

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan sesuatu yang berproses dan merupakan unsur yang fundamental dalam masing-masing tingkatan Pendidikan. Bakhrudin dkk (2021:2) menyatakan "belajar merupakan proses bagi manusia untuk mendapatkan berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap". Anggit Grahitto Wicaksono(2020:9) menyatakan "belajar pada hakekatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui pengalaman".

Jusmawati, dkk, (2021:4) menyatakan, "belajar merupakan suatu perubahan pengetahuan, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, sikap dan tingkah laku sebagai hasil pengalamannya sendiri". Berdasarkan uraian teori di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan dimana seorang menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar sebagai proses adalah menanamkan pengetahuan, sikap dan keterampilan, sehingga potensi berpikir (pengetahuan), sikap, keterampilan, kebiasaan dan kecakapan yang dimiliki siswa pembelajaran akan berkembang secara optimal.

Naniek Kusumawati, dan Endang Sri Maruti (2019:58) menyatakan "mengajar pada hakikat adalah juga bagian dari belajar, tetapi mengajar lebih pada upaya untuk menyediakan berbagai fasilitas baik agar tercipta situasi yang mempercepat untuk memahami dan mengidentifikasi persoalan manusia dan lingkungannya".

Pupu Saeful Rahmat (2018:4) menyatakan :

Mengajar adalah sebagai penanaman pengetahuan pada peserta

didik, penyampaian kebudayaan pada peserta didik, suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan peserta didik sehingga terjadinya proses belajar, membimbing aktivitas peserta didik, dan membantu peserta didik berkembang dan menyesuaikan diri dengan lingkungan proses belajar mengajar.

Suardi Syofrianisda (2018:4) menyatakan, “pembelajaran merupakan segala perubahan tubuh yang tingkah laku yang agak kekal, akibat dari perubahan menjalankan dalaman dan pengalaman, tetapi bukan semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan, ataupun disebabkan oleh kesan sementara seperti dadah dan penyakit”. Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan mengajar adalah kegiatan seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar yang diciptakan oleh guru untuk menumbuhkan sekaligus mengembangkan wawasan, kreativitas, dan pola pikir siswa tentang suatu ilmu pengetahuan. Pratiwi (2019: 25) menyatakan "pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dan pendidik agar menghasilkan perubahan perilaku yang baru atau hasil adaptasi perilaku dengan lingkungan belajar yang dilengkapi dengan material, fasilitas, dan prosedur untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Trianto (2018: 17) menyatakan, “pembelajaran adalah interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, di mana antara keduanya terjalin komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya”.

Jusmawati dkk, (2021: 5) menyatakan, “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik”. Berdasarkan uraian teori di atas dapat disimpulkan pembelajaran adalah proses interaksi

yang dilakukan pendidik kepada peserta didik dalam proses transfer ilmu untuk mencapai tujuan belajar.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Asep Jihad dan Abdul Haris (2018: 15) menyatakan: “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Juni Agus Simaremare dan Natalina Purba (2021: 57) menyatakan: “hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan sikap keterampilan dan perilaku, perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya”.

Kemudian Asep Ediana Latip (2018: 24) menyatakan, “hasil belajar adalah capaian autentik kompetensi peserta didik yang diperoleh dalam pembelajaran dikelas baik sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik”. Berdasarkan uraian teori diatas dapat disimpulkan suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran

2.1.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil belajar

Berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran dilihat dari hasil belajar siswa. Marlina (2019: 47) menyatakan “Faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor lingkungan seperti kurikulum dan model pembelajaran merupakan faktor yang paling banyak menimbulkan kesulitan belajar dari pada faktor kelemahan intelektual. Ketika faktor lingkungan tidak sesuai dengan kapabilitas dan minat anak, maka kesulitan belajar akan terjadi”.

Leni Marlina (2021: 3) menyatakan, “faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri dalam tujuan belajar seperti minat, bakat, motivasi,

cara belajar dan Faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa seperti lingkungan, sekolah dan lingkungan keluarga”.

