

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MACTH
BERBANTUAN MEDIA *MAGIC BOX* TERHADAP
KETERAMPILAN MENULIS PANTUN**

(Penelitian pada Kelas V SD Desa Kebonagung, Sumowono,
Kabupaten Semarang)

SKRIPSI



Oleh:

Miftah Dwi Prihati
16.0305.0044

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2021**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Tarigan (Faradilla, 2019:27) keterampilan berbahasa mencakup empat aspek, yaitu keterampilan menyimak atau mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Menulis merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa. Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek kemampuan dalam berbahasa mengungkapkan ide, gagasan (pendapat) siswa berupa tulisan, dan menulis erat hubungannya dengan proses pembelajaran yang dialami siswa selama menuntut ilmu di sekolah. Sedangkan menulis ditunjukkan untuk meningkatkan apresiasi siswa (Tahir, 2015:64). Kegiatan mengapresiasi berkaitan erat dengan latihan mempertajam perasaan, penalaran dan daya khayal, serta kepekaan terhadap masyarakat, budaya dan lingkungan hidup. Salah satu cara mengembangkan apresiasi sastra kepada siswa adalah melalui menulis pantun.

Menurut Tarigan (Basuni, 2018:18) pantun adalah puisi lama atau puisi rakyat yang terikat oleh sajak atau rima yang berpola a-b-a-b, memiliki empat larik/baris dalam setiap bait, larik pertama dan kedua berupa sampiran, larik ketiga dan keempat merupakan isi. Pantun oleh masyarakat Indonesia dipergunakan untuk menyatakan perasaan cinta atau kebencian, nasehat atau pendidikan, dakwah agama, bisnis atau perdagangan, hiburan, dan lain-lain.

Menulis pantun ini memiliki tujuan agar siswa memperoleh kesadaran yang lebih terhadap dirinya sendiri orang lain dan lingkungan sekitar, memperoleh kenangan, memperoleh pengetahuan, dan pengertian dasar tentang pantun. Menulis pantun pada hakikatnya adalah sebuah proses penciptaan suatu karya sastra tulis berdasarkan kreativitas, dan peristiwa nyata yang mempunyai nilai atau makna kehidupan (Haryati, 2019:15). Pantun sebaiknya disusun dengan baik agar dapat dipahami dan dipetik manfaatnya dengan mudah oleh pembaca atau penyimak.

Keterampilan menulis pantun ditekankan pada keseimbangan antara proses dan hasil. Menulis pantun, berdasarkan ciri khas paradigma pembelajaran kooperatif, akan lebih baik jika dilaksanakan dengan memusatkan keaktifan dan keterlibatan siswa sesuai dengan kemampuan, pengetahuan awal, dan gaya belajar masing-masing siswa (Haryati, 2019:15). Keterampilan menulis pantun di kelas V sekolah dasar lebih mengarah kepada membuat pantun anak-anak. Dalam hal ini, guru memiliki kedudukan tinggi yaitu sebagai fasilitator yang membantu siswa apabila siswa mengalami kesulitan dalam upaya membuat pantun. Selain itu, guru juga diharapkan memahami karakteristik atau perilaku siswa. Hal ini diharapkan guru dapat mendekteksi kemampuan dan pengetahuan awal siswa dalam proses belajar mengajar.

Dengan demikian keterampilan menulis pantun adalah salah satu aspek kemampuan untuk mengungkapkan ide, gagasan dalam menciptakan karya tulis berdasarkan dari kreativitas yang mengandung nilai dan makna yang

baik. Dalam menciptakan karya tulis pantun yang baik guru memiliki kedudukan sebagai fasilitator untuk membantu siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Peran fasilitator tersebut berupa guru akan membantu siswa dalam memahami materi membuat pantun.

Hasil observasi yang dilakukan di Desa Kebonagung, Sumowono, Kabupaten Semarang pada tanggal 18 Februari 2020 terdapat beberapa persoalan yang menghambat proses pembelajaran siswa kelas V dalam keterampilan menulis pantun. Keterampilan menulis dalam pantun ternyata masih banyak anak yang belum menguasai keterampilan membuat pantun, jumlah siswa yang memiliki keterampilan menulis pantun ini yaitu terdapat 8 siswa dari 12 siswa yang kurang menguasai materi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kurangnya siswa dalam menguasai keterampilan menulis pantun tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya guru, sarana prasarana dan siswa.

Guru Hal ini disebabkan belum menggunakan model pembelajaran yang dapat menarik siswa yang efektif dan tidak monoton. Sebelumnya guru pernah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), *Picture and Picture* dan *Role Playing*. Penerapan model tersebut tidak berhasil dikarenakan siswa sulit untuk diatur dan dikelompokkan dalam kelompok besar serta literasi siswa yang kurang. Selain menguasai materi seorang guru juga dituntut untuk menguasai model-model pembelajaran dalam menyampaikan materi tersebut. Cara guru menciptakan suasana kelas akan berpengaruh terhadap respon siswa dalam proses pembelajaran.

Penyebab kurangnya penggunaan model pembelajaran yaitu berupa sarana prasarana yang kurang memadai dan siswa yang sulit diatur dalam berkelompok dan kemampuan literasi siswa.

Sarana prasarana yang kurang memadai yaitu dapat berupa sarana sekolah yang kurang mendukung dalam pemanfaatan media pembelajaran. Menurut Briggs (Purnomo, 2018:2) media pembelajaran adalah bahan yang nyata untuk membantu mempermudah menyampaikan materi pembelajaran. Seperti buku, film dan lain-lain. Jadi, menurut pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif ini dapat membuat proses pembelajaran terhambat serta akan terasa membosankan bagi para siswa. Dalam hal ini, wali kelas sudah berusaha menggunakan media yaitu LCD. Penggunaan media selain LCD guru terkendala dalam pembuatan media dikarenakan guru keterbatasan waktu dalam pembuatan dan jarak tempuh antara sekolah dan rumah jauh sehingga menyita banyak waktu diperjalanan.

