

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan sekarang ini berkembang dengan sangat pesat, di mana hal tersebut terlihat dari daya saing sumberdaya manusia suatu negara dalam persaingan globalisasi. Pendidikan digunakan sebagai fondasi penting dalam upaya peningkatan kualitas kehidupan suatu negara serta memiliki daya saing di dunia internasional. Dalam situasi belajar di sekolah, tidak hanya menuntut hasil belajar dari guru lalu mendapatkan nilai baik, tetapi siswa juga dituntut untuk memperoleh pengalaman baru dari materi yang disampaikan oleh guru. Pelaksanaan sistem pendidikan di sekolah dilaksanakan berdasarkan kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah. Kurikulum disusun sesuai dengan kondisi masyarakat dan lingkungan sekitar (Sitepu et al., 2023).

Kurikulum merupakan rancangan pendidikan yang merangkum semua pengalaman belajar yang disediakan bagi siswa di sekolah. Kurikulum di Indonesia telah mengalami pembaharuan beberapa kali, mulai dari pendidikan dasar hingga menengah. Kurikulum Merdeka Belajar menyatakan bahwa pembelajaran kini berpusat pada siswa (*student-centered learning*), di mana guru hanya bertindak sebagai fasilitator dalam kelas, sehingga siswa dituntut untuk aktif dan inovatif dalam pembelajaran serta mampu menghadapi berbagai permasalahan yang terjadi saat ini (Ayudia et al., 2023).

Hakikat suatu pendidikan yaitu adanya perubahan tingkah laku. Namun jika tidak ada perubahan, berarti pendidikan tersebut tidak berhasil. Oleh sebab

itu, perubahan tingkah laku atau perilaku siswa merupakan sesuatu yang harus dicapai pada tujuan akhir dari pendidikan. Dengan demikian, untuk memperoleh keberhasilan pendidikan tentu diperlukan adanya rancangan proses pembelajaran yang baik sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran pada pembelajaran IPS (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Pembelajaran IPS sebagai suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik. Untuk mendukung sistem pembelajaran tersebut, maka diperlukan adanya perencanaan pembelajaran yang terstruktur, pemilihan dan penggunaan model serta evaluasi yang tepat sebagai perbaikan dan penyempurnaan dari sistem pembelajaran tersebut.

Penggunaan model pembelajaran dalam proses pembelajaran yang kurang bervariasi dan media belajar yang tidak sesuai dapat menjadi permasalahan dalam upaya memberikan pemahaman kepada siswa pada pembelajaran tematik. Permasalahan tersebut juga berdampak pada motivasi belajar yang kurang maksimal. Selain itu juga dapat menyebabkan situasi belajar yang monoton dan satu arah, di mana yang aktif gurunya dan siswanya pasif hanya mendengarkan informasi yang disampaikan oleh guru. Kemudian, antusias siswa dalam proses pembelajaran pun rendah ketika diminta untuk membaca, belajar, dan mengerjakan soal-soal latihan secara mandiri. Sehingga dalam rangka mencapai keberhasilan dalam pembelajaran, diperlukan adanya

guru yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa dan hasil belajar yang diperoleh pun maksimal (Muklis, 2012).

Permasalahan tersebut dapat terselesaikan apabila proses pada perencanaan pembelajaran guru dapat membuat siswa terlibat dengan aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Tentunya dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa dalam seluruh rangkaian pembelajaran, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match*. Model pembelajaran *Make a Match* sangat sesuai diterapkan pada siswa kelas VII MTsN 1 Kota Payakumbuh.

Proses ini dirancang untuk mendorong keterlibatan siswa dalam memahami konsep-konsep IPS dengan cara yang menyenangkan. Melalui kegiatan mencocokkan kartu bergambar dan kata kunci yang saling berkaitan, siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga mengonstruksi makna secara mandiri dan kolaboratif. Penerapannya juga efisien dalam hal waktu karena dapat dilaksanakan dalam durasi terbatas tanpa mengurangi efektivitas pembelajaran.

