

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di suatu negara memiliki peranan yang sangat penting di dalamnya, dimana didalam pendidikan merupakan langkah awal yang dapat dilakukan oleh suatu negara untuk dapat menumbuh kembangkan dan meningkatkan kemampuan berfikir sumber daya manusianya. Dalam pengertian yang luas pendidikan sama dengan lingkungan hidup yang mempengaruhi pertumbuhan seseorang. Pendidikan berlangsung tidak dalam batasan usia tertentu, tetapi berlangsung sejak manusia itu lahir sampai mati. (Al Rasyid, 2012:03). Menurut Undang - undang Sistem Pendidikan Nasional yakni UU No 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas pada Pasal 3 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah “berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. (Al Rasyid, 2012:015).

Keterampilan berbahasa memiliki empat aspek, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keterampilan berbahasa dalam aspek menulis perlu dikembangkan, karena dengan menulis siswa dapat mengungkapkan perasaannya ke dalam sebuah tulisan. Menulis merupakan kegiatan berbahasa yang cukup kompleks karena pada saat menulis terlibat pada beberapa unsur yang diterapkan secara

bersamaan, menulis dapat mengekspresikan pikiran, perasaan dan pengalaman. Siswa kepada orang lain menggunakan tulisan, dengan harapan dapat dibaca oleh orang banyak.

Make a-match dipilih sebagai salah satu bentuk variasi model pembelajaran yang akan diterapkan di kelas karena model pembelajaran *make a-match* memiliki kelebihan yaitu siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Penerapan model ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan pantun sampiran dan isi sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi poin. Hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam pembelajaran *make a-match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi sampiran dan kartu-kartu berisi isi. (Shoimin, 2014: 98).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 12 Maret 2018 dengan tanggal 19 Maret 2018 siswa kelas VII SMPN 1 Waru Pamekasan masih kesulitan dalam pembelajaran bahasa Indonesia terutama dalam aspek menulis maupun mengarang. Hasil belajar siswa juga masih terlihat rendah dan kurang optimal sehingga guru harus melakukan perbaikan dan remedial untuk memperoleh nilai yang diharapkan dan sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal sehingga guru masih kurang melakukan perbaikan dan remedial untuk memperoleh nilai yang di harapkan dan sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal. Saat proses pembelajaran berlangsung sebagian siswa tidak mendengarkan maupun atau tidak memperhatikan guru saat menjelaskan, siswa tidak mendengarkan ataupun tidak memperhatikan guru saat menjelaskan, siswa

cenderung bermain sendiri atau begurau dengan temanya. Model pembelajaran yang digunakan guru masih belum ada dan masih terbatas. Guru disana hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan pemberin tugas. Dalam hal ini masih perlu dilakukan variasi dalam menggunakan model pembelajaran. Berhasilnya siswa dalam belajar tidak lepas dari kualitas dari pelajaran guru. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif sehingga siswa ikut terlibat langsung didalamnya.

Peneliti berharap kepada siswa dapat menuangkan gagasan atau pikiran ke dalam tulisan dengan baik dan siswa dapat menulis pantun dengan baik. Dengan diharapkan sebagai wujud nyata keberhasilan menulis, siswa mampu menghasilkan dengan baik. Dengan menggunakan model *make a match* yang tepat juga banyak manfaat, diantaranya sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, selain itu menumbukan semangat siswa sehingga bisa mempermudah dalam menulis pantun. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* Pada Materi Menulis Pantun Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 1 Waru Pamekasan Tahun Ajaran 2018-2019”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yakni, Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Make a Match* pada materi menulis pantun terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Waru Pamekasan Tahun Ajaran 2018-2019.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Make A Match* pada materi pantun terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Waru Pamekasan Tahun Ajaran 2018-2019.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat teoritis dan manfaat praktis pada penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoretis

Diperolehnya pengetahuan baru tentang cara mengajar pada mata pelajaran bahasa indonesia melalui penerapan model pembelajaran *Make a Match* terhadap kemampuan siswa menulis pantun terhadap hasil belajar siswa. diperolehnya dasar penelitian baru yang lebih baik.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Guru.

Sebagai pertimbangan kepada guru untuk memilih model pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran Bahasa Indonesia terutama menulis pantun, agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya.

b. Manfaat Bagi siswa

Meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dan siswa akan lebih mengerti pembelajaran Bahasa Indonesia yang diberikan oleh Guru dan mendapat nilai yang maksimal.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Sebagai dasar bagi guru-guru untuk menggunakan model *Make a Match* di kelas-kelas yang lain.

1.5 Hipotesis Penelitian

Ho = Tidak ada pengaruh hasil belajar menggunakan model *Make a Match* terhadap kemampuan siswa membuat pantun kelas VII SMPN 1 Waru Pamekasan tahun ajaran 2018-2019.

Ha = Ada pengaruh hasil belajar menggunakan model *Make a Match* terhadap kemampuan siswa membuat pantun kelas VII SMPN 1 Waru Pamekasan tahun ajaran 2018-2019.

1.6 Definisi Operasional

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. (KBBI V: Darling)
2. Model Pembelajaran merupakan suatu teknik pembelajaran yang di gunakan guru dalam mengajar sesuatu pokok bahasan atau materi tertentu. (Rusman, 2016:132)
3. Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan yang dikembangkan Loma Curran. Ciri utama model *make a match* adalah anak diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan dari kartu tersebut sambil mengenal suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pembelajaran dan untuk semua tingkat usia. (Shoimin, 2014:98)