

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan berasal dari bahasa latin yaitu *pedagogie* yang artinya seorang anak yang mendapatkan bimbingan.² Pendidikan dalam arti luas adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup, Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu. Sedangkan pengertian Pendidikan secara sempit adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga Pendidikan formal. Pendidikan adalah segala pengaruh yang diupayakan sekolah terhadap anak agar mempunyai kemampuan dan kesadaran penuh terhadap hubungan-hubungan dan tugas-tugas sosial.³ Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia guna menunjang keberhasilan suatu bangsa.⁴ Jadi, kesimpulanya Pendidikan adalah proses memanusiakan manusia dan usaha sadar serta terencana agar manusia mengembangkan potensinya.⁵ Sistem pendidikan di Indonesia terdapat 3 golongan, yaitu formal, informal, nonformal. Pendidikan adalah bagian dari seluruh kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat yang berbangsa dan bernegara. Sebab itu pendidikan

² Andri Kurniawan, dkk., *Manajemen Pendidikan Dalam Rangka Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia* (Yayasan Wiyata Bestari Samasta, 2022), hlm 257.

³ Waini Rasyidin, dkk., *Landasan Pendidikan* (Upi Press, 2023), hlm 27-28.

⁴ Rizqi Trisnaningtyas & Nur Isroatul Khusna, 'Pengaruh Kecerdasan Emosional Guru Terhadap Motivasi Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Mata Pelajaran Ips Kelas Vii Smp Muallimin Wonodadi Blitar', *JURNAL ILMIAH NUSANTARA*, 3.1 (2026), pp. 1013–25.

⁵ Nanny Mayasari, dkk., *Manajemen Pendidikan* (Penerbit Widina, 2023), hlm 6.

menjadi salah satu faktor cita cita bangsa. Dengan demikian kegiatan pendidikan harus dikelola dan diorganisasikan sebaik mungkin karena dengan hal demikian diharapkan pendidikan dapat menjadi sarana untuk mewujudkan cita-cita nasional. Hak pendidikan merupakan salah satu hak yang harus diprioritaskan oleh negara untuk mencapai kesejahteraan rakyat dan menciptakan sumberdaya manusia yang unggul.⁶

Pendidikan dalam mewujudkan cita-cita nasional memiliki fungsi dan tujuan. Fungsi utama Pendidikan termaktub dalam UU No. 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa penyelenggaraan Pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁷

Kasus pendidikan kini yang kita rasakan yaitu rendahnya kualitas pendidikan pada beragam tingkatan pendidikan, baik formal maupun informal, akibat hilangnya sumber daya manusia. yang memiliki pengalaman dan keterampilan untuk menghadapi perkembangan di berbagai bidang. Dalam

⁶ Roro Utari Indra Dewi & Dita Hendriani, 'Persiapan Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran IPS Di SMP Negeri 2 Kademangan', *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2.2 (2024), pp. 125–32.

⁷ E. Hamdan Ridwan, *Arah Baru Ilmu Pendidikan* (Cv. Cendikia Press, 2024), hlm 11.

menghadapi tantangan diberbagai bidang mutu Pendidikan harus baik dan layak. Ada 5 komponen mutu Pendidikan yang ditulis Umiarso dan Imam Gajoli yaitu unsur siswa memiliki kesiapan dan motivasi belajarnya, unsur guru meliputi kemampuan profesionalnya kemampuan kerja dan kerja sama, kurikulum harus relevansi dan operasional, sarana prasarana yang memadai, dan Masyarakat yang berpartisipasi dalam pengembangan progam-progam Pendidikan.⁸ Kinerja sekolah dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar harus ditingkatkan. Salah satu kunci dalam meningkatkan mutu Pendidikan adalah dengan memperbaiki metode, model dan cara pembelajaran. Ilmu dalam suatu bidang Pendidikan apapun dapat tercapai jika siswa mau dan tidak malas dalam membaca.

