

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Dalam sebuah pendidikan dibutuhkan usaha secara sadar yang tersusun secara baik untuk mewujudkan kondisi belajar dan proses belajar agar siswa dapat dengan aktif mengembangkan kreatifitas serta kemampuan dalam berfikir sehingga memiliki pengetahuan tentang agama, pengontrolan diri, kepribadian serta kecerdasan yang berlandaskan akhlak mulia. Seperti adanya fasilitas yang memadai yang dapat menunjang proses kegiatan belajar mengajar.

Dengan demikian pendidikan merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas hidup manusia melalui potensi yang dimiliki. Dengan adanya pendidikan diharapkan mampu memberikan kontribusi yang positif sehingga seseorang dapat memiliki kecerdasan dan memiliki skill sikap hidup yang lebih baik dan mampu bersosialisasi dengan masyarakat.

Untuk mendorong dan membantu siswa aktif serta dapat memahami pembelajaran dengan baik. Dalam kegiatan pembelajaran, guru sepatutnya menerapkan model pembelajaran yang bervariasi yang membuat siswa melakukan berbagai kegiatan seperti halnya dalam bekerja sama dengan baik dan dapat bertukar pikiran dengan baik sesama kelompok. Untuk itu guru perlu menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat mencapai kompetensi pembelajaran. Model pembelajaran adalah langkah-langkah dan cara yang digunakan guru dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.¹ Dalam setiap pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kreatifitas siswa dalam mengasah kemampuan untuk berfikir dalam setiap pelajaran.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah pembelajaran peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.²

Belajar dapat dipandang sebagai proses berbuat pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang berhubungan satu sama dengan yang lain. Komponentersebut meliputi, tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Dalam keempat komponen tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan model-model pembelajaran yang akan di gunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang),

¹Moh Suwardi, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish,2018). 7

²Ummul khoir," Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA)," *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no.1 (2018), 89.

merancang bahan-bahan pembelajaran membimbing pelajaran di kelas atau yang lain.³

Jadi model pembelajaran dapat diartikan sebagai rencana menyeluruh dalam menerapkan pembelajaran dalam kelas dengan memperhatikan beberapa metode yang akan digunakan yang dapat menunjang sebuah keberhasilan pembelajaran sehingga menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti bersama guru mata pelajaran bahasa Indonesia, yakni Ibu Rih Wuri Hastuti mengatakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia banyak sekali metode pembelajaran yang digunakan salah satunya dengan menggunakan model *make a match*, dengan model ini siswa dapat memahami dengan baik materi pelajaran serta kemampuan berfikir siswa dalam berkelompok dapat bekerja sama dengan baik dalam mencari pasangan. Namun ketika dimulainya kegiatan ada beberapa siswa yang masih memerlukan bimbingan dalam melakukannya. Dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk meneliti pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan model *make a match*.

Make a match merupakan model pembelajaran mencari pasangan antara kelompok pemegang kartu soal dengan kelompok pemegang kartu jawaban setelah mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang di tentukan maka di beri point.⁴Dalam model *make a match* guru membuat beberapa kelompok dan memberikan sebuah kartu yang bersisi soal dan jawaban, dalam model ini

³Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Depok:Rajagrafindo Persada,2013), 133

⁴Makmur Sirai, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa, *jurnal Inpafi*, Vol. 01, No 3,(Oktober 2013). 254

peserta didik yang memegang kartu soal mencari kelompok yang memegang kartu jawaban. bagi yang menemukan pasangannya akan mendapatkan reward. model ini menggunakan waktu sekitar dua menit ketika waktu berakhir maka pencarian jawaban akan berakhir pula, dan bagi yang tidak mendapatkan pasangan akan menjelaskan mengenai pertanyaan apa yang ada dalam kartu tersebut.

Jadi model pembelajaran *make a match* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif sebagai alternatif guru dalam memberikan variasi diskusi dalam kelompok. Namun fakta yang terjadi dilapangan dalam berkelompok siswa masih kurang kerja sama yang baik dalam kelompok. Dalam berkomunikasi dengan kelompok masih terlihat kurang sehingga guru perlu memilih model yang sekiranya tepat untuk masalah yang terjadi.

Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait “Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Pademawu”, karena ingin mengetahui penerapan yang dilakukan, serta ingin mengetahui faktor pendukung dan penghambat yang terjadi ketika model ini diterapkan. Dan peneliti juga ingin mengetahui solusi yang dilakukan guru dalam menyelesaikan hambatan yang dialami ketika menerapkan model pembelajaran *make a match*.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengajukan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Pademawu?
2. Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat penerapan model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Pademawu?
3. Bagaimana solusi yang dilakukan guru dalam menghadapi hambatan penerapan model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Pademawu.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Pademawu.
2. Mendeskripsikan faktor pendukung dan faktor penghambat penerapan model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Pademawu.
3. Mendeskripsikan solusi yang dilakukan guru dalam menghadapi hambatan penerapan model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Pademawu.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan yang dapat di ambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi serta sebagai pengembangan teori keilmuan untuk mengetahui dan memahami lebih jauh penerapan model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Pademawu.

