



TUGAS AKHIR PROGRAM MAGISTER (TAPM)

**PENGARUH PEMBELAJARAN MODEL *MAKE A MATCH*
TERHADAP KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR
MENULIS PANTUN SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**



UNIVERSITAS TERBUKA

**TAPM diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Magister Pendidikan Dasar**

Disusun Oleh :

YOSESSANA

NIM. 500649265

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS TERBUKA

JAKARTA

2018

**UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR**

PERNYATAAN

TAPM yang berjudul *Pengaruh Pembelajaran Model Make a Match Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Memulis Pantun Kelas IV Sekolah Dasar*, adalah hasil karya saya sendiri, dan seluruh sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya penjiplakan (plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi akademik.

Jakarta, 11 Mei 2018

Yang Menyatakan



(Yoessana)

NIM 500649265

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF LEARNING MODEL MAKE A MATCH TO CREATIVITY AND LEARNING RESULTS WRITING STUDENT CHILDREN CLASS IV BASIC SCHOOL

Yoessana

Graduate Programme Primary School
Indonesia Open University

In the Indonesian language one of the writing skills that must be mastered by students is to write pantun. Based on interviews with teachers, students' interest is low on pantun writing, many of them complain and do not want the task. In addition, the teaching approach applied by teachers is still conventional. Teaching activities are dominated by teacher lectures, so students are less active in the classroom. The learning of more writing skills is presented in the form of theories. The purpose of this study to determine the effect of learning with a make a match approach to student learning creativity and student learning outcomes in writing pantun in elementary school. This study uses quasi experimental method with quantitative approach. The type of quasi-experimental method used by the researcher is Nonequivalent Control Group Design. The design of this study used two groups, one group as the experimental class group and one group as the control group. In the experimental class were given treatment using the model of learning make a match model, and in the control class using conventional learning. In this study, all the class IV population is used, but as a sample used as many as 2 classes coming from two schools namely from SDN Gondang and SDN Pacekulon 2. Instruments used include: (1) test, and (2) non test. The test used is pretest and post test. This non-test assessment activity by observation, questionnaire and interview is limited. Data analysis technique used is product moment correlation analysis technique and double linear regress. This analytical technique is assisted by using the SPSS R.21 Statistics Program. The results showed that: 1) there is a positive and significant relationship between learning model make a match with student learning creativity with correlation coefficient of 1.663. So it can be concluded that the learning of writing pantun with make a match model can improve the creativity of students writing the maximal pantun by contributing effectively to the creativity of learning that is equal to 6.16%. 2) there is a positive and significant relationship between learning make a match model with the result of learning to write pantun with correlation coefficient of 0.916. make a match model learning contributes effectively to learning outcomes of 6.70%. So from the results of the analysis can be concluded that there is a positive influence between learning make a match model with the results of learning to write pantun elementary school students.

Keywords: Learning Model Make a Match, Creativity, Learning Outcomes

ABSTRAK

PENGARUH PEMBELAJARAN MODEL *MAKE A MATCH* TERHADAP KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR MENULIS PANTUN SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Yoessana

Yoessana1978@gmail.com

Program Pasca Sarjana
Universitas Terbuka

Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia salah satu keterampilan menulis yang harus dikuasai siswa adalah menulis pantun. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, minat siswa rendah terhadap kegiatan menulis pantun, banyak di antara mereka yang mengeluh dan tidak menginginkan tugas tersebut. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang diterapkan guru didominasi oleh ceramah guru, sehingga siswa kurang aktif di dalam kelas. Pembelajaran keterampilan menulis lebih banyak disajikan dalam bentuk teori-teori. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pembelajaran dengan model *make a match* terhadap kreativitas belajar siswa dan hasil belajar siswa dalam menulis pantun di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Jenis metode quasi eksperimen yang digunakan peneliti adalah Nonequivalent Control Group Design. Desain penelitian ini menggunakan dua kelompok, satu kelompok sebagai kelompok kelas eksperimen dan satu kelompok sebagai kelompok kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan pembelajaran model *make a match*, dan pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran sehari-hari. Pada penelitian ini, semua populasi kelas IV digunakan, namun sebagai sampel digunakan sebanyak 2 kelas yang berasal dari dua sekolah yaitu dari SDN Gondang dan SDN Pacekulon 2. Instrumen yang digunakan meliputi: (1) tes, dan (2) non tes. Tes yang digunakan adalah pretest dan post test. Kegiatan penilaian non tes ini dengan cara observasi, angket dan wawancara terbatas. Teknik analisis data yang dipergunakan adalah teknik analisis korelasi *Product Moment* dan Regress Linier Ganda. Teknik analisis ini dibantu dengan menggunakan Program Statistik *SPSS R.21*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) ada hubungan yang positif dan signifikan antara pembelajaran model *make a match* dengan kreativitas belajar siswa dengan koefisien korelasi sebesar 1,663. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis pantun dengan model *make a match* dapat meningkatkan kreativitas siswa menulis pantun secara maksimal dengan memberikan sumbangan efektif terhadap kreativitas belajar yaitu sebesar 6,16%. 2) ada hubungan yang positif dan signifikan antara pembelajaran model *make a match* dengan hasil belajar menulis pantun dengan koefisien korelasi sebesar 0,916. pembelajaran model *make a match* memberikan sumbangan efektif terhadap hasil belajar yaitu sebesar 6,70%. Sehingga dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif antara pembelajaran model *make a match* dengan hasil belajar menulis pantun siswa Sekolah Dasar.

Kata Kunci : Pembelajaran Model *Make a Match*, Kreativitas, Hasil Belajar

**LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR PROGRAM MAGISTER
(TAPM)**

Judul TAPM : Pengaruh Pembelajaran Model *Make A Match* Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Menulis Pantun Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Penyusun TAPM : YOESSANA
 NIM : 500649265
 Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
 Hari / Tanggal : Kamis, 19 April 2018

Menyetujui:

Pembimbing I

Dr. Imam Baihaki, M.Pd.
NIP. 19590909 198403 1 002

Pembimbing II

Dr. Sri Tatminingsih, M.Pd
NIP. 19671029 200501 2 001

Penguji Ahli

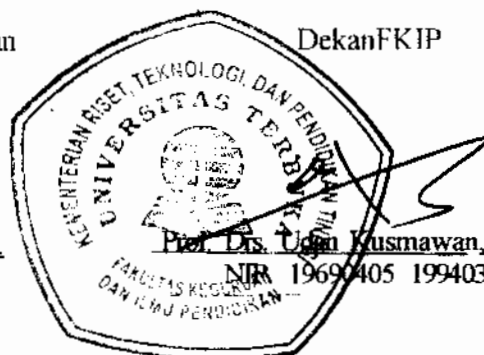
Prof. Dr. Wahyu Sukartiningsih, M.Pd
NIP 19680118 199403 2 002

Mengetahui,

Ketua Pascasarjana Pendidikan
Keguruan

Dr. Ir. Amalia Sapriati, M.A.
NIP. 19600821 198601 2 001

DekanFKIP



Prof. Drs. Udan Kusmawan, M.A., Ph.D.
NIP 19690405 199403 1 002

UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

PENGESAHAN

Nama : YOESSANA

NIM : 500649265

Program Studi : MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

Judul TAPM : PENGARUH PEMBELAJARAN MODEL MAKE A MATCH
 TERHADAP KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR
 MENULIS PANTUN SISWA KELAS IV SEKOLAH
 DASAR

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Tugas Akhir Program Magister
 (TAPM) Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Terbuka pada :

Hari/Tanggal : Sabtu / 07 April 2018

Waktu : 15.00 sd 16.30

Dan telah dinyatakan ~~LULUS / TIDAK LULUS~~

Panitia Penguji TAPM

Ketua Komisi Penguji

Nama : Dr. Sri Listyarini, M.Ed.

Penguji Ahli

Nama : Prof. Dr. Wahyu Sukartiningsih, M.Pd

Pembimbing I:

Nama : Dr. Imam Baihaki. M.Pd

Pembimbing II

Nama : Dr. Sri Tatminingsih, M.Pd

Tanda tangan

.....

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas berkat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan TAPM pada Program Pascasarjana Universitas Terbuka dengan judul *Pengaruh Pembelajaran Model Make a Match Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Menulis Pantun Kelas IV Sekolah Dasar*.

Penulis menyadari dengan sepenuh hati bahwa penulisan laporan TAPM ini dapat terselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada semua pihak, terutama kepada :

1. Rektor Universitas Terbuka yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di program Pascasarjana UT.
2. Dr. Ir. Amalia Sapriati, M.A. selaku Ketua Program Pascasarjana Pendidikan Keguruan UT yang telah memberikan kesempatan mengikuti pendidikan pada program Pascasarjana.
3. Kusnadi, S.Pd, M.Si. selaku Ketua UPBJJ Malang yang telah memberikan kesempatan untuk mengikuti program Pascasarjana.
4. Dr. Imam Baihaki, M.Pd. selaku pembimbing pertama yang telah berkenan membimbing dan meluangkan banyak waktu untuk memberikan arahan dan motivasi dalam penyusunan laporan TAPM ini
5. Dr. Sri Tatminingsih, M.Pd. selaku pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan dan arahan serta mengoreksi laporan ini
6. Kepala SDN Gondang yang telah memberi izin penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah yang dipimpin.

7. Kepala SDN Pacekulon 2 yang telah memberi izin penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
8. Indra Ayu Cahyanti, S.Pd.SD selaku guru kelas IV di SDN Gondang yang telah bersedia menjadi kolaborator dalam penelitian ini
9. Rini Mujiati, S.Pd selaku guru kelas IV di SDN Pacekulon 2 yang telah bersedia menjadi kolaborator dalam penelitian ini
10. Keluarga yang telah memberikan motivasi, bantuan dan doa demi terselesainya laporan ini.

Semoga doa dan bantuan serta dukungan yang diberikan menjadi amal kebaikan dan Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda.

Penulis menyadari laporan TAPM ini masih banyak kekurangan, karena kurangnya pengetahuan dan pengalaman serta buku sumber sebagai acuan, maka penulis mohon kritik dan saran perbaikan agar laporan ini menjadi lebih baik dan layak.

Malang, Februari 2018

Penulis

RIWAYAT HIDUP

Nama : Yoessana
NIM : 500649265
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Tempat/Tanggal lahir : Kediri, 22 Juni 1978

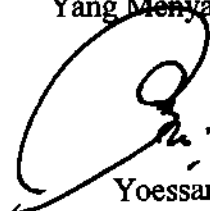
Riwayat Pendidikan :

1. Lulus SD di SDN Mrican 1 Kediri pada tahun 1991
2. Lulus SMP di SMP Negeri 4 Kediri pada tahun 1994
3. Lulus SMK di SMK Pawyatan Daha 1 pada tahun 1997
4. Lulus DII di Universitas Kanjuruhan Malang pada tahun 2005
5. Lulus S1 di Universitas Negeri Malang pada tahun 2010
6. Kuliah S2 di Universitas Terbuka mulai tahun 2015 s/d sekarang

Riwayat Pekerjaan :

1. Tahun 2004 s/d Tahun 2015 sebagai Guru Kelas di SDN Bungur 2 Kecamatan Sukomoro Kabupaten Nganjuk.
2. Tahun 2015 s/d Sekarang sebagai Guru Kelas di SDN Gondang Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk.

Nganjuk, 8 Mei 2018
Yang Menyatakan



Yoessana
NIM. 500649265

DAFTAR ISI

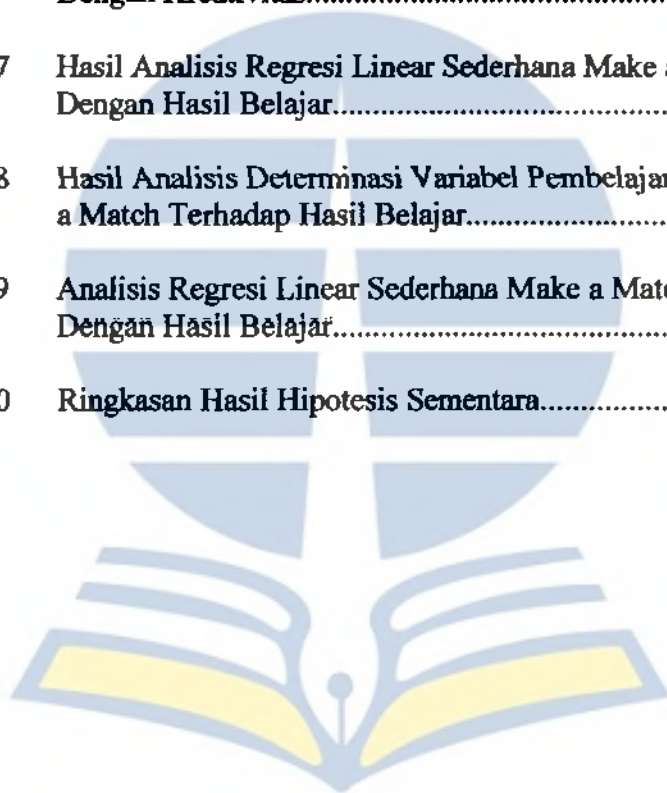
	Halaman
Halaman Judul.....	i
Lembar Persetujuan	ii
Lembar Pengesahan	iii
Kata Pengantar	iv
Riwayat Hidup	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Tabel	ix
Daftar Lampiran.....	xi
Abstrak.....	xiii
Lembar Pernyataan Bebas Plagiasi.....	xv
 BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Kegunaan Penelitian.....	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	10
1. Model Pembelajaran Make a Match.....	15
2. Kreativitas Belajar.....	21
3. Hasil Belajar.....	30
B. Penelitian Terdahulu.....	40
C. Kerangka Berpikir.....	64

D. Oprasional Variabel.....	65
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	68
B. Populasi Dan Sampel.....	69
C. Istrumen Penelitian.....	71
D. Prosedur Pengumpulan Data.....	73
E. Metode Analisis Data.....	80
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Objek Penelitian	83
B. Hasil Penelitian	86
C. Pembahasan	109
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	114
B. Saran	115
DAFTAR PUSTAKA.....	116
LAMPIRAN.....	121

Daftar Tabel

		Halaman
Tabel 2.1	Fungsi Belahan Otak Kanan dan Kiri.....	25
Tabel 2.2	Penelitian Terdahulu.....	52
Tabel 4.1	Sampel Penelitian.....	86
Tabel 4.2	Jadwal Penelitian.....	86
Tabel 4.3	Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Kreativitas	88
Tabel 4.4	Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Kreativitas SPSS.....	89
Tabel 4.5	Hasil Uji Validitas Instrumen Observasi Aktivitas Siswa..	89
Tabel 4.6	Hasil Uji Validitas Instrumen Observasi Aktivitas Siswa..	89
Tabel 4.7	Hasil Uji Validitas Instrumen Hasil Belajar SPSS.....	90
Tabel 4.8	Hasil Uji Validitas Instrumen Hasil Belajar Excel.....	90
Tabel 4.9	Nilai Standar Umum Reliabilitas.....	91
Tabel 4.10	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket Kreativitas SPSS..	91
Tabel 4.11	Hasil Uji Reliabilitas Aktivitas Siswa.....	92
Tabel 4.12	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Hasil Belajar.....	92
Tabel 4.13	Rekap Hasil Observasi Aktivitas Siswa 3 x Pertemuan.....	94
Tabel 4.14	Distribusi Hasil Observasi.....	95
Tabel 4.15	Rekap Hasil Observasi Performance Guru 3 x Pertemuan...	95
Tabel 4.16	Data Variabel Kreativitas.....	96
Tabel 4.17	Distribusi Frekuensi Kreativitas.....	97
Tabel 4.18	Data Awal Hasil Belajar Siswa	98
Tabel 4.19	Data Akhir Hasil Belajar Siswa.....	99
Tabel 4.20	Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen.....	100

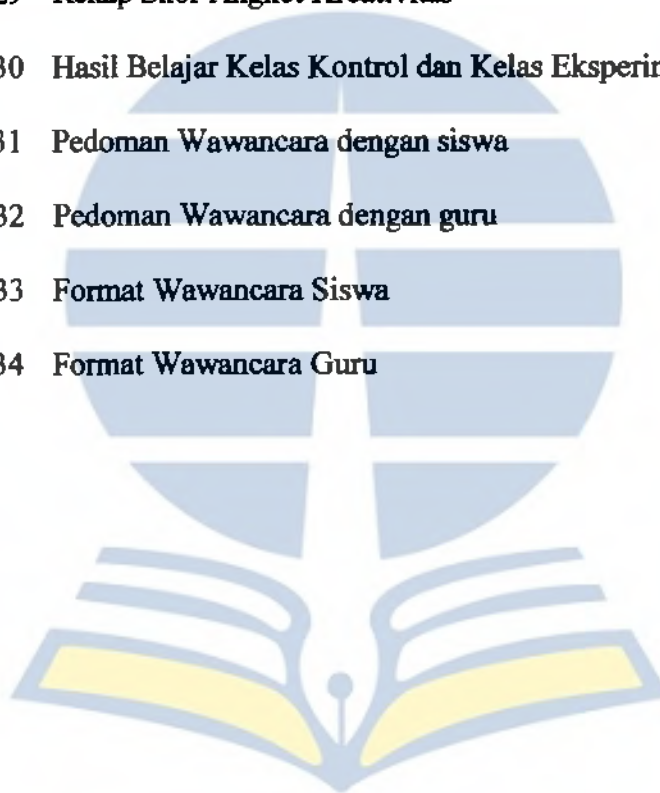
Tabel 4.21	Hasil Uji Homogenitas Make a Match dan Kreativitas.....	101
Tabel 4.22	Hasil Uji Homogenitas Make a Match dan Hasil Belajar.....	102
Tabel 4.23	Hasil Analisis Korelasi Make a Match Dengan Kreativitas..	104
Tabel 4.24	Hasil Analisis Determinasi Variabel Pembelajaran Make a Match Terhadap Kreativitas Kelas Eksperimen.....	104
Tabel 4.25	Tingkat Keeratan Hubungan Variabel X dan Y.....	105
Tabel 4.26	Analisis Regresi Linear Sederhana Make a Match Dengan Kreativitas.....	106
Tabel 4.27	Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana Make a Match Dengan Hasil Belajar.....	106
Tabel 4.28	Hasil Analisis Determinasi Variabel Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar.....	107
Tabel 4.29	Analisis Regresi Linear Sederhana Make a Match Dengan Hasil Belajar.....	108
Tabel 4.30	Ringkasan Hasil Hipotesis Sementara.....	108



Daftar Lampiran

- Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen
- Lampiran 2 Lembar Kegiatan Peserta Didik Pertemuan 1
- Lampiran 3 Hasil Diskusi Kelompok dengan Model Make A Match
- Lampiran 4 Lembar Kegiatan Peserta Didik Pertemuan 3
- Lampiran 5 Kisi-kisi Soal Tes Formatif Kelas Eksperimen
- Lampiran 6 Soal Tes Formatif Menulis Pantun Kelas Eksperimen
- Lampiran 7 Deskriptor Penilaian Menulis Pantun
- Lampiran 8a Lembar Penilaian Hasil Belajar Menulis Pantun Kelas Eksperimen
- Lampiran 8b Lembar Penilaian Hasil Belajar Menulis Pantun Kelas Kontrol
- Lampiran 9 Lembar Penilaian Hasil Belajar (post tes) Menulis Pantun
- Lampiran 10 Lembar Penilaian Hasil Belajar (post tes) Menulis Pantun
- Lampiran 11 Lembar Penilaian Hasil Belajar (pretes) Menulis Pantun
- Lampiran 12 Format Penelaahan Butir Soal Uraian
- Lampiran 13 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Menulis Pantun
- Lampiran 14 Lembar Observasi Guru dalam Pembelajaran Menulis Pantun
- Lampiran 15 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol
- Lampiran 16 Kisi -kisi Soal Tes Formatif Kelas Kontrol
- Lampiran 17 Soal Tes Formatif Menulis Pantun
- Lampiran 18 Bahan Ajar
- Lampiran 19 Lembar Kerja Siswa
- Lampiran 20 Lembar Penilaian Hasil Belajar (pos tes) Menulis Pantun
- Lampiran 21 Lembar Penilaian Hasil Belajar (pretes) Menulis Pantun
- Lampiran 22 Hasil Observasi Pembelajaran Menulis Pantun

- Lampiran 23 Rekap Hasil Observasi Pembelajaran Make a Match**
- Lampiran 24 Rekap Nilai Pretes Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**
- Lampiran 25 Rekap Nilai Postes Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**
- Lampiran 26 Kisi-Kisi Angket Kreativitas**
- Lampiran 27 Format Angket Kreativitas**
- Lampiran 28 Jadwal Penelitian**
- Lampiran 29 Rekap Skor Angket Kreativitas**
- Lampiran 30 Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**
- Lampiran 31 Pedoman Wawancara dengan siswa**
- Lampiran 32 Pedoman Wawancara dengan guru**
- Lampiran 33 Format Wawancara Siswa**
- Lampiran 34 Format Wawancara Guru**



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu tujuan pendidikan nasional yang termaktub dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea IV yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, pemerintah dan masyarakat diharuskan menyelenggarakan pendidikan. Pendidikan menurut Thompson dalam Mikarsa (2007:1.3) adalah pengaruh lingkungan atas individu untuk menghasilkan perubahan-perubahan yang tetap di dalam kebiasaan-kebiasaan, pemikiran, sikap-sikap, dan tingkah laku. Sementara berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menetapkan bahwa, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan memiliki peranan yang penting bagi perkembangan suatu bangsa. Oleh sebab itu, pelaksanaan pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin, termasuk pendidikan di Sekolah Dasar (SD). Sekolah Dasar menurut Rasyidi dalam Mikarsa (2007: 1.7) pada hakikatnya merupakan satuan atau unit lembaga sosial (*social institution*) yang diberi amanah atau tugas khusus (*specific task*) oleh masyarakat untuk menyelenggarakan pendidikan dasar secara sistematis. Pendidikan di SD

dapat pula didefinisikan sebagai proses membimbing, mengajar, dan melatih peserta didik yang berusia antara 6-13 tahun untuk memiliki kemampuan dasar dalam aspek intelektual, sosial dan personal yang terintegrasi dan sesuai dengan karakteristik perkembangannya Mikarsa (2007: 1.7).

