

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Pasal 3 dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki karakter dan peradaban yang bermartabat. Tujuan utama pendidikan nasional meliputi penanaman keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, pencapaian cita-cita luhur bangsa, serta pembentukan individu yang sehat, cerdas, terampil, kreatif, mandiri, bertanggung jawab, dan menjunjung tinggi nilai-nilai demokrasi.

Pendidikan telah menjadi kebutuhan manusia yang krusial untuk melahirkan warga negara masa depan yang lebih tangguh dan cakap serta mampu bersaing dalam ekonomi global saat ini. Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan manusia. Pendidikan mengubah manusia menjadi pribadi yang utuh, dan tingkat pendidikan suatu negara memengaruhi kemajuan atau kemundurannya di segala bidang [1]. Pendidikan adalah proses mempersiapkan anak menjadi pribadi yang kompetitif, mandiri, kreatif, dan inovatif. Dengan demikian, pemerintah perlu melakukan upaya maksimal dalam meningkatkan mutu pendidikan guna mencetak generasi yang unggul, berkualitas, dan mampu menyesuaikan diri dengan dinamika perubahan zaman [2].

Pendidikan dan pengajaran merupakan contoh upaya untuk memengaruhi perilaku siswa menuju kedewasaan. Pembaruan ini menandakan bahwa suatu prosedur harus dilakukan. Perubahan terjadi bukan melalui perolehan pengetahuan, melainkan melalui pengembangan keterampilan, kapasitas, sikap, pemahaman, minat, dan penyesuaian [3]. Proses belajar mengajar dirancang khusus untuk memberikan manfaat bagi siswa. Untuk menjamin siswa senang dan bersemangat belajar, pendidik berupaya menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dengan memaksimalkan kapasitas kelas yang tersedia [4]. Guru tidak perlu terpaku pada satu strategi saja dalam kegiatan belajar mengajar, melainkan harus memanfaatkan berbagai cara agar proses belajar mengajar tetap menarik dan perhatian siswa tetap fokus.

Pengembangan mutu, kesesuaian, dan efisiensi pendidikan menjadi suatu keharusan nasional dalam menghadapi perkembangan serta kemajuan masyarakat merupakan salah satu kendala yang terkait dengan pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Permasalahan ini memiliki pengaruh besar terhadap kurikulum sekolah dan program pendidikan [3]. Salah satu tantangan dalam dunia pendidikan yang dapat menghambat pencapaian akademik adalah rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran atau bidang studi tertentu, yang seringkali dipengaruhi oleh berbagai faktor. Kesiapan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran menjadi salah satu aspek penting yang turut menentukan keberhasilan suatu mata pelajaran [5].

Belajar merupakan suatu proses yang didorong oleh keinginan untuk menguasai pengetahuan, mengembangkan keterampilan, serta memahami nilai-nilai dan sikap tertentu. Guru memainkan peran penting dalam pengajaran dan pembelajaran dengan memotivasi dan memfasilitasi siswa. Guru harus mampu meningkatkan lingkungan belajar dan menjadikannya lebih dinamis [3]. Agar siswa tetap terlibat di kelas, guru harus menggunakan strategi pengajaran yang mendorong antusiasme mereka untuk belajar. Di kelas, praktik mengajar diterapkan secara bersama-sama, bukan secara individual.

Tanggung jawab pendidik profesional terkait erat dengan pengalaman belajar di kelas. Kompetensi guru mencakup keterampilan profesional mereka. Kemudian ditemukan bahwa proses pembelajaran kurang berhasil dalam mendorong siswa untuk terlibat dalam proses tersebut, yang menyebabkan peserta didik tidak faham pelajaran yang diajarkan, karena guru tidak mengetahui cara membuat taktik pembelajaran yang efektif dan cara membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar [6].

Belajar sering dianggap sebagai serangkaian kegiatan ideal yang mengarah dari ketidaktahuan menuju pengetahuan, lalu pemahaman. Kegiatan belajar atau mengajar yang memperoleh, meningkatkan, atau mengubah seseorang mencakup komponen kognitif, emosional, lingkungan, dan pengalaman. Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan perilaku yang muncul sebagai akibat dari pengalaman yang dialami. Sebagaimana telah disebutkan sebelumnya, belajar adalah proses di mana orang mencoba menyesuaikan perilaku mereka dengan cara-

cara baru berdasarkan pengalaman pribadi mereka. Berpartisipasi dalam kegiatan belajar dapat mengubah pengetahuan, kemampuan, sikap, dan pemahaman seseorang [3].