Saat pembelajaran setiap sikap atau perilaku siswa memiliki pengaruh penting bagi berlangsungnya proses pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan inovatif. Namun, perilaku siswa kelas V SD di Desa Kebonagung, Sumowono, Kabupaten Semarang ini sulit untuk diatur. Contohnya, siswa sulit diatur untuk belajar kelompok, siswa cenderung suka bermain. Sehingga dalam pembelajaran keterampilan siswa dalam membuat pantun terganggu. Begitu juga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kemampuan siswa kelas V

dalam keterampilan menulis pantun masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan data masih banyak siswa yang belum bisa menulis atau membuat pantun.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas perlu adanya upaya untuk mengatasi rendahnya keterampilan menulis pantun di Desa Kebonagung, Sumowono, Kabupaten Semarang dengan menerapkan model *Make A Match*. Alasan digunakannya model *Make A Match* berlandaskan pada teori yaitu, model pembelajaran *Make A Match* adalah salah satu tipe dari model pembelajaran kelompok (*cooperative learning*). Model pembelajaran kelompok adalah susunan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam rangkaian kelompok-kelompok tertentu yang bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Salah satu strategi dari model pembelajaran kelompok adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Sanjaya (Anggarawati, 2014:3) “pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara 4 sampai 6 orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen)”. Manfaat dari pembelajaran kooperatif yaitu siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk bekerja sama dengan siswa lain, partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkat, dan sebagainya.

Menurut Komalasari (Kusuma, 2018: 2), model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan pasangan. Model pembelajaran kooperatif

tipe *Make a Match* adalah model yang dimulai dengan siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartu maka diberi poin. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

Model *make a match* akan lebih efektif apabila diterapkan dengan menggunakan media salah satunya yaitu *magic box*. *Magic box* yaitu media yang berupa suatu tempat berbentuk kubus atau persegi panjang yang bahannya tidak tembus pandang. Kotak tersebut akan diisi berupa contoh, soal dan jawaban dari pantun yang berbeda-beda. Tujuan dari penggunaan media ini yaitu membantu siswa untuk menentukan dan memudahkan siswa untuk jenis pantun yang dipelajarinya.

Dari urian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Make A Match* Berbantuan Media *Magic Box* Terhadap Keterampilan Menulis Pantun”. Alasannya, dimana ditemukan keterampilan menulis dalam pantun sangat rendah yang disebabkan kurang efektifnya penerapan model pembelajaran dan kurangnya pemahaman peserta didik mengenai materi membuat pantun.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Keterampilan menulis pantun untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa.

2. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang dapat menarik siswa yang efektif dan tidak monoton.
3. Media pembelajaran yang digunakan kurang inovatif dapat membuat proses pembelajaran terhambat.
4. Kemampuan peserta didik dalam keterampilan menulis pantun masih rendah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, pembatasan masalah yang dikaji pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang dapat menarik siswa yang efektif dan tidak monoton.
2. Media pembelajaran yang digunakan kurang inovatif dapat membuat proses pembelajaran terhambat.
3. Kemampuan peserta didik dalam keterampilan menulis pantun masih rendah.

D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *magic box* berpengaruh terhadap keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD di Desa Kebonagung, Sumowono, Kabupaten Semarang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *magic box* terhadap

keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD di Desa Kebonagung, Sumowono, Kabupaten Semarang pada keterampilan menulis pantun.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menambah ilmu wawasan pengetahuan pembaca khususnya yang bergerak pada dunia pendidikan dan dapat dijadikan referensi keilmuan serta sebagai bahan diskusi dalam ruang perkuliahan pembelajaran SD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia akan lebih terstimulus.
- 2) Mempermudah belajar Bahasa Indonesia melalui penerapan strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

b. Bagi guru

- 1) Menambah pengetahuan guru dalam menggunakan model pembelajaran yang berhubungan dengan cara menggali isi dan amanat pantun.
- 2) Guru menjadi kreatif dalam meningkatkan motivasi anak.

c. Bagi kepala sekolah

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai pedoman kepala sekolah dalam mengelola pembelajaran di lembaga pendidikan yang dipimpinnya.

d. Bagi peneliti

- 1) Peneliti dapat mengetahui secara langsung tentang bagaimana cara menerapkan model pembelajaran *Make A Match*. Untuk mengembangkan kemampuan anak dalam menggali isi dan amanat pantun.
- 2) Sebagai sarana untuk mempraktekkan model *Make A Match* dalam mengembangkan kemampuan anak dalam menggali isi dan amanat pantun.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Keterampilan Menulis Pantun

1. Keterampilan Menulis

Menurut Warigan (Kusuma, 2013:15) Keterampilan Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan dalam komunikasi secara tidak langsung. Keterampilan menulis tidak didapatkan secara alamiah, tetapi harus melalui proses belajar dan berlatih. Berdasarkan sifatnya, menulis juga merupakan keterampilan berbahasa yang produktif dan reseptif. Dalam kegiatan menulis, penulis harus terampil memanfaatkan grafologi, kosa-kata, struktur kalimat, pengembangan paragraf, dan logika berbahasa.

Menulis pantun pada hakikatnya adalah sebuah proses penciptaan suatu karya sastra tulis berdasarkan kreativitas, dan peristiwa nyata yang mempunyai nilai atau makna kehidupan. Pantun sebaiknya disusun dengan baik agar dapat dipahami dan dipetik manfaatnya dengan mudah oleh pembaca atau penyimak. Kemampuan menulis pantun ditekankan pada keseimbangan antara proses dan hasil. Menulis pantun, berdasarkan ciri khas paradigma pembelajaran kooperatif, akan lebih baik jika dilaksanakan dengan memusatkan keaktifan dan keterlibatan siswa sesuai dengan kemampuan, pengetahuan awal, dan gaya belajar masing-masing siswa (Ikhwantoro, 2013).

Berkaitan dengan uraian diatas, Tarigan (Ikhwantoro, 2013:27) berpendapat bahwa keterampilan menulis itu tidak datang dengan sendirinya. Hal ini menuntut latihan yang cukup dan teratur serta pendidikan yang terprogram. Biasanya program-program dalam bahasa tulis direncanakan untuk mencapai tujuan-tujuan berikut :

- 1) Membantu para siswa memahami bagaimana caranya ekspresi tulis dapat melayani mereka, dengan jalan menciptakan situasi-situasi di dalam kelas yang jelas memerlukan karya tulis dan kegiatan penulis.
- 2) Mendorong para siswa mengekspresikan diri mereka secara bebas dalam tulisan.
- 3) Mengajar para siswa menggunakan bentuk yang tepat dan serasi dalam ekspresi tulis.
- 4) Mengembangkan pertumbuhan bertahap dalam menulis dengan cara membantu para siswa menulis sejumlah maksud dengan sejumlah cara dengan penuh keyakinan pada diri sendiri secara bebas.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan keterampilan menulis adalah suatu keterampilan berbahasa yang dimiliki seseorang dan diperoleh melalui sebuah proses latihan, belajar dan berlatih yang mana didalam pantun memiliki nilai dan makna masing-masing.

