca dan menulis pada peserta didik kelas SD Se Kecamatan Tegal Timur. Persamaan dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *make a match*. Sedangkan perbedaannya pada penggunaan media pembelajarannya pada penelitian ini menggunakan media kartu bergambar, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan berbantuan media *story board*.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Herwulan Irine Purnama pada tahun 2020 dengan judul “*Applying Make a Match Model-based on Scientific*

*Approach through Reward Education Game for Elementary School Students”.*

Hasil Penelitian ini menunjukkan pembelajaran dengan inovasi pengembangan pendekatan seintifik yang diintegrasikan dengan *make a match* dengan *reward education games* berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VI di SD Negeri 37 pontianak tenggara. Persamaan dari penelitian ini adalah sama- sama menerapkan model pembelajaran *make a match* sedangkan perbedaannya pada variabel terikatnya yaitu hasil belajar. Kemudian perbedaan yang lainnya peneliti ingin mengetahui pengaruh model *make a match* berbantuan media *story board* terhadap kemampuan membaca pemahaman.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Siti Qomariyah dan Ignatius I Wayan Suwatra pada Tahun 2020 yang berjudul “ *Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dalam Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Story Board* ” Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model *Make a Match* berbantuan media *story board* terhadap motivasi dan hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas IV di SD Gugus X Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2019/2020. Persamaan dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *make a match* dan penggunaan media *story board*. Sedangkan perbedaannya pada variabel terikatnya yaitu kemampuan membaca pemahaman.

Dari beberapa penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media pembelajaran terhadap kemampuan membaca dan menulis siswa, khususnya dalam pembela-

jaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu pada penelitian ini peneliti ingin meneliti penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *story board* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa.

### C. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran dipandang berkualitas jika berlangsung efektif, bermakna dan ditunjang oleh sumber daya yang baik. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan efektif ditinjau dari ketuntasan belajar siswa, aktifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan respon siswa terhadap pembelajaran. Oleh karena itu guru sebagai pendidik bertanggungjawab merencanakan dan mengelola kegiatan-kegiatan pembelajaran sesuai dengan tuntutan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada setiap mata pelajaran dalam hal ini pembelajaran Bahasa Indonesia.

Model pembelajaran memiliki sebuah fungsi sebagai acuan guru merancang proses pembelajaran dan membantu dalam kegiatan belajar mengajar siswa. Model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai pedoman merencanakan pembelajaran seperti penyusunan kurikulum, mengatur materi serta memberikan sebuah petunjuk guru di dalam kelas, dan sebagai panduan kegiatan pembelajaran. salah satu model yang dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran membaca adalah *model make a match* di-

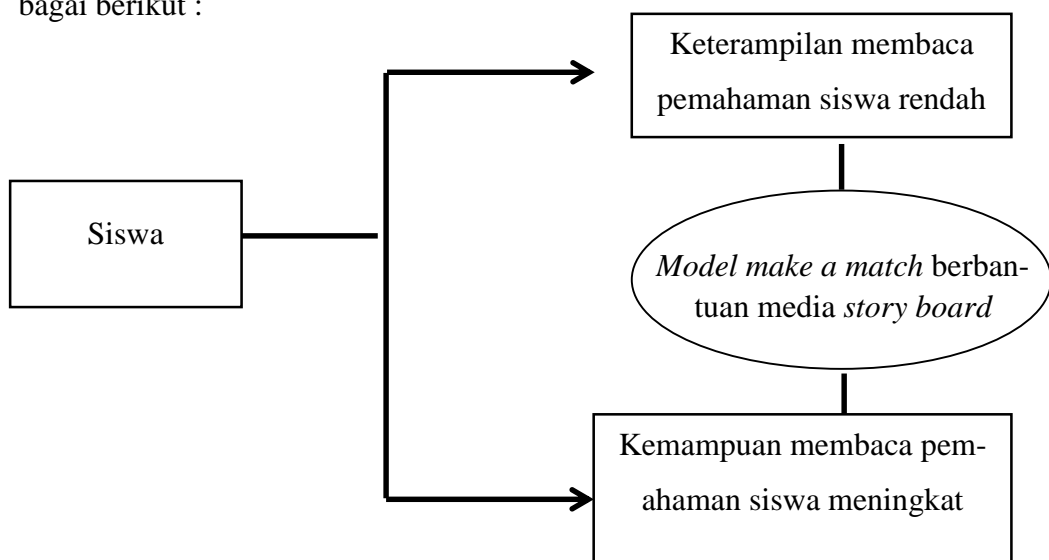
mana model pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk berpikir cepat, berinteraksi dengan teman, berpartisipasi aktif sekaligus membangun konsep dan pemahaman mereka.

Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang melatih siswa untuk berpikir cepat, berinteraksi dengan teman, berpartisipasi aktif sekaligus membangun konsep dan pemahaman mereka di mana siswa bekerja untuk mencari pasangan yang cocok berdasarkan kartu soal dan kartu jawaban. Salah satu kelebihan dari model *make a match* adalah menyenangkan bagi siswa karena mengandung unsur permainan sehingga dapat menciptakan suasana yang menarik. Penggunaan model pembelajaran didukung dengan penggunaan media pembelajaran, karena media pembelajaran dapat membantu mengatasi kelemahan pendekatan pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh siswa. *Story board* adalah serangkaian kata yang berisi garis besar pada setiap alur hingga selesai, yang akan menjadi rangkaian gambar manual yang dibuat secara keseluruhan yang detail/ lengkap yang akan menjadi sebuah cerita yang singkat. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat maupun partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dan sebagai motivasi belajar siswa untuk mengembangkan potensinya yang dimiliki serta mengasah pemahaman membaca siswa sehingga pembelajaran bisa berlangsung secara baik dan mencapai tujuan pembelajaran.

Kemampuan membaca pemahaman adalah kemampuan untuk memahami isi bacaan atau teks secara menyeluruh serta mampu menyampaikan

kembali isi bacaan nya. Secara teoritis kemampuan pemahaman membaca merupakan kegiatan yang sangat penting dilakukan siswa untuk memperoleh informasi dari sebuah teks atau bacaan. Jadi dalam membaca siswa sangat berpengaruh terhadap hasil pemahamannya. Artinya semakin tinggi kemampuan pemahaman siswa semakin baik pula kemampuan siswa memperoleh suatu informasi dari suatu teks bacaan, sebaliknya semakin rendah siswa memiliki kemampuan pemahaman siswa semakin sulit siswa memperoleh suatu informasi dari suatu teks bacaan.

Dengan demikian, dapat diasumsikan bahwa apabila model *make a match* berbantuan media *story board* digunakan secara baik, maka akan berpengaruh pada pemahaman membaca siswa. Hal ini juga dapat mengoptimalkan kemampuan membaca pemahaman siswa sehingga keterampilan membaca siswa menjadi semakin baik. Penjelasan tentang kerangka pemikiran yang telah dipaparkan di atas dapat disederhanakan melalui skema kerangka berpikir sebagai berikut :



Gambar. 1. Skema Kerangka Berpikir

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2015:96). Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis pada penelitian ini adalah

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media *story board* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas tinggi di SD Negeri Jatisawit 02.
2. Adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa setelah menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *story board* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas tinggi di SD Negeri Jatisawit 02.