

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Kooperatif Tipe Make a Match

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Para siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan diarahkan untuk mempelajari materi pelajaran yang telah ditentukan. Tujuan dibentuknya kelompok kooperatif adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan dalam kegiatan-kegiatan belajar. Dalam hal ini sebagian besar aktifitas pembelajaran berpusat pada siswa, yakni mempelajari materi pelajaran serta berdiskusi untuk memecahkan masalah. Siswa tidak hanya belajar dari buku, namun juga dari kontribusi terhadap tugas yang diberikan.

Menurut Komalasari (Kusuma, 2018), 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.

Sedangkan menurut Cakyamuni (2016) 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. Keterampilan Menulis

Menurut Warigan (Kusuma, 2013) 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).

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.

3. Pantun

Menurut Miftahun (2018) 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 (2012) 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) 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).

Menurut Eka (2019) 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 sertabersajak a-b-a-b.

4. 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).

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).

Menurut Cakyamuni (2016) 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 penggalian 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, pelaksanaannya 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 (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan, National Education Association (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi

perangkat keras. Dari kedua pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Menurut Mariana (2018) Media *magic box* merupakan jenis media konkret karena mengandalkan indera penglihatan yaitu mata. *Magicbox* 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 kemauan 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 dikemas semenarik mungkin agar siswa terpacu untuk mengeluarkan ide mereka. Sesuai dengan pengertian media

pembelajaran adalah alat bantu dalam pembelajaran, yang di gunakan seorang guru dalam proses interaksi pembelajaran dengan siswa di sekolah (Purnomo, 2018).

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 1.1
Sintak Pembelajaran *Make A Match*

Make A Match	<i>Make A Match</i> dengan media <i>Magic Box</i>
Tahap 1: Menyiapkan Kartu Guru menyiapkan kartu yang berisi beberapa tema yang dipilih	Guru menyiapkan media magic box berisi beberapa tema yang dipilih
Tahap 2: Membagi kelompok Siswa dibagi menjadi 16 kelompok	Guru membagi siswa menjadi 1 kelompok terdiri dari 2 siswa
Tahap 3: Mengorganisasikan siswa dengan kelompoknya Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu dan siswa memikirkan kartu yang didapatnya Tahap 4: Siswa mencari pasangan kartu Siswa mencari pasangan kartu tersebut	Siswa dikelompokkan sesuai dengan kelompoknya dan siswa mengambil kartu di dalam magic box sesuai dengan nomor yang dipilih Siswa mendiskusikan kartu tersebut dengan mencocokkan soal dan jawaban yang ada
Tahap 5: Mencocokkan kartu Siswa mencocokkan kartu dengan kartu lainnya Tahap 6: Evaluasi dan memberikan penghargaan Kesimpulan dari siswa serta guru Guru memberikan penghargaan berupa pin kepada siswa aktif	Siswa mendapatkan kartu dan mencari jawaban soal tersebut sesuai dengan tema soal. Kesimpulan dari siswa serta guru. Guru memberikan penghargaan berupa pin kepada siswa yang aktif

6). 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.

7). Penilaian menulis

Teknik Penilaian : Tertulis

Bentuk Tes : Uraian

No	Deskripsi Soal	Skor				Skor Maksimal
		4	3	2	1	
1.	Siswa dapat menjelaskan struktur penyajian pantun dengan tepat					20
2.	Siswa menentukan jenis kalimat pada pantun dengan tepat					20
3.	Siswa dapat menjelaskan pola kata penghubung antara larik pada pantun dengan tepat					20
4.	Siswa dapat menjelaskan makna pada pantun dengan tepat					20
5.	Siswa dapat menjelaskan letak sampiran dalam pantun dengan tepat					20
	Jumlah Skor					100

Nilai akhir = perolehan skor/skor maksimal x skor ideal (100).

Rubrik penilaian diatas berdasarkan kriteria penilaian kemampuan

mengidentifikasi bagian-bagian pantun.