Endang Sri Wahyuningsih (2020:69) menyatakan, “hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, karena manusia dalam mencapai hasil belajar tidak hanya menyangkut aktivitas fisik saja, tetapi terutama sekali menyangkut kegiatan otak, yaitu berfikir”. Berdasarkan uraian teori diatas dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri atas dua kelompok faktor utama, yakni faktor internal dan eksternal

2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran terdiri dari rangkaian proses pembelajaran yang direncanakan untuk mencapai tujuan suatu proses belajar. Sesuaidengan pendapat Marjuki (2020:13) yang menyatakan “model pembelajaran merupakan kerangka dan pola praktis yang dijadikan pedoman atau acuan guru dalam merancang dan memfasilitasi proses pembelajaran untuk mencapai tujuan”.

Shilphy (2020:13) menyatakan, “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar)”.

Akhiruddin dkk, (2020: 128) yang menyatakan, “model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar”. Berdasarkan uraian teori diatas dapat disimpulkan model pembelajaran adalah rangkaian penyajian materi yang dilakukan oleh guru dalam melakukan proses belajar mengajar.

2.1.7 Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *Make A Match* atau mencari pasangan ini dapat menjadi salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan siswa. Suhono (2022:8) menyatakan, “model pembelajaran *Make A Match* dapat melatih

peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran secara merata serta menuntut peserta didik bekerja sama dengan anggota kelompoknya agar tanggung jawab dapat tercapai, sehingga semua peserta didik aktif dalam pembelajaran”.

Fauhah dan Rosy (2021:324) menyatakan :

Model pembelajaran *Make A Match* ialah dimana pembelajarannya terdapat permainan, menjawab pertanyaan menggunakan cara mencocokkan pasangan kartu yang ada pada siswa. Kartu tersebut yaitu kartu soal dan jawaban, maka dalam pembelajarannya siswa dapat menumbuhkan kerja sama pada saat mencocokkan kartu dan pembelajaran tidak membosankan, lebih menarik, seru lebih bersemangat pada saat mengikuti pelajaran.

Septy Nurfadhillah, (2021:41) menyatakan :

Model pembelajaran *Make A Match* adalah salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan peserta didik memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, efektif, interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif peserta didik ini akan diterapkan pada siklus I dan siklus II melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi, dan refleksi.

Berdasarkan uraian teori diatas dapat disimpulkan Model pembelajaran *Make A Match* adalah Guru mengajak siswa bersenang-senang dalam permainan. Kesenangan tersebut juga dapat mengenai materi dan siswa dapat belajar secara langsung maupun tidak langsung.

2.1.8 langkah-langkah Model Pembelajaran *Make A Match*

Istarani (2017:65) menyatakan pelaksanaan model pembelajaran sebagai berikut :

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

7. Demikian seterusnya.
8. Kesimpulan/penutup.

2.1.9 Kelebihan Model Pembelajaran

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Sehingga seorang guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran. Lis Rurtinarsih (2021:26) menyatakan model pembelajaran *Make A Match* memiliki kelebihan sebagai berikut :

1. Mampu mengaktifkan siswa dalam belajar di kelas, baik secara pengetahuan ataupun raga
2. Sebab adanya unsur bermain maka cara ini menjadikan senang
3. Pengetahuan siswa tentang materi pelajaran jadi meningkat
4. Dorongan siswa untuk belajar menjadi meningkat
5. Sebagai langkah yang tepat untuk mengajari siswa berani untuk tampil di depan kelas menyampaikan pendapatnya
6. Sebagai cara yang tepat untuk melatih siswa berdisiplin dalam memanfaatkan waktu

2.1.10 Kekurangan Model Pembelajaran *Make A Match*

Dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* terdapat kekurangan, Lis Rurtinarsih (2021:26) menyatakan model pembelajaran *Make A Match* memiliki kekurangan sebagai berikut :

1. Dibutuhkannya penjelasan dan pendampingan guru sebelum siswa melakukan aktivitas di kelas
2. Harus ada pembatasan waktu agar tidak banyak waktu yang terbuang karena dimanfaatkan untuk bermain-main oleh siswa
3. Guru harus sangat berhati-hati terutama untuk kelas yang jumlah siswanya banyak
4. Harus ada persiapan sarana yang memberi dukungan guru dalam pembelajaran Karena harus ada persiapan sebagai media.