Tujuan pendidikan di SD harus mengacu pada tujuan nasional dan tujuan pendidikan dasar. Selain itu tujuan pendidikan di SD perlu memperhatikan tahap dan karakteristik perkembangan siswa, kesesuaian dengan lingkungan dan kebutuhan pembangunan daerah. Pendidikan di SD juga harus memperhatikan ilmu pengetahuan dan teknologi dan kehidupan umat manusia secara global. Tujuan pendidikan di SD menurut Mikarsa (2007: 1.13) mencakup pembentukan dasar kepribadian siswa sebagai manusia seutuhnya sesuai dengan tingkat perkembangan dirinya, pembinaan pemahaman dasar dan seluk beluk ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai landasan untuk belajar pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan hidup dalam masyarakat.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar menyatakan bahwa kurikulum SD/MI memuat 8 mata pelajaran, muatan lokal, dan pengembangan diri Permendiknas (2006: 9). Salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yaitu Bahasa Indonesia. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar SD/MI menyatakan bahwa bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi Permendiknas (2006: 105). Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk

berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Selain hal tersebut pembelajaran Bahasa Indonesia juga diarahkan untuk menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Salah satu karya sastra yang menjadi ciri khas budaya Indonesia maupun melayu adalah pantun

Menurut Berdianti (2008: 1) Pantun adalah salah satu bentuk kesastraan hasil budaya bangsa Indonesia yang telah diciptakan. Dalam khasanah sastra Indonesia terdapat jenis puisi berbentuk pantun. (Berdianti, 2008: 5). Pantun berkembang di masyarakat lama yang kebanyakan masih menggunakan bahasa Melayu. Pantun juga memiliki nilai-nilai keindahan dan pendidikan. Sebagai generasi muda bertanggung jawab untuk menjaga kelestarian budaya bangsa tersebut. Oleh karena itu, salah satu standar kompetensi dari mata pelajaran Bahasa Indonesia yang harus dikembangkan melalui pembelajaran di SD adalah kreativitas siswa dalam menulis pantun.

Keberhasilan pembelajaran tak lepas dari peran guru. Guru yang profesional harus mampu mendesain pembelajaran, menyampaikan materi pembelajaran yang menarik serta memotivasi siswa menerapkan berbagai model pembelajaran dan mengelola kelas. Ketepatan memilih model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, bagi guru merupakan hal yang sangat penting mempelajari dan menambah wawasan tentang model pembelajaran yang telah diketahui. Guru yang menguasai beberapa model pembelajaran, maka akan merasakan adanya kemudahan di dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan tuntas sesuai yang diharapkan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi pantun sebagian besar berupa teori. Seringkali guru hanya berceramah kemudian memberikan tugas kepada siswa yang dikerjakan secara individu. Guru jarang memberi kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dengan siswa yang berbeda latar belakangnya. Interaksi dengan siswa yang berbeda latar belakangnya sangat penting bagi siswa agar dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar.

Para guru seharusnya menerapkan model pembelajaran yang tidak hanya membuat proses pembelajaran menarik tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif sepanjang proses pembelajaran. Kurnia (2007: 1-21) berpendapat bahwa anak usia SD senang bermain dalam kelompoknya dengan melakukan permainan yang konstruktif dan olahraga. Oleh karena itu, dalam membelajarkan siswa diperlukan model pembelajaran yang baik, tepat, bervariasi dan menyenangkan agar materi pembelajaran yang diajarkan dapat dipahami oleh siswa. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia SD dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi pemahaman pantun yaitu model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif melibatkan para siswa secara aktif untuk saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil dalam mengerjakan tugas akademik. Setiap siswa bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota lain dalam kelompoknya. Model pembelajaran kooperatif memandang bahwa keberhasilan dalam belajar bukan semata-mata diperoleh dari guru, melainkan juga dari pihak lain yang terlibat dalam pembelajaran itu, yaitu teman sebaya. Eggen dan Kauchak dalam Trianto (2007: 42) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif

merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara kolaborasi untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Pada pembelajaran kooperatif, setidaknya terdapat 14 teknik yang sering diterapkan di Indonesia (Huda, 2011: 134). Salah satu teknik model pembelajaran kooperatif adalah teknik *make a match*, dalam bahasa Indonesia *make a match* berarti mencari pasangan. Model *make a match* merupakan model yang terdiri dari kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan, sedangkan kartu lainnya berisi jawaban-jawaban dari pertanyaan-pertanyaan. Kartu-kartu inilah yang menjadi media dalam model *make a match*.

Pembelajaran model *make a match* melibatkan siswa sepenuhnya karena guru di sini berlaku sebagai pembimbing jalannya diskusi dalam mencocokkan jawaban siswa. Salah satu keunggulan model *make a match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Isjoni, 2010: 77). Keterlibatan siswa jelas terlihat dari bagaimana usaha siswa dalam mencari jawaban yang sesuai dengan pertanyaan. Keterlibatan siswa dalam model *make a match* dapat dikatakan sebagai pengalaman belajar siswa itu sendiri. Pengalaman belajar merupakan salah satu upaya siswa untuk terus berkembang dan memperluas pengetahuan siswa.

Hasil belajar menulis pantun selain dipengaruhi ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran, juga dipengaruhi oleh beberapa hal antara lain kreativitas dan gaya belajar siswa. Keterkaitan antara kreativitas dan hasil belajar Bahasa Indonesia ini juga didukung penelitian Stanberg yang mengungkapkan bahwa kreativitas berkaitan erat dengan intelegensi, gaya belajar, kognitif, dan kepribadian atau motivasi belajar siswa.

Pada kenyataannya siswa kelas IV di SD Negeri Gondang dan SD Negeri Pacekulon 2 tahun pelajaran 2017/2018 banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pembelajaran Bahasa Indonesia. KKM pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV yaitu 62. Hal tersebut karena, sampai saat ini SD Negeri di gugus 1 kecamatan Pace Nganjuk masih menerapkan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran konvensional yaitu siswa mengandalkan dirinya sendiri dalam menyelesaikan semua tugasnya dan pada proses belajar hanya sedikit terjadi proses diskusi antar siswa (Hamdani, 2011: 166). Jadi, pembelajaran yang berlangsung selama ini masih sering menekankan siswa pada pembelajaran individual. Guru hanya sesekali membentuk kelompok belajar untuk menyelesaikan tugas akademik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang Pengaruh pembelajaran Model *Make A Match* Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Menulis Pantun pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah. Masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap kreativitas siswa Kelas IV SD dalam menulis pantun?
2. Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa Kelas IV SD dalam menulis pantun?

3. Apakah faktor-faktor yang menentukan keberhasilan penerapan model pembelajaran *make amacth* dalam meningkatkan kreativitas belajar dan hasil belajar menulis pantun?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis pengaruh model pembelajaran *make a macth* terhadap kreativitas siswa Kelas IV SD dalam menulis pantun.
2. Menganalisis pengaruh model pembelajaran *make a macth* terhadap hasil belajar siswa Kelas IV SD dalam menulis pantun.
3. Menganalisis faktor-faktor yang menentukan keberhasilan penerapan model pembelajaran *make a macth* dalam meningkatkan kreativitas belajar dan hasil belajar menulis pantun?

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Manfaat teoritis adalah manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yang bersifat teori. Secara teori penelitian ini diharapkan memberikan manfaat di bidang pendidikan. Manfaat praktis adalah manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yang bersifat praktik dalam pembelajaran. Penjelasan tentang manfaat tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teori, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat di bidang pendidikan, terutama dalam pembelajaran materi menulis pantun. Manfaat teoritis yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu:

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam penentuan kebijakan sekolah;
- b. Dapat dijadikan sebagai alternatif penerapan model pembelajaran inovatif yang dapat dilakukan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diperoleh dari penelitian ini meliputi manfaat bagi siswa, bagi guru, dan bagi sekolah. Ketiga manfaat praktis tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

- 1) Memotivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia;
- 2) Membuat siswa merasa senang dalam kegiatan pembelajaran, sehingga menumbuhkan kreativitas belajarnya;
- 3) Mempermudah siswa memperoleh pengetahuannya sendiri;
- 4) Melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama dan berkomunikasi dengan temannya melalui penerapan model *make a match*;
- 5) Meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa menulis pantun.

b. Bagi Guru

Manfaat penelitian bagi guru yaitu:

- 1) Membantu guru dalam menciptakan situasi belajar yang menyenangkan bagi siswa;
- 2) Memberikan alternatif model pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat diterapkan guru dalam proses pembelajaran;
- 3) Hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam menerapkan model *make a match* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolahnya.

c. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah yaitu :

- 1) Hasil penelitian ini dapat memperkaya dan melengkapi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.
- 2) Memberikan kontribusi kepada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan dan pembanding untuk melakukan penelitian berikutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Pada bab ini membahas tentang landasan teoritis yang relevan dengan penelitian ini. Landasan teori merupakan berbagai dasar-dasar teori yang melandasi suatu penelitian. Landasan teori yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini antara lain: (1) Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*, (2) Kreativitas Belajar, (3) Hasil Belajar. Landasan teori tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran Kooperatif

1.1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Huda (2011:32) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang bergantung pada efektivitas kelompok-kelompok siswa tersebut. Pembelajaran ini mengacu pada metode pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar yang biasanya setiap kelompok terdiri dari 4 siswa dengan kemampuan yang berbeda dan ada pula yang menggunakan kelompok dengan ukuran yang berbeda-beda.

Rusman (2012:162) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 5 orang, dengan struktur kelompoknya yang sama.

Sedangkan menurut Roger, dkk. Dalam Huda (2011:29) mendefinisikan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada

perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajaran yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain.

Berdasarkan pengertian di atas, penulis sependapat dengan pendapat Rusman yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 5 orang, dengan struktur kelompoknya yang sama.

Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka berdiskusi dengan temannya (Trianto, 2007: 41). Siswa bekerja dalam kelompok untuk saling berdiskusi dengan temannya. Selama bekerja dalam kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru, dan saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai ketuntasan belajar.

1.2. Ciri-ciri Model Pembelajaran Kooperatif

Roger dan Johnson dalam Suprijono (2011: 58) mengungkapkan lima unsur pembelajaran kooperatif yaitu: (1) Saling ketergantungan positif. Setiap anggota dalam kelompok saling bekerjasama untuk paham terhadap bahan yang menjadi tugas mereka; (2) Pembelajaran kooperatif adalah tanggung jawab individual, artinya setelah mengikuti kelompok belajar bersama, anggota kelompok harus dapat menyelesaikan tugas yang sama; (3) Pembelajaran kooperatif adalah interaksi promotif dimana unsur ini menghasilkan saling ketergantungan positif; (4) Pembelajaran kooperatif adalah keterampilan sosial

dimana menuntut siswa untuk saling mengenal, mampu berkomunikasi secara akurat dan tidak ambisius, saling menerima dan mendukung, dan mampu menyelesaikan konflik bersama; (5) Pembelajaran kooperatif adalah pemrosesan kelompok, siswa dituntut untuk memberikan kontribusi kegiatan di dalam kelompok.

Kelima unsur di atas, jika dilaksanakan dengan baik, maka akan menghasilkan hasil belajar yang maksimal. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Pembelajaran kooperatif melibatkan siswa secara aktif untuk bekerjasama dalam kelompok.

Penerapan model pembelajaran kooperatif yang baik harus memiliki ciri-ciri dan memenuhi lima unsur yang dijelaskan di atas. Jadi, model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengaktifkan siswa sepanjang proses pembelajaran.

1.3. Jenis-jenis Model Pembelajaran Kooperatif

Ada beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran kooperatif. Menurut Rusman (2012:213) menyebutkan bahwa ada enam jenis model pembelajaran kooperatif sebagai berikut.

1.3.1. Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD merupakan pendekatan Cooperative Learning yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal.

1.3.2. Model Jigsaw

Pembelajaran kooperatif model jigsaw ini merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai dengan enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.

Dalam model pembelajaran jigsaw ini siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat, dan mengelolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari, dan dapat menyampaikan kepada kelompoknya (Rusman, 2008.203).

1.3.3. Model *Group Investigation* (investigasi group)

Model *Group Investigation* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan yang tersedia, misalnya dari buku pelajaran atau siswa dapat mencari melalui internet. Siswa dilibatkan sejak perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya melalui investigasi. Tipe ini menuntut para siswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi maupun dalam keterampilan proses kelompok. Model *Group Investigation* dapat melatih siswa untuk menumbuhkan kemampuan berfikir mandiri.

1.3.4. Model *Make a Match* (membuat pasangan)

Menurut Komalasari *make a match* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan.

1.3.5. Model *Teams Games Tournaments* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

1.3.6. Model Struktural

Model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan struktural melibatkan para siswa dalam mereview bahan yang tercakup dalam suatu pelajaran dan memeriksa pemahaman siswa mengenai isi pelajaran. Pendekatan struktural menekankan pada struktur-struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola-pola interaksi siswa.

Berdasarkan ke enam jenis model pembelajaran kooperatif tersebut, penulis menggunakan model yang ke empat yaitu model *make a match* (membuat pasangan), karena permasalahan dalam penelitian ini adalah siswa kurang antusias, masih pasif, dan merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran IPS, untuk itu penulis memilih model *make a match*. *Make a match* adalah salah satu jenis model kooperatif dimana dalam penerapannya siswa membuat pasangan untuk menemukan suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan.

1.4. Model Kooperatif Tipe *Make A Match*

1.4.1. Pengertian Model Kooperatif Tipe *Make A Match*

Menurut Ngalimun (2013:176) *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 soalnya, siswa yang benar mendapat reward. Rusman (2012:223), menyatakan bahwa *make a match* merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif, dimana dalam penerapannya siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Sedangkan menurut Komalasari (2011:85) *make a match* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. Huda (2014:251), yang berpendapat bahwa *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 Komalasari yang menyatakan bahwa *make a match* ini adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan.

1.4.2. Langkah-langkah Model Kooperatif Tipe *Make A Match*

Setiap model dalam kegiatan pembelajaran memiliki langkah-langkah secara sistematis dalam penerapannya. Menurut Komalasari (2011:85) ada delapan langkah-langkah dalam model pembelajaran *make a match* 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. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- c. Setiap siswa 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. Demikian seterusnya.
- h. Kesimpulan dan penutup.

Berdasarkan pendapat Komalasari di atas, penulis menyimpulkan model Kooperatif tipe *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 kooperatif tipe *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.

1.4.3. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* pada Materi Menulis Pantun

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada materi menulis pantun di kelas IV semester 1 di SD Negeri Gondang dan SDN Pacekulon 2 sesuai dengan langkah-langkah menurut Suprijono. Berikut merupakan uraian penerapan langkah model *make a match* dalam pembelajaran menulis pantun:

- a. Guru memberikan materi pantun kepada siswa.
- b. Guru menyiapkan kartu-kartu, diantaranya kartu yang berisi soal materi menulis pantun dan kartu jawaban soal tersebut.
- c. Guru membagi siswa dalam satu kelas yang berjumlah dua puluh siswa menjadi tiga kelompok.
- d. Kelompok pertama beranggotakan lima siswa merupakan kelompok pembawa kartu berisi pertanyaan. Kelompok kedua beranggotakan lima siswa merupakan kelompok pembawa kartu berisi jawaban. Kelompok ketiga beranggotakan sepuluh siswa merupakan kelompok penilai.
- e. Guru mengatur posisi kelompok-kelompok tersebut membentuk huruf U. Kelompok pertama dan kedua berjajar saling berhadapan.
- f. Guru memberikan tanda dengan menggunakan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak mereka bertemu, mencari pasangan jawaban-jawaban yang cocok.
- g. Guru memberikan kesempatan mereka untuk berdiskusi.
- h. Hasil diskusi ditandai oleh pasangan-pasangan antara anggota kelompok pembawa kartu jawaban. Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan jawaban kepada kelompok penilai.

- i. Setelah penilaian dilakukan, kelompok pertama dan kelompok kedua bersatu kemudian memosisikan diriya menjadi kelompok penilai.
- j. Kelompok penilai pada sesi pertama dipecah menjadi dua, sebagian memegang kartu pertanyaan dan sebagian lainnya memegang kartu jawaban.
- k. Guru kembali memosisikan mereka dalam bentuk huruf U. Kelompok pertama dan kedua berjajar saling berhadapan. Sedangkan kelompok ketiga berjajar diantara kelompok pertama dan kelompok kedua, sehingga membentuk huruf U.
- l. Guru kembali membunyikan peluitnya menandai kelompok pemegang kartu pertanyaan dan jawaban bergerak untuk mencari, mencocokkan, dan mendiskusikan pertanyaan-jawaban.
- m. Masing-masing pasangan pertanyaan-jawaban menunjukkan hasil kerjanya kepada kelompok ketiga sebagai penilai.
- n. Kelompok ketiga sebagai penilai memeriksa jawaban masing-masing pasangan.

Jadi, penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* pada materi pantun menuntut siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Siswa terlibat aktif mencari penyelesaian dari kartu soal dan kartu jawaban materi pantun yang ada di hadapannya dan menilai hasil jawaban temannya sehingga siswa mengalami pembelajaran yang bermakna.

1.4.4. Kelebihan dan Kelemahan Model Kooperatif Tipe *Make A Match*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Komalasari (2011:120) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan *make a match*

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- 2) Karena ada unsur permainan metode ini menyenangkan.
- 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk melatih persentasi.
- 5) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

b. Kelemahan *make a match*

- 1) Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik maka akan banyak waktu yang terbuang.
- 2) Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
- 3) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat persentasi pasangan.
- 4) Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.
- 5) Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Berdasarkan pendapat Komalasari di atas, penulis menyimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini dapat meningkatkan kreativitas, pemahaman, dan keberanian siswa, namun jika model ini digunakan secara terus menerus dan tidak dipersiapkan dengan baik maka akan menimbulkan kebosanan.

Untuk itu, guru harus berupaya memaksimalkan pembelajaran agar tidak terjadi kesenjangan di dalam kelas.

Model Pembelajaran *Make A Match* yang dimaksud dalam penelitian ini digunakan untuk mengatasi keterbatasan sarana dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran ini digunakan oleh para guru sebagai dasar melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik, dan sebagai suatu alternatif dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa. Indikator dari model pembelajaran *make a match* dalam penelitian ini adalah:

a. Memberikan kesempatan bertanya

Siswa diberi kesempatan untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat.

b. Kreatif

Guru selalu memotivasi siswa untuk kreatif dalam setiap proses pembelajaran, sehingga siswa dapat mengemukakan ide atau gagasan baru terhadap materi yang disampaikan guru.

c. Tanggung jawab

Menumbuhkan rasa tanggung jawab untuk mengembangkan bakat kepemimpinan dan bekerja lebih efektif serta berinteraksi dengan siswa lain sehingga aktif dalam kelas.