Implementasi pembelajaran dipandang sebagai teknik yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun, banyak kendala yang menghambat kelancaran implementasinya. Pembelajaran pada dasarnya adalah proses berinteraksi dengan lingkungan siswa. Pembelajaran didefinisikan sebagai suatu proses yang berupaya mencapai tujuan dan mengembangkan proses melalui berbagai interaksi.

Guru memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran. Mereka perlu membuat pembelajaran lebih dinamis daripada sekadar menyampaikan informasi. Strategi yang digunakan guru tentu saja berdampak pada keterlibatan siswa. Guru yang menggunakan model pembelajaran interaktif akan melihat pembelajaran yang lebih melibatkan siswa. Namun, jika guru hanya menjelaskan, pembelajaran akan menjadi membosankan dan melelahkan. Penerapan model pembelajaran yang sesuai dapat mendorong peningkatan motivasi belajar siswa, menciptakan suasana kelas yang lebih segar, serta memperbaiki capaian hasil belajar.

Menentukan pendekatan pembelajaran yang sesuai merupakan salah satu elemen kunci dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar di kelas. Oleh karena itu, guru perlu mengutamakan penerapan strategi pembelajaran yang sejalan dengan kondisi siswa, situasi kelas, serta kurikulum yang berlaku. Strategi pembelajaran pada dasarnya adalah metode atau langkah yang digunakan untuk mewujudkan aktivitas pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Karena strategi ini hanya dapat diterapkan melalui metode pembelajaran tertentu, maka efektivitasnya sangat bergantung pada sejauh mana guru mampu mengelola dan menerapkan teknik pembelajaran secara optimal. [7].

Model pembelajaran dipilih berdasarkan seberapa efektif model tersebut memenuhi tujuan pembelajaran yang diharapkan dicapai siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai, siswa berpeluang lebih besar untuk mencapai tujuan belajarnya. Untuk itu, guru dituntut mampu menyampaikan materi

dengan memanfaatkan beragam strategi pengajaran yang efektif. Salah satu caranya adalah dengan membuat paradigma pembelajaran yang ada lebih inovatif dan menarik. Penggunaan berbagai model pembelajaran oleh guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Model pembelajaran adalah sebuah kerangka konseptual yang memandu langkah-langkah metodologis dalam mengelola kegiatan pembelajaran dan menjadi pedoman bagi guru saat melaksanakan proses pengajaran. Salah satu jenis metode pembelajaran kooperatif yang bisa digunakan adalah *Make a Match*. [8].

“Paradigma pembelajaran *Make a Match* mendorong peserta didik guna berkolaborasi satu sama lain dan memungkinkan mereka belajar sambil bersenang-senang. "Tergantung pada materi, eksplorasi materi, dan sebagai pengalih perhatian" merupakan tujuan yang dinyatakan dalam model tersebut” [9]. Dalam proses pembelajaran, paradigma ini dapat dijadikan sebagai pedoman. Pendekatan *Make a Match* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, serta mengembangkan kerja sama antar peserta didik. Hal ini membuat pencapaian tujuan pembelajaran menjadi lebih mudah dan hasil belajar siswa pun meningkat. Model pembelajaran kooperatif *Make a Match* juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan belajar, yang pada akhirnya memberikan dampak positif terhadap prestasi akademik, karena siswa yang merasa senang, antusias, dan terlibat biasanya menunjukkan kinerja belajar yang lebih baik [10].

Pendekatan pembelajaran *Make a Match*, yang sering disebut juga dengan metode pencocokan, merupakan salah satu teknik yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Teknik ini termasuk dalam kategori strategi pembelajaran kooperatif. Keunggulan utama metode ini adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berinteraksi dan membangun hubungan pertemanan baru sambil mempelajari materi atau konsep tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Dalam proses *Make a Match*, siswa diajak untuk berpasangan dengan teman sekelas dan bersama-sama mempelajari suatu topik secara kolaboratif dengan penuh antusiasme. Hasilnya, lingkungan belajar yang

menyenangkan akan tercipta, yang memungkinkan siswa untuk memaksimalkan kemampuan mereka sekaligus meningkatkan hasil belajar [11].

Aktivitas belajar bisa disenangi peserta didik melalui penggunaan kartu [12]. Melibatkan siswa dalam kegiatan belajar memungkinkan mereka mengembangkan keahlian mereka sendiri tentang pembelajaran yang sedang dipelajari. Dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif *Make a Match*, siswa belajar dengan teman sekelas mereka. Siswa dapat mencapai dan menyelesaikan tujuan pembelajaran bersama-sama ketika mereka berinteraksi selama kegiatan pembelajaran, yang menambah makna penting pada proses pembelajaran [13]. Lebih jauh lagi, paradigma pembelajaran kooperatif *Make a Match* merupakan konsep berorientasi permainan guna membuat kegiatan belajar lebih menyenangkan [14].