2.1.11 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam suatu proses belajar mengajar berperan penting dalam membantu proses pembelajaran yang baik. Batubara (2020:4) menyatakan "media pembelajaran adalah segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Misalnya, Sebagai contoh, meja adalah sebuah sarana pembelajaran".

Oktavia Lestari pasaribu (2021:7) menyatakan, "media dikatakan pula sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi".

Ridwan Abdullah Sani (2019:321) menyatakan, "media pembelajaran adalah sebagai alat atau cara yang digunakan oleh pendidik untuk dapat digunakan oleh peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran". Berdasarkan uraian teori diatas dapat disimpulkan media adalah alat atau pengantara yang digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran.

2.1.12 Pengertian Media Audio Visual (Video)

Media Audio visual merupakan sebuah alat bantu yang berarti bahan atau alat yang digunakan dalam situasi belajar. Sejalan dengan pendapat Oktavia Lestari pasaribu (2021:88) yang menyatakan "media audio- visual disebut juga sebagai media video. Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi".

2.1.13 Kelebihan Media Video

Dalam pembelajaran, setiap media pasti mempunyai kelebihan. Kelebihan media video dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan pengetahuan, daya imajinasi, daya pikir kritis dan memicu siswa untuk

lebih berpartisipasi serta antusias sehingga siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran.

Suminarsih (2021:10) menyatakan :

Media video pembelajaran mempunyai kelebihan-kelebihan sebagai berikut:

1. Dapat menstimulasi efek gerak;
2. Dapat diberi suara maupun warna;
3. Tidak memerlukan keahlian Khusus dalam penyajiannya;
4. Tidak memerlukan ruangan gelap dalam penayangannya
5. Dapat diputar ulang, diberhentikan sebentar, sebagainya.

2.1.14 Hakikat Bahasa Indonesia

a. Pengertian Bahasa

Bahasa merupakan kebutuhan setiap umat manusia. Bahasa juga merupakan salah satu unsur budaya dan simbol bagi manusia dalam berkomunikasi terhadap semua kebutuhan. Melalui bahasa, manusia dapat menyampaikan atau menerima berbagai pesan, baik untuk dirinya maupun untuk orang lain. Bahasa dalam lingkup yang sangat luas tidak hanya tertuju pada bahasa lisan atau bahasa tertulis.

Dengan demikian, di dalam masyarakat bahasa adalah suatu alat komunikasi yang bermacam-macam bunyi dan berbeda satu dengan yang lain, kata-kata yang diucapkan mengandung arti dan makna tersendiri. Selanjutnya, hasil proses pembentukan bunyi bahasa yang mempunyai arti dan membentuk kata dari suatu bahasa di dalam pemakaian.

b. Hakikat Bahasa

Hakikat bahasa dilihat dari aspek "bunyi/isyarat" simbol (huruf/gambar), dan makna. Dari ketiga aspek ini dapat didefinisikan bahwa "bahasa" adalah suatu bunyi atau ujaran/isyarat yang dapat di simbolkan melalui huruf/gambar yang berbeda-beda, masing-masing bunyi/isyarat dan simbol gambar tersebut memiliki makna yang berbeda-beda pula.

c. Fungsi Bahasa Indonesia

Fungsi bahasa Indonesia yang paling utama adalah tujuan berbicara dengan berbahasa kita bisa menyampaikan berita, informasi, pesan, kemauan, dan keberatan kita". Secara keseluruhan bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi baik

secara lisan maupun lisan.

2.1.15 Pengertian Sastra

Sastra berkaitan penggambaran karya menggunakan kata dan kalimat yang disusun sedemikian rupa. Rani Siti Fitriani dkk (2021:8) menyatakan "sastra merupakan ruang kebebasan untuk berekspresi menyampaikan pikiran, perasaan dan gagasan. Selama tetap mempertimbangkan etika, estetika, dan moral kemanusiaan, maka selama itu pula cipta dan karya itu merupakan sastra yang bernilai tinggi".

Samsuddin (2019:3) menyatakan, "sastra bisa dihubungkan dengan pengertian kata kama sastra dan silpa sastra dalam bahasa Sanskerta. Kama sastra adalah buku petunjuk mengenai seni bercinta, dan silpa sastra merupakan buku petunjuk arsitektur".