2. Kreativitas

2.1. Pengertian Kreativitas

Pada hakikatnya perkataan kreatif adalah penemuan sesuatu yang baru, dan bukan akumulasi dari keterampilan atau pengetahuan yang diperoleh dari buku pelajaran. Kreatif diartikan juga sebagai pola berpikir atau ide yang timbul

secara spontan dan imajinatif, yang mencerminkan hasil-hasil ilmiah, penemuan ilmiah, dan penciptaan-penciptaan secara mekanik.

Menurut Winkel, dalam kreativitas berpikir atau berpikir kreatif, kreativitas merupakan tindakan berpikir yang menghasilkan gagasan kreatif atau cara berpikir yang baru, asli, independen, dan imajinatif. Kreativitas dipandang sebuah proses mental. Daya kreativitas menunjuk pada kemampuan berpikir yang lebih orisinal dibanding dengan kebanyakan orang lain. Beberapa definisi tentang kreativitas menurut para ahli:

- a. Jacques Hadmard, dalam AN essay On The Psychology of invention In Mathematical Field, mengatakan bahwa kreativitas adalah "Jelaslah suatu penemuan atau kreasi, baik dalam matematika, maupun dalam bidang lain, terjadi dengan menghubungkan ide-ide."
- b. Dr. Myron S. Alien, Dalam Psychodynamic Synthesis mengatakan: "Kreatifitas adalah perumusan-perumusan dari makna melalui sintesis."
- c. George J. Seidel, dalam The Crisis Of Creativity, mengatakan: "Kreatifitas adalah kemampuan untuk menghubungkan dan mengaitkan, kadang-kadang dengan cara yang ganjil, namun mengesankan, dan ini merupakan dasar pendayagunaan kreatif dari daya rohani manusia dalam bidang atau lapangan manapun."

Menurut Elizabeth Hurlock (seorang pakar psikologi perkembangan anak), "kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan perangkuman. Ia mungkin mencakup pembentukan pola baru

dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkokan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Ia harus mempunyai maksud atau tujuan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna lengkap. Ia mungkin dapat berbentuk produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis

Dari definisi di atas disimpulkan bahwa kreativitas adalah tindakan berpikir yang imajinatif melalui proses mental dari keinginan yang besar dan disertai komitmen yang menghasilkan gagasan-gagasan baru, bersifat asli, independen, dan bernilai.

2.2. Istilah-istilah teknis tentang proses kreativitas

2.2.1. Produksi kreatif

Produksi kreatif adalah suatu produksi yang baru dan tiadaandingannya, serta dikenal dengan kemampuan untuk memproduksi sesuatu yang baru, atau menciptakan hubungan yang baru terhadap sesuatu yang telah diketahui sebelumnya, dengan syarat sesuatu atau hubungan yang baru itu mempunyai tujuan tertentu dan bermanfaat, serta mampu menutupi kebutuhan bagi individu atau sekelompok orang

Ada beberapa pengertian yang sepadan dengan makna produksi kreatif ini, yaitu produk kreativitas. Kata ini mengandung arti segala hal yang mendatangkan beberapa perubahan melalui kreativitas tersebut. Jadi produk kreativitas ini memiliki makna dan nilai tertentu. Ia dapat berupa suatu upaya untuk mengalahkan kesulitan yang tidak diketahui oleh seseorang.

Produk kreativitas ini bisa dipengaruhi oleh faktor kebebasan, fleksibilitas, dan orisinalitas. Faktor ini juga membutuhkan rasa percaya diri, kemandirian, dan kekuasaan.

2.2.2. Kerja kreatif

Maksud dari kerja kreatif ini adalah segala bentuk tugas atau pekerjaan dalam berbagai ilmu, seni dan sastra. Pada dasarnya kerja kreatif ini adalah memberikan segala sesuatu yang baru, baik dalam sastra, ilmu, dan seni dengan jenis dan macam yang berbeda.

2.2.3. Tingkat kreativitas

Ada beberapa tingkat kreativitas, diantaranya:

a. **Kreativitas ekspresionis**

Kreativitas ekspresionis adalah ungkapan bebas dan mandiri yang di dalamnya tidak memiliki urgensi atau kepentingan bagi kemahiran dan keaslian

b. **Kreativitas produksi**

Kreativitas produksi adalah hasil-hasil produksi seni dan keilmuan yang diperoleh melalui usaha mendisiplinkan kecenderungan untuk bermain bebas, dan menentukan langkah-langkah untuk mencapai hasil yang sempurna.

c. **Kreativitas inovatif**

Kreativitas inovatif banyak diungkapkan oleh para penemu yang memperlihatkan kejeniusan mereka dengan menggunakan pengembangan keterampilan-keterampilan individu.

d. **Kreativitas pembaharuan**

Kreatifitas pembaharuan ini berarti pengembangan dan perbaikan yang mencakup penggunaan keterampilan-keterampilan individu.

e. **Kreativitas emanasi**

Kreativitas emanasi berarti menunjukkan prinsip baru atau aksioma-aksioma baru yang muncul dari pendapat baru.

Conny R. Semiawan mengemukakan tentang temuan Treffinger, yaitu: Terdapat tiga fase kreativitas dalam tingkat keberbakatan anak, yaitu secara umum:

- a. Kreativitas tingkat I, pada kondisi ini ranah kognitif seorang meliputi kesadaran mengenai suatu ide atau informasi, kelancaran, fleksibilitas, dan orisinalitas sedangkan ranah afektif meliputi kepekaan terhadap suatu masalah dan keterbukaan terhadap pengalaman.
- b. Kreativitas Tingkat Psikodelik II, pada kondisi ini ranah kognitif seseorang mencakup perluasan berpikir, pengambilan risiko, dan kesadaran terhadap tantangan, sementara itu ranah afektif meliputi keterbukaan terhadap makna ganda, keingintahuan serta kepercayaan pada diri sendiri
- c. Tingkat Iluminasi III, pada tingkat ini ranah kognitif seseorang telah mencapai perkembangan dan perwujudan hasil (productdevelopment), sedangkan segi afektif meliputi keberanian untuk bertanggung jawab mengenai hasil kreativitas, kepercayaan pada dirinya serta komitmen untuk hidup produktif.

2.2.4. Teori kreativitas

Salah satu teori dalam kreativitas yang akan dibahas dalam kajian teori ini adalah teori Fungsi Hemisphere sebagai kekhususan belahan otak. Secara umum

para ahli menyimpulkan bahwa otak kita memiliki dua sisi/kortikel (cortices) yang berhubungan secara mengagumkan melalui jaringan serabut syaraf (Corpus callosum). Secara khusus memiliki aktivitas mental/fungsi berbeda (Tabel 2.1).

Tabel 2.1.
Fungsi Belahan Otak Kiri dan Belahan Otak Kanan

Left Hemisphere	Right Hemisphere
<ul style="list-style-type: none"> - math, history, language; - verbal, limit sensory input; - sequential, measurable; - analytic; - comparative; - relational; - referential; - linier; - logical; - digital; - scientific, technological; 	<ul style="list-style-type: none"> - self, elaborates and increases variables, inventive; - nonverbal perception and expresiveness; - spatial; - intuitive; - holistic; - integrative; - nonreferential; - Gestalt; - Imagery; - Better at depth perception, facial recognition; - Mystical humanistic;

Sumber: Clark, B, *Growing Up Gifted 3thed*, (Ohio: Merrill Publishing Co., 1988), hal. 24.(dalam skripsi Dewi A. Sagitasari, hal 19)

Fungsi otak belahan kiri adalah berkaitan dengan pekerjaan-pekerjaan yang bersifat alamiah, kritis, logis, linier, teratur, sistematis, terorganisir, beraturan, dan sejenisnya. Adapun fungsi otak belahan kanan adalah berkenaan dengan kegiatan-kegiatan yang bersifat nonlinier, nonverbal, holistic, humanistic, kreatif, mencipta, mendesain, bahkan mistik, dan sejenisnya. Singkatnya, otak belahan kiri mengarah kepada cara berpikir konvergen (*convergent thinking*) sedangkan otak belahan kanan mengarah kepada cara berpikir menyebar (*divergent thinking*).

Kemunculan kreativitas dipengaruhi oleh koordinasi kedua hemisphere.

Kekhususan kerja yang terjadi bukan disebabkan jenis perintah yang berbeda,

namun disebabkan karena cara memproses yang berbeda. Justifikasi fungsi kerjanya juga tidak bersifat mutlak. Dengan demikian apabila intuisi merupakan hasil kerja belahan otak kanan, maka proses menganalisis pemahaman dilakukan oleh belahan otak kiri. Mihaly berpendapat secara kognitif muncul bila seseorang menggunakan simbol tertentu sesuai dengan ranah yang dikuasainya (relevan) misalnya musik, teknik, bisnis ataupun matematik.

2.2.5. Pribadi Kreatif

Pada orang kreatif kemampuan berpikir divergen merupakan hal yang menonjol. Berpikir divergen adalah bentuk pemikiran terbuka, yang menjajaki bermacam macam kemungkinan jawaban terhadap suatu persoalan atau masalah. Secara universal, produk divergen yang dikaitkan dengan kemampuan spesifik dari Guilford (dikutip oleh Dedi Supriyadi) yang melibatkan lima proses kreatif berikut:

- a) Kelancaran (*fluency*) adalah kemampuan untuk memproduksi banyak gagasan
- b) Keluwesan (*fleksibility*) adalah kemampuan untuk mengajukan bermacam-macam pendekatan dan atau jalan pemecahan terhadap suatu masalah.
- c) Keaslian (*originalitas*) adalah kemampuan untuk melahirkan gagasan-gagasan asli sebagai hasil pemikiran sendiri dan tidak klise.
- d) Penguraian (*elaboration*) adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terperinci.
- e) Perumusan kembali (*redefinisi*) adalah kemampuan untuk mengkaji/menilik kembali suatu persoalan melalui cara dan perspektif yang berbeda dengan apa yang sudah lazim.

Orang kreatif juga memerlukan kemampuan berpikir konvergen, yaitu kemampuan berpikir yang berfokus pada tercapainya satu jawaban yang paling tepat terhadap suatu persoalan atau masalah. Hal ini diperlukan untuk memilih aspek masalah yang relevan dan membuang yang tidak relevan (*selective encoding*), mengkreasi sistem koheren dari informasi yang berbeda serta mengintegrasikan informasi baru dengan yang telah diketahui sebelumnya. Melalui cara berpikir yang lancar dan fleksibel, orang kreatif mampu mengadaptasi hampir semua situasi agar tujuannya tercapai.

Menurut Utami Munandar, ciri-ciri afektif orang yang kreatif meliputi rasa ingin tahu, merasa tertantang terhadap tugas majemuk. Orang kreatif juga dianggap berani mengambil risiko dan dikritik, tidak mudah putus asa, dan menghargai keindahan. Kelebihan lain yang dimiliki orang kreatif adalah mereka mampu melihat masalah dengan pandangan berbeda, teguh dengan ide, mampu memilah peluang untuk memfasilitasi maupun menunda keputusan sulit. Mihally berpendapat karakteristik ini disebabkan mereka pada dasarnya memiliki sistem syaraf lebih peka untuk ranah tertentu, sehingga keingintahuan merupakan salah satu karakteristiknya. Kepekaan ini juga menyebabkan kemampuan memilah antara imajinasi dan realitas.

2.3. Pengertian Kreativitas Siswa

Dari uraian sebelumnya, dapat dikemukakan bahwa yang dimaksud kreativitas adalah suatu ekspresi tertinggi dari keberbakatan yang ditunjukkan melalui aspek kognitif dengan tindakan dan berpikir divergen maupun konvergen serta aspek afektif mengenai fungsi perasaan/internalisasi nilai. Dalam memecahkan masalah, siswa yang kreativitasnya tinggi akan cenderung

menggunakan aspek berpikir divergen maupun konvergen ketika mencari solusi baru dan apabila akan mempersempit pilihan ketika mencari jawaban. Sementara itu, aspek afektif ditunjukkan melalui sifat imajinatif, rasa ingin tahu, independen, percaya diri, toleran terhadap perbedaan situasi (mampu beradaptasi), senang pada kompleksitas (antusias), konsisten dari satu situasi ke situasi lain, intuitif, dan mampu menunda keputusan bila terjadi hambatan.

2.3.1. Mengukur Kreativitas Siswa

Secara garis besar, ada dua pendekatan utama untuk mengukur kreativitas seseorang, diantaranya adalah: (1) Pendekatan kemampuan berpikir kreatif (kognitif) serta (2) Pendekatan melalui kepribadian. Salah satu tes yang banyak digunakan diantaranya; tes yang dilakukan Torrance (Test of Creative Thinking) yang melibatkan kemampuan berpikir; atau Tes sindroma kepribadian, contohnya Alpha Biological Inventory.

Inventori kepribadian ditujukan untuk mengetahui kecenderungan kepribadian seseorang. Kepribadian kreatif yang dimaksud meliputi sikap, motivasi, minat, gaya berpikir, dan kebiasaan-kebiasaan berperilaku. Penilaian proses mental yang memunculkan solusi, ide, konsep, bentuk artistik, teori atau produk yang unik dan baru/orisinal tes dibuat dalam bentuk figural/gambar atau verbal/ bahasa.

Contoh lain mengenai tes kreativitas (khusus di konstruksi di Indonesia) adalah Skala Sikap Kreatif oleh Utami Munandar. Penyusunan instrumen mempertimbangkan perilaku kreatif yang tidak hanya memerlukan kemampuan berpikir kreatif (kognitif), namun juga sikap kreatif (afektif). Sementara itu Guildford menyusun kemampuan spesifik produk divergen dalam empat proses

yang terkait dengan kreativitas (*fluency, flexibility, originality, dan elaboration*) skoring ditentukan dengan menggunakan *Rating scale*. Melalui cara ini keuntungan yang diperoleh adalah mudah dipahami, tidak mahal, dan dapat dilaksanakan dalam waktu yang singkat dan jumlah yang besar. Apabila konstruk tes baik, reliabilitas tes cukup tinggi.

Mengatasi keterbatasan dari tes kertas dan pensil untuk mengukur kreativitas, dirancang beberapa pendekatan alternatif:

- a. Daftar periksa (*check list*) dan kuesioner, alat ini disusun berdasarkan penelitian tentang karakteristik khusus yang dimiliki pribadi kreatif.
- b. Daftar pengalaman, teknik ini menilai apa yang telah dilakukan seseorang dimasa lalu.

Beberapa studi menemukan korelasi yang tinggi antara "laporan diri" dan prestasi kreatif dimasa depan. Format yang paling sederhana meminta seseorang menulis autobiografi singkat, yang kemudian dinilai untuk kuantitas dan kualitas perilaku kreatif.

Pada penelitian ini subjek penelitiannya siswa SD. Oleh karena itu, digunakan pendekatan kepribadian berdasarkan karakteristik siswa SD. Instrument berupa daftar periksa (*check list*) dan kuesioner yang disusun berdasarkan teori-teori kreativitas dan indikator-indikator tes kreativitas penelitian yang disesuaikan dengan karakteristik khusus yang dimiliki siswa SD.

Kreativitas yang dimaksudkan pada penelitian ini adalah terbatas pada kreativitas dalam proses belajar siswa, dimana akan diperhatikan dan diukur melalui indikator berikut :

a. **Fleksibilitas**

Kemampuan untuk mengajukan bermacam-macam pendekatan dan atau jalan pemecahan terhadap suatu masalah.

b. **Originalitas**

Kemampuan untuk melahirkan gagasan-gagasan asli sebagai hasil pemikiran sendiri dan tidak klise.

c. **Elaborasi**

Kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terperinci

d. **Antusias**

Kemauan yang keras untuk memproduksi banyak gagasan .

3. Hasil Belajar

3.1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Kemampuan kognitif adalah kemampuan yang berkaitan dengan mental (otak).

Kemampuan afektif adalah kemampuan yang berkaitan dengan sikap (nilai).

Kemampuan psikomotor adalah kemampuan yang berkaitan dengan keterampilan.

Rifa'i dan Anni (2009: 85) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Anni (2006: 5) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Gagne dalam Suprijono (2011: 5), menjelaskan bahwa hasil belajar berupa hal-hal berikut: Hasil-hasil belajar meliputi: (1) Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis; (2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang; (3) Strategi kognitif,

yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri; (4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi; (5) Sikap adalah kemampun menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Sementara hasil belajar menurut Bloom dalam Thabromi dan Mustofa (2011: 23) sebagai berikut: Hasil belajar meliputi, Domain Kognitif mencakup pengetahuan, ingatan, pemahaman, menjelaskan, meringkas, menerapkan; menguraikan, menentukan hubungan, mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru, menilai. Domain afektif mencakup sikap menerima, memberikan respon, nilai, organisasi, karakterisasi. Domain Psikomotor mencakup, initiatory, pre routine, rountinized, keterampilan produktif, teknik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Jadi hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi sebagai akibat telah melakukan kegiatan-kegiatan belajar. Perubahan tersebut dalam bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

3.2. Hakikat Belajar

Hakikat Belajar pada umumnya adalah perubahan tingkah laku dari tidak bisa menjadi bisa. Slameto dalam Kurnia dkk (2007: 1-3), menyatakan bahwa belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Sementara Gagne dalam Sagala

(2010: 13), berpendapat bahwa belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Pendapat lain dari Morgan dalam Thabroni dan Mustofa (2011: 20), menyatakan bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Slavin dalam Rifa'i dan Anni (2009: 82) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman. Sementara Anni (2006: 2) menyatakan bahwa belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan ia mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan.

Palincsar dalam Arnold dkk (2012) menyatakan bahwa "*Learning is viewed as a dialogic process where learners pool their knowledge and experience to create new meanings*". Maksud pernyataan tersebut belajar dipandang sebagai proses dialogis dimana pembelajar mempunyai pengetahuan dan pengalaman untuk menciptakan makna baru.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku akibat adanya pengalaman dan latihan. Seseorang yang telah mengalami kegiatan belajar akan memiliki pengetahuan, kebiasaan, dan sikap, misalnya tidak tahu menjadi tahu, belum terampil menjadi terampil, dan tidak bisa menjadi bisa. Menurut peneliti belajar adalah usaha seseorang untuk memperoleh pengetahuan untuk merubah tingkah laku yang berasal dari latihan dan pengalaman. Perubahan tersebut mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik tetapi ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk. Perubahan tingkah laku akibat belajar relatif menetap.

3.3. Hakikat Pembelajaran

Hakikat pembelajaran menurut Sugandi (2007: 9) menyebutkan bahwa pembelajaran terjemahan dari kata "*instruction*" yang berarti self instruction (dari internal) dan external instruction (dari eksternal). Pembelajaran yang bersifat eksternal antara lain datang dari guru yang disebut teaching atau pengajaran. Terjemahan konsep dasar pembelajaran juga dirumuskan dalam Pasal 1 butir 20 UU nomor 20 tahun 2003 (2009: 170) tentang Sistem Pendidikan Nasional yakni "pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar".

Demikian juga dengan Winataputra dkk (2007: 1.18), menyatakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memfasilitasi, meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri siswa. Pendapat lain Briggs dalam Sugandi (2007: 9) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi si belajar itu memperoleh kemudahan dalam berinteraksi berikutnya dengan lingkungan. Sementara Rombepajung dalam Thabroni dan Mustofa (2011: 18), berpendapat bahwa pembelajaran adalah pemerolehan suatu mata pelajaran atau pemerolehan suatu keterampilan melalui pelajaran, pengalaman, atau pengajaran. Corey dalam Sagala (2010: 61) menyatakan pengertian konsep pembelajaran sebagai berikut: Konsep pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Jadi, pembelajaran merupakan proses meningkatkan pengetahuan dan bersifat individual. Pembelajaran mengubah stimuli dari lingkungan seseorang ke dalam sejumlah informasi. Pembelajaran memberikan kesempatan kepada sipebelajar untuk berfikir agar dapat mengenal dan memahami apa yang sedang dipelajari. Selanjutnya sejumlah informasi tersebut menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang.

3.4. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

3.4.1. Karakteristik Perkembangan Siswa SD

Karakteristik siswa SD berada pada periode atau masa anak akhir dengan rentangan usia 6-12 tahun. Perkembangan siswa SD meliputi perkembangan berbagai aspek baik fisik maupun psikis. Pertumbuhan fisik pada siswa SD berjalan lambat dan relatif seragam. Santrock dalam Mikarsa (2007: 5.3) menyatakan bahwa pada masa usia SD pertumbuhan fisik cenderung lambat, tidak seperti pada masa-masa bayi dan masa kanak-kanak, bahkan pada masa remaja.