Membaca merupakan suatu keterampilan berbahasa yang sangat penting peranannya dalam kehidupan. Membaca mempunyai peranan penting dalam melahirkan generasi penerus bangsa yang cerdas, kreatif, dan kritis.⁹ Membaca dalam arti sempit adalah kegiatan memahami makna yang terdapat dalam tulisan. Sedangkan dalam arti luas membaca adalah proses pengolahan bacaan secara kritis dan kreatif yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang bacaan itu.¹⁰ Bersumber pada forum World Economic Forum yang di terbitkan pada tahun 2017 menurut data Global Human Capital Report, Indonesia sangat memprihatinkan karena posisi Indonesia pada masa itu

⁸ Perdy Karuru, dkk., *Buku Ajar Manajemen Pendidikan* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).

⁹ Dita Hendriani, 'Pengenalan Sejarah Pada Anak Usia Dini Dengan Metode Mendongeng', *Candra Sangkala*, 2.1 (2020), p. 384553.

¹⁰ Nurhadin, *Teknik Membaca*, (PT. Bumi Angkasa, 2021).

terdapat pada posisi peringkat ke 65 dari 130 negara dalam bidang Pendidikan karena minat belajar di Indonesia kurang serta kurangnya minat literasi akan buku bacaan sehingga kualitas Pendidikan di Indonesia tertinggal jauh oleh negara negara tetangga. Indonesia menurut PISA 2018 secara internasional menempatkan indonesia di peringkat 72 dari 79 negara yang bergabung pada *Organisation for Economic Co-Operation and Development* dan Indonesia pada hasil TIMSS 2015, menempati peringkat 44 dari 49 negara untuk matematika dan peringkat 44 dari 47 negara dalam bidang seni. Berdasarkan data tersebut memaparkan bahwa rendahnya prestasi siswa pada kualitas Pendidikan Indonesia rendah, sehingga peranan guru yang berkompeten masih sangat dibutuhkan dan masih perlu ditinngkatkan sebagaimana riset UNESCO *Global Education Monitoring* (GEM) Report 2016 kualitas Indonesia berada di urutan kelima dari bawah dari 14 negara berkembang lainnya mengenai mutu Pendidikan.¹¹

Memperbaiki mutu Pendidikan dilatarbelakangi oleh kompetensi seorang pendidik. Undang-Undang No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 4 menegaskan bahwa guru sebagai agen pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional. Untuk dapat melaksanakan fungsinya dengan baik, guru wajib untuk memiliki syarat tertentu, salah satu di antaranya adalah kompetensi.¹² Seorang pendidik yang memiliki kompetensi yang baik

¹¹ Lestari Eko Wahyudi, dkk., 'Mengukur Kualitas Pendidikan Di Indonesia', *Ma'arif Journal of Education, Madrasah Innovation and Aswaja Studies*, 1.1 (2022), 18–22.

¹² Undang-Undang No. 14, 'Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen Pasal 1.(Nd). UU 14-2005 Guru Dan Dosen. Pdf', Produk Hukum. <https://jdih.usu.ac.id>, 14AD.

pasti juga memiliki strategi pembelajaran yang baik. Standar kompetensi guru adalah ukuran untuk mendapatkan pendidik yang baik dan profesional, yang memiliki kompetensi untuk melaksanakan fungsi dan tujuan sekolah pada khususnya serta Pendidikan pada umumnya.¹³ Kompetensi guru merupakan fondasi utama dalam menjalankan tugas dan tanggung jawab sebagai pendidik.¹⁴ Dalam mengembangkan potensi peserta didik maka harus adanya konsep-konsep atau strategi pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru atau pendidik.

Konsep pembelajaran yang ada di Indonesia sangat banyak sekali. Konsep-konsep pembelajaran ini mendukung pembelajaran dalam mencapai tujuannya yaitu mencerdaskan dan memahami peserta didik. Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu: salah satunya faktor guru. Guru merupakan komponen penting dari tenaga kependidikan yang memiliki tugas untuk melaksanakan proses pembelajaran. Seorang guru diharapkan paham tentang model atau konsep pembelajaran. Model atau konsep pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.¹⁵

Secara luas, konsep atau strategi pembelajaran adalah pendekatan atau metode yang digunakan guru atau pendidik dalam proses mengajar untuk

¹³ Rina Febriana, *Kompetensi Guru* (Bumi aksara, 2021).

¹⁴ H Susilo Surahman, dkk., *Kompetensi Guru Di Era Digital: Menjadi Pendidik Cakap Teknologi Dan Inovatif* (Penerbit Kbm Indonesia, 2025), hlm 16.