Indram Tjahyadi (2020:5) Menyatakan :

Sastra tidak dapat hanya dipahami dalam tataran etimologi dan leksikologi. Pemahaman mengenai pengertian sastra harus juga dilakukan dengan cara memahami pengertian sastra yang diberikan para ahli. Ini disebabkan oleh adanya pemaknaan yang lebih spesifik atau khusus mengenai sastra yang diberikan oleh ahli sastra. Berdasarkan uraian teori diatas dapat disimpulkan sastra adalah seni bahasa di mana sastra mempunyai unsur-unsur berupa pikiran, perasaan, pengalaman, ide-ide, semangat, keyakinan.

2.1.16 Pengertian Karya Sastra

Sebagai masyarakat sudah barang tentu kita pernah mendengar yang namanya sastra namun, perkembangan sastra harus dilihat dari keberadaan sejarah sastra itu sendiri. Wajiran (2022:1) menyatakan

“karya sastra adalah tidak lepas dari sarana atau media untuk memberi petunjuk, mengarahkan, dan mengajarkan hal-hal baik tentang kehidupan”.

Jonter Pandapotan Sitorus (2021:5) menyatakan :

Karya sastra dapat dimaknai dari dua sudut pandang yang berbeda. Pertama, karya sastra dapat dilihat dari perspektif ajaran atau iman yang terkait dengan kehidupan sastrawannya atau dari para pembacanya. Kedua, karya sastra dapat dilihat dari perspektif ilmu pengetahuan yang membicarakan keseluruhan karya sastra dari keilmuan yang otonom tentang karya sastra itu sendiri.

Kemudian Juni Ahyar (2019:1) menyatakan “sastra merupakan sarana penumpahan ide atau pemikiran tentang apa saja dengan menggunakan bahasa bebas, mengandung something new dan bermakna pencerahan. Keindahan sastra tidak ditentukan keindahan kata atau kalimat melainkan keindahan substansi ceritanya”.

2.1.17 Pengertian Sastra Anak

Sastra anak merupakan jenis bacaan cerita anak-anak dari bentuk karya sastra yang ditulis untuk konsumsi anak-anak, sebagaimana karya sastra pada umumnya, bacaan sastra anak-anak merupakan hasil kreasi imajinasi.

Halimatussadiyah dan Erlinda Simanungkalit menyatakan, “sastra anak dapat juga dilakukan oleh anak-anak itu sendiri, misalnya anak yang telah berumur sepuluh atau sebelas tahun ke atas, sudah dapat menulis puisi atau catatan harian dan sebagainya”. Berdasarkan uraian teori di atas disimpulkan sastra anak adalah Sastra anak adalah sastra yang mencerminkan perasaan dan pengalaman anak-anak masa kini, yang dapat dilihat dan dipahami melalui mata anak-anak.

2.1.18 Pengertian Cerpen (cerita pendek)

Cerpen salah satu karya sastra yang berupa cerita pendek yang umumnya berisi tentang cerita fiksi atau fantasi. Ainun Mas (2017:5)

menyatakan “cerpen adalah tuturan mengenal bagaimana sesuatu hal terjadi, dan pendek yang berarti kisah yang diceritakan pendek atau tidak lebih dari 10.000 kata yang memberikan sebuah kesan dominan serta memusatkan hanya pada satu tokoh saja dalam satu situasi (pada suatu ketika)”.

Hidayat (2022:1) menyatakan, “cerpen adalah cerita yang diangkat dari satu peristiwa atau satu pengalaman seseorang yang paling berkesan dan paling menarik untuk diceritakan kepada orang lain dengan tujuan memberi edukasi moral, religi, ataupun hiburan”.

Halimah(2023:2) menyatakan, “cerpen adalah karya singkat prosa fiksi, dan sebagian besar istilah untuk menganalisis unsur- unsur komponen, jenis, dan teknik naratif novel berlaku untuk cerita pendek juga. Cerpen ini berbeda dari anekdot yang tidak menguraikan sebuah kejadian atau peristiwa tunggal”. Berdasarkan uraian teori diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian cerpen adalah sebuah cerita fiksi yang dapat ditulis berdasarkan suatu peristiwa.