Adapun kriteria penilaian kemampuan mengidentifikasi bagian pantun dapat dilihat pada table dibawah ini:

Kriteria Penilaian

No.	Skor	Kategori
1.	85-100	Sangat baik
2.	70-84	Baik
3.	60-69	Cukup
4.	0-59	Kurang

Rubrik Skor Penilaian Menulis Pantun (KETERAMPILAN)

- a. Teknik Penilaian : Unjuk Kerja
- b. Instrumen Penilaian : Tes Tertulis

Kriteria penilaian keterampilan menulis pantun diatas menjadi dasar untuk rubric penilaian.

Adapun rubrik penilaian menulis pantun dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Hal yang dinilai	Skor			
	4	3	2	1
<ul style="list-style-type: none"> • Tema berkaitan dengan hal-hal yang positif • Tema sesuai yang ditentukan • Isi sampiran pantun tidak mencontoh yang ada • Pola pengembangan larik tidak mencontoh yang ada (bobot 1) 				
Bagian sampiran pantun <ul style="list-style-type: none"> • Rima silang pada larik 1 dan 2 • Isi sampiran dalam kalimat 				

logis • Struktur kalimat sesuai • Tidak berkaitan langsung dengan isi sampiran (bobot 2)				
Bagian isi pantun • Rima silang pada larik 3 dan 4 • Isi kalimat logis • Struktur kalimat sesuai kaidah • Tidak berkaitan langsung dengan isi sampiran (bobot 2)				
Jumlah				

Penskoran

4 = jika terdapat semua unsur

3 = jika terdapat 3 unsur

2 = jika terdapat 2 unsur

1 = jika terdapat 1 unsur

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Rubrik Penilaian Keaktifan dan Kerjasama

No	Indikator	Kriteria
1.	Keaktifan	1. Aktif dalam mengikuti pembelajaran 2. Aktif bertanya dalam kegiatan pembelajaran 3. Aktif menjawab dalam kegiatan pembelajaran 4. Aktif berpendapat dalam kegiatan pembelajaran
2.	Kreativitas	1. Kreatif dalam menemukan isi 2. Kreatif dalam menentukan sampiran 3. Kreatif dalam menentukan jumlah suku kata

		4. Kreatif dalam menentukan pemilihan kata
3.	Kerjasama	1. Bekerjasama dalam proses pembelajaran 2. Bekerjasama dalam berdiskusi kelompok 3. Bekerjasama dalam mengerjakan tugas kelompok 4. Bekerjasama dalam membuat teks pantun

Penilaian sikap untuk setiap peserta didik dapat menggunakan rumus dan predikat berikut:

Nilai	Predikat
80-100	Sangat baik (SB)
70-79	Baik (B)
60-69	Cukup (C)
>60	Kurang (D)

Indeks Penilaian:

4 : apabila semua indikator muncul

3 : apabila hanya dua indikator yang muncul

2 : apabila hanya satu indikator yang muncul

1 : apabila tidak ada indikator yang muncul

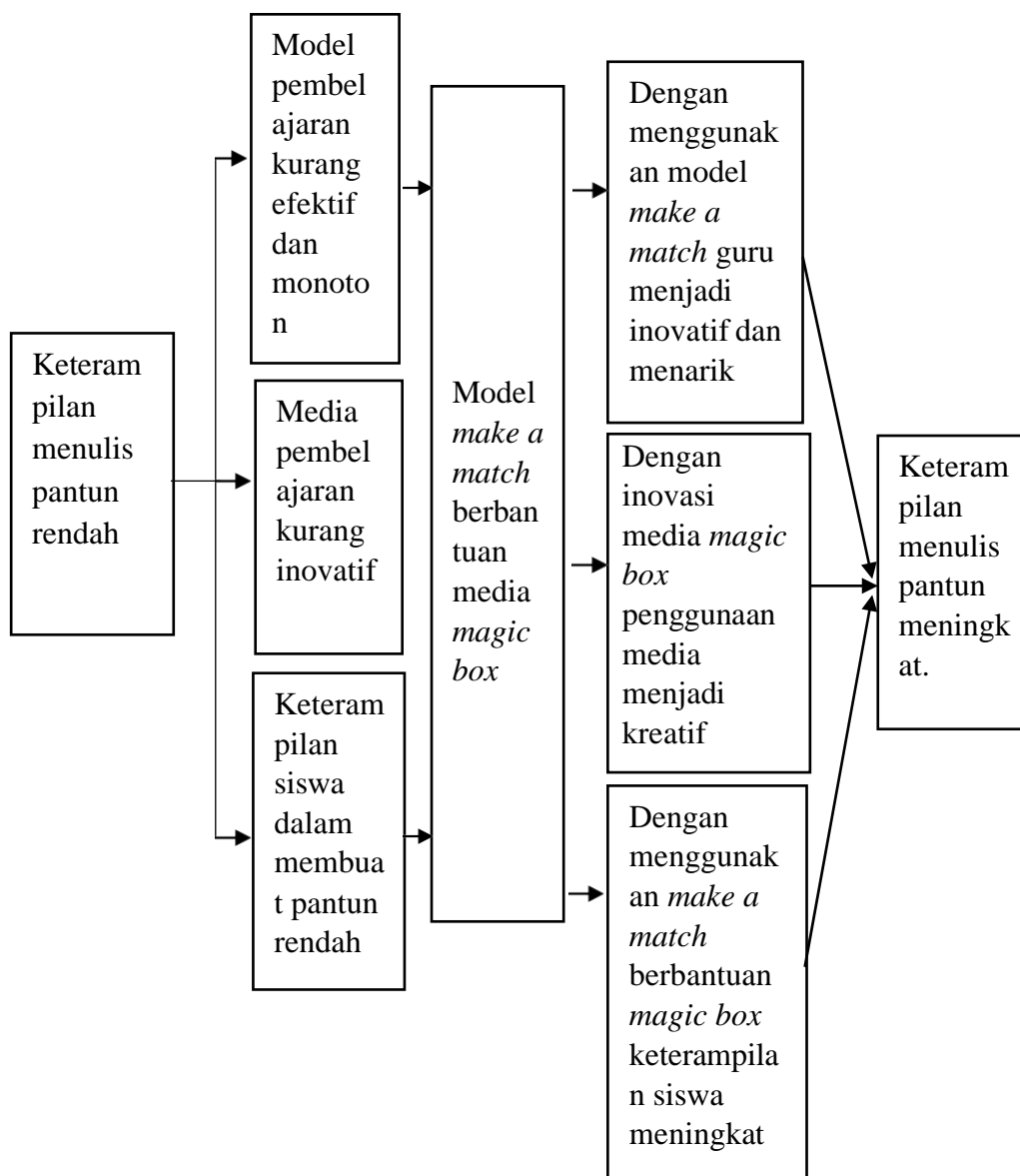
B. Kerangka Berpikir

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 Baosan Lor, Kecamatan Ngrayun, Kabupaten Ponorogo 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 2.1
Alur Kerangka Pemikiran

Dengan alur kerangka pemikiran tersebut, guru sudah seharusnya memilih pendekatan pembelajaran yang tepat, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu pendekatan pembelajaran yang cocok diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah Cooperative Learning. Dengan pendekatan pembelajaran kooperatif, siswa membangun pengetahuannya

sendiri bersama kelompoknya sehingga keterampilan menulis pantun siswa semakin meningkat.

C. Kebaruan Penelitian (*State of the Art*)

Penelitian dengan menggunakan Model kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan *Magic Box* terhadap keterampilan menulis pantun sebelumnya juga pernah dilakukan dengan menggunakan penelitian sejenisnya.

Penelitian dengan menerapkan Model kooperatif tipe *Make A Match* tersebut dilakukan oleh beberapa peneliti. Penelitian yang pertama dilakukan oleh Widhiyaka, dkk (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 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 (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 signifikansi $\alpha = 0,05$, diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, yaitu $5,23 \geq 1,72$ dan ini berada pada pengujian H_a dinyatakan diterima sedangkan H_0 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 ketiga dilakukan oleh Prihati (2021). Penelitian ini adalah penelitian yang membahas tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Magic Box* Terhadap Keterampilan Menulis Pantun”. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V SD di Desa Kebonagung, Sumowono, Kabupaten Semarang. 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.

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 penelitian 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 kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *magic box* tersebut dapat meningkatkan keterampilan menulis Pantun.