¹⁵ Darmawan Harefa, Murnihati Sarumaha, dkk., 'Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa', *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8.1 (2022), 325–32.

memfasilitasi siswa dalam memahami materi Pelajaran. Strategi pembelajaran adalah serangkaian Langkah atau Tindakan yang direncanakan dengan cara efektif dan efisien. Strategi ini mencakup Teknik, pendekatan, atau metode yang digunakan untuk memfasilitasi proses belajar siswa.¹⁶ Dalam konteks ini penting untuk menyadari pendekatan atau strategi pembelajaran mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik individu siswa. Strategi pembelajaran bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendorong kolaborasi, refleksi, dan pemikiran kritis. Strategi pembelajaran harus sejalan dengan perkembangan zaman yang ada agar tujuan dari pembelajaran itu sendiri dapat tercapai dengan baik.

Sampai saat ini, masih ada guru yang belum paham teknologi. Akibatnya, sering terjadi kesenjangan antara siswa dan pendidik yang tidak menggunakan teknologi di kelas. Pendekatan yang baik adalah mengintegrasikan teknologi dengan pendidikan dan mengisi kesenjangan yang ada. Mengenali minat siswa dan memanfaatkan minat tersebut dapat meningkatkan hubungan siswa-pendidik. Menciptakan model pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan nyata siswa. Agar pembelajaran menjadi menyenangkan.¹⁷

Matching game merupakan salah satu konsep atau model pembelajaran yang memberikan dan menawarkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Game atau permainan dalam pembelajaran sering diminati oleh

¹⁶ Sehan Rifky, dkk., *Buku Ajar Model Dan Strategi Pembelajaran* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), hlm 2.

¹⁷ Sindi Ladya Baharizqi Sindi, Sofyan Iskandar, & Dede Trie Kurniawan, 'Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar', *Jurnal Lensa Pendas*, 8.1 (2023), 9–16.

peserta didik. Salah satu macam game dalam pembelajaran adalah *Matching game*. *Matching game* atau *Make A Match* sendiri dapat didefinisikan sebagai game yang diterapkan dalam pembelajaran dengan cara mencari pasangan antara soal dan jawaban atau antara gambar dan materi tertentu. Peserta didik dalam metode ini diwajibkan untuk secepatnya menemukan pasangan dari kartu mereka.¹⁸ *Matching game* dikembangkan oleh Lorn Curran pada tahun 1994. Game ini membuat peserta didik semakin aktif dan antusias dalam pembelajaran. Jadi, penerapan model ini dimulai dengan Teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban dari soal mereka sebelum batas waktunya dan siswa akan diberi point. Model pembelajaran *Matching Game* adalah strategi yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui kegiatan berpasangan yang dinamis dan interaktif. Dalam metode ini siswa secara aktif mencari pasangan kartu.¹⁹ Metode *Matcing Game* ini juga dapat dijadikan evaluasi dalam pembelajaran.

Evaluasi Pembelajaran adalah proses yang menentukan sejauh mana tujuan Pendidikan dapat tercapai. Pengertian lain dari evaluasi pembelajaran adalah proses yang analitis dan berkepanjangan untuk mengumpulkan, mendefinisikan, mengimplementasikan, dan menyajikan informasi tentang suatu program untuk dapat digunakan sebagai dasar membuat keputusan atau menyusun kebijakan maupun penggolongan program. Tujuan dari evaluasi

¹⁸ Suratno, dkk., *Tiga Belas Ladang Cintaku*, (pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2021), hlm 32.

¹⁹ Hadi Rohman, dkk., *Model Dan Strategi Pembelajaran* (widina media utama, 2024), hlm 105.

pembelajaran adalah memperleh informasi yang tepat dan objektif tentang suatu program. Hal ini dapat berupa dampak atau hasil yang ingin dicapai program tersebut.²⁰ Pembelajaran yang baik diselenggarakan dengan memperhatikan unsur-unsur yang dapat mempengaruhi pencapaian tujuan.²¹

Evaluasi pembelajaran yang sekarang sering diterapkan dianggap sudah kuno atau tertinggal zaman. Evaluasi dengan menggunakan ujian kertas masih sangat sering ditemukan. Namun, dengan seiring berkembang zaman ujian yang diterapkan oleh guru juga semakin berkembang. Salah satu cara perubahan untuk mengikuti perkembangan zaman pada dunia Pendidikan adalah dengan cara evaluasi pembelajaran berbasis game. Evaluasi pembelajaran berbasis game seperti ini dinilai lebih menyenangkan dan menarik minat siswa dibanding evaluasi pembelajaran dengan menggunakan ujian kertas. Evaluasi konvensional seperti ini dinilai membuat siswa tegang dan sedikit tidak nyaman.

