

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2012: 9) kurikulum adalah suatu rancangan pendidikan yang dapat memberikan kesempatan bagi siswa agar meningkatkan potensi yang ada pada dirinya dalam hal belajar serta disesuaikan dengan kemampuan masing-masing sehingga dapat mencetak siswa yang berkualitas yang diinginkan oleh masyarakat serta bangsanya. Kurikulum yang digunakan diberbagai jenjang pendidikan adalah kurikulum 2013 (K13). Pada jenjang sekolah dasar, terdapat sistem tematik terpadu yang menggabungkan semua mata pelajaran menjadi satu yang di dalamnya berisi IPA, IPS, Matematika, PKN, Penjaskes, Seni budaya, dan Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang ada pada kurikulum saat ini. Bahasa Indonesia dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang penting bagi kehidupan warga Negara Indonesia. Hal ini karena bahasa tersebut sudah menjadi bahasa nasional Bangsa Indonesia. Setiap warga Indonesia wajib mengetahui dan mempelajari Bahasa Indonesia agar diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun nyatanya kondisi Pendidikan di Indonesia tidak sesuai harapan. Indriani (2019: 24) menyatakan bahwa hasil dari *Programme for International Student Assessment (PISA) 2018* menunjukkan

perspektif pendidikan di Indonesia dalam bidang dalam membaca meraih skor rata-rata yaitu 371, jauh dibawah rata-rata *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) yaitu 487. Rata-rata OECD dalam kemahiran membaca yaitu 77%. Kenyataannya siswa Indonesia hanya mencapai 30%. Oleh karena itu terlihat bahwa pendidikan di Indonesia masih rendah khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia. kondisi tersebut diperkuat dengan studi dokumen, hasil observasi dan wawancara di SD Gugus X Kecamatan Buleleng.

Berdasarkan studi dokumen, diketahui bahwa hasil belajar siswa masih berada di bawah KKM. Hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.1 di bawah ini.

**Tabel 1.1**  
**Data Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Gugus X Kecamatan Buleleng**

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	KKM	Rata-Rata Nilai Siswa	Jumlah Siswa Tuntas		Jumlah Siswa Tidak Tuntas	
					Siswa	%	Siswa	%
1.	SDN 1 Kaliuntu	27	65	61	6	22,2%	21	77,8%
2.	SDN 2 Kaliuntu	15	75	63	3	20,0%	12	80,0%
3.	SDN 3 Kaliuntu	20	65	61	4	20,0%	16	80,0%
4.	SDN 4 Kaliuntu	32	70	62	6	18,8%	26	81,2%
5.	SD Katolik Karya	32	70	63	9	28,1%	23	71,9%
<b>Total</b>		<b>126</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>28</b>	<b>22,2%</b>	<b>98</b>	<b>77,8%</b>

(Sumber : Nilai Rata-Rata UTS Semester Ganjil SD Gugus X Kecamatan Buleleng)

Berdasarkan Tabel 1.1, hasil belajar Bahasa Indonesia siswa masih rendah. Di Gugus X Kecamatan Buleleng, dari 5 sekolah tersebut memiliki jumlah siswa yang tidak tuntas mencapai 98 siswa. Sedangkan jumlah siswa yang tuntas hanya

28 siswa. Siswa yang tuntas pada pelajaran Bahasa Indonesia berada pada kisaran 22,2% saja dari total keseluruhan siswa di gugus tersebut. Hal ini diakibatkan oleh pembelajaran yang dirasa belum sesuai dengan target yang telah ditentukan.

Berdasarkan observasi, terungkap bahwa rendahnya hasil belajar siswa diakibatkan oleh beberapa faktor yaitu pertama rendahnya motivasi belajar siswa pelajaran Bahasa Indonesia. Saat diberikan tugas kebanyakan dari siswa tidak fokus untuk mengerjakan tugas tersebut. Ada yang berbicara dengan teman sebangku, mengganggu teman yang lain, dan bahkan bermain. Selain itu, ketika bel sudah berbunyi terlihat siswa sangat gembira dan ingin cepat mengakhiri pembelajaran. Hasil pengamatan tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa rendah. Kedua, guru belum menerapkan model pembelajaran inovatif atau sistem belajar sambil bermain. Siswa hanya fokus dengan pembelajaran tanpa adanya interaksi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa lainnya.