2. Pantun

Menurut Miftahun (2018: 2370) Pantun merupakan salah satu sastra lama yang merupakan bagian dari puisi lama. Menulis pantun dapat menjadi sarana siswa dalam mengungkapkan perasaan atau pendapat

melalui tulisan. Pantun dapat melatih seseorang untuk melatih makna kata sebelum berkata. Pantun dapat menunjukkan kecepatan seseorang dalam berpikir dan bermain kata.

Berikut ciri-ciri pantun menurut Mihardja (dalam Miftahun, 2018: 2371) diantaranya:

- 1) Umumnya terdiri dari 4 baris, namun ada pula yang memiliki 2 baris yang disebut dengan karmina dan memiliki 6 baris yang disebut dengan talibun.
- 2) Baris 1 dan 2 disebut sampiran, sedangkan baris 3 dan 4 disebut isi.
- 3) Sampiran dan isi tidak berhubungan.
- 4) Tiap baris terdapat 8 hingga 12 suku kata.
- 5) Sajak pantun berupa a-b-a-b.

Menurut Eka (2019: 18) Pantun menurut bentuknya dibagi menjadi 4 macam, yaitu:

- 1) Pantun Karmina (pantun kilat).
- 2) Pantun Empat Seuntai.
- 3) Pantun Talibun.
- 4) Pantun Berkait (pantun rantai).

Sedangkan menurut Eka (2019: 18) pantun menurut isinya dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu ;

- 1) Pantun anak-anak; yaitu pantun bersukacita, berdukacita.
- 2) Pantun orang muda; yaitu pantun dagang atau pantun nasib, pantun jenaka, pantun teka-teki.

3) Pantun orang tua; yaitu pantun nasihat, pantun adat, pantun agama.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan pantun adalah salah satu sastra lama yang merupakan bagian dari puisi lama. Pantun memiliki ciri-ciri berupa terdapat 4 baris dengan adanya sampiran dan isi serta bersajak a-b-a-b.

B. Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Magic Box*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match*

Model *Make A Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif. Model ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan (Rusman, 2010 : 223).

Model *Make a Match* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran baik secara individu maupun kelompok, sehingga dapat mengembangkan pemahaman dan kemampuan belajar melalui berbuat dan melakukan (Kusuma, 2018:2).

Sedangkan menurut Cakyamuni (2016: 21) menyatakan bahwa *make a match* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep

melalui suatu permainan kartu pasangan. Model *make a match* ini adalah salah satu strategi yang bertujuan untuk pendalaman materi, dan penggalan materi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis sependapat dengan pendapat dari Cakyamuni yang menyatakan bahwa *make a match* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan.

2. Tahap-Tahap Model Pembelajaran *Make A Match*

Hal yang perlu dipersiapkan dalam *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut berisi kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Kartu jawaban merupakan kartu yang berisi jawaban dari pertanyaan yang ada di kartu pertanyaan. Kartu telah disiapkan, maka langkah-langkah *make a match* selanjutnya yaitu:

- a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b) Siswa dibagi menjadi 3 kelompok. Kelompok pertama mendapat kartu soal dan kelompok 2 mendapat kartu jawaban sedangkan kelompok 3 berfungsi sebagai penilai
- c) Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.

- d) Setiap siswa mencari pasangan dari kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- e) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- f) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- g) Pelaksanaan *make a match* dapat diulangi hingga semua peserta didik dalam kelas mengalami berada dalam ketiga kelompok di atas dengan perannya masing-masing
- h) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

(Sirait 2013)

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran kelompok yang mengajak siswa memahami konsep-konsep melalui permainan kartu pasangan, permainan ini dibatasi waktu yang telah ditentukan dalam suasana belajar yang menyenangkan. Adapun langkah-langkah model pembelajaran *make a match* harus dilaksanakan secara sistematis, pelaksanaanya diawali dengan tahap persiapan, pembagian kartu pertanyaan atau jawaban, mencari dan menemukan pasangan, pemberian penghargaan, dan menyimpulkan.

3. Kelebihan Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *make a match* memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (Nugraha, 2012) antara lain yaitu:

- a) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan,
- b) Materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa lebih menarik perhatian,
- c) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal.

Model *make a match* dapat mengubah suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan di mana peserta didik terlibat dalam mencari pasangan kartu pertanyaan atau jawaban yang dipegangnya. Peserta didik mencari dengan bergerak lari ke tengah kelas dan mencari pasangan kartunya. Kegiatan ini mengajak peserta didik untuk aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Kegiatan ini membuat siswa menjadi aktif sehingga membuat pembelajaran menyenangkan, dari kegiatan yang menyenangkan peserta didik lebih mempunyai ketertarikan belajar daripada hanya dengan mendengarkan ceramah dari guru. Dampak dari pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan menarik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran klasikal atau hanya menerapkan model konvensional dengan metode ceramah selama pembelajaran.

4. Kekurangan Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *make a match* memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (Nugraha, 2012) yaitu:

- a) Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan
- b) Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa bermain-main dalam pembelajaran
- c) Guru perlu persiapan alat dan bahan yang memadai.

Pembelajaran menggunakan model *make a match* tidak dapat dilakukan secara mandiri oleh peserta didik. Guru harus membimbing peserta didik untuk memahami langkah-langkah dari model *make a match*, sehingga guru harus ada dalam kelas bersama peserta didik. Guru selain harus ada di kelas juga harus memahami langkah model *make a match*, sehingga dapat menentukan waktu dan mempersiapkan alat dan bahan yang memadai. Kekurangan ini dapat diantisipasi dengan mempersiapkan secara matang sebelum menerapkan model *make a match*. Persiapan yang matang dapat mengurangi kendala atau kesulitan dalam penerapan model *make a match*.

5. Media *Magic Box*

Menurut Briggs (Purnomo, 2018:2) media pembelajaran adalah bahan yang nyata untuk membantu mempermudah menyampaikan materi pembelajaran. Seperti buku, film dan lain-lain. Sedangkan menurut Yusuf

Hadi Miarso (Purnomo, 2018:2) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses pembelajaran pada siswa.

Menurut Mariana (2018:1517) Media *magic box* merupakan jenis media konkret karena mengandalkan indera penglihatan yaitu mata. *Magic box* disebut juga dengan kotak ajaib. Kotak mengandung arti petak, peti, untuk meletakkan barang-barang, dalam arti kotak ini mempunyai banyak materi sebagai solusi dalam kegiatan proses pembelajaran. Ajaib karena memiliki solusi untuk memecahkan masalah. Solusi menurut Kamus Bahasa Indonesia (2018), “solusi adalah penyelesaian, pemecahan masalah, jalan keluar”.