Konsep pembelajaran *Matching Game* merupakan salah satu alternatif permainan mencocokkan (menjodohkan kata dan gambar) yang juga membantu seseorang dalam memahami sebuah kata dan konsepnya dengan cara yang menyenangkan. Metode *Matching Game* diterapkan sesuai materi yang ditentukan guru.²² Kegiatan *Matching Game* (mencocokkan kata dan gambar) ini dilakukan dalam permainan sehingga apa yang dipelajari akan lebih

²⁰ Irwan Soulisa, dkk., *Evaluasi Pembelajaran* (Penerbit Widina, 2022), hlm 5-6.

²¹ Mahila Zahra & Hendra Pratama, 'Pengembangan Media Belajar Flash Card Dalam Pembelajaran IPS Kelas VII MTS Darussalam Aryojeding Tulungagung', *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, 4.1 (2026), pp. 34–46.

²² Niken Vioreza, dkk., 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Proses Pembelajaran', 2020.

menanamkan kesan yang menyenangkan dan memberi pengaruh kuat terhadap ingatan peserta didik terhadap materi yang dipelajarinya.²³ Teknik atau konsep *Matching Game* memudahkan memahami materi yang diajarkan terhadap guru terlebih dalam mata Pelajaran Sejarah. *Matching Game* juga memberikan manfaat yakni menyuguhkan pembelajaran berbasis game interaktif tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.²⁴

Mengenai sebuah pembelajaran pasti memiliki permasalahan-permasalahan yang ada. Permasalahan – permasalahan dalam pembelajaran pasti berbeda-beda dalam setiap sekolah, tingkatan sekolah bahkan dalam setiap mata Pelajaran yang ada. Permasalahan pada mata Pelajaran Sejarah sering kali berhubungan dengan kejenuhan dan kebosanan. Di MAN 1 Kota Kediri peneliti menemukan permasalahan yang ada pada mata Pelajaran Sejarah beranekaragam. Sesuai dengan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti menemukan 3 permasalahan utama. *Pertama*, metode yang dilakukan dan diterapkan di MAN 1 Kota Kediri pada mata pelajaran sejarah dianggap monoton. Guru atau pendidik sering kali dianggap kurang kreatif dalam mengajar pelajaran sejarah. Biasanya seorang guru sejarah hanya menerapkan

²³ Baiq Dewi Muhimmah, 'Penerapan Teknik Word Matching Game Untuk Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Peserta Didik Pada Materi Narrative Text Kelas IXD SMP Negeri 3 Praya', *Teach. J. Inov. Kegur. Dan Ilmu Pendidik*, 3.1 (2023), pp. 24–30.

²⁴ Muhammad Syaiful Anwar & Noor Hujjatusnaini, 'Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup Melalui Game Interaktif Wordwall Di Madrasah Aliyah Hidayatul Insan', *Manfaat: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Indonesia*, 1.4 (2024), 49–58.

metode ceramah dalam pembelajarannya. Metode ceramah adalah cara menyampaikan sebuah materi Pelajaran dengan cara penuturan lisan kepada siswa atau khalayak ramai. Ceramah diartikan sebagai suatu cara menyampaikan bahan secara lisan oleh guru bila mana diperlukan. Menurut KBBI metode ceramah adalah cara belajar mengajar yang menekankan pada pemberitahuan satu arah dari pengajar kepada pelajar.²⁵ Metode ceramah di era perkembangan zaman yang sudah sangat pesat dianggap sudah kuno jika diterapkan terus menerus apalagi pada generasi alpha.