2. Kegunaan praktis

1) Bagi guru

Agar guru lebih memaksimalkan penerapan model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa.

2) Bagi siswa

Dapat menumbuhkan minat dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia.

3) Bagi peneliti

Menambah pengalaman serta dapat di terapkan mengenai model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa yang nantinya harus dikuasai oleh peneliti ketika harus terjun langsung di madrasah saat menjadi guru.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah ini digunakan untuk menghindari kesalah fahaman pembaca dalam memahami judul dan isi penelitian ini sehingga penulis perlu membahasnya sebagai berikut:

1. Model pembelajaran

Model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar agar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan urutan yang jelas.

2. *Make A Match*

Make A Match merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengajak siswa mencari pasangan antara kelompok pembawa kartu soal dengan kelompok pembawa kartu jawaban dalam batas waktu yang ditentukan.

3. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan tertentu.

4. Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan bahasa kesatuan serta bahasa yang sering digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan definis istilah diatas, maksud dari judul penelitian ini adalah model pembelajaran *make a match* merupakan suatu model pembelajaran yang digunakan sebagai bentuk upaya meningkatkan

minat belajar siswa, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan adanya penerapan model pembelajaran *make a match* tentunya dapat mempengaruhi lingkungan belajar siswa yang menyenangkan serta menumbuhkan semangat siswa dalam menciptakan hal baru. Pentingnya penerapan model pembelajaran *make a match* diharapkan dapat menarik minat belajar siswa dan membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga model pembelajaran ini memberikan peningkatan terhadap proses pembelajaran bahasa Indonesia.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian ini bermaksud untuk melengkapi penelitian terdahulu yang berkaitan dengan Penerapan model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Pademawu. Adapun penelitian terdahulu yang telah dibaca oleh peneliti sesuai kemampuan pemahaman peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Tiara Yulianti,dkk, dengan judul “Efektivitas Model Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar” Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah bahwa penerapan model kooperatif tipe *make a match* memberikan manfaat yang positif untuk siswa. Dapat dilihat dari pembelajaran menggunakan model *make a match* mampu mengubah pembelajaran yang kurang menarik minat dan motivasi siswa menjadi

pembelajaran yang menyenangkan dan menarik karena adanya unsur permainan dalam pembelajaran berkelompok. Dengan metode ini juga dapat merangsang siswa untuk aktif dan partisipatif baik secara fisik maupun psikis dan berpusat kepada siswa sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi pelajaran.⁵

Penelitian di atas memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama meneliti tentang model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Persamaanya juga terlihat dari jenis metode penelitiannya yaitu menggunakan metode kualitatif. Sedangkan perbedaannya terlihat dari subyeknya dalam penelitian di atas subyeknya adalah siswa SD sedangkan dalam penelitian saat ini subyeknya adalah siswa SMP.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Helda Yeti, dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Mengembangkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Usia 7-8 Tahun di SD Negeri 1 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018”. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini peneliti menjabarkan bahwasannya terdapat langkah-langkah yang harus diperhatikan oleh guru dalam kegiatan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk mengembangkan motivasi belajar anak. Dari sembilan langkah-langkah yang ada dapat dilihat dari penerapan di lapangan hanya 6 langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang dilaksanakan oleh guru

⁵Tiara Yulianti,dkk, Efektivitas Model Kooperatif Tipe Make A Macth terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar,*Jurnal Pendidikan Tambusai* ,Vol.4, No.2, (2020)

disekolah, dan ada 1 langkah yang hanya diterapkan sebagian seperti halnya pada langkah nomor 5 hanya sebatas pemberian poin saja tidak ada pemutaran permainan lagi jika anak tidak dapat mencari pasangan dari kartunya. Hal ini yang menurut peneliti menjadi penyebab kurang maksimalnya pengembangan motivasi belajar anak di SD Negeri 1 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung. Sedangkan berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang peneliti lakukan terdapat perkembangan motivasi belajar pada anak usia 7-8 tahun salah satunya pada anak yang bernama Adeel Istifayatur R. Diketahui pengembangan motivasi belajar Adeel dari 20 item yang ada dalam indikator motivasi belajar mendapatkan nilai baik dengan nominal angka berkisar pada 68-73 pada 18 item dan pada item anak dapat antusias dalam belajar Adeel mendapatkan nilai 74, dan pada item anak dapat bergabung pada temannya mendapat nilai 75. Berdasarkan data tersebut motivasi belajar Adeel pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dinilai baik.⁶

Penelitian di atas memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama meneliti tentang model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Persamaanya juga terlihat dari jenis metode penelitiannya yaitu menggunakan metode kualitatif. Sedangkan perbedaannya terlihat dari

⁶Helda Yeti, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Macth Untuk Mengembangkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Usia 7-8 Tahun di SD Negeri 1 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018" (Skripsi,UIN Raden Intan, Lampung, 2018).

subyeknya dalam penelitian di atas subyeknya adalah siswa SD sedangkan dalam penelitian saat ini subyeknya adalah siswa SMP.