Magic Box adalah kotak yang digunakan sebagai tempat atau wadah untuk gulungan kertas yang berisi kata-kata yang pada akhirnya kata tersebut digunakan siswa untuk menjadi pantun yang bertema sesuai kemaian siswa. Sehingga siswa akan mudah dalam proses pembuatan pantun. Kelak diharapkan siswa bisa menulis pantun tanpa menggunakan strategi “*Magic Box*”.

Penggunaan media pembelajaran *magic box* salah satu hal untuk memacu kreativitas dan keterampilan siswa dalam menulis pantun, media ini di kemas semenarik mungkin agar siswa terpacu untuk mengeluarkan ide mereka. sesuai pengertian media pembelajaran adalah alat bantu dalam pembelajaran, yang di gunakan seorang guru dalam proses interaksi pembelajaran dengan siswa di sekolah (Purnomo, 2018 : 2).

Dalam menulis pantun, siswa dapat bekerja secara berkelompok atau berpasangan agar pengetahuan yang dikonstruksinya menjadi lebih beragam. Sesuai dengan strategi yang ditawarkan, media *magic box* tersebut bermula didalamnya terdapat kartu-kartu yang dapat dilepas pasang sesuai dengan tema yang telah ditentukan untuk dipelajari pada hari tersebut. Model *make a match* berbantuan media *magic box* merupakan adaptasi dari pembelajaran kooperatif yang menekankan kepada pembelajaran berkelompok atau berpasangan, yang menuntut kerja sama dan adanya hubungan saling ketergantungan dari masing-masing anggota kelompok dalam membuat pantun.

Adapun tujuan media *magic box* dan dampak dari pengiring yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

a. Tujuan media *magic box*

- 1) Meningkatkan siswa dalam penulisan pantun dengan benar.
- 2) Meningkatkan kreatifitas siswa dalam menulis pantun.
- 3) Mengurangi kebingungan siswa dalam membuat karya sastra.

b. Dampak Pengiring

- 1) Harapan pada masa mendatang, agar siswa bisa membuat pantun dengan benar.
- 2) Bagi guru dengan metode ini bisa meningkatkan kreatifitas kinerja mengajar, khususnya untuk mengajar menulis pantun.

Berdasarkan pengertian diatas, model *make a match* yaitu pembelajaran dengan mencari pasangan. Sedangkan media *magic box*

yaitu kotak misterius yang didalamnya terdapat soal sesuai dengan materi. Sehingga model *make a match* berbantuan *magic box* yaitu model pembelajaran dimana setiap siswa akan diberi kartu yang diambil dari kotak *magic box* kartu tersebut berupa soal dan jawaban yang akan diselesaikan oleh siswa.

Sintak pembelajaran *make a match* dengan berbantuan media *magic box* ditunjukkan tabel berikut:

Tabel 1.
Sintak Pembelajaran *Make A Match*

Make A Match	<i>Make A Match</i> berbantuan <i>Magic Box</i>
Fase 1: Menyiapkan kartu Guru menyiapkan kartu yang berisi beberapa tema yang dipilih.	Guru menyiapkan media <i>magic box</i> yang berisi beberapa tema yang dipilih.
Fase 2: Membagi kelompok Siswa dibagi menjadi 3 kelompok.	Guru membagi siswa menjadi 1 kelompok terdiri dari 2 siswa
Fase 3: Mengorganisasikan siswa dengan kelompoknya Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu dan siswa memikirkan kartu yang didapatnya.	Siswa dikelompokkan sesuai dengan kelompoknya dan siswa mengambil kartu di dalam <i>magic box</i> sesuai dengan nomor yang dipilih
Fase 4: Siswa mencari pasangan kartu Siswa mencari pasangan kartu tersebut.	Siswa mendiskusikan kartu tersebut dengan mencocokkan soal dan jawaban yang ada
Tahap 5: Mencocokkan kartu Siswa mencocokkan kartu dengan kartu lainnya.	Siswa mendapatkan kartu dan mencari jawaban soal tersebut sesuai dengan tema soal
Tahap 6: Evaluasi dan memberikan penghargaan Kesimpulan dari siswa serta guru. Guru memberikan penghargaan berupa pin kepada siswa yang aktif	Kesimpulan dari siswa serta guru. Guru memberikan penghargaan berupa pin kepada siswa yang aktif

C. Kaitan Model *Make A Match* Berbantuan Media *Magic Box* Terhadap Keterampilan Menulis Pantun

Model *Make A Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif. Model ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). *Make A Match* adalah model pembelajaran dimana setiap siswa mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal dan berusaha menjawabnya, setiap siswa mencari kartu jawaban yang cocok dengan persoalannya siswa yang benar mendapat nilai-reward. Dalam penerapannya siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Kelebihan dari model *make a match* adalah:

1. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
2. Materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa lebih menarik perhatian.
3. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal.

Media *magic box* yaitu media yang berupa sebuah kotak yang didalamnya terdapat contoh, soal dan jawaban. Kelebihan dari media *magic box* adalah :

- 1) Meningkatkan siswa dalam penulisan pantun dengan benar.
- 2) Meningkatkan kreatifitas siswa dalam menulis pantun.
- 3) Mengurangi kebingungan siswa dalam membuat karya sastra.

Kaitan dari model *make a match* dengan media *magic box* saling berhubungan. Karena dalam penerapannya model *make a match* dan media *magic box* tersebut maka dalam pelaksanaannya akan saling membantu. Media *magic box* berperan sebagai sarana untuk menentukan tema yang akan dipilih oleh siswa dan model *make a match* sebagai sarana yang digunakan dengan cara pelaksanaan belajar bersama-sama melalui berpasangan. Penerapan model *make a match* dan media *magic box* ini diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD.

D. Penelitian Yang Relevan

Penelitian dengan menggunakan Model *Make A Match* terhadap keterampilan menulis pantun sebelumnya juga pernah dilakukan dengan menggunakan penelitian sejenisnya. Penelitian dengan menerapkan Model *Make A Match* tersebut dilakukan oleh :