Kedua, minat belajar peserta didik pada materi pembelajaran Sejarah kurang. Minat belajar siswa berhubungan dengan motivasi yang siswa miliki. Bagi siswa, minat belajar dapat membangkitkan semangat belajar, sehingga siswa dipengaruhi untuk melakukan aktivitas belajar. Siswa melakukan kegiatan belajar dengan senang karena motivasi yang mereka miliki. Minat belajar adalah dorongan dalam diri seseorang yang membuatnya aktif mengikuti proses belajar, melibatkan aspek pengetahuan, perasaan, dan kehendak.²⁶ Jika seorang siswa tidak memiliki minat belajar maka dipastikan siswa tersebut juga tidak memiliki antusias dalam proses pembelajaran. Dalam Pembelajaran Sejarah yang identic dengan pembelajaran kisah atau cerita ini sering kali dianggap membosankan dan membuat ngantuk peserta didik. Dari hasil observasi yang dilakukan peserta didik yang ada pada kelas 10 MAN 1 Kota Kediri cenderung malas jika

²⁵ H Amirudin, *Metode-Metode Mengajar Perspektif Al-Qur'an Hadist Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran PAI* (Deepublish, 2023).

²⁶ Jelsita Nova, dkk., *Transformasi Pembelajaran Dari Teori Ke Praktik Kontekstual Dan Digital* (NEM, 2025).

menjelang pembelajaran Sejarah. Hal ini terlihat saat guru akan masuk kedalam kelas peserta didik banyak yang masih diluar kelas bahkan sengaja mbolos tidak masuk kelas pada saat pembelajaran akan dilaksanakan. Sikap - sikap peserta didik seperti ini menunjukkan bahwasanya peserta didik tidak semangat dan tidak antusias dalam pembelajaran.

Ketiga, pada saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak fokus dalam pembelajaran. Metode pembelajaran di sekolah cenderung hanya mengandalkan ceramah, diskusi, dan tanya-jawab, serta jarang menggunakan teknik Ice breaking. Selain itu, dalam proses pembelajaran, siswa sering terlibat dalam obrolan yang mengakibatkan kurangnya konsentrasi pada materi pelajaran. Masalah yang muncul terkait kurangnya konsentrasi siswa adalah ketidakfokusan, kebosanan, kejenuhan, dan sebagainya. Terdapat, juga kurangnya suasana kegembiraan atau kesenangan dalam pembelajaran.²⁷ Factor utama yang melatarbelakangi adalah peserta didik yang membutuhkan perhatian lebih dari seorang guru.²⁸ Menurut observasi pra penelitian ketidak fokusan siswa dalam pembelajaran difaktor utama oleh metode pembelajaran yang masih sering bersifat konvensional. Metode pembelajaran haruslah beragam apalagi pada mata Pelajaran Sejarah. Mata Pelajaran Sejarah adalah mata Pelajaran yang dimana memerlukan keahlian seorang guru menyampaikan cerita dengan menarik supaya siswa tetap fokus dan memberikan efek menyenangkan dalam

²⁷ Fini Dwi Haryati & Diah Puspitaningrum, 'Implementasi Ice Breaking Sebagai Pematik Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PAI', *Jurnal Al-Ilmi*, 4.1 (2023), 99–106.

²⁸ Lolita Agusta M Parera, dkk., *18 Hal Yang Menyebabkan Siswa Gagal Belajar* (CV. Adanu Abimata, 2023).

pembelajaran. Ketidakfokusan siswa beragam diantaranya ada yang berbicara sendiri dengan temanya, ada yang tidur ada yang mengantuk dan lain sebagainya.²⁹

Kesimpulan dari permasalahan-permasalahan yang terjadi di kelas 10 mata Pelajaran Sejarah MAN 1 Kota Kediri adalah guru atau pendidik yang baik adalah yang mampu menyuguhkan media-media, konsep-konsep dan strategi-strategi dalam pembelajaran agar pembelajaran tersebut beragam dan menarik. Dari permasalahan yang muncul dari metode pembelajaran yang monoton, minat siswa pada mata Pelajaran Sejarah kurang dan banyaknya siswa yang tidak fokus dalam pembelajaran menjadi bukti bahwasanya seorang guru harus mengikuti perkembangan zaman dimana teknologi sudah semakin berkembang. Dari ke-3 permasalahan utama yang diketahui dari proses pengamatan semuanya dilatar belakangi oleh kebosanan peserta didik dalam pembelajaran. Jika seorang guru mampu memberikan kenyamanan dan kesenangan dalam belajar kepada siswa maka kemungkinan besar ke-3 permasalahan diatas dapat ditangani. Jika peserta didik sudah merasa nyaman dan senang terhadap Pelajaran khususnya Pelajaran Sejarah yang terkesan membosankan maka sudut pandang mereka pun pasti akan berubah. Dan hal ini mengubah semangat dalam pembelajaran Sejarah.