Perkembangan bahasa anak usia SD terutama berbicara dan penguasaan kosakata mengalami peningkatan yang pesat. Sejalan dengan perkembangan bahasa, terjadi pula kemajuan berpikir. Dengan demikian, pada periode ini mulai dikembangkan keterampilan dan kemampuan bersekolah (skolastik) seperti kemampuan dalam membaca, menulis dan menghitung, serta pengetahuan dan keterampilan hidup yang diperlukan sesuai dengan usia dan lingkungan anak SD.

Mikarsa (2007:4.17) menyatakan bahwa perkembangan sosial adalah kemampuan untuk berperilaku sesuai dengan harapan-harapan kelompok sosialnya. Perkembangan sosial anak usia SD mulai meluas dari lingkungan sosial di sekitar rumah menjadi lingkungan teman-teman sekolah. Kelompok anak usia

SD biasanya merupakan kelompok bermain yang terdiri atas anggota dari jenis kelamin yang sama. Selain itu ada aturan dan pemimpinnya yang mempunyai keunggulan dibandingkan anggota kelompok lainnya. Status sosial anak yang diperoleh dari sosiometri mengenai kedudukan anak dalam kelompoknya dapat dimanfaatkan untuk kelompok belajar.

Perkembangan moral anak usia SD untuk berperilaku baik atau buruk tidak hanya berdasarkan respon senang atau tidak senang dari orang lain. Anak usia SD mulai berkembang konsep-konsep moral yang umum dan berkembangnya suara hati yang mulai mengendalikan perilakunya. Anak mulai mencari konsep diri yang ideal dengan cara mengagumi tokoh-tokoh yang memiliki sifat keunggulan yang dibanggakan sebagai gambaran jati diri yang ikut menentukan perilakunya.

Kurnia (2007: 1-21) berpendapat bahwa anak usia SD senang bermain dalam kelompoknya dengan melakukan permainan yang konstruktif dan olahraga. Siswa yang menguasai keterampilan bermain berkarakteristik gemar bermain. Guru dapat memanfaatkan karakteristik ini untuk menerapkan pembelajaran yang ada di SD. Guru dapat mengajak anak untuk turut aktif bermain dalam pembelajaran di kelas sehingga siswa turut terlibat secara penuh dalam pembelajaran yang bermakna.

Berdasarkan beberapa karakteristik dan ciri khas anak SD dapat disimpulkan bahwa anak usia SD senang bermain dengan teman sekelompoknya. Pembelajaran menjadi efektif apabila guru memperhatikan karakteristik siswa. Tepat jika dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi pemahaman pantun guru menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik make a match. Model

pembelajaran kooperatif teknik *make a match* siswa diajak untuk bermain mencari pasangan dari kartu-kartu yang telah disediakan. Penerapan model pembelajaran *make a match* dimaksudkan agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dan guru tetap memperhatikan karakteristik siswa SD. Sehingga di samping siswa memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan, siswa juga dapat mengoptimalkan perkembangannya.

3.4.2. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran Bahasa Indonesia SD terdapat serangkaian kompetensi yang dipahami, diketahui, dilakukan siswa sebagai hasil pembelajaran. Santosa (2008: 5. 19) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa adalah proses memberi rangsangan belajar berbahasa kepada siswa dalam upaya siswa mencapai kemampuan berbahasa.

Pembelajaran Bahasa Indonesia SD direncanakan dan dipolakan untuk menggali potensi kebahasaan siswa dan pengalaman berbahasa siswa. Semuanya ini bertujuan agar siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pembelajaran Bahasa Indonesia harus memberikan berbagai kecakapan berbahasa, baik mendengar, berbicara, membaca, menulis. Guru harus terampil mengemas dan menyajikan kegiatan dan materi Bahasa Indonesia yang membunmi. Artinya suatu kegiatan pembelajaran yang memberikan makna sehingga siswa dapat menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

3.4.3. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Pembelajaran Bahasa Indonesia menurut Permendiknas nomor 22 (2006: 105) diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi

dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Berikut merupakan tujuan umum dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagaimana dikemukakan oleh Santosa (2008: 3.7). Tujuan umum pembelajaran Bahasa Indonesia di SD meliputi hal-hal berikut: (1) Siswa menghargai dan membanggakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara. (2) Siswa memahami bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna dan fungsi, serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif dalam bermacam-macam tujuan. (3) Siswa memiliki kemampuan menggunakan bahasa Indonesia untuk menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan sosial. (4) Siswa memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa. (5) Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, wawasan kehidupan, meningkatkan kemampuan berbahasa. (6) Siswa menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya intelektual.

Dari rumusan tujuan di atas jelas, bahwa lulusan SD diharapkan mampu menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Selain itu lulusan SD juga diharapkan memiliki pengetahuan yang memadai tentang kebahasaan sehingga dapat menunjang keterampilan berbahasa. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD membuat lulusannya memiliki sikap positif terhadap Bahasa Indonesia serta menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian dan khazanah budaya/intelektual bangsa Indonesia.

3.5. Materi Pantun

Materi pantun merupakan salah satu materi pada mata pelajaran Bahasa di kelas IV semester 2. Pada silabus pembelajaran SD Negeri Gondang(2012: 30) materi pantun termasuk ke dalam standar kompetensi mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman dan pantun anak. Materi pantun termasuk pada kompetensi dasar menulis pantun anak yang menarik tentang berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan, dan lain-lain). Materi pantun menggunakan 4 jam pelajaran di semester 2. Materi pantun di kelas IV semester 2 meliputi: (1) Pengertian Pantun; (2) Ciri-ciri Pantun; (3) Jenis-jenis Pantun. Berikut uraian selengkapnya.

Puisi merupakan hasil karya sastra yang harus dilestarikan keberadaannya. Sebagai hasil dari karya sastra puisi telah mengalami perkembangan dari masa ke masa. Hal ini ditandai dengan digolongkannya puisi ke dalam dua golongan yaitu puisi lama dan puisi baru. Pantun merupakan salah-satu jenis puisi lama asli Indonesia. Eti (2008: 5) menyatakan bahwa puisi lama adalah puisi yang terikat oleh syarat-syarat tertentu. Syarat-syarat itu berkaitan dengan jumlah larik pada setiap bait, jumlah kata atau suku kata pada setiap larik, susunan sajak pada akhir larik tiap satu bait, iramanya menurut pola tertentu.

Di SD pantun masih diajarkan dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pantun merupakan salah satu materi pelajaran di kelas IV semester 1. Berdianti (2008: 3) menyatakan bahwa pantun adalah karya sastra yang berbentuk puisi yang memiliki ciri khas dalam penyusunannya. Dari segi bentuk pantun terdiri atas bait dan baris. Sedangkan dari segi isi, pantun terdiri atas sampiran dan isi. Sementara menurut Umar Yunus (1981) dalam

Berdianti (2008: 14) menjelaskan bahwa parikan merupakan bentuk pantun, bentuk puisi yang terutama digunakan sebagai alat dalam tanya jawab antara dua orang misalnya antara seorang teruna (pemuda) dengan seorang dara (pemudi), atau bagian dari ratapan yang dinyanyikan seperti pada nyanyian-nyanyian. Berdianti (2008: 4) menjelaskan bahwa pantun mempunyai ciri-ciri baik dari segi bentuk maupun isinya. Ciri-ciri pantun sebagai berikut: (1) Satu bait pantun terdiri dari empat baris; (2) Baris pertama dan kedua merupakan sampiran atau bukan maksud yang sebenarnya. Biasanya berupa kiasan-kiasan; (3) Baris ketiga dan keempat merupakan isi. Apa yang akan disampaikan oleh pembuat pantun dituangkan di baris ini; Sajak atau bunyi pada pantun harus beraturan; (4) Sajak atau bunyi terakhir baris pertama sama dengan baris ketiga. Baris ke dua sama bunyi akhirnya dengan baris keempat. Maka pantun bersajak a-b-a-b.

Pada kelas IV SD semester 1 terdapat materi pemahaman pantun. Salah satunya memahami jenis-jenis pantun. Pantun terdiri dari banyak jenis. Jenis-jenis pantun yang dipelajari pada siswa kelas IV SD adalah sebagai berikut:

(1) **Pantun bersuka cita**

Pantun Bersuka cita adalah pantun yang diucapkan saat merasa senang atau gembira

(2) **Pantun nasihat**

Pantun nasihat adalah pantun yang berisi nasihat agar seseorang mudah mengingat nasihat yang diberikan

(3) **Pantun agama**

Pantun agama adalah pantun yang berisi nilai-nilai agama

(4) Pantun jenaka

Pantun jenaka adalah pantun yang berisi lelucon. Pantun jenaka bertujuan untuk menghibur orang yang mendengar dan membuat suasana semakin riang

(5) Pantun teka-teki

Pantun teka-teki adalah pantun yang berisi pertanyaan yang bisa dijawab.

Berdasarkan uraian diatas, pembelajaran Bahasa Indonesia SD direncanakan untuk menggali potensi kebahasaan siswa serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Puisi merupakan hasil karya sastra yang harus dilestarikan. Pantun merupakan salahsatu jenis puisi lama asli Indonesia. Materi pemahaman pantun masih dikembangkan di SD dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu pada kelas IV semester I

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah siswa mampu menulis pantun sesuai dengan ciri-ciri pantun dan dapat mengerjakan soal evaluasi tentang materi pantun.

4. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang relevan tentang penerapan model pembelajaran *make a match* di SD baik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya telah banyak dipublikasikan. Banyak hasil yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang efektif diterapkan dalam pembelajaran di SD. Penelitian eksperimen yang menguji penerapan model *make a match* yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Arbangatun Fitria Ningrum (2012).

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Cooperative Learning Teknik Make A Match terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar IPS Kelas IV SD Negeri Limbasari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga Jawa Tengah Tahun Ajaran 2011/2012”. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Limbasari sebanyak 40 siswa, yang terdiri dari dua kelas paralel, kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen mempunyai nilai rata-rata sebesar 78,4992 dan kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata sebesar 69,4993. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada hasil post test mata pelajaran IPS siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol. Untuk mengetahui perbedaan yang nyata maka dilakukan analisis statistik dengan uji-t yang didapatkan harga t sebesar 2,209. Dengan demikian penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh model Cooperative Learning teknik make a match terhadap kreativitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IV.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Wendi Nugraha (2012)

Penelitian dengan judul penelitian “Pengaruh Model Make A Match pada Pembelajaran Matematika Kelas V Materi Geometri terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 1 Purbalingga Kidul Kabupaten Purbalingga”. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Purbalingga Kidul sebanyak 54 siswa, yang terdiri dari dua kelas paralel, kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol. Hasil belajar siswa yang pembelajarannya menerapkan model make a match lebih baik daripada hasil belajar siswa yang proses belajarnya menerapkan model konvensional.

Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa di kelas eksperimen sebesar 79,07, sedangkan di kelas kontrol sebesar 68,89. Penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh model Cooperative Learning teknik *make a match* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V.

3. Penelitian yang dilakukan Sri Agrayanti (2011)

Penelitian yang menguji penerapan model *make a match* dilakukan oleh Sri Agrayanti (2011). Judul penelitian tersebut yaitu “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri Cimurid Warungkondang Cianjur Tahun Pelajaran 2010”. Hasil penelitian menunjukkan persentase ketuntasan belajar menulis pantun siswa rata-rata sebesar 64,47 dan sebesar 74,73. Siswa juga antusias dan aktif saat pelaksanaan strategi model kooperatif. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* berpengaruh pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi pantun di SD Negeri Cimurid Kecamatan Warungkondang Kabupaten Cianjur. Terbukti dengan adanya perbedaan hasil belajar yang cukup signifikan antara siswa yang pembelajarannya menerapkan model pembelajaran *make a match* dengan siswa yang pembelajarannya menerapkan model konvensional.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Adi Wiguna (2011)

Penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di Gugus III Kecamatan Rendang” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar

matematika siswa kelas IV tahun pelajaran 2013/2014 di Gugus III Kecamatan Rendang, Kabupaten Karangasem. Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimen. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 4 Menanga yang berjumlah 30 orang dan siswa IV SD Negeri 3 Menanga yang berjumlah 30 orang. Data hasil belajar siswa dikumpulkan melalui metode tes dengan instrumen pilihan ganda. Data yang terkumpul dianalisis dengan statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe make a match dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran matematika kelas IV di Gugus III Kecamatan Rendang Tahun Pelajaran 2013/2014. Hal ini ditunjukkan oleh hitung $3,203 > t_{tabel} 2,021$ dan di dukung oleh perbedaan skor rata-rata yang diperoleh antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran tipe make a match yaitu 24,36 yang berada pada kategori tinggi dan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu 21,06 yang berada pada kategori sedang maka H_0 diterima.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Nuryani Destiningsih (2013)

Penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Dan Make A Match terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X SMK Di Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2012/2013” Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental semu dengan desain penelitian 3x3. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri se- Kabupaten Wonogiri tahun ajaran 2012/2013. Penelitian

dilakukan di SMK Pancasila 1 Wonogiri, SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro, dan SMK Giri Wacana Eromoko dengan sampel 325 siswa. Dari masing-masing sekolah, secara acak diambil 3 kelas sebagai kelas eksperimen I, kelas eksperimen II, dan kelas kontrol. Teknik mengumpulkan data adalah: (1) metode dokumentasi; (2) metode angket; dan (3) metode tes. Instrumen penelitian terdiri atas: (1) tes penilaian hasil belajar matematika dan (2) angket keterampilan sosial. Variabel terikat adalah prestasi belajar matematika pada pokok bahasan logaritma, sedangkan variabel bebas yang pertama adalah model pembelajaran yang terdiri atas kooperatif tipe NHT pada kelas eksperimen I, Make a Match pada kelas eksperimen II, dan pembelajaran langsung pada kelas kontrol. Variabel bebas yang kedua adalah keterampilan sosial dengan tiga kriteria yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Uji coba instrumen dilakukan di SMKN 1 Pracimantoro dengan responden masing-masing 50 siswa. Pada instrumen tes prestasi belajar, mengacu pada kriteria yaitu validitas isi, daya beda ($r_{xy} \geq 0,3$), tingkat kesulitan ($0,3 \leq TK \leq 0,70$) dan reliabilitas 0,8843, dari 30 butir soal yang diujicobakan didapat 25 butir soal yang baik, sehingga dapat digunakan sebagai instrumen tes prestasi belajar matematika siswa. Pada uji coba angket keterampilan sosial, mengacu pada kriteria yaitu validitas isi, reliabilitas Alpha Cronboch ($r_{xy} = 0,8723$) dan konsistensi internal ($r_{xy} \geq 0,3$), dari 30 butir pernyataan yang diujicobakan, diperoleh 28 butir pernyataan yang layak dijadikan sebagai instrumen angket keterampilan sosial siswa. Selanjutnya dilakukan uji normalitas dengan Liliefors, uji homogenitas dengan uji Bartlett, dan anava satu jalan digunakan untuk mengetahui keseimbangan sampel. Diperoleh hasil, kedua kelompok

berasal dari populasi yang homogen, berdistribusi normal dan memiliki kemampuan awal yang sama. Uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dengan Liliefors dan uji homogenitas dengan uji Bartlett. Diperoleh prasyarat normalitas dan homogenitas data telah terpenuhi, sehingga dapat dilakukan analisis data menggunakan analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama.

6. Penelitian yang dilakukan oleh I Gd. Robet Artawa (2013)

Penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Di Gugus 1 Kecamatan Selat “. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar Matematika antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe make a-match dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional pada kelas V di Gugus I Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2012/2013. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan rancangan post-test only control group design. Populasi penelitian ini adalah kelas V di Gugus I Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2012/2013 yang berjumlah 142 orang. Sampel penelitian ini yaitu kelas V SD N 1 Muncan yang berjumlah 26 orang dan kelas V SD N 4 Muncan yang berjumlah 28 orang. Data prestasi belajar Matematika siswa dikumpulkan dengan instrumen tes berbentuk soal pilihan ganda. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial (uji-t). Hasil penelitian ini menemukan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar Matematika yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe make a-match dan siswa yang mengikuti

pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional kelas V di Gugus I Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2012/2013 dengan nilai t_{hitung} sebesar 8,47 dan $t_{tab} = 2,00$ maka t_{hitung} lebih besar dari t_{tab} . Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe make a-match lebih baik dibandingkan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Jadi, dapat disampaikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe make a-match berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Putu Ayu Cakyamuni (2016)

Penelitian dengan judul "Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Bali Sadhar Utara Tahun Pelajaran 2015/2016". Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD, siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran IPS karena dianggap membosankan dan tidak menyenangkan, dan guru belum menggunakan variasi model pembelajaran salah satunya yaitu model kooperatif tipe make a match. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe make a match terhadap prestasi belajar IPS pada materi pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen dengan desain nonequivalent control group design. Populasi adalah seluruh kelas IV SD Negeri 1 Bali Sadhar Utara yang terdiri dari 48 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu sampel jenuh. Penelitian ini menggunakan 2 kelas yaitu kelas IV A berjumlah 22 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B berjumlah 26 siswa sebagai kelas

kontrol. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model kooperatif tipe make a match yang digunakan dalam kelas eksperimen (X1) dan metode ceramah yang digunakan di kelas kontrol (X2) dengan variabel terikat yaitu prestasi belajar IPS (Y). Hasil penelitian dan pengolahan data diperoleh bahwa terdapat pengaruh yang positif penggunaan model kooperatif tipe make a match terhadap prestasi belajar IPS siswa Kelas IV SD Negeri 1 Bali Sadhar Utara yang dilihat dari hasil pengujian hipotesis didapat t hitung $>$ t tabel ($12,280 > 2,013$). Hasil observasi didapat bahwa lebih banyak siswa yang aktif dalam pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe make a match dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah. Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu, (1) Terdapat pengaruh yang positif pada penggunaan model kooperatif tipe make a match terhadap prestasi belajar IPS siswa yang diketahui dari rata-rata nilai kelas eksperimen yaitu 69 lebih besar dari rata-rata nilai kelas kontrol yaitu 59. Hasil pengujian hipotesis diperoleh t hitung sebesar $12,280 >$ t tabel yaitu 2,013. Apabila dilihat dari probabilitasnya (sig) $0,000 < 0,005$, maka pengaruh model kooperatif tipe make a match terhadap prestasi belajar IPS sangat signifikan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model make a match dapat mempengaruhi prestasi belajar IPS. (2) Model pembelajaran kooperatif tipe make a match dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar IPS. Hal ini dapat dilihat dari data keaktifan siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu diketahui bahwa pada kelas eksperimen jumlah siswa yang aktif lebih banyak dari jumlah siswa yang aktif di kelas kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa model make a match ini dapat

meningkatkan keaktifan siswa sehingga pembelajaran IPS menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Rois Susilowati(2015)

Penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Siswa Kelas IV MI PSM Sukowiyono KarangrejoTulungagung”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh sebuah fenomena rendahnya kualitas program pembelajaran di Madrasah, seringkali disebabkan oleh sistem pembelajaran yang dilakukan di Madrasah tersebut. Sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial hasil belajar siswa relatif rendah dikarenakan sebagian siswa menganggap bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang kurang menarik, dan menitik beratkan pada daya ingat siswa. Selain itu, penggunaan metode yang monoton juga berpengaruh besar terhadap keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang kemudian dapat menjadikan hasil belajar siswa relatif rendah. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode pembelajaran make a match dalam meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi Macam-macam Koperasi. Proses pembelajaran menggunakan metode make a match ini diharapkan dapat mengaktifkan siswa dan menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih baik. Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah: 1). Untuk menjelaskan langkah-langkah penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Make a Match pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi Macam-macam Koperasi pada kelas IV di MI PSM Sukowiyono Karangrejo Tulungagung tahun ajaran 2014/2015. 2) Untuk

mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran Kooperatif tipe Make a Match pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi Macam-macam Koperasi pada kelas IV di MI PSM Sukowiyono Karangrejo Tulungagung tahun ajaran 2014/2015. Sasaran dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Macam-macam Koperasi. Adapun teknik pengumpulan datanya menggunakan tes, wawancara, observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas IV MI PSM Sukowiyono Karangrejo Tulungagung. Sedangkan observasi, wawancara, dan catatan lapangan digunakan untuk menggali data tentang proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, respon siswa, keadaan siswa dan guru. Analisis data yang digunakan mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini apabila penguasaan materi siswa mencapai 75% dari tujuan yang seharusnya dicapai, dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal 65. Langkah-langkah penerapan metode make a match meliputi: 1). Peneliti menyiapkan kartu-kartu yang berisi soal dan jawaban, 2). Peneliti membagi kartu soal dan jawaban pada masing-masing siswa secara acak, 3). Siswa diberi kesempatan untuk memikirkan soal dan jawaban yang dipegang, 4). Siswa mencari pasangan dari kartu yang dipegang, 5). Siswa yang sudah menemukan pasangan dimohon maju di depan kelas kemudian secara bergantian siswa membacakan jawaban masing-masing selanjutnya menempelkannya dipapan tulis, 6). Untuk mengecek pemahaman siswa, peneliti melakukan evaluasi dengan cara memberikan soal latihan pada akhir

pembelajaran. Hasil penelitian yang digunakan dengan menerapkan metode make a match menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa mulai pre test, post test. Hal ini dapat diketahui dari nilai rata-rata presentase 69,23% (pre test) dan meningkat menjadi 92,31% (post tes) Dengan demikian, membuktikan bahwa metode make a match dapat mempengaruhi hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV MI PSM Sukowiyono Karangrejo Tulungagung.

9. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Kurnia Indasah (2009)

Penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Kecepatan Pemahaman Siswa Bidang Study Pendidikan Agama Islam Di SMPN I Kanor Bojonegoro”. Penelitian ini dilaksanakan terhadap 40 siswa kelas VIII H sebagai eksperimen, adapun hipotesis yang diuji adalah apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match terhadap pencepatan pemahaman siswa bidang studi Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri I Kanor. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) Observasi untuk memperoleh data tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match; (2) Angket untuk memperoleh data tentang penerapan pembelajaran Make a Match dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan; (3) Interview dan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data gambaran umum obyek penelitian. analisis yang digunakan adalah : (1) Analisis deskriptif dan pemahaman siswa; (2) Analisis statistik, dengan menggunakan uji regresi linier pengaruh pembelajaran kooperatif Make a Match terhadap kecepatan pemahaman siswa di SMP Negeri I Kanor

Bojonegoro. Berdasarkan masalah tersebut di atas dan setelah dianalisa dapat disimpulkan bahwa: (1) penerapan model pembelajaran Make a Match adalah baik; (2) kecepatan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tergolong cukup; (3) pengaruh pembelajaran kooperatif tipe Make a Match terhadap kecepatan pemahaman siswa bidang studi Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Kanor, berdasarkan analisis diperoleh $r_{hitung} = 0,92$ dengan jumlah responden 40 sedangkan r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% adalah 0,32. Jadi r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} berarti hipotesis alternatif (H_a) yg berbunyi adanya pengaruh model pembelajaran Make a Match terhadap kecepatan pemahaman siswa bidang Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Kanor Bojonegoro diterima. Sedangkan hipotesis (H_o) ditolak kemudian pengaruh model pembelajaran Make a Match terhadap kecepatan pemahaman siswa bidang study Pendidikan Agama Islam adalah cukup tinggi, hal ini berdasarkan tabel interpretasi nilai r di mana dinlai r_{hitung} 0,92 berada di antara 0,90-1,00 yang berarti korelasinya sangat tinggi.

10. Penelitian yang dilakukan oleh Mery Irawan (2013)

Penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi pada siswa Kelas XII IPS SMA PGII 1 Bandung". Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe make a match berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi di kelas XII IPS SMA PGII 1 Bandung. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain non equivalent (pre test - post test) Control-Group Design, yaitu diawali dengan melakukan eksperimen di kelas, mengumpulkan

data dengan tes awal dan tes akhir kemudian disusun dan dijelaskan serta dianalisis dengan menggunakan perhitungan statistika. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS 2 yang berjumlah 34 siswa sebagai kelas eksperimen dan Kelas XII IPS 3 yang berjumlah 31 siswa sebagai kelas kontrol. Setelah dilakukan analisis data dengan menggunakan Uji Mann Whitney atau Uji U dengan uji dua pihak. Kriteria pengujian hipotesis adalah jika nilai $-1,96 \leq z_{hitung} \leq 1,96$, maka H_0 diterima, jika di luar itu, tolak H_0 . Diketahui nilai z_{hitung} sebesar 3,00 maka H_0 ditolak, dan H_1 diterima, artinya terdapat perbedaan antara kemampuan kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Kesimpulan tersebut memberikan keputusan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe make a match dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Mengenai penelitian terdahulu dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut

Tabel 2.2
Penelitian Terdahulu

No	Pengarang	Judul	Variabel dan sub variabel	Metode	Instrumen	Hasil
1.	Arbangatun Fitria Ningrum Tahun 2012	Pengaruh Model Cooperative Learning Teknik Make A Match terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar IPS Kelas IV SD	- Model Cooperative Learning Teknik Make A Match, Kreativitas Hasil Belajar	Eksperimen	Tes Tertulis Angket	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen mempunyai nilai rata-rata sebesar 78,4992 dan kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata sebesar 69,4993. Hal ini

		Negeri Limbasari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga Jawa Tengah Tahun Ajaran 2011/2012				menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada hasil post test mata pelajaran IPS siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol. Untuk mengetahui perbedaan yang nyata maka dilakukan analisis statistik dengan uji-t yang didapatkan harga t sebesar 2,209.
2.	Wendi Nugraha Tahun 2015	Pengaruh Model Make A Match pada Pembelajaran Matematika Kelas V Materi Geometri terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 1 Purbalingga Kidul Kabupaten	Model Make A Match, hasil belajar	Eksperi men	Tes Tertulis Angket	Hasil belajar siswa yang pembelajarannya menerapkan model make a match lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang proses belajarnya menerapkan model konvensional. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa di kelas eksperimen sebesar 79,07,

		Purbalingga				sedangkan di kelas kontrol sebesar 68,89. Penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh model Cooperative Learning teknik make a match terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V.
3.	Sri Agrayanti Tahun 2011	Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri Cimurid Warungkon dang Cianjur	Model Kooperatif Tipe Make A Match, Kemampuan Menulis	Eksperimen	Tes Tertulis Angket	Hasil penelitian menunjukkan persentase ketuntasan belajar menulis pantun siswa rata-rata sebesar 64,47 dan sebesar 74,73. Siswa juga antusias dan aktif saat pelaksanaan srategi model kooperatif. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran make a match berpengaruh pada

		Tahun Pelajaran 2010				pembelajaran Bahasa Indonesia materi pantun. Terbukti dengan adanya perbedaan hasil belajar yang cukup signifikan antara siswa yang pembelajarannya menerapkan model pembelajaran make a match dengan siswa yang pembelajarannya menerapkan model konvensional.
4.	Adi Wiguna Tahun 2011	Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di Gugus III Kecamatan Rendang	Model Pembelajaran Cooperative Tipe Make A Match, Hasil Belajar	Kuasi Eksperimen	Tes Tertulis Angket	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe make a match dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan

						<p>model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran matematika kelas IV . Hal ini ditunjukkan oleh hitung $3,203 >$ ttabel 2,021 dan didukung oleh perbedaan skor rata-rata yang diperoleh antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran tipe make a match yaitu 24,36 yang berada pada kategori tinggi dan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu 21,06 yang berada pada kategori sedang maka Ha diterima.</p>
5.	Nuryani Destiningsih	Pengaruh Model	Model Pembela	Eksperi mental	Doku mentasi	Diperoleh hasil, kedua kelompok

	Tahun 2013	Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Dan Make A Match terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X SMK Di Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2012/2013	ajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT), Make A Match, Prestasi Belajar	semu	angket, tes.	berasal dari populasi yang homogen, berdistribusi normal dan memiliki kemampuan awal yang sama. Uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dengan Liliefors dan uji homogenitas dengan uji Bartlett. Diperoleh prasyarat normalitas dan homogenitas data telah terpenuhi, sehingga dapat dilakukan analisis data menggunakan analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama.
6.	I Gd. Robet Artawa Tahun 2013	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A	Eksperimen	Tes Tertulis Angket	Hasil penelitian ini menemukan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar Matematika yang signifikan antara

		<p>Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Di Gugus 1 Kecamatan Selat</p>	<p>Match, Prestasi Belajar</p>		<p>siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe make a-match dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional kelas V dengan nilai t_{hitung} sebesar 8,47 dan $t_{tab} = 2,00$ maka t_{hitung} lebih besar dari t_{tab}. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe make a-match lebih baik dibandingkan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran</p>
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

						konvensional. Jadi, dapat disampaikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe make a-match berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa
7.	Putu Ayu Cakyamuni Tahun 2016	Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Bali Sadhar Utara Tahun Pelajaran 2015/2016".	Model Kooperatif Tipe Make A Match, Prestasi Belajar IPS	Kuasi eksperimen	Observasi Tes Tertulis Angket	Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu, (1) Terdapat pengaruh yang positif pada penggunaan model kooperatif tipe make a match terhadap prestasi belajar IPS siswa yang diketahui dari rata-rata nilai kelas eksperimen yaitu 69 lebih besar dari rata-rata nilai kelas kontrol yaitu 59. Hasil pengujian hipotesis diperoleh t hitung sebesar $12,280 > t$ tabel yaitu 2,013. Apabila dilihat dari probabilitasnya (sig)

						0,000<0,005, maka pengaruh model kooperatif tipe make a match terhadap prestasi belajar IPS sangat signifikan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model make a match dapat mempengaruhi prestasi belajar IPS. (2) Model pembelajaran kooperatif tipe make a match dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar IPS.
8.	Rois Susilowati Tahun 2015	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Siswa	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match, Hasil Belajar IPS	Eksperimen	tes, wawan cara, observasi	Hasil penelitian yang digunakan dengan menerapkan metode make a match menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa mulai pre test, post test. Hal ini dapat diketahui dari nilai rata-rata presentase

		Kelas IV MI PSM Sukowiyono Karangrejo Tulungagung.				69,23% (pre test) dan meningkat menjadi 92,31% (post tes) Dengan demikian, membuktikan bahwa metode make a match dapat mempengaruhi hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial
9.	Siti Kurnia Indasah Tahun 2009	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Kecepatan Pemahaman Siswa Bidang Study Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Kanor Bojonegoro	Model Pembela jaraan Koopera tif Tipe Make a Match, Kecepa tan Pemaha man	Obser vasi, angket, inter view	Hasil penelitiannya yaitu berdasarkan analisis diperoleh rhitung = 0,92 dengan jumlah responden 40 sedangkan rtabel pada taraf signifikansi 5% adalah 0,32. Jadi rhitung lebih besar daripada rtabel berarti hipotesis alternatif (Ha) yg berbunyi adanya pengaruh model pembelajaran Make a Match terhadap kecepatan pemahaman siswa	

						<p>bidang Pendidikan Agama Islam diterima.</p> <p>Sedangkan hipotesis (H_0) ditolak kemudian pengaruh model pembelajaran Make a Match terhadap kecepatan pemahaman siswa bidang study Pendidikan Agama Islam adalah cukup tinggi, hal ini berdasarkan tabel interpretasi nilai r di mana dinilai r hitung 0,92 berada di antara 0,90-1,00 yang berarti korelasinya sangat tinggi</p>
10.	Mery Irawan Tahun 2013	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match, Hasil	Eksperimen	Tes	Setelah dilakukan analisis data dengan menggunakan Uji Mann Whitney atau Uji U dengan uji dua pihak. Kriteria pengujian

		<p>Mata Pelajaran Akuntansi pada siswa Kelas XII IPS SMA PGII I Bandung</p>	<p>Belajar</p>		<p>hipotesis adalah jika nilai $-1,96 \leq z_{hitung} \leq 1,96$, maka H_0 diterima, jika di luar itu, tolak H_0. Diketahui nilai z_{hitung} sebesar 3,00 maka H_0 ditolak, dan H_1 diterima, artinya terdapat perbedaan antara kemampuan kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Kesimpulan tersebut memberikan keputusan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe make a match dapat meningkatkan hasil belajar siswa.</p>
--	--	-----------------------------------------------------------------------------	----------------	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

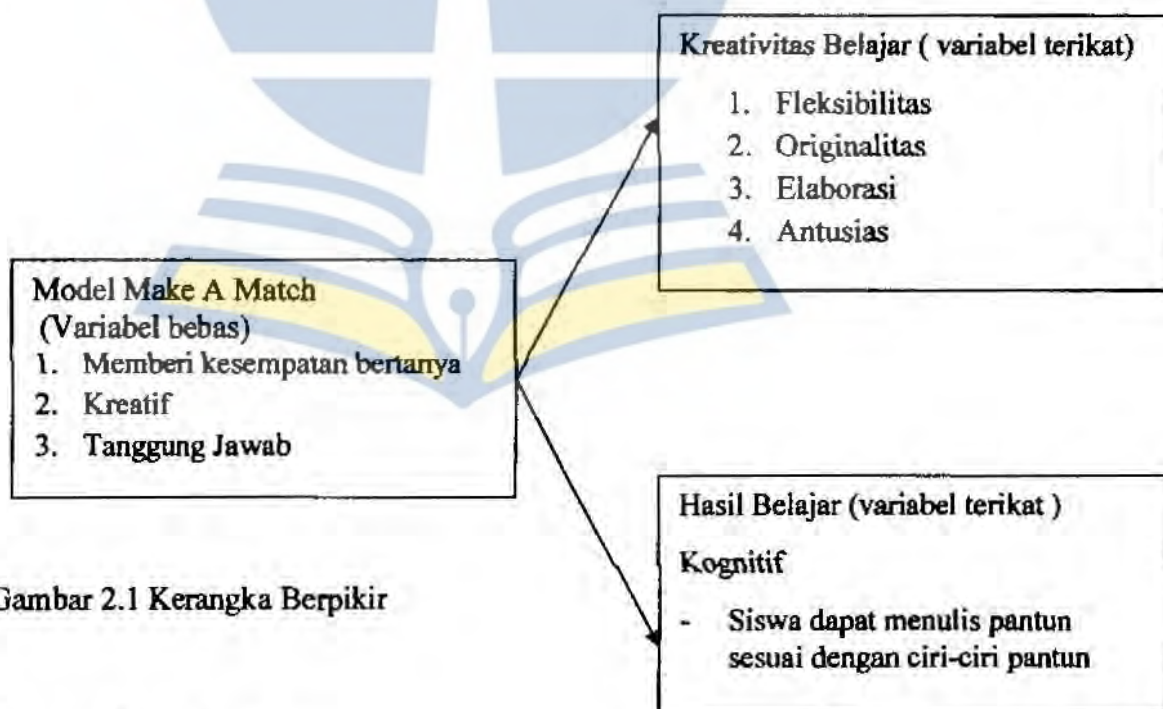
5. Kerangka Berpikir

Kerangka teori disusun berdasarkan penelitian yang menggunakan variabel sama yaitu penelitian dari Arbangatun Fitria Ningrum dan didukung dengan teori dari Winkel yang menjelaskan bahwa dalam kreativitas berpikir atau

berpikir kreatif, kreativitas merupakan tindakan berpikir yang menghasilkan gagasan kreatif atau cara berpikir yang baru, asli, independen, dan imajinatif. Kreativitas dipandang sebuah proses mental. Daya kreativitas menunjuk pada kemampuan berpikir yang lebih orisinal dibanding dengan kebanyakan orang lain.

Penelitian-penelitian terdahulu peneliti jadikan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian ini. Dari penelitian-penelitian yang sudah dilakukan, terdapat persamaan pada penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran make a match. Namun, terdapat perbedaan yaitu Penelitian yang dilakukan oleh Arbangatun Fitria Ningrum meneliti hasil belajar IPS sedangkan penelitian ini meneliti hasil belajar Bahasa Indonesia.

Gambar kerangka pikir tersebut disajikan dalam diagram di bawah ini :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Hipotesis dikatakan jawaban sementara, karena jawaban yang

diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2011: 64). Jadi, hipotesis dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum berupa jawaban empirik. Mengacu pada landasan teori dan kerangka berpikir di atas, maka diajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh positif yang signifikan antara model pembelajaran *make a match* dengan kreativitas siswa dalam menulis pantun.
2. Terdapat pengaruh positif yang signifikan antara model pembelajaran *make a match* dengan hasil belajar siswa dalam menulis pantun.
3. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi penerapan model pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar menulis pantun.

D. Operasional Variabel

Berdasarkan kerangka pikir penelitian ini menggunakan tiga variabel dalam operasionalnya, dengan rincian satu variabel bebas dan dua variabel terikat. Variabel bebas (independen) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (Sugiyono, 2011: 39). Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *make a match*, sedangkan aktivitas belajar (Y1) dan hasil belajar (Y2) sebagai variabel terikat. Berikut uraian dari tiga variabel penelitian :

1. Model Pembelajaran *Make A Match*

Model Pembelajaran *Make A Match* yang dimaksud dalam penelitian ini digunakan untuk mengatasi keterbatasan sarana dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran ini digunakan oleh para guru sebagai dasar melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik, dan sebagai suatu alternatif

dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa. Indikator dari model pembelajaran *make a match* dalam penelitian ini adalah:

a. Memberikan kesempatan bertanya

Siswa diberi kesempatan untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat.

b. Kreatif

Guru selalu memotivasi siswa untuk kreatif dalam setiap proses pembelajaran, sehingga siswa dapat mengemukakan ide atau gagasan baru terhadap materi yang disampaikan guru.

c. Tanggung jawab

Menumbuhkan rasa tanggung jawab untuk mengembangkan bakat kepemimpinan dan bekerja lebih efektif serta berinteraksi dengan siswa lain sehingga aktif dalam kelas.

2. Kreativitas Belajar

Kreativitas yang dimaksudkan pada penelitian ini adalah terbatas pada kreativitas dalam proses belajar siswa, dimana akan diperhatikan dan diukur melalui indikator berikut :

a. Fleksibilitas

Kemampuan untuk mengajukan bermacam-macam pendekatan dan atau jalan pemecahan terhadap suatu masalah gagasan-gagasan asli sebagai hasil pemikiran sendiri dan tidak klise.

b. Elaborasi

Kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terperinci

c. Antusias

Kemauan yang keras untuk memproduksi banyak gagasan .

3. Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah siswa mampu menulis pantun sesuai dengan ciri-ciri pantun dan dapat mengerjakan soal evaluasi tentang materi pantun.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Bentuk desain eksperimen yang digunakan pada penelitian ini yaitu quasi experimental design. *Quasi experimental design* merupakan pengembangan true experimental design (eksperimen yang betul-betul), yang sulit dilaksanakan. *Quasi experimental design* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2011: 77). Eksperimen semu ini diterapkan karena dalam penelitian pembelajaran peneliti tidak dapat sepenuhnya mengontrol seluruh variabel yang ada. Desain eksperimen semu bentuk nonequivalent control group design menurut Sugiyono (2011: 118) dapat digambarkan dengan rumus sebagai berikut:

O1	X	O2
O3	-	O4

Gambar 3.1 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Keterangan:

O1 dan O3 = Diberikan tes awal

O2 dan O4 = Diberikan tes akhir setelah perlakuan

X = Perlakuan yang diberikan (Model Pembelajaran *Make a Match*)

- = Model pembelajaran langsung

Desain *non equivalent control group design* hampir sama dengan desain eksperimen murni bentuk *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok kontrol maupun eksperimen tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2011: 118). Kelompok O_1 (kelompok eksperimen) diberi perlakuan (X) yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Kelompok O_3 (kelompok kontrol) tidak diberi perlakuan yaitu dengan menggunakan model konvensional. Kedua kelompok diberi pre test untuk mengetahui keadaan awal dari kedua kelompok tersebut. Kelompok eksperimen dan kontrol yang memenuhi syarat untuk dijadikan sebagai subjek penelitian yakni bila hasil pre test antara kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan ($O_1=O_3$) (Sugiyono, 2011: 76). Setelah kelompok eksperimen diberi perlakuan, kemudian kelompok eksperimen tersebut diberi post test untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang telah diberikan. Post test juga diberikan kepada kelompok kontrol. Hasil post test pada kelompok kontrol digunakan sebagai pembandingan bagi dampak perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen.

B. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Arikunto dalam Riduwan (2009: 70) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Sementara Nawawi dalam Alma (2010: 54) menyebutkan bahwa populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, baik hasil menghitung ataupun pengukuran kuantitatif maupun

kualitatif pada karakteristik tertentu mengenai sekumpulan objek yang lengkap. Jadi, populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu (Sugiyono, 2011: 119).