Penelitian yang pertama dilakukan oleh Andrie Dwie Widiiyaka, Rukayah dan M. Ismail yang dilakukan pada tahun 2012. Penelitian ini adalah penelitian yang membahas tentang “Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun Melalui Model Kooperatif Tipe *Make A Match*”. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Borongan 02 Polanharjo Klaten. Hasil penelitiannya Kemampuan Menulis Pantun pada siswa kelas V SD Negeri Borongan 02 mengalami peningkatan mulai dari pratindakan, siklus I dan siklus II. Dengan adanya peningkatan nilai Bahasa Indonesia Materi Menulis Pantun tersebut, dapat disimpulkan bahwa Kemampuan Menulis Pantun

sudah mengalami peningkatan. Hasil Penelitian ini yang dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa peningkatan tersebut terjadi dalam beberapa hal, yaitu: 1) Nilai terendah mengalami kemajuan atau peningkatan, yaitu pada pratindakan 45 dan pada siklus II menjadi 73, 2) Nilai tertinggi mengalami peningkatan, yaitu dari 79 menjadi 92, dan 3) Ketuntasan klasikal mengalami peningkatan presentase sebesar 43,75%, yaitu dari 43,75% menjadi 56,25%.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Nuriana yang dilakukan pada tahun 2018. Penelitian ini adalah penelitian yang membahas tentang “Pengaruh Penggunaan Media Mencari Pasangan Kartu Dalam Pembelajaran Menulis Pantun Pada Siswa Kelas V SD Negeri 3 Banda Aceh”. Penelitian ini dilaksanakan di siswa kelas V SD Negeri 3 Banda Aceh. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* pada kelas eksperimen adalah 77,73 dan nilai *post-test*nya adalah 94,00 sedangkan nilai rata-rata *pre-test* pada kelas kontrol adalah 58,53 dan rata-rata nilai *post-test* adalah 78,53. Dari hasil pengujian hipotesis pada taraf signifiikan $\alpha = 0,05$, diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, yaitu $5,23 \geq 1,72$ dan ini berada pada pengujian H_a dinyatakan diterima sedangkan H_o ditolak. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media mencari pasangan kartu dengan pembelajaran menulis pantun pada siswa Kelas V SD Negeri 3 Banda Aceh.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Ahmad Susanto dan Anna Fatullah yang dilakukan pada tahun 2018. Penelitian ini adalah penelitian yang membahas tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gaya”. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Grombol Selatan 08. 2 Pariaman. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa di SDN Grogol selatan 08. Hal ini terbukti dari hasil perhitungan ditunjukkan oleh hasil perhitungan uji-t yang diperoleh data 3,138 dan ttabel 2,0002. Dengan demikian berdasarkan kriteria pengujian thitung > ttabel yaitu ($3,138 > 2,0002$), maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat perbedaan yang positif antara hasil belajar IPA terhadap siswa diberikan model pembelajaran *make a match* (eksperimen) dengan siswa yang tidak diberikan model pembelajaran *make a match*. Artinya model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran IPA materi gaya berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN Grogol Selatan 08.

Penelitian yang telah dikemukakan tersebut merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu penggunaan media dan model pembelajaran yang berbeda untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa. Sedangkan persamaan penelitian ini yaitu menjadikan kelas V SD sebagai sampel yang digunakan dalam penelitian.

Dari peneliti diatas banyak peneliti yang membahas tentang meningkatkan kemampuan peserta didik dengan menggunakan model *make a match*. Namun, belum banyak penelitian yang membahas tentang model *make*

a match yang berbantuan media *magic box*. Penerapan model *make a match* dengan media *magic box* ini berbeda dengan penerapan model *make a match* diatas. Penelitian ini akan menggunakan media *magic box* sebagai media penunjang. Maka dari itu peneliti berharap penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *magic box* tersebut dapat meningkatkan keterampilan menulis Pantun.

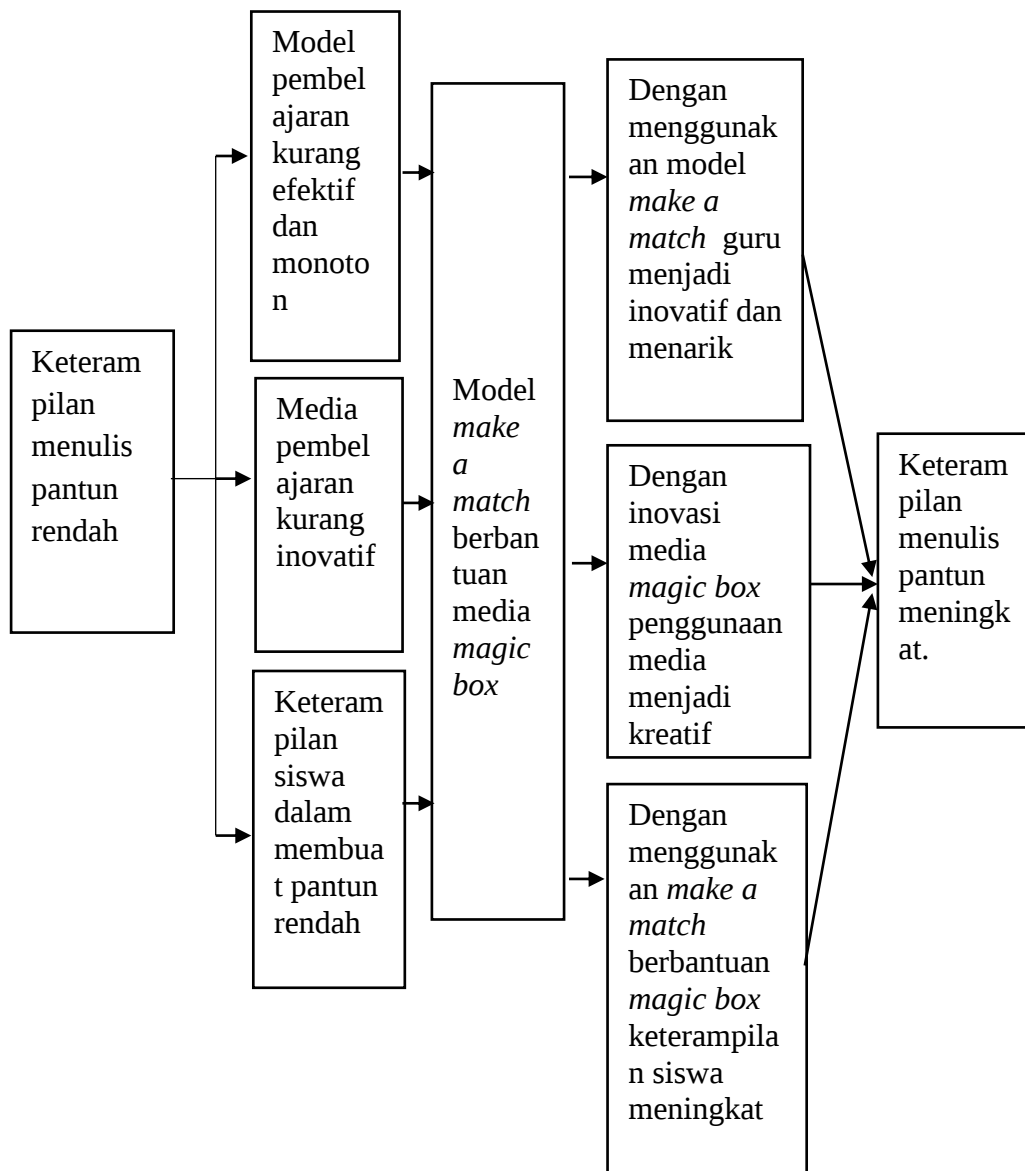
E. Kerangka Pemikiran

Bahasa indonesia mencakup komponen keterampilan berbahasa yang meliputi aspek keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Sehingga keterampilan menulis menjadi salah satu aspek keterampilan berbahasa yang perlu ditingkatkan siswa. Sebuah keterampilan tidak akan terwujud jika tidak ada pelatihan. Sehingga keterampilan menulis dapat ditingkatkan melalui pelatihan yang benar dan terus menerus.