Selain itu, model ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna dengan menggabungkan unsur bermain dalam proses belajar, sehingga meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa. Nilai-nilai kerja sama, tanggung jawab, dan kedisiplinan pun tertanam melalui interaksi kelompok. Dengan demikian, model *Make a Match* mampu mewujudkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM), serta

berkontribusi signifikan dalam mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran IPS dan meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis di kelas VII MTsN 1 Kota Payakumbuh pada tanggal 3 April 2025, Diketahui bahwa guru telah menerapkan model pembelajaran *Make a Match* dalam pembelajaran IPS kelas. Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan perbedaan tingkat keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sebagian siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan mencari pasangan kartu, sementara sebagian lainnya masih cenderung pasif. Kondisi ini menunjukkan bahwa pelaksanaan model *Make a Match* memiliki dinamika tersendiri yang perlu dikaji lebih lanjut untuk mengetahui bagaimana proses pelaksanaannya serta kelebihan dan kekurangannya dalam pembelajaran IPS (Observasi, 3 April 2025).

Penulis melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS kelas VII MTsN 1 Kota Payakumbuh, Mayul Fajri, S.Pd. Berdasarkan wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa model pembelajaran *Make a Match* belum diterapkan sesuai dengan modul ajar dan sintaks yang telah direncanakan. Guru menyampaikan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) telah disusun dengan baik dan mengacu pada tujuan serta indikator pembelajaran yang jelas. Namun demikian, dalam pelaksanaan di kelas guru belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi seluruh siswa. Keterbatasan waktu pembelajaran, kesiapan media, serta

perbedaan karakteristik dan tingkat keaktifan siswa menjadi tantangan dalam mengoptimalkan penerapan model *Make a Match*.

Selain itu, guru menilai bahwa siswa masih memerlukan pendampingan dan penguatan konsep secara lebih intensif agar tidak hanya terfokus pada permainan, tetapi juga mampu memahami materi IPS secara mendalam. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun perencanaan dan penyusunan modul ajar telah baik dan sistematis, implementasi pembelajaran di kelas masih memerlukan penguatan pada aspek pengelolaan kelas dan strategi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dan pengalaman belajar siswa menjadi lebih bermakna (Mayul Fajri, S.Pd., Wawancara, 3 April 2025).

Berdasarkan hasil analisis terhadap modul ajar IPS kelas VII MTsN 1 Kota Payakumbuh, dapat disimpulkan bahwa guru telah menyusun modul ajar secara sistematis sesuai dengan sintaks model pembelajaran *Make a Match*. Hal ini terlihat dari kejelasan tujuan pembelajaran, kesesuaian indikator dengan capaian pembelajaran, serta kelengkapan komponen pembelajaran mulai dari kegiatan awal, inti, hingga penutup. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan juga telah dirancang dengan baik, mencerminkan penerapan pendekatan *mindful*, *meaningful*, dan *joyful learning* sebagaimana tertuang dalam modul ajar.

Namun demikian, meskipun secara administratif dan perencanaan pembelajaran modul ajar telah sesuai dengan indikator dan langkah-langkah model *Make a Match*, pelaksanaannya di kelas belum sepenuhnya memberikan

pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian siswa masih merasakan kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan *Make a Match* yang seharusnya bersifat permainan edukatif belum mampu menciptakan suasana belajar yang hidup dan menarik minat siswa secara optimal. Hal ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara perencanaan pembelajaran yang tertuang dalam modul ajar dengan implementasi nyata di kelas.