Populasi dapat diartikan sebagai kelompok besar yang menjadi lingkup penelitian. Sampel dapat diartikan sebagai sebagai kelompok kecil yang mewakili kelompok besar. Populasi dan sampel ditentukan sebelum penelitian eksperimen dilaksanakan. Populasi dan sampel dalam penelitian ini selanjutnya akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SD dalam satu Gugus semester 1 tahun pelajaran 2017/2018 dengan menggunakan kurikulum KTSP 2006.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Gondang sebanyak 20 anak sebagai kelas eksperimen, dan siswa kelas IV SDN Pacekulon 2 sebanyak siswa sebagai kelas kontrol. Peneliti memilih SDN Gondang dan SDN Pacekulon 2 karena dua lembaga ini berada dalam satu gugus dan letaknya berdekatan, sehingga mempermudah peneliti untuk melakukan penelitian. Selain itu KKM dan rata-rata hasil belajar siswa kelas IV di kedua lembaga ini hampir sama, sehingga tetap terjaga homogenitasnya.

Alasan peneliti memilih kelas IV sebagai subyek penelitian karena siswa kelas IV SD Negeri Gondang dan SD Negeri Pacekulon 2 mengalami kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, materi menulis pantun. Hal itu terbukti pada nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) semester 1 kelas IV belum mencapai KKM.

Tabel 3.1
Sampel Penelitian

SDN Gondang	SDN Pacekulon 2
Kelas Eksperimen (20 siswa)	Kelas Kontrol (20 siswa)
Peringkat rendah 10% = 2 siswa	Peringkat rendah 13% = 3 siswa
Peringkat sedang 60% = 12 siswa	Peringkat sedang 57% = 11 siswa
Peringkat atas 30% = 6 siswa	Peringkat atas 30% = 6 siswa

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat ukur dalam penelitian (Sugiyono, 2011: 102). Pada sebuah penelitian, dibutuhkan instrumen penelitian sebagai alat untuk memperoleh data penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu (1) Tes dan (2) Non Tes. Uraian selengkapnya adalah sebagai berikut :

1. Tes

Menurut Alma (2010: 76) menyatakan bahwa tes sebagai instrumen pengumpul data adalah serangkaian pernyataan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Dalam penelitian ini, tes berfungsi untuk mengukur hasil belajar siswa dalam menulis pantun dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Bentuk tes yang digunakan

dalam pre test dan post test yaitu tes uraian. Peneliti menggunakan jenis tes uraian dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam menulis. Berikut kisi-kisi soal tes hasil belajar Bahasa Indonesia materi Pantun.

Penilaian yang akan dilakukan dalam menulis pantun menurut Sunaryo (2008:75-76) adalah: (1) Kesesuaian dengan syarat pantun, merupakan salah satu hal yang terpenting dalam penilaian menulis pantun yang mana di dalamnya terdapat satu bait terdiri dari empat baris, (2) bersajak ab-ab, baris 1 baris dan baris 2 merupakan sampiran sedangkan baris 3 dan baris 4 merupakan isi. Kemerarikan isi pantun, bahasa yang kreatif dan pilihan kata yang tepat di dalam penulisan pantun perlu diperhatikan agar pantun memiliki makna ataupun pesan sehingga terlihat lebih menarik. (3) Diksi, ketepatan pilihan kata yang disesuaikan dengan syarat-syarat pantun sehingga dapat memperindah isi pantun. Teori di atas peneliti jadikan sebagai landasan penilaian dalam penelitian ini. Supaya dapat dijadikan acuan dalam penilaian keterampilan menulis pantun dengan memperhatikan syarat-syarat pantun.

2. Non tes

Penilaian non tes dalam penelitian ini menggunakan observasi, angket, wawancara terbatas.

a. Observasi

Menurut Riduwan (2010: 76) menjelaskan bahwa observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Hadi dalam Sugiyono (2011: 196) berpendapat bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai

proses biologis dan psikologis. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi ini digunakan apabila penelitian yang diamati tidak terlalu besar.

Pada penelitian ini observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran. Observasi berguna untuk mengukur apakah pembelajaran sudah terlaksana dengan baik.

b. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui tingkat kreativitas setiap siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dimensi-dimensi yang digunakan meliputi dimensi kognitif, baik konvergen maupun divergen, dan dimensi afektif yaitu kecenderungan bersikap (fungsi perasaan).

Angket kreativitas siswa terdiri atas beberapa pernyataan. Butir angket dinyatakan dalam dua bentuk, yaitu pernyataan yang bersifat positif dan pernyataan yang bersifat negatif. Pernyataan positif yaitu pernyataan yang mendukung gagasan kreatif, sedangkan pernyataan negatif yaitu pernyataan yang tidak mendukung gagasan kreatif. Angket kreativitas disusun dengan mengikuti cara-cara penyusunan tes kreativitas dengan penilaian yang melibatkan keterampilan berpikir dan kecenderungan bertindak.

c. Wawancara terbatas, digunakan untuk memperoleh data mengenai kreativitas siswa dalam menulis puisi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar observasi, digunakan untuk mengetahui dan mencatat aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran.
2. Format angket, digunakan untuk memperoleh data tentang kreativitas siswa dalam pembelajaran.
3. Pedoman wawancara terbatas, digunakan untuk memperoleh informasi tentang kreativitas siswa dalam menulis pantun.
4. Lembar tes tulis, merupakan tes individu dalam bentuk uraian yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar menulis pantun

D. Prosedur Pengumpulan Data

Setiap prosedur pengumpulan data akan menghasilkan data yang berbeda. Oleh karena itu, diperlukan berbagai teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang lengkap dan objektif. Berikut merupakan beberapa prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Metode tes

Menurut Alma (2010: 76) tes sebagai instrumen pengumpul data adalah serangkaian pernyataan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dengan data ini dapat diketahui perbedaan hasil belajar yang dicapai oleh kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

Langkah-langkah menyusun soal tes antara lain :

- 1) Menentukan bentuk soal yang akan dibuat.
- 2) Menyusun kisi-kisi soal tes kreativitas menulis pantun

Beberapa langkah dalam menyusun instrumen antara lain :

- a. Mengidentivikasi variabel yang akan diteliti
- b. Menjabarkan variabel dalam beberapa dimensi
- c. Menentukan indikator-indikator setiap dimensi
- d. Mendiskripsikan kisi-kisi instrumen
- e. Petunjuk pengisian.

2. Metode Non tes

Digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Cara yang digunakan antara lain :

a. Observasi

Pada peneitian ini observasi digunakan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran dengan skala likert 4 skor. Observasi dilaksanakan saat pembelajaran berlangsung untuk mengetahui tingkat keaktifan guru dan siswa dalam pembelajaran. Lembar observasi yang disediakan, akan diisi oleh observer dengan memberikan cek list pada pilihan jawaban yang dianggap sesuai dengan hasil pengamatan. Lembar observasi aktivitas guru dan siswa terlampir.

b. Angket

Digunakan untuk memperoleh informasi tentang kreativitas siswa dalam pembelajaran. Untuk mengisi angket setiap responden memberi tanda silang pada jawaban yang sesuai. Langkah-langkah menyusun angket antara lain :

- 1) Menentukan materi yang digunakan untuk membuat angket
- 2) Menyusun kisi-kisi angket
- 3) Menyusun angket
- 4) Menentukan skor
- 5) Mengadakan uji coba angket

c. Wawancara terbatas

Untuk mengetahui kreativitas siswa dalam menulis pantun, langkah-langkah wawancara yang digunakan adalah :

- 1) Menyusun daftar pertanyaan yang akan digunakan sebagai bahan wawancara
- 2) Menyusun format wawancara
- 3) Mengadakan uji coba wawancara

3. Uji Coba Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dan angket tentang kreativitas siswa. Instrumen penelitian yang telah selesai disusun harus diuji cobakan terlebih dahulu sebelum digunakan untuk meneliti agar mengetahui validitas dan reliabilitasnya. Dalam penelitian ini uji validitas dan reliabilitasnya dilakukan pada tes menulis pantun, kemampuan awal siswa dan kreativitas belajar siswa.

n. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1) Validitas Tes

Menurut Arikunto dalam Alma (2010: 97) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur. Berdasarkan pendapat tersebut kesimpulannya validitas adalah suatu standar ukuran yang menunjukkan ketepatan dan kesahihan suatu instrumen. Tes memiliki validitas yang tinggi jika sejajar dengan kriteria tes yang ditentukan dan memberikan hasil ukur yang sesuai dengan tujuan dilakukannya pengukuran. Sedangkan tes yang memiliki validitas rendah akan menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran. Untuk mengetahui validitas tes digunakan rumus korelasi *Product Moment* dari *Pearson* dan dengan bantuan program *SPSS for windows versi 21*.

Validitas butir diuji dengan mengkorelasikan skor yang ada dengan skor total. Skor butir dipandang sebagai nilai X dan skor total dipandang sebagai nilai Y. Setiap butir soal mempunyai validitas tinggi apabila mempunyai kesejajaran dengan skor total. Kesejajaran ini berarti korelasi yang dapat digunakan untuk mengetahui validitas soal dengan rumus korelasi. Korelasi *Product Moment* dari *Pearson* digunakan untuk menguji korelasi antara skor baris butir dengan skor total. Rumus korelasi yang dikutip Suharsini Arikunto (1998:162) adalah :

$$R = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

R : adalah koefisien korelasi

X : adalah tanggapan responden setiap pernyataan

Y : adalah total tanggapan responden setiap pertanyaan

n : adalah jumlah responden

Setelah dikonsultasikan dengan tabel *korelasi product moment* pada taraf signifikansi 5% , butir soal dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$.

2) Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen menunjuk pada keajegan instrumen dalam mengukur apa yang hendak diukur (Suharsimi Arikunto, 1998:170). Setelah instrumen diuji validitasnya, kemudian diuji reliabilitasnya. Reliabilitas mengandung pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Suatu tes dikatakan reliabel apabila beberapa kali pengujian menunjukkan hasil yang relatif sama.

Pengujian reliabilitas perangkat tes soal bentuk pilihan ganda untuk tiap-tiap soal pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *Cronbach's Alpha* pada program SPSS versi 21 dengan menetapkan taraf signifikan 5%. Menurut Sekaran dalam Priyatno (98: 2010) menyatakan bahwa reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik.

a. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal menurut Arikunto (2007: 211) adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan

siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Suatu butir soal yang dapat dijawab benar oleh siswa pandai maupun siswa yang kurang pandai, maka soal itu tidak baik karena tidak mempunyai daya pembeda. Demikian pula jika semua siswa baik pandai maupun bodoh tidak dapat menjawab benar. Soal tersebut tidak baik juga karena tidak mempunyai daya pembeda. Soal yang baik adalah soal yang dapat dijawab benar oleh siswa-siswa yang pandai saja. Daya pembeda butir soal menurut Arikunto (2007: 213) dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

D = Daya Pembeda

J = jumlah peserta tes

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

B_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$ = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$ = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Klasifikasi daya pembeda butir soal menurut Arikunto (2007: 218) adalah sebagai berikut :

D = 0,00 – 0,20 = jelek (poor)

D = 0,21 – 0,40 = cukup (satisfactory)

$D = 0,41 - 0,70 = \text{baik (good)}$

$D = 0,71 - 1,00 = \text{baik sekali (excellent)}$

$D = \text{negatif, semuanya tidak baik.}$

b. Analisis Deskriptif Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa

Data hasil observasi disajikan untuk melihat apakah siswa mampu berperan aktif dalam proses pembelajaran menulis pantun. Data aktivitas siswa diperoleh dari lembar pengamatan, dengan pengamatan secara klasikal pada aktivitas siswa kemudian diklasifikasi dan di skoring.

E. Metode Analisis Data

Analisis data merupakan upaya mengolah data menjadi informasi sehingga data tersebut menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu data dapat bermanfaat untuk menjawab masalah yang berkaitan dengan penelitian. Analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini meliputi: deskripsi data, uji kesamaan rata-rata, dan uji prasyarat analisis. Metode analisis data tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis Deskripsi Data

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang berupa kalimat atau pernyataan bukan berupa angka. Data kuantitatif adalah data yang berupa angka-angka (Purwanto dan Dyah, 2007: 20). Data kualitatif pada penelitian ini berbentuk aktivitas observasi pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *make a match*, sedangkan data kuantitatifnya yaitu nilai hasil belajar.

2. Uji Prasyarat Hipotesis

a. Uji Normalitas

Statistik parametris bekerja berdasarkan asumsi bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis berdistribusi normal (Sugiyono, 2011: 150). Bila data yang akan dianalisis tidak normal, maka statistik parametris tidak dapat digunakan, namun analisis data dapat menggunakan statistik nonparametris. Statistik nonparametris tidak menuntut terpenuhinya banyak asumsi, misalnya data yang akan dianalisis tidak harus berdistribusi normal (Sugiyono, 2011: 150).

Pada penelitian ini uji normalitas dilakukan terhadap skor hasil belajar yang dicapai oleh seluruh anggota sampel dengan menggunakan uji Liliefors pada taraf signifikan 5%. Pengolahan data diolah menggunakan program SPSS versi 21 dengan menggunakan uji Liliefors dilakukan dengan cara membaca kolom nilai pada Kolmogorof-Smirnov. Data hasil belajar peserta didik dapat dikatakan normal apabila nilai yang ditunjukkan pada kolom nilai Kolmogorof-Smirnov lebih besar dari 0,05 dan data hasil belajar peserta didik dikatakan tidak normal jika kolom nilai Kolmogorof-Smirnov lebih kecil dari 0,05.

a. Uji Homogenitas

Uji homogenitas diperlukan terutama pada pengujian beda rata-rata yang saling independen (Triton, 2005: 83). Pada dasarnya uji homogenitas dilakukan untuk menyelidiki terpenuhi tidaknya sifat homogen pada varians antar kelompok.

Uji homogenitas varian dilakukan dengan uji Independent Sample t-test, menggunakan SPSS versi 21 dengan taraf signifikan 5%. Apabila signifikansinya lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variannya sama (homogen), namun

apabila nilai signifikansinya kurang dari 0,05 maka variannya berbeda (tidak homogen).

2. Pengujian Hipotesis

Analisis data akhir eksperimen yaitu untuk menguji kreativitas dan hasil belajar Bahasa Indonesia menulis pantun dari kedua kelompok setelah masing-masing memperoleh perlakuan yang berbeda. Hipotesis penelitian yang akan diuji dalam penelitian berkaitan erat dengan rumusan masalah yang diajukan. Dalam penelitian ini yang diuji adalah hipotesis hubungan untuk rumusan masalah 1 dan 2, yang berbunyi : “Terdapat pengaruh positif dan signifikan antaramodel *make a match* dengan kreativitas siswa dalam menulis pantun” dan “Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara model *make a match* dengan hasil belajar siswa dalam menulis pantun”.

Apabila data yang diuji ternyata berdistribusi normal, maka analisis akhir menggunakan analisis perbedaan uji-t. Persyaratan yang harus dipenuhi pada analisis data ini menggunakan uji-t yang menunjukkan adanya perbedaan persentase antara kedua kelompok yang akan dibandingkan. Kelas yang dibandingkan yaitu kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Penghitungan terhadap analisis akhir dihitung dengan menggunakan program SPSS versi 21.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Obyek Penelitian

1. Profil Kelembagaan

Penelitian ini dilaksanakan di dua kelas atau kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sekolah yang dijadikan penelitian adalah SDN Gondang sebagai kelas eksperimen. Sedangkan SDN Pacekulon 2 sebagai kelas kontrol. SDN Gondang dengan SDN Pacekulon 2 letaknya berdekatan hanya 0,5 km ke arah utara dari SDN Gondang. Jarak SDN Gondang dan SDN Pacekulon 2 sangat dekat sehingga peneliti mudah melakukan penelitian. Selain tempatnya yang berdekatan, kedua SD tersebut berada dalam satu gugus dan mempunyai KKM yang hampir sama. Adapun profil dua lembaga tersebut adalah:

1.1. SDN Gondang

SDN Gondang berdiri pada tahun 1961, dan merupakan satu-satunya sekolah yang berada di desa Gondang Kecamatan Pace. Bangunan Gedung di SDN Gondang mempunyai luas tanah 2.358 m² dan memiliki 6 ruang kelas, 1 ruang kantor, 1 ruang perpustakaan, 8 ruang kamar mandi dan 1 tempat parkir sepeda. Dalam menjalankan fungsinya, SDN Gondang memiliki visi “Berprestasi, berketerampilan, berbudi pekerti, berlandaskan iman dan taqwa”. Sedangkan misi sekolah adalah:

- a. Meningkatkan prestasi seluruh warga sekolah
- b. Melaksanakan pembelajaran secara efektif agar berkembang secara optimal dan mandiri.

- c. Menghendaki siswa sopan dan santun dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Melaksanakan ajaran agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari.

Sekolah ini memiliki jumlah siswa sebanyak 197 siswa dengan tenaga pendidik sebanyak 10 orang.

1.2. SDN Pacekulon 2

SDN Pacekulon 2 mempunyai Luas tanah keseluruhan 848 m². Bangunan yang ada di SDN Pacekulon 2 yaitu ruang kelas ada 6 ruang, 1 ruang kantor, 2 kamar mandi/wc. Dalam menjalankan fungsinya, SDN Pacekulon 2 memiliki visi “Unggul, Berprestasi, Berbudi Luhur, Trampil Berdasarkan Iman dan Taqwa”. Untuk mewujudkan visi sekolah tersebut memiliki misi :

1. Menumbuhkan minat belajar
2. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan
3. Menumbuhkan pemahaman dan penghayatan tentang adat istiadat serta sopan santun sebagai budaya bangsa
4. Menumbuhkan dan menerapkan pembelajaran penghayatan dalam bidang agama
5. Menumbuhkan dan menerapkan pembelajaran 3M dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah, di rumah dan di masyarakat
6. Melaksanakan manajemen yang baik dan benar
7. Menciptakan situasi sekolah yang kondusif

SDN Pacekulon 2 memiliki jumlah siswa sebanyak 102 siswa dengan tenaga pendidik sebanyak 12 orang. Kedua kelas memiliki perbandingan yang sama antara siswa yang pandai, sedang dan kurang pandai sehingga homogenitasnya terjaga. Kedua kelas tersebut terbagi menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4.1
Sampel Penelitian

SDN Gondang	SDN Pacekulon 2
Kelas Eksperimen (20 siswa)	Kelas Kontrol (20 siswa)
Peringkat rendah 10% = 2 siswa	Peringkat rendah 13% = 3 siswa
Peringkat sedang 60% = 12 siswa	Peringkat sedang 57% = 11 siswa
Peringkat atas 30% = 6 siswa	Peringkat atas 30% = 6 siswa

2. Jadwal Kegiatan Penelitian

Penelitian di kelompok eksperimen yaitu kelas IV SDN Gondang menggunakan pembelajaran model *make a match* dilaksanakan 3 kali pertemuan yaitu dengan alokasi waktu 2 x 35 menit (70 menit). Kelompok kontrol yaitu kelas IV SDN Pacekulon 2 menggunakan pembelajaran model konvensional dilaksanakan 3 kali pertemuan yaitu dengan alokasi waktu 2 x 35 menit (70 menit). Dalam 3 kali pertemuan dengan rincian pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga diadakan pretest dan postest. Berikut rincian jadwal penelitian kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol:

Tabel 4.2
Jadwal Penelitian

Hari / Tanggal	Waktu	Lokasi	Jenis kegiatan
Senin, 21 Agustus 2017	07.00 – 08.10	Kelas kontrol SDN Pacekulon 2	Pre tes dan Pos tes KBM Pert.1
Senin, 21 Agustus 2017	08.10 – 09.20	Kelas eksperimen SDN Gondang	Pre tes dan pos tes KBM Pert.1
Rabu, 23 Agustus 2017	07.00 – 08.10	Kelas kontrol SDN Pacekulon 2	Pre tes dan pos tes KBM Pert.2
Rabu, 23 Agustus 2017	08.10 – 09.20	Kelas eksperimen SDN Gondang	Pre tes dan Pos tes KBM Pert.2
Kamis, 31 Agustus 2017	07.00 – 08.10	Kelas kontrol SDN Pacekulon 2	Pre tes dan Pos tes KBM Pert.3
Kamis, 31 Agustus 2017	08.10 – 09.20	Kelas eksperimen SDN Gondang	Pre tes dan Pos tes KBM Pert.3

B. Hasil Penelitian

1. Uji Coba Instrumen

Setiap penelitian memerlukan instrumen-instrumen penelitian yang akan digunakan sebagai alat penghimpun data. Sebelum instrumen layak untuk dijadikan instrumen penelitian harus dilakukan uji prasyarat instrumen. Uji prasyarat instrumen dalam penelitian ini meliputi uji validitas dan reliabilitas yang dilakukan pada tes keterampilan menulis pantun, kemampuan awal siswa dan kreativitas siswa menulis pantun. Uji coba instrumen dilakukan pada siswa kelas IV sebanyak 20 siswa yang diambil secara acak dari dua kelompok penelitian dan berasal dari sekolah yang berbeda.

a. Validitas Instrumen

(1) Instrumen Angket Observasi

Uji validitas digunakan untuk mengukur kevalidan instrumen sehingga dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti. Pengujian validitas tiap butir digunakan analisis item yaitu mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total yang penyelesaiannya menggunakan program excel dan SPSS Ver 21. Uji validitas dengan membandingkan antara r_{hitung} dan r_{tabel} dengan menggunakan rumus koefisien korelasi *product moment* menurut Pearson dengan kriteria :

- a. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dinyatakan valid
- b. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dinyatakan tidak valid

Pengujian validitas penelitian ini dilakukan terhadap 20 responden.