Namun, keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD di Desa Kebonagung, Sumowono, Kabupaten Semarang belum berkembang dengan baik. Peneliti menyimpulkan akar permasalahan penyebab keterampilan menulis pantun siswa belum berkembang baik adalah keterampilan guru dalam menerapkan model pembelajaran tergolong kurang, media pembelajaran yang kurang memadai, dan keterampilan menulis pantun siswa masih tergolong rendah.

Berdasarkan analisis teori yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti membuat kerangka pemikiran untuk membantu dalam mengatasi masalah tersebut. Kerangka ini berupa penerapan pembelajaran yang menggunakan

model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media *magic box* sebagai upaya dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun. Media ini didesain dengan melihat karakteristik siswa SD yang disesuaikan lingkungan dan ketersediaan sarana prasarana di SD. Berikut ini kerangka pemikiran :



Gambar 1.
Alur Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis Penelitian

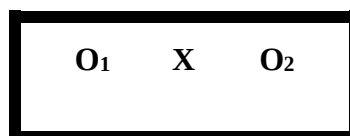
Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis dari penelitian ini adalah ada pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media *magic box* terhadap keterampilan menulis pantun.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre-Experimental Design (Non Design)* dengan tipe *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian *Pre eksperimen* dikategorikan belum merupakan kegiatan eksperimen sungguhan, karena dalam proses pre eksperimen belum melakukan randomisasi sampel dan tidak adanya kelas kontrol yang memadai. Menurut Sugiono (2015:109) bahwa penelitian *pre eksperimen* hasilnya merupakan variabel dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random. Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberi *pre-test* (O), diberi *treatment* (X) dan diberi *post-test*. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Tabel 2.
Desain One-Group Pretest-Posttest Design (Sugiyono, 2015)

Keterangan:

- X = Perlakuan terhadap kelompok eksperimen
- O₁ = Kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan
- O₂ = Kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan

B. Identifikasi Variable Penelitian

1. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat pada penelitian ini adalah keterampilan menulis pantun. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi variabel bebas.

2. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas pada penelitian ini adalah Pengaruh Model *Make A Match* Berbantuan Media *Magic Box* Terhadap Keterampilan Menulis Pantun. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel terikat.

C. Definisi Operasional Variabel

1. Keterampilan Menulis Pantun

Keterampilan Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan dalam komunikasi secara tidak langsung. Menulis pantun pada hakikatnya adalah sebuah proses penciptaan suatu karya sastra tulis berdasarkan kreativitas, dan peristiwa nyata yang mempunyai nilai atau makna kehidupan. Pantun sebaiknya disusun dengan baik agar dapat dipahami dan dipetik manfaatnya dengan mudah oleh pembaca atau penyimak.

Keterampilan menulis pantun pada siswa kelas V SD di Desa Kebonagung, Sumowono, Kabupaten Semarang diharapkan akan meningkat setelah dilakukan tes kepada siswa. Tes yang diberikan merupakan tes formatif dalam bentuk tes objektif berupa essay sebanyak 1

item. Siswa dikatakan berhasil apabila siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

2. Model *Make A Match* berbantuan Media *Magic box*

Model *Make A Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif. Model ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan (Rusman, 2010 : 223). *Magic Box* adalah kotak yang digunakan sebagai tempat atau wadah untuk gulungan kertas yang berisi kata-kata yang pada akhirnya kata tersebut digunakan siswa untuk menjadi pantun yang bertema sesuai kemauan siswa.

Penerapan model *make a match* dengan berbantuan media *magic box* yaitu siswa terlebih dahulu dibagi menjadi dua kelompok. Kemudian siswa diminta untuk mengambil kertas didalam kotak tersebut. Siswa akan membaca tema yang didapatnya serta soal yang didapatnya, siswa akan mencari pasangan dari kartu yang cocok dengan kartunya, setelah siswa berhasil menjawab pertanyaan di kertas, kemudian siswa memberikan kesimpulan.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di Desa Kebonagung, Sumowono, Kabupaten Semarang. Jumlah dari keseluruhan siswa kelas V SD di Desa Kebonagung Kecamatan

Sumowono Kabupaten Semarang adalah 27 siswa, yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 15 anak perempuan.

2. Sampel

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel total dikarenakan jumlah sampel yang peneliti gunakan sama dengan jumlah populasi. Alasan mengambil sampel ini yaitu akan mempermudah pengolahan data karena dalam penelitian ini dilakukan secara menyeluruh kepada seluruh anak kelas V SD yang hanya ada satu kelas tanpa adanya kelas pembanding.

3. Teknik sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Sampling Purposive*. Sampel ini dengan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan yang diambil peneliti yaitu berdasarkan jarak rumah siswa dengan tempat penelitian yang jauh serta pertimbangan berupa sampel memiliki kriteria yang sesuai dengan yang diteliti oleh peneliti. Penelitian ini menggunakan sebagian siswa dengan jumlah 12 siswa yang terdiri dari 2 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu tes. Tes adalah suatu cara untuk mengadakan penelitian yang berbentuk tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik atau sekelompok peserta didik sehingga menghasilkan suatu nilai tentang tingkah laku atau prestasi peserta didik tersebut, yang

dibandingkan dengan nilai yang dicapai oleh peserta didik lain atau dengan nilai standar yang ditetapkan (Nugraha, 2012 : 40). Tes berfungsi untuk menguji keterampilan menulis pantun setelah memperoleh perlakuan. Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis dengan jumlah 1 butir soal. Tes tersebut untuk mengetahui keterampilan siswa dalam menulis membuat pantun, aspek yang dinilai dalam membuat pantun dalam penelitian ini adalah aspek kebahasaan, makna, sampiran dan isi pantun.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes. Tes yang digunakan adalah tes tertulis berupa produk menulis pantun. Tes tersebut untuk mengukur pengetahuan, sikap dan kemampuan siswa. Instrumen tes ini berupa proyek yang diberikan kepada siswa untuk menulis pantun sesuai dengan syarat-syarat pantun. Pedoman penskoran soal tes tertulis ini berupa lembar pengamatan dengan 4 kategori skor. Total skor yang didapatkan oleh siswa kemudian dibagi dengan skor maksimal, hasilnya kemudian dikalikan dengan 100. Tes ini digunakan pada saat *pretest* dan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan. Menurut Latifah (2018:76) siswa harus memperhatikan enam aspek yang dinilai dalam tes menulis pantun yaitu (1) pilihan kata/diksi; (2) isi pantun; (3) adanya sampiran dan isi; (4) jumlah suku kata tiap baris; (5) persajakan dan; (6) jumlah baris tiap bait.