Penulis juga melakukan wawancara dengan dua orang siswa kelas VII MTsN 1 Kota Payakumbuh untuk memperoleh gambaran langsung mengenai pelaksanaan model pembelajaran *Make a Match*. Siswa pertama yaitu Andira Ilham Syafa menyampaikan bahwa pembelajaran menggunakan model *Make a Match* belum sepenuhnya terasa menyenangkan karena kegiatan mencocokkan kartu yang dilakukan cenderung berulang dan kurang bervariasi, sehingga menimbulkan rasa jenuh selama proses pembelajaran IPS berlangsung. Siswa tersebut juga menilai bahwa aktivitas pembelajaran belum memberikan tantangan berpikir yang cukup untuk mendorong pemahaman konsep secara mendalam. Sementara itu, siswa kedua yaitu Shakira Balqis mengungkapkan bahwa penggunaan media kartu dalam model *Make a Match* kurang membantu dalam memahami materi IPS yang dipelajari. Menurutnya, kegiatan pembelajaran lebih berorientasi pada aktivitas mencocokkan kartu dibandingkan penguatan pemahaman materi, sehingga pemahaman siswa terhadap materi IPS yang dipelajari masih belum maksimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* di kelas tersebut belum

sepenuhnya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal (Andira Ilham Syafa, Shakira Balqis, Wawancara 3 April 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian kualitatif deskriptif dengan judul: **"Implementasi Model Pembelajaran *Make a Match* pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTsN 1 Kota Payakumbuh."**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis deskripsikan di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan yang timbul adalah sebagai berikut :

1. Guru melaksanakan model pembelajaran *Make a Match* dalam proses kegiatan belajar mengajar, namun pelaksanaannya tidak didasarkan atau mengacu secara langsung pada modul ajar yang telah disusun sebagai pedoman utama pembelajaran.
2. Proses pembelajaran yang berlangsung di kelas cenderung tidak berjalan secara aktif dan efektif, serta kurang mampu menciptakan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik, sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi dan motivasi belajar siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran IPS kelas VII MTsN 1 Kota Payakumbuh?

2. Bagaimana kelebihan dan kekurangan dari implementasi model pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran IPS kelas VII MTsN 1 Kota Payakumbuh?

D. Batasan Masalah

Agar penulisan ini tidak menyimpang dari pokok masalah tersebut maka penulis memberikan batasan dalam penelitian ini yaitu bagaimana implementasi model pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran IPS kelas VII MTsN 1 Kota Payakumbuh.

E. Fokus Penelitian

Mengingat luasnya masalah tentang implementasi model pembelajaran *Make a Match*. Maka fokus penelitian kali ini adalah implementasi model pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran IPS kelas VII MTsN 1 Kota Payakumbuh.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Batasan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui pelaksanaan model pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran IPS kelas VII MTsN 1 Kota Payakumbuh.
2. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan penerapan model pembelajaran *Make a Match* dalam pembelajaran IPS kelas VII MTsN 1 Kota Payakumbuh.

G. Manfaat dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penulisan di atas yang hendak dicapai, Adapun manfaat yang akan diperoleh dari hasil penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangsih dalam mencari bagaimana model pembelajaran *Make a Match* pada pembelajaran IPS kelas VII MTsN 1 Kota Payakumbuh.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi penulisan selanjutnya dengan topik yang berhubungan

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru
 - 1) Menambah sumber referensi tentang model pembelajaran *Make a Match*.
 - 2) Menambah kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran yang berhubungan dengan motivasi belajar siswa.

b. Bagi Sekolah

Sebagai sumber referensi untuk menggunakan model pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka Belajar, khususnya model pembelajaran *Make a Match* terhadap motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran IPS kelas VII MTsN 1 Kota Payakumbuh.

c. Bagi Peneliti

Sebagai pedoman, wawasan, dan pengetahuan tentang penerapan model pembelajaran *Make a Match* terhadap pembelajaran IPS kelas VII

MTsN 1 Kota Payakumbuh. Dan juga sebagai bekal dalam mempersiapkan diri menjadi seorang pendidik profesional nantinya.

d. Bagi Siswa

Memudahkan siswa kelas VII SMP/MTS untuk memahami materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan model pembelajaran *Make a Match* bertujuan agar siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan diharapkan dapat memberikan pengalaman yang bermakna.



UIN IMAM BONJOL
PADANG