Hasil uji validitas instrumen angket kreativitas pada Tabel 4.3 berikut ini.

Tabel 4.3
Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Kreativitas

No	r_{xy}	t_{hitung}	t tabel (95%,18)	Ket
1.	0,504	2,473	1,734	valid
2.	0,538	2,707		valid
3.	0,600	3,183		valid
4.	0,479	2,315		valid
5.	0,600	3,183		valid
6.	0,633	3,470		valid
7.	0,715	4,338		valid
8.	0,422	1,976		valid
9.	0,687	4,015		valid
10.	0,656	3,687		valid
11.	0,504	2,473		valid
12.	0,538	2,707		valid
13.	0,600	3,183		valid
14.	0,479	2,315		valid
15.	0,600	3,183		valid
16.	0,386	1,776		valid
17.	0,627	3,417		valid
18.	0,516	2,559		valid
19.	0,687	4,015		valid
20.	0,656	3,687		valid

Pada tabel diatas diketahui bahwa 20 butir instrumen angket kreativitas siswa dalam menulis pantun dinyatakan valid, karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , sehingga dapat digunakan untuk penelitian. Demikian juga dengan hasil pengolahan data melalui program SPSS ver.21 terlampir, diperoleh hasil nilai sig. Setiap butir soal kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa semua butir pertanyaan dalam angket kreativitas dinyatakan valid.

Tabel 4.4
Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Kreativitas dengan SPSS Ver.21
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Uji validitas instrumen observasi aktivitas siswa yang diperoleh dari program excel dimuat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.5
Hasil Uji Validitas Instrumen Observasi Aktivitas Siswa

No Item	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
rxv	0,620	0,381	0,465	0,478	0,393	0,727	0,611	0,620	0,478	0,727
t hitung	3,356	1,746	2,228	2,312	1,815	4,488	3,277	3,356	2,312	4,488
t tabel (95%,18)	1,734									
Ket	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid
Jumlah Valid	10									

Berdasarkan tabel 4.5 hasil uji validitas instrumen observasi aktivitas siswa menunjukkan $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai instrumen untuk mencari data dalam penelitian ini. Hasil pengolahan data juga didukung dengan melalui program SPSS ver.21 di bawah ini yang menunjukkan instrumen variabel observasi dinyatakan valid.

Tabel 4.6
Hasil Uji Validitas Instrumen Observasi Aktivitas Siswa Dengan SPSS
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

3) Uji Validitas Instrumen Tes Hasil Belajar

Pada tabel 4.7 menunjukkan hasil perhitungan validasi instrumen hasil belajar menggunakan SPSS Ver.21 dan semua item dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Tabel 4.7
Hasil Uji Validitas Instrumen Hasil Belajar
Case Processing Summary

	N	%
Valid	20	100,0
Cases Excluded ^a	0	,0
Total	20	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Uji validitas instrumen Tes Hasil Belajar yang diperoleh dari program excel dimuat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.8
Hasil Uji Validitas Instrumen Hasil Belajar

No Item	1	2	3	4	5
rx _y	0,831	0,670	0,873	0,812	0,758
t hitung	6,342	3,825	7,589	5,898	4,934
t tabel (95%,18)	1,734				
Keterangan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid
Jumlah Valid	5				

Berdasarkan tabel 4.8 hasil uji validitas instrumen tes hasil belajar menunjukkan $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai instrumen untuk mencari data dalam penelitian ini.

a. Uji Reliabilitas Instrumen

Setelah dilakukan uji validitas, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas instrumen. Pengujian reliabilitas dilakukan berdasarkan teknik konsistensi internal

dengan uji *Cronbach's Alpha*. Secara umum keandalan suatu instrumen penelitian ditafsirkan dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 4.9
Nilai Standar Umum Reliabilitas

No	Reliabilitas	Kategori
1.	0,800 – 1.00	Sangat tinggi
2.	0,600 – 0,799	Tinggi
3.	0,400 – 0,500	Cukup
4.	0,200 – 0,399	Rendah
5.	>0,200	Sangat Rendah

Uji reliabilitas dapat dilakukan dengan membandingkan nilai koefisien r_{hitung} yang terdapat dalam kolom *Cronbach's Alpha if item deleted* dengan r_{tabel} *product moment*. Jika nilai koefisien lebih besar dari nilai r_{tabel} ($r_{hitung} > r_{tabel}$), maka instrumen yang digunakan dapat dikatakan reliabel dan memenuhi syarat reliabilitas.

1) Uji Reliabilitas Instrumen Angket Kreativitas

Pada tabel di bawah ini adalah data reliabilitas instrumen angket kreativitas siswa yang diambil dari hasil pengolahan data melalui program SPSS versi 21.

Tabel 4.10
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket Kreativitas
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,890	20

Berdasarkan nilai koefisien *Cronbach's Alpha* pada tabel *Reliability Statistic* diperoleh nilai 0,890 lebih besar dari r_{tabel} 0,444 maka instrumen untuk variabel kreativitas reliabel. Pada nilai standar umum reliabilitas *Cronbach's Alpha* sebesar 0,890 memiliki nilai reliabel yang baik.

2) Uji Reliabilitas Instrumen Aktivitas Siswa dengan *Make a Match*

Pengujian reliabilitas instrumen aktivitas siswa dalam pembelajaran model *make a match* menggunakan program *Cronbach's Alpha*. Penghitungan secara lengkap menggunakan SPSS versi 21 dapat dilihat pada tabel 4.11

Tabel 4.11
Hasil Uji Reliabilitas Aktivitas Siswa
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,784	10

Berdasarkan tabel 4.11 hasil uji reliabilitas instrumen pembelajaran *make a match* menunjukkan 0,784 lebih besar dari nilai r tabel 0,444 maka instrumen untuk variabel aktivitas siswa reliabel. Pada nilai standar umum reliabilitas *Cronbach's Alpha* sebesar 0,784 memiliki nilai reliabel yang baik.

3) Uji Reliabilitas Instrumen Hasil Belajar

Pengujian reliabilitas instrumen hasil belajar menggunakan program *cronbach's Alpha*. Penghitungan secara lengkap menggunakan SPSS versi 21 dapat dilihat pada tabel 4.12

Tabel 4.12
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Hasil Belajar
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,488	5

Berdasarkan tabel 4.12 hasil uji reliabilitas instrumen menunjukkan 0,488 ini berarti instrumen pembelajaran hasil belajar sudah terbukti reliabel dan dapat diterima. Untuk pengujian reliabilitas dengan nilai 0,488 pada nilai standar umum reliabilitas *Cronbach's Alpha* memiliki nilai reliabel yang baik.

c. Daya Pembeda Soal

Analisis daya pembeda soal bertujuan untuk mengetahui kemampuan soal membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Soal yang memiliki daya pembeda, bila diujikan pada siswa akan menghasilkan gambaran yang sesuai dengan kemampuan siswa yang sebenarnya. Untuk menganalisis daya pembeda soal, soal diujicobakan terlebih dahulu kemudian dianalisis dan dihitung menggunakan rumus daya pembeda soal.

Berdasarkan perhitungan terhadap sampel yang didapatkan daya beda soal dapat di kategorikan baik, artinya soal tersebut dapat digunakan untuk pelaksanaan penelitian. Hasil analisis uji instrumen dapat disimpulkan bahwa masing-masing soal memiliki validitas, reliabilitas, daya pembeda yang baik dan layak untuk digunakan sebagai alat untuk memperoleh data penelitian.

2. Deskripsi Hasil Penelitian

2.1. Data Aktivitas Siswa dan Guru selama Pembelajaran dengan *Make a Match (X)*

2.1.1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Untuk memperoleh data dilaksanakan pengamatan / observasi aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa dilakukan selama proses pembelajaran pada pertemuan I, II, dan III berlangsung. Setelah proses pengamatan dapat diperoleh data eksperimen sebagai berikut.

Tabel 4.13
Rekap Hasil Observasi Aktivitas Siswa selama 3 x pertemuan

No Absen	Kelas Eksperimen			Rata-rata	Kriteria
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3		
1.	77	78	88	84,33	Tinggi
2.	80	81	91	85,33	Tinggi
3.	77	83	85	89,00	Tinggi
4.	78	87	88	87,00	Tinggi
5.	80	85	91	85,33	Tinggi
6.	83	88	94	88,33	Tinggi
7.	77	89	91	88,33	Tinggi
8.	80	89	94	87,67	Tinggi
9.	78	85	94	85,67	Tinggi
10.	75	91	88	86,33	Tinggi
11.	77	90	91	88,00	Tinggi
12.	78	85	90	84,33	Tinggi
13.	80	91	94	88,33	Tinggi
14.	80	87	91	86,00	Tinggi
15.	78	90	94	87,33	Tinggi
16.	78	90	88	85,33	Tinggi
17.	77	87	91	86,00	Tinggi
18.	75	84	94	88,00	Tinggi
19.	80	86	94	87,67	Tinggi
20.	78	87	90	87,67	Tinggi

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan rata-rata pada interval termasuk kategori tinggi.

Tabel 4.14
Distribusi Hasil Observasi

Interval	Kategori
< 60	Rendah
60,5 – 80	Sedang / cukup
80,5 - 100	Tinggi

Data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa siswa mengikuti tahapan pembelajaran dengan baik karena pada setiap pertemuan mengalami peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan model *make a match*.

2.1.2. Hasil Pengamatan Performansi Guru

Kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran merupakan bagian dari performan guru. Pembelajaran menulis pantun dengan model *make a match* yang dilakukan guru, akan di observasi selama tiga kali pertemuan. Hasil observasi selama tiga kali pertemuan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.15
Rekap Hasil Observasi Performansi Guru 3 x pertemuan

No	Ketercapaian			Ket
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	
1.	77%	84%	92%	Sangat baik

Pada tabel 4.15 menunjukkan bahwa performen guru mengalami peningkatan lebih baik di setiap pertemuan. Indikator dalam lembar pengamatan kegiatan guru dapat tercapai dengan kriteria sangat baik.

2.2. Data Angket Kreativitas (Y1) Siswa setelah Mengikuti Pembelajaran dengan *Make a match*.

Data kreativitas siswa diperoleh dari hasil jawaban responden terhadap instrumen angket yang terdiri dari 20 butir pertanyaan. Skor yang digunakan adalah skala interval dengan bobot nilai sebagai berikut:

SS	: Sangat Sering	= 5	J	: Jarang	= 2
S	: Sering	= 4	TP	: Tidak Pernah	= 1
KK	: Kadang-Kadang	= 3			

Berikut data angket siswa kelas eksperimen di SDN Gondang yang telah diolah dengan bantuan program SPSS versi 21.

Tabel 4.16
Data Variabel Kreativitas
KREATIVITAS

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
76	1	5,0	5,0	5,0
81	2	10,0	10,0	15,0
82	1	5,0	5,0	20,0
83	5	25,0	25,0	45,0
88	7	35,0	35,0	80,0
93	2	10,0	10,0	90,0
100	2	10,0	10,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa pada variabel kreativitas dengan jumlah responden 20 mempunyai nilai minimum 76, nilai maksimum 100 dengan nilai rata-rata 86,85. Sebaran frekuensi data tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 4.17
Distribusi Frekuensi Kreativitas

Interval	Kategori
< 60	Rendah
60,5 – 80	Sedang / cukup
80,5 - 100	Baik

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi diatas data kreativitas siswa dapat dikategorikan baik.

2.3. Data Hasil Belajar (Y2) Siswa dalam Menulis Pantun

Data mengenai hasil belajar diperoleh dari nilai pre tes dan nilai pos tes siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya peneliti mengolah data tersebut sesuai dengan langkah-langkah yang ditentukan pada BAB III. Adapun untuk memudahkan pengolahan data pretes dan postes hasil penelitian, maka peneliti menggunakan program *IBM SPSS 21.0 for windows*.

1) Analisis Data Tes Awal (*Pretes*)

Hasil pengolahan nilai pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh data statistik deskriptif melalui program IBM SPSS 21.0 for windows yang terdiri dari nilai maksimum, nilai minimum, rata-rata, dan simpangan baku. Penelitian ini mengambil siswa kelas eksperimen sebanyak 20 siswa dan siswa kelas kontrol sebanyak 20 siswa.

Tabel 4.18
Data Awal Hasil Belajar Siswa (Pretes)
Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic
KONTROL	20	8	75	83	77,75	,557	2,489
EKSPERIMEN	20	8	75	83	78,30	,430	1,922
Valid N (listwise)	20						

Data pretes memberikan gambaran kemampuan awal siswa sebelum memperoleh materi pembelajaran menulis pantun. Hasil pretest kelas eksperimen pada kelas IV dari dua sekolah dengan jumlah 40 siswa diperoleh skor terendah 75 skor tertinggi 83. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan awal hasil belajar siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol tidak jauh beda.

2) Analisis Data Tes Akhir (Postes)

Hasil postes kelas eksperimen dan kelas kontrol, setelah diolah melalui program IBM SPSS 21.0 for windows diperoleh nilai maksimum, nilai minimum, rata-rata, simpangan baku, dan varians. Penelitian ini mengambil siswa kelas eksperimen sebanyak 20 siswa dan siswa kelas kontrol sebanyak 20 siswa. Hasil pengolahan data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.19
Data Akhir Hasil Belajar Siswa (Postes)
Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic
KONTROL	20	8	77	85	79,60	,626	2,798
EKSPERIMEN	20	15	85	100	92,05	,851	3,804
Valid N (listwise)	20						

Setelah melakukan pembelajaran dan dilaksanakan postes, hasil postes kelas eksperimen pada kelas IV dengan jumlah 20 siswa diperoleh skor terendah 77 dan tertinggi 100. Sedangkan hasil pretes kelas kontrol kelas IV dengan jumlah 20 siswa diperoleh skor terendah 75 dan skor tertinggi 83. Hasil tes menunjukkan kemampuan siswa dalam menulis pantun pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan model *make a match* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2.4. Data hasil wawancara untuk mengetahui faktor - faktor Yang mempengaruhi pembelajaran model *make a match* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa dalam menulis pantun.

Untuk mengetahui faktor-faktor pendukung keberhasilan pembelajaran model *make a match* dilakukan wawancara dengan guru dan siswa. Hasil wawancara digunakan untuk mendukung data yang diperoleh dari angket. Wawancara terbatas yang dilakukan penulis kepada responden dengan memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan kegiatan siswa selama melaksanakan pembelajaran menulis pantun dengan model *make a match*.

Berikut ini hasil wawancara dengan guru :

No	Wawancara	Jawaban
1.	Adakah kesulitan yang Ibu temukan dalam menulis teks pantun dengan model pembelajaran mencari pasangan?	Kesulitannya itu terletak pada waktu
2.	Bagaimana pendapat Ibu terhadap pembelajaran menulis teks pantun dengan model pembelajaran mencari pasangan?	Kalo menurut saya pembelajarannya sangat menarik untuk anak-anak karena tidak hanya terfokus pada buku saja dan bisa untuk refreshing.
3.	Bagaimana pendapat Ibu terhadap penelitian ini?	Sarannya lebih ditingkatkan lagi pada medianya, tidak hanya pada satu kartu yang terdiri dari sampiran dan isi pada teks pantun tapi bisa disisipkan pada kartu-kartu yang lain.

Berikut ini hasil wawancara dengan Siswa :

No	Wawancara	Jawaban
1.	Apakah model pembelajaran mencari pasangan yang telah Anda lakukan dapat memudahkan untuk memunculkan ide dalam menulis teks pantun?	Ya, sangat membantu. Itu modelnya sangat bagus dan membuat saya punya ide dalam menulis teks pantun
2.	Bagaimana pendapat Anda terhadap pembelajaran menulis teks pantun dengan model pembelajaran mencari pasangan?	Bagus, Kalau pasang-pasangan gitu. Kami jadi lebih tahu dan makin seru pembelajarannya. Pembelajaran yang tadi itu menyenangkan. Tetapi tergantung dari siswanya, karena siswanya tadi rame.
3.	Apa saran Anda tentang pembelajaran menulis teks pantun dengan model pembelajaran mencari pasangan?	- Sarannya kalo bisa contoh-contoh teks pantunnya lebih diperbanyak lagi. - Sarannya itu lebih tegas lagi dalam pembelajaran.

Kesimpulan dari hasil wawancara dengan guru dan siswa di kelas eksperimen yang sudah mengikuti pembelajaran menulis pantun dengan model *make a match*, baik siswa pandai, sedang dan kurang berpendapat bahwa mereka senang dengan pembelajaran yang baru saja dilaksanakan karena dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menulis pantun.

3. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas Data

Pengujian tentang kenormalan distribusi data disebut uji normalitas, yang dapat dilihat dari output SPSS versi 21. Berikut ini ditampilkan tabel Output SPP uji normalitas dari masing-masing variabel.

Tabel 4.20
Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen

		MAKEAMATCH	KREATIVITAS	HASILBELAJAR
N		20	20	20
Normal Parameters^{ab}	Mean	86,60	86,85	88,90
	Std. Deviation	3,347	6,133	2,382
	Absolute	,148	,226	,138
Most Extreme Differences	Positive	,105	,226	,138
	Negative	-,148	-,124	-,112
Kolmogorov-Smirnov Z		,660	1,009	,618
Asymp. Sig. (2-tailed)		,076	,060	,039

Pengambilan keputusan dalam uji normalitas yaitu jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Berikut ini diuraikan hasil pengujian normalitas dari masing-masing variabel :

- (1) Pengujian normalitas terhadap data observasi pembelajaran *make a match* diperoleh nilai Sig = 0,076 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data observasi adalah normal.
- (2) Pengujian normalitas terhadap data kreativitas dengan nilai Sig = 0,060 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data kreativitas adalah normal.
- (3) Pengujian normalitas terhadap hasil belajar dengan nilai Sig = 0,039 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar adalah normal.

b. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas digunakan untuk menguji kesamaan varians antara dua kelompok yang dibandingkan. Kriteria yang digunakan adalah apabila nilai F hitung lebih kecil dari nilai f tabel dengan α tertentu dan $dk1 = (n1 - 1)$ dan $dk2 = (n2 - 1)$. Hasil yang diperoleh dari uji homogenitas variansi skor-skor Y berdasarkan kelompok skor X dapat diuraikan berikut ini.

Tabel 4.21
Hasil Uji Homogenitas *Make a Match* (X) dan Kreativitas (Y1)

Test of Homogeneity of Variances			
KREATIVITAS			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,795	3	9	,101

Pengujian homogenitas variansi skor-skor Y1 berdasarkan kelompok-kelompok skor X, diperoleh taraf signifikansi $0,101 > 0,05$. Sedangkan nilai statistik pada tabel 2,795 dan nilai tabel dengan $df1 = 3$, $df2 = 9$ pada tabel distribusi F dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ maka nilai Ftabel sebesar 1,42 sehingga Fhitung $>>$ Ftabel. Dengan demikian, variansi sampel pembelajaran *make a match* dan kreativitas siswa memiliki varian yang sama, atau kedua kelompok tersebut berasal dari populasi yang homogen.

(2) Uji homogenitas variansi skor-skor Y2 berdasarkan kelompok skor-skor X di kelas Eksperimen.