Penelitian penulis relevan dan didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang pertama adalah penelitian dari Winarsih yang menunjukkan bahwa model pembelajaran matching game di terapkan di pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran yang sebelumnya motivasi

²⁹ Hasil observasi Pra Penelitian di MAN 1 Kota Kediri mata Pelajaran IPS

siswa dalam pembelajaran IPS terbilang masih buruk. Penelitian kedua yakni dari penelitian Indarti yang menunjukkan bahwa penelitian ini menerapkan model pembelajaran *make a match* atau *matching game* dalam pembelajaran ekonomi yang berhasil meningkatkan hasil belajar dan juga keaktifan siswa dalam pembelajaran. Penelitian lain juga datang dari penelitian Siregar yang menunjukkan bahwa penerapan metode *matching game* dalam pembelajaran geografi mampu membuat siswa aktif dan terlibat banyak dalam pembelajaran. Dari ketiga penelitian diatas dapat disimpulkan bahwasanya Dari ke 3 penelitian terdahulu diatas maka dapat disimpulkan bahwasanya *matching game* sangat berguna untuk peserta didik. Ke tiga penelitian diatas memang tidak spesifik sama judul penelitiannya dengan penulis. Namun, ke tiga penelitian diatas sama-sama menggunakan metode mencocokkan kartu dan gambar. Hal ini memberikan banyak manfaat salah satunya membuat Pelajaran lebih menarik dan membuat ssiwa lebih antusias dalam pembelajaran.

Perbedaan penelitian penulis dengan penelitian terdahulu adalah pada konteks penerapan baru. Hampir tidak ada yang menerapkan metode *Matching game* pada pembelajaran Sejarah apalagi merujuk pada materi manusia purba. Penelitian ini juga berbeda dengan penelitian lain dikarenakan menggabungkan metode *Matching game* dengan konvensional. Kebanyakan penerapan *Matching game* selalu dipadukan dengan digital tetapi pada penelitian penulis kali ini memadukan dengan metode konvensional atau fisik yang lebih interaktif. Fokus utama peneliti juga berbeda jauh yakni fokusnya tidak hanya dihasil tetapi juga

diproses seperti melihat dan mengamati antusias, fokus dan motivasi siswa dalam proses penerapan Metode ini.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk menghadirkan inovasi pembelajaran sejarah yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Selama ini, pembelajaran sejarah sering dianggap monoton karena dominasi metode ceramah dan hafalan, sehingga menurunkan minat serta motivasi siswa dalam memahami materi, termasuk topik manusia purba. Dengan menerapkan media *Matching game*, siswa tidak hanya diajak menghafal fakta sejarah, tetapi juga dilatih menghubungkan konsep secara aktif melalui permainan edukatif. Hal ini sejalan dengan tuntutan kurikulum yang mendorong pembelajaran berbasis keaktifan, kreativitas, dan keterlibatan siswa. Penelitian ini juga penting karena dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam menemukan alternatif metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi saat ini yang lebih menyukai media berbasis visual dan permainan. Selain itu, hasil penelitian diharapkan mampu memperkaya literatur terkait penggunaan media permainan dalam pembelajaran sejarah, khususnya di tingkat SMA/MA, sehingga dapat dijadikan rujukan bagi sekolah lain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah.

