

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu tujuan pendidikan nasional yang termaktub dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea IV yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu pemerintah dan masyarakat diharuskan menyelenggarakan pendidikan. Pendidikan menurut Soekidjo Notoatmojo, (2003: 16) adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menetapkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara (Hasbullah 2015:4).

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan memiliki peran penting bagi perkembangan suatu bangsa. Oleh sebab itu, pelaksanaan pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin, termasuk pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP). SMP merupakan pendidikan formal pada jenjang pendidikan dasar. Pendidikan dan pembelajaran di tingkat SMP memberikan penekanan peletakan pondasi dalam menyiapkan generasi agar menjadi manusia yang mampu menghadapi era yang semakin berat.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa kurikulum SMP memuat delapan mata pelajaran, muatan lokal, dan pengembangan diri. Salah satu mata pelajaran yang diberikan di SMP yaitu Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam berbahasa Indonesia dengan baik dan benar. Selain hal itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga diarahkan untuk menumbuhkan apresiasi terhadap karya kesusastraan anak bangsa Indonesia.

Dalam khasanah sastra Indonesia terdapat jenis puisi lama atau puisi rakyat berbentuk pantun. Pantun adalah salah satu bentuk kesusastraan hasil budaya bangsa Indonesia yang telah diciptakan, dan tumbuh kembang sejak zaman dahulu. Pantun berkembang di masyarakat lama yang kebanyakan masih menggunakan bahasa Melayu. Pantun juga memiliki nilai-nilai keindahan dan pendidikan. Salah satu indikator dari mata pelajaran Bahasa Indonesia yang harus dikembangkan melalui pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama menyangkut materi pantun salah satunya yakni menulis pantun.

Menulis pantun merupakan salah satu kemampuan menulis yang terdapat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Menulis pantun membutuhkan pembinaan yang berkelanjutan karena melibatkan proses berpikir kreatif. Materi menulis pantun terdapat dalam kurikulum 2013 pada kelas VII semester genap dengan Kompetensi Inti (KI) 4 yakni mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dalam ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang). Kompetensi

Dasar (KD) 4.14 mengungkapkan gagasan, perasaan, pesan dalam bentuk pantun secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, rima, dan penggunaan bahasa.

Keberhasilan dalam pembelajaran menulis pantun tidak luput dari peran seorang guru. Guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, serta menyenangkan. Selain itu guru yang profesional juga harus mampu mendesain pelajaran atau menyampaikan materi pelajaran yang menarik dengan menerapkan berbagai model pembelajaran yang inovatif. Dalam mengajarkan suatu pokok bahasan (pembelajaran) tertentu harus dipilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Ketepatan memilih model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Guru yang mampu menguasai beberapa model pembelajaran, maka akan merasakan adanya kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diharapkan.

Pada kenyataannya siswa kelas VII di SMP Ma'arif NU 3 Purwokerto tahun ajaran 2018-2019 ketika proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak fokus mengikuti pelajaran khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut karena, salah satunya sampai saat ini para guru di SMP Ma'arif NU 3 Purwokerto masih menerapkan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran dimana siswa masih mengandalkan dirinya sendiri dalam menyelesaikan semua tugasnya dan pada kegiatan belajar tersebut hanya sedikit terjadi proses diskusi antar siswa (Hamdani, 2011: 166). Jadi, pembelajaran yang berlangsung selama ini masih sering menekankan siswa pada pembelajaran individual. Guru hanya sesekali membentuk kelompok belajar untuk menyelesaikan tugas akademik. Pembelajaran tersebut membuat siswa

merasa jenuh karena kurangnya interaksi antar satu siswa dengan siswa yang lain. Masih digunakannya model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran di kelas bukan karena guru yang tidak memiliki pengetahuan tentang model pembelajaran inovatif, melainkan salah satu faktornya antara lain karena siswa sudah terbiasa diberi pembelajaran oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal tersebut membuat guru merasa cukup susah untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif. Begitupun dengan para siswa, karena sudah terbiasa melaksanakan pembelajaran secara konvensional menyebabkan mereka tidak terbiasa ketika diberi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran inovatif. Pada akhirnya mereka merasa bingung dan menyebabkan rendahnya semangat belajar di kelas. Dengan demikian peneliti mencoba meneliti apakah model pembelajaran mencari pasangan kartu lebih efektif daripada model pembelajaran yang kurang inovatif untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun siswa kelas VII.