Setelah dilakukan observasi, dilanjutkan dengan wawancara didapatkan permasalahan yaitu kurangnya penggunaan media saat pembelajaran di kelas. Media-media yang ada di sekolah hanya tersedia pada pelajaran IPA, IPS, Penjaskes, dan Matematika. Siswa hanya berpatokan pada buku paket saja dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Hal tersebut membuat siswa menjadi jenuh, bosan, dan sulit memahami materi.

Berdasarkan paparan di atas, untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas IV SD Gugus X Kecamatan Buleleng, guru perlu memberikan inovasi agar pembelajaran dapat memancing motivasi siswa. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran *make a match*. Menurut Saleh (2018: 20) model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model

pembelajaran kooperatif yang dapat mengajak siswa untuk aktif dalam memecahkan masalah. Penerapan model ini berupa permainan. Selain itu, model pembelajaran *make a match* mengajak siswa untuk berpikir, berkomunikasi dengan teman untuk mendapatkan jawabannya. Kegiatan tersebut akan membantu siswa untuk mengingat kembali materi yang telah diajarkan. Penerapan model *make a match* yaitu dengan memberikan sebuah kartu kepada siswa. Kartu tersebut berisi tentang soal ataupun jawaban. Setiap siswa diberikan waktu untuk mencari pasangannya. Setelah itu, siswa bersama dengan guru mendiskusikan soal dan jawaban yang benar. Jika terdapat siswa yang salah dalam memilih pasangan maka akan mendapatkan hukuman dari guru.

Media yang dimaksud adalah media cerita bergambar. Media cerita bergambar merupakan media yang berisikan tentang sebuah cerita yang diwujudkan dalam bentuk gambar dan tulisan. Sehingga mengajak siswa untuk mengetahui lebih nyata mengenai maksud dari cerita tersebut. Siswa tidak lagi terpaku pada cerita yang hanya berisikan tulisan saja. Tentu dengan adanya media ini semakin mempermudah siswa dalam memahami isi dari sebuah cerita. Terlebih lagi untuk siswa SD yang memang menyukai hal-hal yang berbentuk gambar. Hal ini akan membuat siswa merasa senang, antusias, bersemangat, bahkan semakin menambah minatnya dalam belajar Bahasa Indonesia yang akan berdampak pada pelajaran yang berpusat pada siswa. Adanya perpaduan antara model pembelajaran *make a match* dengan media cerita bergambar akan menambah motivasi belajar siswa. Ketika motivasi belajar siswa sudah meningkat tentunya akan berdampak baik pada hasil belajar siswa.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang pada penelitian ini, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi oleh peneliti pada saat melakukan observasi. Permasalahan tersebut diidentifikasi sebagai berikut.

- 1) Rendahnya motivasi.
- 2) Penggunaan media pembelajaran masih kurang khususnya saat pelajaran Bahasa Indonesia.
- 3) Guru belum menerapkan model pembelajaran inovatif atau sistem belajar sambil bermain.
- 4) Hasil belajar dalam pelajaran Bahasa Indonesia rendah.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Adanya pembatasan dalam, perlu untuk dilakukan karena keterbatasan kemampuan dan waktu peneliti. Oleh karena itu batasan masalah yang akan diteliti yaitu mengacu pada masih rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

## 1.4 Rumusan Masalah

Pada paparan latar belakang di penelitian ini, , terdapat beberapa rumusan masalah dapat dirumuskan yaitu sebagai berikut.

- 1) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar terhadap motivasi belajar siswa yang pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV?



- 2) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV?
- 3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini juga memiliki beberapa tujuan penelitian. Tujuan penelitian tersebut yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar terhadap motivasi belajar siswa yang pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV.

## 1.6 Manfaat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi lingkungan sekitar peneliti. Oleh sebab itu, terdapat manfaat teoritis dan manfaat praktis yang dapat diperoleh yaitu sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini akan memberikan banyak manfaat dalam hal meningkatkan antusias dan minat siswa dalam pelajaran di kelas. Penelitian ini juga memberikan informasi-informasi mengenai model ini terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### a) Bagi Guru

Bagi guru, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran dan media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia.

#### b) Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran *make a match* dan media cerita bergambar, dapat memberikan manfaat bagi siswa dalam memperoleh pengalaman belajar dan membuat siswa berperan aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

c) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan oleh kepala sekolah dalam mengembangkan dan memperbaiki kualitas belajar mengajar di kelas, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

d) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi para peneliti lainnya mengenai model pembelajaran *make a match*. Serta penelitian ini juga dapat menjadi landasan teori yang relevan untuk penelitian selanjutnya agar dapat dikembangkan.