Kesimpulan dari latar belakang yang penulis paparkan menjelaskan bawasanya Pembelajaran Sejarah adalah pembelajaran yang menyuguhkan cerita-cerita mengenai masa lampau. Pembelajaran Sejarah sering dianggap membosankan karena seringkali guru selalu menggunakan metode konvensional

atau metode ceramah dalam pembelajaran Sejarah. Tetapi dengan seiring berkembangnya zaman dan seiring berkembangnya waktu maka pembelajaran Sejarah berkembang menjadi pembelajaran yang menyenangkan dengan menyuguhkan model-model pembelajaran yang menarik dimana sebagai jawaban atas permasalahan-permasalahan pada pembelajaran Sejarah yang sering muncul. Penggunaan fitur-fitur media digital sering kali menjadi Solusi seorang guru dalam mengatasi tantangan yang ada. Salah satunya adalah dengan menggunakan *game in education* atau *Matching game*. Menyuguhkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan adalah Solusi terbaik menarik perhatian seorang peserta didik. Game dianggap menjadi Solusi dari permasalahan yang sudah dipaparkan oleh penulis diatas. Dengan diterapkannya game dalam pembelajaran diharap menjadi jawaban dari permasalahan peserta didik kurang fokus, metode pembelajaran yang monoton dan minat belajar yang menurun yang terjadi pada peserta didik.

B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian

Fokus dan Pertanyaan penelitian bermanfaat bagi pembatasan mengenai objek penelitian yang diteliti sehingga menghindari suatu penelitian yang tidak terarah dan tak diketahui arah tujuannya, oleh karena itu dalam penelitian ini yang menjadi fokus penelitiannya adalah:

1. Bagaimana penerapan metode *Matching game* pada pembelajaran Sejarah sebagai upaya menumbuhkan minat belajar siswa pada materi manusia purba kelas 10 di MAN 1 Kota Kediri?

2. Bagaimana dampak dari penerapan metode *Matching game* sebagai upaya menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah materi manusia purba kelas X di MAN 1 Kota Kediri?
3. Bagaimana tantangan dan hambatan dari penerapan metode *Matching game* sebagai upaya menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah materi manusia purba kelas X di MAN 1 Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Sebuah penelitian pasti memiliki tujuan penelitian. penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memecahkan masalah yang telah tergambar pada latar belakang dan rumusan masalah diatas. Oleh karena itu, penyusun dapat menulis tujuan penelitian sebagai berikut ini:

1. Untuk mengetahui penerapan metode *Matching game* pada pembelajaran Sejarah sebagai upaya menumbuhkan minat belajar siswa pada materi manusia purba kelas 10 di MAN 1 Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui dampak dari penerapan metode *Matching game* sebagai upaya menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah materi manusia purba kelas X di MAN 1 Kota Kediri.
3. Untuk mengetahui tantangan dan hambatan dari penerapan metode *Matching game* sebagai upaya menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah materi manusia purba kelas X di MAN 1 Kota Kediri.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih dalam bagaimana metode *Matching game* menumbuhkan minat siswa dalam mata Pelajaran Sejarah di MAN 1 KOTA Kediri. Dengan memahami peran evaluasi pembelajaran dalam

proses belajar mengajar diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik dan menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan Tujuan hendak dicapai, dalam penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi pendidikan, baik itu secara langsung ataupun tak langsung. Adapun manfaat dari penelitian ini di dasarkan secara 2 hal diantaranya:

1. Teoritis:

- a. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran aktif, khususnya melalui pendekatan gamifikasi (*Matching Game*) yang melibatkan partisipasi langsung siswa dalam proses belajar.
- b. Penelitian ini dapat memperkaya teori pembelajaran sejarah dengan menambahkan pendekatan inovatif dan interaktif yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini.
- c. Penelitian ini dapat menjadi acuan teoritis bagi penelitian lain yang ingin mengkaji efektivitas media permainan edukatif lainnya dalam konteks pembelajaran sejarah atau mata pelajaran sosial lainnya.

2. Akademis:

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam penulisan karya ilmiah, skripsi, atau penelitian lanjutan terkait media pembelajaran dan hasil belajar siswa.

- b. Penelitian ini dapat menjadi rujukan akademis bagi mahasiswa program studi pendidikan, khususnya pendidikan sejarah, dalam memahami dan merancang metode pembelajaran kreatif dan interaktif.
- c. Menganalisis penerapan *Matching Game* pada pembelajaran Sejarah di SMA, penelitian ini memperkuat pemahaman akademis tentang pentingnya pemilihan media yang tepat dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih dalam bagaimana manfaat dan peran *Matching Game* untuk menumbuhkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah serta memberikan manfaat untuk dapat menjadi referensi atau ide metode pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran Sejarah.