2.1.19 Pengertian Unsur-unsur Intrinsik

Ismail Kusmayadi, Dini Aida Fitria, Dan Eva Rahmawati (2019 :9) menyatakan bahwa unsur-unsur intrinsik sebagai berikut :

a. Tema

Tema adalah sebagai salah satu unsur karya sastra, maupun untuk mendeskripsikan pernyataan yang dikandung dan ditawarkan oleh sebuah cerita. Mana yang dinyatakan sebagai tema itu. Tema merupakan inti atau ide dasar sebuah cerita. Dari ide dasar itulah kemudian cerita dibangun oleh pengarangnya dengan memanfaatkan unsur-unsur intrinsik seperti pl ot, penokohan, dan latar. Tema merupakan pengakal tolak pengarang dalam menceritakan dunia dengan yang diciptakan nya. Tema suatu cerpen menyangkut segala persoalan dalam kehidupan manusia, bayi itu berupa masalah kemanusiaan, kekuasaan, kasih sayang, kecemburuan dan sebagainya. Tema jarang dituliskan secara tersurat oleh pengarangnya. Untuk dapat merumuskan tema, terlebih dahulu kita harus mengenali unsur- unsur intrinsik yang dipakai pengarang untuk mengembangkan ceritanya itu.

Disamping itu, kita pun perlu mengapresiasi karangan itu secara utuh, tidak sepele-sepele.

Dengan demikian, untuk menemukan tema sebuah karya fiksi, iya haruslah disimpulkan dari keseluruhan cerita, tidak hanya berdasarkan bagian-bagian tertentu cerita. Tema, walaupun sulit tentukan secara pasti, iya bukanlah makna yang " disembunyikan " walau belum tentu juga dilukiskan secara eksplisit. Tema sebagai makna pokok sebuah karya sastra fiksi tidak (secara sengaja) disembunyikan karena justru hal inilah yang ditawarkan kepada pembaca. Namun, tema merupakan makna keseluruhan yang didukung cerita, dan inilah yang menyebabkan kecilnya kemungkinan pelukis secara langsung, penafsiran tema (utama) di prasyarat oleh pemahaman cerita secara keseluruhan, Namun, ada kalanya dapat juga ditemukan adanya kalimat-kalimat (atau : alinea-alinea, percakapan) tentu yang dapat ditafsirkan sebagai sesuatu yang mendukung tema pokok.

b. Alur

Alur (plot) merupakan sebagian dari unsur intrinsik suatu karya sastra. Alur merupakan pola pengembangan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab akibat. Pola pengembangan cerita suatu cerpen atau novel tidaklah seragam. Pola pengembangan cerita yang dapat kita jumpai, antara lain, sebagai berikut :

Plot merupakan unsur fiksi yang penting, bahkan tak sedikit orang yang menganggapnya sebagai yang terpenting di antara berbagai unsur fiksi yang lain. Jalan cerita suatu novel kadang berbelit-belit dan penuh kejutan, juga kadang-kadang sederhana. Hanya saja bagaimana sederhana alur suatu novel tidak akan sederhana jalan cerita cerpen. Novel akan memiliki jalan cerita yang panjang. Hal ini karena tema cerita yang dikisahkan nya lebih kompleks dengan persoalan para tokohnya yang juga lebih rumit. Secara umum jalan cerita terbagi ke dalam bagian-bagian berikut:

1. Pengenalan situasi cerita (*exposition*)

Dalam bagian ini, pengarang memperkenalkan pada tokoh, menata adegan dan hubungan antar tokoh.

2. Pengungkapan peristiwa (*complication*)

Dalam bagian ini disajikan peristiwa awal yang menimbulkan berbagai masalah, pertentangan, ataupun kesukaran kesukaran bagi paratokohnya.

Menuju pada adanya konflik (*rising action*) Terjadinya peningkatan perhatian kegembiraan, kehebohan, ataupun keterlibatan berbagai situasi yang menyebabkan bertambahnya kesukaran tokoh.

3. Puncak konflik (*Turning point*)

Bagian ini disebut pula klimaks, inilah bagian cerita yang paling besar

dan mendebarkan. Pada bagian ini pula, ditentukan nya perubahan nasib beberapa tokoh nya. Misalnya, apakah dia berhasil menyelesaikan masalahnya atau gagal.