Tetapi penelitian ini memfokuskan pada lima aspek yaitu poin (1) sampai (5). Berikut kisi-kisi pedoman penilaian keterampilan menulis pantun yang akan diberikan kepada siswa :

Tabel 3.
Kisi-Kisi Unjuk Kerja

Aspek yang dinilai	Indikator	Jenis Penilaian	Soal
Pilihan kata atau diksi	Siswa mampu membuat pantun menggunakan kata-kata yang logis, jelas dan mudah dipahami	Unjuk kerja	1
Isi pantun	Siswa mampu membuat pantun dengan isi pantun sesuai dengan tema dari kartu pantun yang dipilih	Unjuk kerja	2
Adanya sampiran dan isi	Siswa mampu membuat pantun yang didalamnya terdapat sampiran dan isi pantun, sehingga menjadi pantun yang padu	Unjuk kerja	3
Persajakan	Siswa mampu membuat pantun yang bersajak a-b-a-b	Unjuk kerja	4
Keterkaitan antar baris	Siswa mampu membuat pantun yang saling terikat antara baris pertama dengan baris kedua dan antara baris ketiga dengan keempat	Unjuk kerja	5

G. Validitas

Menurut Arifin (2016: 247) sebelum guru menggunakan suatu tes, hendaknya guru mengukur terlebih dahulu derajat validitasnya berdasarkan kriteria tertentu. Dengan kata lain, untuk melihat apakah tes tersebut valid (sahih), kita harus membandingkan skor peserta didik yang didapat dalam tes dengan skor yang dianggap sebagai bahan baku. Validitas memiliki jenis-jenis antara lain: validitas permukaan, validitas

isi, validitas empiris, validitas konstruk, dan validitas faktor. Pada penelitian ini, validitas yang digunakan untuk menguji instrumen adalah validitas isi, validitas konstruk.

Validitas Konstruk adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keahlian sesuatu instrumen. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan oleh validasi konstruk (*Construct Validity*). Untuk menguji validitas konstruk, dapat digunakan pendapat dari ahli (*Judgment Experts*). Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Validasi konstruk dalam penelitian ini digunakan untuk menguji perangkat pembelajaran seperti silabus, RPP, materi ajar, lembar kerja siswa, soal *pretest* dan *posttest*, penilaian keterampilan siswa dan media pembelajaran. Penelitian ini, validator dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang bernama Rasidi, M.Pd. hasil dari validasi instrumen yaitu baik tanpa adanya revisi pada perangkat pembelajaran. Adapun hasil validasi dari dosen terdapat pada tabel 4 serta lampiran 3-10 pada halaman 56-63.

Tabel 4.
Hasil Validasi Dosen

No.	Instrumen	Nilai	Keterangan
1.	Silabus	84,6	Baik
2.	RPP	83,7	Baik
3.	Materi Ajar	80,5	Baik
4.	LKS	81,8	Baik
5.	Media Pembelajaran	81,2	Baik
6.	Validasi penilaian	85	Baik
7.	Soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	83	Baik

H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan tiga tahap, yaitu tahap *pretest*, *treatment* dan *posttest*. Langkah-langkah kegiatan yang dilakukan dalam penelitian sebagai berikut:

1. *Pretest*

Siswa diberikan *pretest* dengan jumlah 1 soal uraian. Soal berupa uraian membuat pantun yang terdiri dari isi dan sampiran dan siswa diperintahkan untuk menyusun kembali uraian pantun yang belum lengkap menjadi lengkap. *Pretest* ini digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan *treatment*.

2. *Treatment*

a. *Treatment 1*

Pertemuan pertama para siswa akan mengulas kembali materi terkait dengan pantun yaitu pengertian, macam, ciri-ciri, contoh pantun menggunakan model *make a match* kepada siswa serta penggunaan media *magic box*. *Treatment* pertama ini diharapkan siswa mengingat kembali materi pantun yang telah disampaikan sebelumnya oleh guru kelas. Jumlah siswa yang mengikuti *treatment* berjumlah 12 anak. *Treatment* pertama dilaksanakan pada tanggal 08 September 2020 pukul 13:00-14:30 WIB.

b. *Treatment 2*

Pertemuan kedua para siswa akan mengulas kembali materi terkait pantun dengan menggunakan model *make a match* berbantuan

media *magic box* serta metode tanya jawab kepada siswa. *Treatment* kedua ini diharapkan siswa mampu menyusun sampiran atau isi pantun dengan berbantuan media *magic box*. Jumlah siswa yang mengikuti *treatment* berjumlah 12 anak. *Treatment* kedua dilaksanakan pada tanggal 09 September 2020 pukul 13:00-14:30 WIB.

c. *Treatment 3*

Pertemuan ketiga para siswa akan mengulas kembali materi terkait pantun dengan menggunakan model *make a match* berbantuan media *magic box* serta metode tanya jawab kepada siswa. *Treatment* ketiga ini diharapkan siswa mampu membuat pantun melalui gambar dengan berbantuan media *magic box*. Jumlah siswa yang mengikuti *treatment* berjumlah 12 anak. *Treatment* ketiga dilaksanakan pada tanggal 10 September 2020 pukul 13:00-14:30 WIB.

d. *Treatment 4*

Pertemuan keempat para siswa akan mengulas kembali materi terkait pantun dengan menggunakan model *make a match* berbantuan media *magic box* serta metode tanya jawab kepada siswa. *Treatment* keempat ini diharapkan siswa mampu menceritakan isi pantun dengan benar. Jumlah siswa yang mengikuti *treatment* berjumlah 12 anak. *Treatment* keempat dilaksanakan pada tanggal 11 September 2020 pukul 13:00-14:30 WIB.

3. *Posttest*

Setelah diberi perlakuan, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap keterampilan menulis pantun siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan model *Make A Match* berbantuan media *magic box*. Soal *posttest* sama dengan soal *pretest*.

I. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis dengan berbantuan *SPSS versi 25.00 windows*. Teknik prasyarat data yang digunakan penelitian ini yaitu uji normalitas. Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas dilakukan sebelum data diolah berdasarkan model-model penelitian yang diajukan. Uji normalitas data bertujuan untuk mendeteksi distribusi data dalam satu variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak untuk membuktikan model. Model penelitian tersebut adalah data distribusi normal. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Kolmogrov-Smirnov* dengan bantuan *SPSS versi 25.00 for windows*. Dasar pengambilan keputusan berdasarkan probabilitas menurut Sugiono (2015:257) adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai probabilitas $> 0,05$ maka dikatakan bahwa populasi berdistribusi normal.

2) Jika nilai probabilitas $\leq 0,05$ maka dikatakan bahwa populasi berdistribusi tidak normal.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini dilakukan untuk melihat perbedaan skor pengukuran awal sebelum perlakuan dan setelah mendapat perlakuan dengan model pembelajaran *Make A Match* dengan berbantuan media *magic box*. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Uji *Wilcoxon* berbantuan program *SPSS for Windows versi 25.00*. Uji *Wilcoxon* termasuk dalam pengujian nonparametrik, untuk membandingkan antara satu sampel data yang saling berhubungan. Kaidah yang digunakan untuk menerima atau menolak hipotesis adalah dengan membandingkan nilai *Z* hitung dengan taraf signifikan 5% (Supangat, 2008:371). Pedoman yang digunakan untuk menemukan signifikan adalah

- a. Jika nilai signifikansi *Z* hitung $< 0,05$ maka H_a diterima
- b. Jika nilai signifikansi *Z* hitung $> 0,05$ maka H_a ditolak

Teknik menganalisis data dengan cara *Wilcoxon Signed Rank Test*, dengan alasan mengetahui adanya perbedaan pengukuran sebelum perlakuan dan setelah perlakuan saat penelitian tersebut.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *magic box* dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, tuntutan siswa untuk bertanya dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *magic box* merupakan model pembelajaran yang melatih siswa untuk belajar secara tim dan dapat meningkatkan interaksi yang baik antar siswa dan siswa maupun antar siswa dengan guru. Selain itu, model pembelajaran *Make A Match* melatih siswa dalam mengukur pemahaman materi pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *magic box* terhadap keterampilan menulis pantun siswa SD kelas V. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis yang diuji menggunakan uji *wilcoxon*, berdasarkan perhitungan menggunakan uji *wilcoxon* diperoleh hasil bahwa nilai *Z* yang didapat sebesar -3,068 dengan *Asymp. Sig 2 tailed* sebesar 0,002 ($0,002 < 0,05$) yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest* model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *magic box* terhadap keterampilan menulis pantun siswa kelas V di Desa Kebonagung, Kecamatan Sumowono, Kabupaten Semarang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan diatas, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Bagi Guru : Guru sebaiknya memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam model pembelajaran dan selalu memberikan variasi saat kegiatan pembelajaran sehingga siswa lebih kreatif dan proses pembelajaran lebih menyenangkan.
2. Bagi sekolah : Sekolah dapat mendukung pelaksanaan model-model pembelajaran inovatif melalui pembiasaan pelaksanaan pembelajaran inovatif. Selain itu sekolah dapat melengkapi fasilitas dengan menyediakan media yang dapat menunjang pembelajaran dan mendorong guru untuk memaksimalkan penggunaan media yang ada.
3. Bagi siswa : Siswa diharapkan dapat menyesuaikan diri dan tetap berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan model pembelajaran inovatif dan penggunaan media yang diterapkan di sekolah.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya : Sebaiknya melaksanakan penelitian dengan model pembelajaran *make a match* dengan tambahan variasi pada kegiatan yang menarik atau menggunakan media yang kreatif untuk meningkatkan keterampilan siswa. Serta dengan pengelolaan siswa yang baik diharapkan dapat meminimalisir terjadinya ketidakseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggarawati. 2014. *“Pengaruh Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS SD.”* Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Vol: 2. No: 1. Hal 1-10.
- Arifin. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Basuni. 2018. *“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menulis Pantun Melalui Model Pembelajaran Example non example Siswa Kelas X SMA.”* Jurnal Ilmu Budaya Vol. 2, No. 1, Hal. 17-24.
- Cakymuni. 2016. *“Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Prestasi Belajar IPS.”* 18-27.
- Faradilla. 2019. *“Keefektifan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Concept Sentece Menggunakan Media Pop-up Book Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V SDN Gugus Patimura.”* 25-34.
- Haryati. 2019. *Karakteristik Kosa Kata Pantun Kelas V Sekolah Dasar Dan Implementasi Model Pembelajaran Goncang Kaleng*. Vol 3. No 1. Hal 13-20.
- Ikhwantoro. 2013. *“Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SD Glagahan Caturharjo Pandak Bantul.”* 14-35.
- Kusuma. 2018. *“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dan Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar.”* Numerical: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika. Vol. 2, No.1, Hal. 1-6.
- Kusuma. 2013. *“Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Melalui Model Pembelajaran Thik Pair Share Berbantuan Media Powerpoint Siswa Kelas IV SD Negeri Karanganyar 02.”* 12-20.
- Mariana. 2018. *“Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Melalui Penggunaan Media Magic Box Kelas IV SDN Ujung XIII Surabaya.”* JPPGSD Vol 06 No 09. 1516-1525.

- Miftahun. 2018. *Efektivitas Media Ritatoon Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Pantun Kelas V SD Bangkingan II/442 Surabaya*. Vol. 6. No. 13. Hal 2370-2381.
- Nugraha. 2012. *"Keefektifan Penerapan Model Make A Match Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Materi Geometri."* 26-30.
- Nuriana. 2018. *"Pengaruh Penggunaan Media Mencari Pasangan Kartu Dalam Pembelajaran Menulis Pantun Pada Siswa Kelas V SD Negeri 3 Banda Aceh."* Master Bahasa Vol. 6; No. 2; Hal 171-182.
- Purnomo. 2018. *"Penggunaan Media "Box Magic" Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Pada Kelas 4 SDN Tulangan."* 1-5.
- Ramadhanti. 2016. *"Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas VII SMP Negeri Pariaman."* Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Vol.5, No.2. 191-197.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sirait. 2013. *"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa."* Jurnal INPAFI. Vol. 1, No. 3, Hal. 1-8.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung.: Penerbit Alfabeta.
- Tahir. 2015. *"Peningkatan Hasil Belajar Menulis Pantun Melalui Metode Latihan Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Ambesia Kecamatan Tomini."* Jurnal Kreatif Tadulako Online. 63-80.
- Widiiyaka. 2012. *"Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun Melalui Model Kooperatif Tipe Make A Match."* 1-6