

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Belajar merupakan proses usaha individu untuk mencapai perubahan tingkah laku baru secara menyeluruh sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar merupakan suatu proses kegiatan, bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar juga bukan hanya sekedar menghafal, namun lebih menyeluruh dengan meliputi banyak hal lainnya. Hasil belajar bukanlah penguasaan melainkan perubahan tingkah laku, perilaku hasil belajar secara luas mencakup kognitif, emosional, dan psikomotorik.

Dalam perundang - undangan tentang sistem pendidikan pendidikan No. 20 Tahun 2003, mengatakan bahwa "Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Jenjang pendidikan yang mendasar adalah pendidikan Sekolah Dasar (SD) dengan waktu tempuh belajar selama 6 tahun. Pada jenjang ini, terfokus kepada sikap, pengetahuan dan keterampilan yang terdapat dalam tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013. Proses pembelajaran pada Sekolah Dasar ini sangat dikhususkan dan disesuaikan dengan perkembangannya. Hal tersebut

jugadisesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa. Sesuai dengan pendapat Piaget dalam (Ibda, 2015, p. 29) anak dilahirkan dengan beberapa skemata sensorimotor, yang memberi kerangka bagi interaksi awal anak dengan lingkungannya. Pengalaman awal anak akan ditentukan oleh skemata sensorimotor ini. Dengan kata lain, hanya kejadian yang dapat diasimilasikan ke skemata itulah yang dapat direspons oleh anak, dan karenanya kejadian itu akan menentukan batasan pengalaman anak.

Pendidikan Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang diajarkan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi di Indonesia. Bahasa Indonesia mempunyai kedudukan yang sangat penting di negara ini karena merupakan bahasa pemersatu seluruh suku bangsa yang berbeda di Indonesia. Pendidikan Bahasa Indonesia yang baik sangat diperlukan untuk membentuk karakter anak Indonesia yang mencintai tanah air dan tanah airnya sejak dini. Di zaman globalisasi saat ini, dengan banyaknya bahasa yang sudah di kenal dan berkembang di masyarakat, sebagai upaya telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan Bahasa Indonesia baik pada pendidikan formal atau non formal.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar (SD) merupakan mata pelajaran yang pokok dan penting dalam pembelajaran di SD. Menurut (Wulan, 2014, p. 178) di dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) pembelajaran bahasa Indonesia di SD, terdapat 6 (enam) aspek keterampilan yang dikembangkan yaitu : menyimak, berbicara, membaca, menulis, kebahasaan dan apresiasi bahasa dan sastra Indonesia SD.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 22 Februari 2024 pada guru kelas V SD Negeri 216 Palembang, ada beberapa siswa yang masih mengalami rendahnya motivasi belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu dilihat dari 50 siswa hanya 33 (66%) siswa yang tidak mencapai KKM dan 17 (34%) siswa yang mencapai KKM yaitu 70. Banyak faktor yang menjadi penyebab rendahnya motivasi pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu guru kurang bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran yang digunakan di kelas yang menyebabkan siswa menjadi kurang memahami atau merasa kesulitan dalam mengerjakan soal - soal yang diberikan terutama pada materi Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan.

Pengaruh model *Make A Match* terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia dilakukan untuk membantu proses pembelajaran di sekolah tersebut, dikarenakan kurangnya motivasi belajar siswa yang menyebabkan siswa cenderung pasif ketika mengikuti proses pembelajaran materi Bahasa Indonesia di dalam kelas sehingga proses pembelajaran masih terfokus kepada guru. Siswa sepenuhnya menerima dari guru tanpa melibatkan keaktifannya. Guru memberikan materi dan menjelaskan contoh hanya memberikan catatan, sehingga membuat pembelajaran Bahasa Indonesia sulit dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan pemberian motivasi belajar terhadap siswa dalam proses pembelajaran tersebut.

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh (Damanik, 2022, p. 144) yang berjudul “Pengaruh Model *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 4 Sub Tema 3 Barang dan Jasa Di Kelas IV SD Swasta Hkbp Tomuan” dari hasil penelitian pada taraf 0,05 menunjukkan bahwa: adanya pengaruh model *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada tema 4 subtema

3 barang dan jasa di kelas IV SD Swasta HKBP Tomuan. Berdasarkan analisis data nilai pretest dan posttest menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed)  $0,00 < 0,05$ , Dimana  $H_0$  Ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *Make A Match* dengan peningkatan hasil belajar peserta didik yang tidak menggunakan model *Make A Match*.

Adapun alternatif kegiatan pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan model dan media yang kreatif dan inovatif yang berbentuk nyata dan sesuai dengan materi untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa agar lebih memahami materi yang diberikan. Hasil belajar pada tingkat pemahaman akan muncul pada diri siswa jika guru mampu membangun interaksi maupun komunikasi secara aktif pada saat pembelajaran melalui pemberian motivasi belajar terhadap siswa tersebut.

Model pembelajaran *Make A Match* yaitu meminta siswa untuk menemukan pasangan kartu yang mewakili jawaban atau pertanyaan tertentu dalam suatu pembelajaran. Salah satu manfaatnya adalah siswa dapat mencari pasangan sambil mempelajari konsep dan topik dalam suasana yang menyenangkan. Sifat model pembelajarana *Make A Match* erat kaitannya dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang belajar melalui bermain. Penerapan model *Make A Match* harus di dukung dengan ke aktifan siswa dalam mencari pasangan kartu yang cocok dengan jawabannya, atau mencari pasangan dengan kartu yang cocok.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Make A Match* Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 216 Palembang”

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Pembatasan Lingkungan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah SD Negeri 216 Palembang. Pembatasan lingkup masalah ini, mencakup hal-hal berikut:

1. Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini melihat motivasi belajar terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan *Make A Match*.
2. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengaruh kalor dalam kehidupan.
3. Subjek dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas V SD Negeri 216 Palembang.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh model *Make A Match* terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 216 Palembang?”.

### 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 216 Palembang.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat hasil Penelitian diharapkan akan memberikan kontribusi secara teoritis dan praktis, yang selanjutnya akan diuraikan sebagai berikut :

#### 1. Bagi Guru

Penerapan model pembelajaran *Make A Match* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran secara aktif, melatih siswa bekerjasama, melatih kemandirian siswa dalam kelompok, mengembangkan kepercayaan diri siswa dan melatih berpikir kritis melalui proses penyelidikan terhadap suatu permasalahan, memudahkan proses dan hasil belajar siswa sehingga apa yang telah direncanakan bias dirai dengan sebaik dan semudah mungkin oleh siswa.

#### 2. Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran model *Make A Match* dapat memberikan referensi bagi guru tentang model pembelajaran yang inovatif, karena ada unsur permainan sehingga materi pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik lebih menarik perhatian, tipe ini menyenangkan untuk pesertadidik serta meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, baik secara kognitif maupun fisik.

### 3. Bagi Sekolah Dasar

Penerapan model pembelajaran *Make A Match* sebagai usaha perbaikan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk hasil belajar siswa.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam penggunaan pembelajaran yang inovatif sebagai bahan pengembangan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar nantinya.