4. Penyelesaian (*ending*)

5. Sebagai aktor cerita, pada bagian ini berisi penjelasan tentang nasib nasib yang dialami tokohnya setelah mengalami peristiwa puncak itu. Konflik merupakan inti dari sebuah alur. Konflik dapat diartikan sebagai suatu pertentangan.

Bentuk-bentuk konflik atau pertentangan semacam itulah yang kemudian diangkat ke dalam karangan fiksi. Konflik itulah yang menggerakkan alur cerita. Karenanya, tidak berlebihan apabila dikatakan bahwa konflik merupakan inti dari sebuah cerita. Tanpa adanya konflik akan sangat sulit bagi terbentuknya suatu cerita.

c. Latar (*setting*)

Merupakan salah satu unsur intrinsik ada sastra, terliput dalam latar, adalah keadaan tempat, waktu dan budaya. Tempat dan waktu yang dirujuk dalam sebuah cerita bisa merupakan sesuatu yang faktual atau bisa juga imajiner. Pengarang memilih latar tersebut tentunya didasari oleh kepentingan atas tema, alur, penokohan cerita itu. Dengan demikian, keadilan suatu latar berkaitan erat dengan unsur-unsur intrinsik lainnya dalam cerita.

Namun demikian, tentu saja pemilihan latar tidak hanya didasari oleh unsur intrinsik cerita, tetapi juga ditentukan oleh kepentingan pengarang untuk memberi kesan menarik kepada pembacanya. Selatanmemberikan pijakan konkret dan jelas.

d. Tokoh dan penokohan

Tokoh cerita ialah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya narative atau drama yang oleh pembacanya ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan.

Dalam pembicaraan sebuah fiksi, sering dipergunakan istilah-istilah seperti tokoh dan penokohan, watak dan perawatakan, atau karakter dan karakterisasi secara bergantian dengan menunjukkan

pengertian yang hampir sama. Kehidupan tokoh cerita adalah kehidupan dalam dunia fiksi, maka haruslah bersikap dan bertindak sesuai dengan tuntunan dengan perawatakan yang di sandangnya. Tokoh cerita seolah-olah hanya sebagai corong penyampaian pesan, atau bahkan mungkin refleksi pikiran sikap pendirian dan keinginan keinginan pengarang. Untuk menggambarkan karakter seorang tokoh tersebut, pengarang dapat menggunakan teknik sebagai berikut :

- a.) Teknik analitik, karakter tokoh diceritakan secara langsung oleh pengarang

b.) Teknik dramatik, karakter tokoh dikemukakan melalui :

Penggambaran fisik dan perilaku tokoh, Menggambar lingkungan kehidupan tokoh, Penggambaran tata kebahasaan tokoh, Tangkapan jalan pikiran tokoh dan Penggambaran oleh tokoh lain.

e. Sudut pandang

Sudut pandang atau point of view adalah posisi pengarang dalam membawa cerita.

Point of view memang hanya mau salahkan siapa yang cerita. Tapi ketentuan yang dipilih oleh pengarang akan menentukan sekali gaya dan corak cerita. Sebab watak dan pribadi si pencerita akan banyak yang dituturkan pada pembaca, tiap orang mempunyai pandangan hidup, intelegensi, kepercayaan, temperamen yang berbeda-beda. Point of view pada dasarnya adalah visi pengarang, artinya sudut pandang yang diambil pengarang untuk melihat suatu kejadian. Pentingnya sudut pandang dalam teks fiksi tidak lagi diragukan orang. Sudut pandang dianggap sebagai salah satu unsur fiksi yang penting.

F. Amanat

Amanat merupakan ajaran moral atau pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang melalui karyanya. Amanat dapat disampaikan secara implisit dan eksplisit. Implisit yaitu dengan cara memberikan ajaran secara moral atau pesan dalam tingkah laku tokoh menjelang cerita berakhir, dapat pula secara eksplisit yaitu dengan menyampaikan seruan, saran, peringatan, nasihat anjuran, larangan yang berhubungan dengan gagasan utama cerita. Amanat juga dapat diartikan pesan moral yang ada pada sebuah cerita. Ketika membawa sebuah cerita Amanah disampaikan melalui tema, jalinan cerita, peristiwa, dan tokoh-tokohnya. Amanat tidak disampaikan secara eksplisit. Pembaca sendirilah yang menyimpulkan.

g. Gaya bahasa

Bahasa merupakan sarana pengungkapan sastra. Sastra lebih dari sekedar bahasa, dari kata dalam cerita, penggunaan bahasa berfungsi untuk menciptakan suatu nada atau suasana persuasif serta merumuskan dialog yang mampu memperlihatkan hubungan dan interaksi antar sesama tokoh. Kemampuan sang penulis mempengaruhi bahasa secara cermat dapat menjelmakan suatu suasana yang terang atau satiris, simpati atau menjengkelkan, objektif atau emosional.