Berdasarkan wawancara dengan guru bahasa Indonesia, diketahui bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di MA Pesantren Al-Ghoits kurang menarik karena guru dalam proses mengajar hanya menggunakan metode ceramah tanpa menerapkan model pembelajaran lainnya. Selain itu, hasil wawancara dengan salah satu siswa di MA Pesantren Al-Ghoits mengungkapkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia terasa membosankan akibat banyaknya materi bacaan yang harus dipelajari.

Berdasarkan pengalaman peneliti, bahwasannya sarana dan prasarana di MA Pesantren Al-Ghoits masih terbatas, dikarenakan tidak ada LCD. Selain itu, karena MA Al-Ghoits berada di lingkungan pesantren maka dibatasi dengan penggunaan media elektronik seperti HP. Sehingga, peneliti menganggap bahwa penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dianggap sangat relevan. Dalam kondisi tersebut model *Make a Match* memberikan alternatif pembelajaran yang tetap interaktif dan efektif tanpa bergantung pada teknologi.

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dijelaskan, diperlukan sebuah studi untuk mengkaji penerapan model pembelajaran *Make a Match* oleh guru bahasa Indonesia di MA Pesantren Al-Ghoits, yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, serta tantangan yang dihadapi selama proses penerapannya.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan Model Pembelajaran Tipe *Make a Match* kelas X MA Pesantren Al-Ghoits?
2. Bagaimanakah proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan Model Pembelajaran Tipe *Make a Match* kelas X MA Pesantren Al-ghoits?
3. Bagaimanakah kendala yang dihadapi ketika menggunakan Model Pembelajaran Tipe *Make a Match* di kelas X MA Pesantren Al-Ghoits?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada kelas X MA Pesantren Al-Ghoits.
2. Mendeskripsikan proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada kelas X MA Pesantren Al-Ghoits.
3. Mendeskripsikan kendala yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* di kelas X MA Pesantren Al-Ghoits.

1.4 Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah beberapa tujuan dari penelitian ini:

1. Secara teori

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap kemajuan ilmu pengetahuan, pengembangan model pembelajaran, serta implementasi teori-teori dalam proses pembelajaran.

2. Secara realistik

a. Bagi Peneliti

Dengan penggunaan model pembelajaran yang bertujuan meningkatkan partisipasi, motivasi, dan prestasi belajar siswa, penelitian ini dapat menjadi sarana pelatihan sekaligus peluang pengembangan bagi para guru.

b. Bagi siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa mengatasi kesulitan aktivitas dan memotivasi mereka untuk belajar bahasa Indonesia di kelas, serta model pembelajaran ini bermanfaat agar lebih semangat untuk mengikuti pelajaran.

c. Bagi guru

1. Memberikan edukasi kepada guru tentang penggunaan berbagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia.
2. Memotivasi pendidik untuk menyediakan pembelajaran yang menarik, inventif, kreatif, efisien, dan menyenangkan.

1.5 Batasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada materi teks biografi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X MA Pesantren Al-ghoist. Penelitian hanya menggunakan model pembelajaran Make a Match dan tidak membandingkan secara langsung dengan model pembelajaran lainnya. Penelitian ini perlu dibatasi agar pembahasan tetap terfokus dan tidak menyimpang dari cakupan penelitian yang telah dilakukan di lembaga tersebut.

1.6 Sistematika Pembahasan

Setiap bab dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa subbab yang memuat informasi berikut guna memudahkan pembahasan:

Bab pertama berisi pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan batasan penelitian.

Bab kedua membahas kajian pustaka yang terdiri dari penelitian terdahulu, landasan teori, definisi operasional, serta kerangka berpikir.

Bab ketiga menjelaskan metode penelitian yang mencakup jenis dan rancangan penelitian, konteks penelitian, data dan sumber data, instrumen penelitian, keabsahan data, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, serta analisis data.

Bab keempat menyajikan hasil dan pembahasan, di mana temuan penelitian disajikan secara sistematis berdasarkan data yang telah dikumpulkan, kemudian dianalisis dan dibahas dengan mengaitkan hasil tersebut pada teori serta penelitian terdahulu.

Bab kelima merupakan kesimpulan dari hasil penelitian serta saran-saran yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait maupun untuk penelitian selanjutnya.