Materi pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi menulis pantun sebagian besar berupa teori. Seringkali guru hanya berceramah kemudian memberikan tugas kepada siswa yang kemudian dikerjakan secara individu. Guru jarang memberi kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dengan siswa yang berbeda latar belakangnya. Interaksi dengan siswa yang berbeda latar belakangnya sangat penting bagi siswa agar dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar. Para guru seharusnya menerapkan model pembelajaran yang tidak hanya membuat proses pembelajaran menarik tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif sepanjang proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam membelajarkan siswa diperlukan model pembelajaran yang tepat, bervariasi dan menyenangkan agar materi pembelajaran yang diajarkan dapat dipahami oleh siswa. Salah satu model

pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi menulis pantun yaitu model pembelajaran mencari pasangan kartu (*make a match*).

Model pembelajaran mencari pasangan kartu (*make a match*) menurut Rusman (2011: 223-233) adalah salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Salah satu cara keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Pembelajaran model *make a match* melibatkan siswa sepenuhnya karena guru di sini berlaku sebagai pembimbing jalannya diskusi dalam mencocokkan jawaban siswa. Salah satu keunggulan model *make a match* adalah siswa mencari pasangan kartu sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Isjoni, 2010: 77). Melalui pembelajaran menulis pantun yang sejatinya memiliki karakteristik yakni sampiran dan isi, model pembelajaran mencari pasangan (*make a match*) sangat cocok untuk digunakan. Siswa dituntut untuk menjodohkan atau mencari pasangan kartu yang terdiri dari sampiran dan isi yang sudah disiapkan dalam kartu acak. Keterlibatan siswa jelas terlihat dari bagaimana usaha siswa dalam mencari jawaban yang sesuai dengan pertanyaan atau sampiran sesuai dengan isi pantun. Keterlibatan siswa dalam model *make a match* dapat dikatakan sebagai pengalaman belajar siswa itu sendiri. Pengalaman belajar merupakan salah satu upaya siswa untuk terus berkembang dan memperluas pengetahuan siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan peneliti adalah untuk menjelaskan efektivitas model pembelajaran mencari pasangan (*make a match*) dengan menggunakan media kartu acak untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun siswa kelas VII SMP Ma'arif NU 3 Purwokerto. Karena pembelajaran menulis pantun

dengan menggunakan model pembelajaran mencari pasangan kartu (*make a match*) memiliki kesesuaian dimana kegiatan tersebut menuntut siswa untuk aktif mencari pasangan atas jawaban secara acak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, perlu adanya rumusan masalah dalam penelitian ini. Rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah apakah model pembelajaran mencari pasangan karu (*make a match*) dengan menggunakan media kartu acak lebih efektif dari model konvensional?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa dalam menulis pantun dengan menerapkan model *make a match* dan model pembelajaran konvensional

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna secara teoretis dan praktis, baik bagi siswa, guru, dan peneliti. Manfaat teoritis adalah manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yang bersifat teori. Secara teori penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat di bidang pendidikan. Manfaat praktis adalah manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yang bersifat praktik dan pembelajaran. Penjelasan tentang manfaat tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis: Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengembangkan teori pembelajaran sehingga dapat memperbaiki mutu pendidikan dan

meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Pemanfaatan metode pembelajaran, mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan metode mencari pasangan *make a match* diharapkan hasil belajar siswa khususnya kemampuan menulis pantun dapat lebih efektif.

2. Manfaat Praktis: Penelitian ini diharapkan tidak hanya berguna atau bermanfaat dari segi teoretisnya saja. Manfaat praktis yang hendak dicapai peneliti yaitu :
 - a. Bagi Siswa: Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan motivasi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya dalam kemampuan menulis pantun dengan metode mencari pasangan (*make a match*).
 - b. Bagi Guru: Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan inspirasi bahwa guru selalu dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, menyenangkan, dan bermakna.
 - c. Bagi Sekolah: Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pengembangan proses pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Sumbang.