Bahasa dapat menimbulkan suasana yang tepat guna bagi adegan yang seram, adegan cinta, ataupun peperangan, keputusan, maupun harapan. Seperti yang telah dikemukakan di atas bahwa bahasa dapat pula digunakan pengarang adalah untuk menandai karakter seseorang kokoh. Karakter jahat dan bijak dapat digambarkan jelas lalui kata-kata yang digunakan. Demikian pula dengan toko anak-anak dan dewasa, dapat pula dicerminkan dari kosakata ataupun struktur kalimat yang digunakan oleh tokoh-tokoh yang bersangkutan. Fungsi komunikatif bahasa hanya akan efektif jika sebuah penuturan masih tunduk dan "memanfaatkan" konvensi bahasa itu.

2.2 Kerangka Berpikir

Hasil belajar peserta didik dalam suatu proses pembelajaran sangat penting. Oleh karena itu, seorang pendidik perlu meningkatkan sistem pembelajaran dalam kelas yang baik untuk mendukung tujuan pendidikan. Seorang guru harus bisa menciptakan suasana kelas yang aktif untuk memacu minat belajar siswa. Pemilihan model pembelajaran yang didukung dengan penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar mengajar di dalam kelas.

Model pembelajaran *Make A Match* memberikan solusi penanganan pembelajaran yang tergolong masih pasif, dalam sistem pembelajarannya berpusat pada siswa dengan ciri ciri pembelajaran berkelompok.

2.3 Hipotesis

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berpikir maka hipotesis tindakan penelitian ini adalah pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media video terhadap hasil belajar menentukan unsur intrinsik dalam cerita.

2.4 Definisi Operasional

Untuk mencegah penafsiran yang berbeda serta untuk menciptakan kesamaan pengertian tentang variabel-variabel penelitian, maka penulis merumuskan definisi operasional setiap variabel yang digunakan dalam penelitian ini yakni:

1. Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh oleh siswa kelas V UPT SD Negeri 064025 Flamboyan Raya Tanjung Selamat Medan setelah menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media video.
2. Model pembelajaran adalah perencanaan yang digunakan pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran materi menentukan unsur intrinsik dalam cerita di kelas V UPT SD Negeri 060938 Tahun Pelajaran 2023/2024
3. Model pembelajaran *Make A Match* adalah angkutan proses pembelajaran yang digunakan guru dengan melibatkan siswa belajar dalam kelompok untuk menyelesaikan dan memecahkan masalah pada materi menentukan unsur intrinsik dalam cerita di kelas V UPT SD Negeri 060938 Tahun Pelajaran 2023/2024
4. Model pembelajaran *Make A Match* adalah satu tipe pembelajaran kooperatif terdiri dari 2 kelompok. Setiap kelompok akan dibagi kartu soal dan kartu jawaban. siswa

secara bergantian maju mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban menyelesaikan permasalahan materi unsur intrinsik dalam cerita di kelas V UPT SD Negeri 060938 Medan Tahun Pelajaran 2023/2024.

5. Media video merupakan media elektronik yang dilengkapi dengan gambar dan suara sehingga menghasilkan tayangan yang menarik untuk memudahkan memahami konsep dan prosedur menentukan unsur intrinsik dalam cerita kelas V UPT SD Negeri 064025 060938 Tahun Pelajaran 2023/2024.
6. Unsur intrinsik adalah unsur pembangun dari dalam cerpen. Unsur intrinsik adalah unsur penting yang tidak boleh dilewatkan dalam karya sastra. Komponen-komponennya terdiri dari tema, tokoh, atau penokohan, alur cerita, latar, gaya bahasa, sudut pandang, dan amanat.