E. Penegasan Istilah

Penegasan istilah digunakan untuk mempermudah memahami konsep dalam judul penelitian dan mendapatkan pengertian yang benar dan tepat juga menghindari kesalahpahaman tentang maksud dan isi proposal skripsi dengan judul “Penerapan Metode Matching Game dalam Mata Pelajaran Sejarah Sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Belajar Siswa pada Materi Manusia Purba Kelas X Di Man 1 Kota Kediri” maka dari itu diperlukan penegasan istilah, sehingga nantinya akan lebih memudahkan untuk mengetahui maksud yang sebenarnya. Agar pengertian judul dapat dipahami maka penyusun menjelaskan istilah dalam kata-kata dari judul berikut ini:

1. Penerapan: proses atau tindakan menggunakan sesuatu, seperti teori, konsep, metode, atau pengetahuan, dalam konteks tertentu untuk mencapai tujuan atau menyelesaikan masalah.

2. Matching game: salah satu jenis media yang digunakan dalam memberikan pengajaran berupa permainan dengan tujuan untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi melalui media yang unik dan menarik. *Matching game* juga dapat diartikan salah satu media Pendidikan dengan tujuan proses sosial serta interaksi sosial terpaut dengan komunikasi bimbingan yang berlangsung secara efisien serta efektif. *Matching Game* jadi suatu permainan yang digunakan dalam proses pendidikan, serta dalam game tersebut memiliki faktor mendidik ataupun nilai-nilai pembelajaran. Metode pembelajaran *Matching Game* Adalah metode pembelajaran Sejarah dengan cara mencocokkan gambar dengan angkat terkait materi yang sedang diajarkan.
3. Minat belajar: ketertarikan dan keinginan kuat seseorang untuk mempelajari sesuatu, yang ditunjukkan melalui rasa suka, gairah, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, baik secara formal maupun informal.
4. Manusia purba: Manusia purba, atau prehistoric people, adalah manusia yang hidup pada zaman pra-aksara, sebelum adanya tulisan, dan diperkirakan muncul sekitar 4 juta tahun lalu. Di Indonesia, fosil manusia purba ditemukan di berbagai lokasi, termasuk *Meganthropus Paleojavanicus*, *Pithecanthropus*, dan *Homo*.
5. Sejarah: sejarah adalah kajian tentang kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi di masa lampau, yang disusun secara sistematis dan ilmiah untuk memahami perkembangan manusia dan peradaban.

F. Sistematika Pembahasan

Agar mendapatkan suatu pembahasan yang lebih jelas maka skripsi ini dibagi menjadi enam bab, yang masing-masing bab menjelaskan aspek-aspek yang berkaitan dengan Penerapan Metode Matching Game dalam Mata Pelajaran Sejarah Sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Belajar Siswa pada Materi Manusia Purba Kelas X Di Man 1 Kota Kediri, dirinci secara khusus pada sub-bab. Dengan cara ini kitab bisa mendapatkan gambaran yang jelas dengan menyeluruh tentang tulisan.

Adapun sistematika yang dipakai adalah:

1. Bagian awal

Bagian awal, terdiri dari halaman depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian penelitian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak bahasa Indonesia, abstrak bahasa Inggris.

2. Bagian inti

Bab I : Pendahuluan

Berisi: a). Konteks penelitian, b). Fokus penelitian, c). Tujuan penelitian, d). kegunaan hasil penelitian, e). Penegasan istilah, dan f). Sistematikan pembahasan.

Bab II : Kajian Pustaka

Adapun yang di bahas pada bab II ini antara lain: a) kajian teori, b) penelitian terdahulu dan c) paradigma

penelitian

Bab III : Metode penelitian

Adapun yang di bahas pada bab III ini antara lain: a) Pendekatan dan rancangan penelitian, b) Kehadiran peneliti, c) Lokasi peneitian, d) sumber data, e) pengumpulan data, f) analisis data, g) pengecekan keabsahan data, h) tahapan-tahapan penelitian.

Bab IV : Paparan Hasil Penelitian

Terdiri dari: a). Deskripsi data, b). Temuan penelitian, c). analisis data.

Bab V : Pembahasan

Bab VI : Penutup

Berisi: a). Kesimpulan dan b). Saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir penelitian ini meliputi daftar rujukan, daftar lampiran, dan daftar riwayat hidup.