Tabel 4.22
Hasil Uji Homogenitas *Make a Match* (X) dan Hasil Belajar (Y2)

Test of Homogeneity of Variances			
HASILBELAJAR			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,992	3	16	,156

Pengujian homogenitas variansi skor-skor Y2 berdasarkan kelompok-kelompok skor X, diperoleh taraf signifikansi $0,156 > 0,05$. Dengan demikian, variansi sampel pembelajaran *make a match* dan hasil belajar siswa memiliki variansi yang sama, kedua kelompok sampel tersebut berasal dari populasi yang homogen.

3. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian yang akan diuji dalam penelitian berkaitan erat dengan rumusan masalah yang diajukan. Dalam penelitian ini yang di uji adalah hipotesis hubungan antara rumusan masalah nomor 1 dan 2.

Hipotesis untuk rumusan masalah yang pertama adalah :

H0₁ = Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pembelajaran dengan model *make a match* terhadap kreativitas siswa dalam menulis pantun.

Ha₁ = Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pembelajaran model *make a match* terhadap kreativitas siswa menulis pantun.

Sedangkan rumusan masalah nomor 2 adalah:

H0₂ = Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pembelajaran dengan model *make a match* terhadap hasil belajar siswa dalam menulis pantun.

Ha₂ = Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pembelajaran model *make a match* terhadap hasil belajar siswa menulis pantun.

Kedua hipotesis tersebut akan di uji dengan tehnik korelasi *Pearson Product Moment* (r). Untuk mengetahui hasil perhitungan signifikan atau tidak maka perlu

diuji dengan rumus t atau membandingkan dengan tabel korelasi. Uji signifikansi parsial (Uji statistik t) digunakan untuk mengetahui apakah dalam model regresi, variabel independen secara parsial berpengaruh signifikansi terhadap variabel dependen. Dengan menggunakan angka signifikansi :

- a. Apabila angka signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak
- b. Apabila angka signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak atau H_1 diterima.

Penghitungan akan menggunakan bantuan komputer program SPSS Windows Release 21 yang bertujuan untuk menghindari kesalahan.

3.1. Uji hipotesis Pengaruh positif dan signifikansi antara model *make a match* (X) dan Kreativitas siswa (Y1) dalam menulis pantun.

Dalam hipotesis awal peneliti telah dijelaskan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara model *make a match* dan kreativitas siswa dalam menulis pantun. Untuk membuktikan dugaan tersebut penulis menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan bantuan program SPSS versi 21 dengan dasar pengambilan keputusan hubungan dua variabel sebagai berikut:

- a. Jika nilai sig. $< 0,05$, artinya terdapat korelasi antar variabel.

Jika nilai sig. $> 0,05$, artinya tidak terdapat korelasi antar variabel.

- b. Berdasarkan tanda bintang (*) yang diberikan SPSS.

Jika terdapat tanda bintang pada *Pearson Correlation* maka antara variabel yang dianalisis terjadi korelasi, sebaliknya jika tidak terdapat tanda bintang pada *Pearson Correlation* maka antara variabel yang dianalisis tidak terjadi korelasi. analisis Data kelas eksperimen sebagai berikut :

Tabel 4.23
Hasil Analisis Korelasi Data *Make a Match* dengan Kreativitas
Kelas Eksperimen
Correlations

	MAKEAMATCH	KREATIVITAS
Pearson Correlation	1	,785**
MAKEAMATCH Sig. (2-tailed)		,000
N	20	20
Pearson Correlation	,785**	1
KREATIVITAS Sig. (2-tailed)	,000	
N	20	20

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Koefisien korelasi (R) menunjukkan seberapa besar hubungan yang terjadi antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Nilai R berkisar antara 0 sampai dengan 1, nilai mendekati 1 menunjukkan hubungan yang terjadi semakin kuat, dan sebaliknya nilai mendekati 0 menunjukkan hubungan yang terjadi semakin lemah. Dari hasil output SPSS versi 21 di atas diperoleh angka R (Koefisien Korelasi) sebesar 0,785. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara model make a match dan kreativitas siswa di kelas eksperimen sangat kuat.

Sementara koefisien determinasi dalam regresi linier bertujuan untuk mengetahui persentase sumbangan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Berdasarkan hasil analisis regresi, didapatkan tabel koefisien determinasi sebagai berikut :

Tabel 4.24
Hasil Analisis Determinasi Variabel Pembelajaran *Make a Match* (X)
terhadap Kreativitas (Y1) Kelas Eksperimen
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,785 ^a	,616	,595	,601

a. Predictors: (Constant), MAKEAMATCH

b. Dependent Variable: KREATIVITAS

Berdasarkan tabel di atas diketahui adanya hubungan antara pembelajaran *make a match* dengan kreativitas anak mendapat nilai koefisien determinan (R^2) = 0,616. Hasil ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang positif antara pembelajaran *make a match* dengan kreativitas siswa dan hubungannya sangat signifikan pada taraf signifikansi 5% dengan sumbangan efektif sebesar 6,16% berarti 6,16% kreativitas dijelaskan oleh variabel pembelajaran dengan *make a match*, sedangkan sisanya ($100\% - 6,16\% = 93,84\%$) dijelaskan oleh variabel lain diluar variabel bebas. Berikut ini disajikan tabel tingkat keeratan hubungan antar variabel.

Tabel 4.25
Tingkat Keeratan Hubungan Variabel X dan Variabel Y

Interval Koefisien	Kategori
0,00 - 0,199	Hubungan sangat lemah
0,20 - 0,399	Hubungan rendah
0,40 - 0,599	Hubungan Cukup / sedang
0,60 - 0,799	Hubungan Kuat
0,80 - 1,000	Hubungan Sangat Kuat / Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, maka koefisien korelasi pembelajaran dengan *make a match* terhadap kreativitas siswa di kelas eksperimen ditemukan sebesar 0,785 termasuk pada kategori tinggi dan memiliki hubungan yang kuat.

Selanjutnya dilakukan uji t untuk menguji signifikansi konstanta dari variabel bebas (X) pembelajaran dengan *make a match* terhadap variabel terikat (Y1) kreativitas siswa dalam menulis pantun.

Tabel 4.26
Analisis Regresi Linear Sederhana Data Make a Match dengan Kreativitas
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	31,937	11,257		2,837	,011
1 MAKEAMATCH	1,663	,123	,785	7,376	,000

a. Dependent Variable: KREATIVITAS

Berdasarkan output SPSS di atas menyatakan bahwa koefisien regresi *make a match* sebesar 1,663 dengan nilai t hitung 7,376. Pada tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) dan derajat kebebasan $df (n-k-1) = 20-2-1 = 17$ maka diperoleh t tabel sebesar 0,4555. Karena $t \text{ hitung} = 7,376 > t \text{ tabel} = 0,4555$. Maka variabel pembelajaran *make a match* berkontribusi positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa di kelas eksperimen SDN Gondang. Artinya bahwa setiap penambahan (karena nilai koefisien bernilai positif) 1 pembelajaran *make a match* akan meningkatkan kreativitas sebesar 1,663. Jadi semakin baik pembelajaran dengan *make a match* maka semakin baik pula kreativitas siswa dalam belajar.

3.1.1. Uji hipotesis Pengaruh positif dan signifikan antara model *make a match* dan hasil belajar siswa dalam menulis pantun.

Hasil analisis regresi linear sederhana untuk kelas eksperimen sebagai berikut

Tabel 4.27
Hasil Analisis Korelasi Data Pembelajaran *Make a Match* dengan Hasil Belajar
Correlations

		MAKEAMATCH	HASILBELAJAR
MAKEAMATCH	Pearson Correlation	1	,818**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	20	20
HASILBELAJAR	Pearson Correlation	,818**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	20	20

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil output SPSS versi 21 di atas diperoleh angka R (Koefisien Korelasi) sebesar 0,818 mendekati angka 1, hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara pembelajaran model *make a match* dan hasil belajar menulis pantun di kelas eksperimen SDN Gondang dinyatakan kuat.

Selanjutnya koefisien determinasinya, didapatkan pada tabel berikut :

Tabel 4.28
Hasil Analisis Determinasi Pembelajaran *Make a Match* (X)
terhadap Hasil Belajar (Y)
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,818 ^a	,670	,651	,739

a. Predictors: (Constant), MAKEAMATCH

b. Dependent Variable: HASILBELAJAR

Dari tabel diatas diketahui bahwa terdapat hubungan antara pembelajaran *make a match* dengan hasil belajar yang ditunjukkan pada nilai koefisien determinan (R^2) = 0,670. Hasil ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang positif antara pembelajaran *make a match* dengan kreativitas siswa dan hubungannya sangat signifikan pada taraf signifikansi 5% dengan sumbangan efektif sebesar 6,70% berarti 6,70% hasil belajar dijelaskan oleh variabel pembelajaran dengan *make a match*, sedangkan sisanya ($100\% - 6,70\% = 93,30\%$) dijelaskan oleh variabel lain. Koefisien korelasi pembelajaran dengan *make a match* terhadap hasil belajar ditemukan 0,818. Berdasarkan pedoman pada tabel tingkat kecerata hubungan antar dua variabel tersebut termasuk pada kategori hubungan kuat.

Bagaimana pengaruh regresi tersebut maka digunakan bantuan program SPSS versi 21, dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.29
Analisis Regresi Linear Sederhana Data *Make a Match* dengan Hasil Belajar

Model		Coefficients ^a			t	Sig.
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8,684	13,839		,628	,538
	MAKEAMATCH	,916	,152	,818	6,039	,000

a. Dependent Variable: HASILBELAJAR

Output SPSS di atas menyatakan bahwa koefisien regresi *make a match* sebesar 0,916 dengan nilai t hitung 6,039. Pada tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) dan derajat kebebasan $df (n-k-1) = 20-2-1 = 17$ maka diperoleh t tabel sebesar 0,4555. Karena $t \text{ hitung} = 6,039 > t_{\text{tabel}} = 0,4555$. Maka variabel pembelajaran *make a match* berkontribusi positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen SDN Gondang, artinya bahwa setiap penambahan (karena nilai koefisien bernilai positif) 1 pembelajaran dengan *make a match* akan meningkatkan hasil belajar sebesar 0,916. Jadi semakin baik pembelajaran dengan *make a match* maka semakin baik pula hasil belajar siswa dalam menulis pantun di kelas eksperimen SDN Gondang.

Ringkasan hasil hipotesis penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.30
Ringkasan Hasil Hipotesis Penelitian

Hipotesis	Keterangan	Hasil
Ha ₁	Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pembelajaran dengan model <i>make a match</i> terhadap kreativitas belajar siswa dalam menulis pantun	Terbukti
Ha ₂	Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pembelajaran dengan model <i>make a match</i> terhadap kreativitas belajar siswa dalam menulis pantun	Terbukti

C. Pembahasan

1. Analisis Pengaruh Pembelajaran dengan Model Make a Match terhadap Kreativitas Siswa

Berdasarkan analisis regresi sederhana pada data kelas eksperimen SDN Gondang, didapatkan hasil nilai koefisien korelasi yang positif yaitu sebesar 0,785, nilai koefisien regresi positif yaitu sebesar 1,663 p value $0,000 < 0,05$ dan nilai koefisien determinan (R^2) = 0,616. Dari nilai koefisien koefisien determinan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model *make a match* memberikan sumbangan efektif terhadap kreativitas siswa yaitu sebesar 6,16%. Dari nilai koefisien regresi yang positif tersebut dapat disimpulkan besar pengaruh pembelajaran model *make a match* terhadap kreativitas siswa sebesar 1,663 artinya setiap penambahan 1 pembelajaran model *make a match* akan meningkatkan kreativitas siswa sebesar 1,663 (karena nilai koefisien regresinya bernilai positif), semakin tinggi nilai pembelajaran model *make a match* maka semakin tinggi nilai kreativitas belajar siswa. Sehingga dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif antara pembelajaran model *make a match* dengan kreativitas belajar siswa dalam menulis pantun dengan besar pengaruh 1,663.

Hasil penelitian diatas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Arbangatun Fitria Ningrum (2012). Penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Cooperative Learning Teknik Make A Match terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar IPS Kelas IV SD Negeri Limbasari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga Jawa Tengah Tahun Ajaran 2011/2012". Subjek penelitian ini adalah

siswa kelas IV SD Negeri Limbasari sebanyak 40 siswa, yang terdiri dari dua kelas paralel, kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen mempunyai nilai rata-rata sebesar 78,4992 dan kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata sebesar 69,4993. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada hasil post test mata pelajaran IPS siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol. Untuk mengetahui perbedaan yang nyata maka dilakukan analisis statistik dengan uji-t yang didapatkan harga t sebesar 2,209. Dengan demikian penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh model Cooperative Learning teknik *make a match* terhadap kreativitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IV.

Hasil penelitian tersebut diperkuat oleh pendapat Rusman (2012:223), menyatakan bahwa *make a match* merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif, dimana dalam penerapannya siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Sedangkan menurut Komalasari (2011:85) *make a match* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. Huda (2014:251), yang berpendapat bahwa *make a match* ini adalah salah satu strategi yang bertujuan untuk pendalaman materi, dan penggalian materi. Dalam hal ini pembelajaran model *make a match* dalam menulis pantun dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam menulis pantun.

2. Analisis Pengaruh Pembelajaran Model *Make a Match* Terhadap hasil Belajar Siswa

Berdasarkan analisis regresi sederhana pada data kelas eksperimen SDN Gondang, didapatkan hasil nilai koefisien korelasi yang positif yaitu sebesar 0,916, nilai koefisien regresi positif yaitu sebesar 6,039 p value $0,000 < 0,05$ dan nilai koefisien determinan (R^2) = 0,670. Dari nilai koefisien koefisien determinan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model *make a match* memberikan sumbangan efektif terhadap hasil belajar siswa yaitu sebesar 6,70%. Dari nilai koefisien regresi yang positif tersebut dapat disimpulkan besar pengaruh pembelajaran model *make a match* terhadap hasil belajar siswa sebesar 6,039 artinya setiap penambahan 1 pembelajaran model *make a match* akan meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 6,039 (karena nilai koefisien regresinya bernilai positif), semakin tinggi nilai pembelajaran model *make a match* maka semakin tinggi nilai hasil belajar siswa. Sehingga dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif antara pembelajaran model *make a match* dengan hasil belajar siswa dalam menulis pantun dengan besar pengaruh 6,039.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Wendi Nugraha (2012) dengan judul penelitian “Pengaruh Model *Make A Match* pada Pembelajaran Matematika Kelas V Materi Geometri terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 1 Purbalingga Kidul Kabupaten Purbalingga”. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Purbalingga Kidul sebanyak 54 siswa, yang terdiri dari dua kelas paralel, kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol. Hasil belajar siswa yang pembelajarannya menerapkan

model *make a match* lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang proses belajarnya menerapkan model konvensional. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa di kelas eksperimen sebesar 79,07, sedangkan di kelas kontrol sebesar 68,89. Penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh model Cooperative Learning teknik *make a match* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V dibandingkan dengan model pendekatan konvensional.

Hasil penelitian tentang hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kemampuan kognitif adalah kemampuan yang berkaitan dengan mental (otak). Kemampuan afektif adalah kemampuan yang berkaitan dengan sikap (nilai). Kemampuan psikomotor adalah kemampuan yang berkaitan dengan keterampilan.

Rifa'i dan Anni (2009: 85) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Anni (2006: 5) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Gagne dalam Suprijono (2011: 5), menjelaskan bahwa hasil belajar berupa hal-hal berikut: Hasil-hasil belajar meliputi: (1) Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis; (2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang; (3) Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri; (4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi; (5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi

nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Jadi hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi sebagai akibat telah melakukan kegiatan-kegiatan belajar. Perubahan tersebut dalam bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

3. Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran model *make a match* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa dalam menulis pantun.

Untuk mengetahui faktor-faktor pendukung keberhasilan pendekatan model *make a match* dilakukan wawancara dengan guru dan siswa. Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran model *make a match* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa dalam menulis pantun, adalah sebagai berikut:

- a. Kemampuan guru dalam menentukan model pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Kemampuan guru dalam menguasai model pembelajaran *make a match*.
- c. Kemampuan guru dalam memberikan pelayanan kepada siswa dengan latar belakang kesulitan belajar siswa yang berbeda.
- d. Ketekunan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sampai selesai.
- e. Motivasi siswa yang tinggi untuk dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Pembelajaran dengan model *make a match* dapat merangsang kreativitas siswa dalam menulis pantun. Selain itu penerapan model *make a match* dalam

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan peneliti di kelas IV SDN Gondang dan SDN Pacekulon 2 Kabupaten Nganjuk menunjukkan bahwa:

1. Pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas belajar siswa kelas IV dalam menulis pantun.
2. Model pembelajaran *make a match* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam menulis pantun daripada model pembelajaran kontekstual.
3. Faktor-faktor pendukung keberhasilan pendekatan model *make a match* yang berpengaruh pada kreativitas dan hasil belajar siswa dalam menulis pantun, adalah sebagai berikut:
 - a. Kemampuan guru dalam menentukan model pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran.
 - b. Kemampuan guru dalam menguasai model pembelajaran *make a match*.
 - c. Kemampuan guru dalam memberikan pelayanan kepada siswa dengan latar belakang kesulitan belajar siswa yang berbeda.
 - d. Ketekunan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sampai selesai.
 - e. Motivasi siswa yang tinggi untuk dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan saran untuk peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar dengan menerapkan model pembelajaran *make a match*. Berdasarkan temuan data penelitian yang diperoleh, maka peneliti dapat mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

- (1) Guru dan sekolah hendaknya menjadikan model pembelajaran *make a match* sebagai alternatif model pembelajaran di SD.
- (2) Guru hendaknya mampu merencanakan pembelajaran dengan baik sebelum menerapkan model pembelajaran *make a match*. Hal tersebut agar pelaksanaan pembelajaran berlangsung sesuai dengan yang diharapkan.
- (3) Siswa hendaknya memahami langkah-langkah model pembelajaran *make a match* terlebih dahulu sebelum melakukan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *make a match*.
- (4) Penelitian ini masih terbatas pada jumlah sampel yang sedikit untuk membuktikan peningkatan pembelajaran menulis pantun. Oleh karena itu diharapkan peneliti lain dapat melakukan penelitian lanjutan dengan populasi yang beda dan lebih besar agar dapat mendukung penelitian ini.
- (5) Guru dan siswa memahami bahwa keterampilan menulis pantun dapat dilakukan melalui tahapan seperti mendata dan mengamati objek yang akan dirangkai menjadi pantun. Pendekatan model *make a match* dengan langkah-langkahnya dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, B. (2009) *Guru Profesional: Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Anni, C. (2007) *Psikologi Belajar*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Arikunto, S. (2007) *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Berdianti, I. (2008) *Membuat Pantun Masa Kini*. Semarang: PT. Sindur Press.
- Budi, T.P. (2006) *SPSS 13.0 Terapan Riset Statistik Parametrik*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Hamdani. (2011) *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Huda, M. (2011) *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2010) *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Kurnia, I. (2007) *Perkembangan Belajar Siswa*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Mikarsa. (2007) *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munandar, U. (2009) *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, U. (1999) *Mengembangkan bakat dan kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia.
- Ningrum, A.F. (2013). *Pengaruh Model Cooperative Learning Teknik Make A Match Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SD Negeri Limbasari Kecamatan Bobbotsari Kabupaten Purbalingga Jawa Tengah Tahun Ajaran 2011/2012*. Skripsi Universitas Pajajaran Indonesia. http://repository.upi.edu/skripsiview.php?no_skripsi=2656 [diakses 19 Januari 2013].
- Permendiknas. (2006) *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar SD/ MI*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Priyatno, D. (2010) *Paham Analisa Data Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Media Kom.
- Purwanto, E.A. (2007) *Metode Penelitian Kuantitatif untuk Administrasi Publik dan Masalah-masalah Sosial*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Rifa'i, A. dan C.T. Anni. (2009) *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sagala, S. (2010) *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sagitasari.A.D. (2010) *Hubungan Kreativitas dan gaya belajar dengan prestasi belajar matematika siswa SMP Godean*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Santosa, P. (2008) *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sistem Pendidikan Nasional. (2009) *Undang-Undang Republik Indonesia nomor 2009 tentang badan hukum pendidikan (BHP)*. Jakarta: CV. Novindo Pustaka Mandiri.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. 2009. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: CV. Novindo Pustaka Mandiri.
- Winataputra, U.S. (2007) *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Woods, D. M & Chen, K. C. (2010) "Evaluation Techniques for Cooperative Learning". *International Journal of Management and Information Systems*. 14(1). 1-5.

SILABUS PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : IV (empat)

Semester : I (satu)

Standar Kompetensi : 8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman, dan pantun anak.

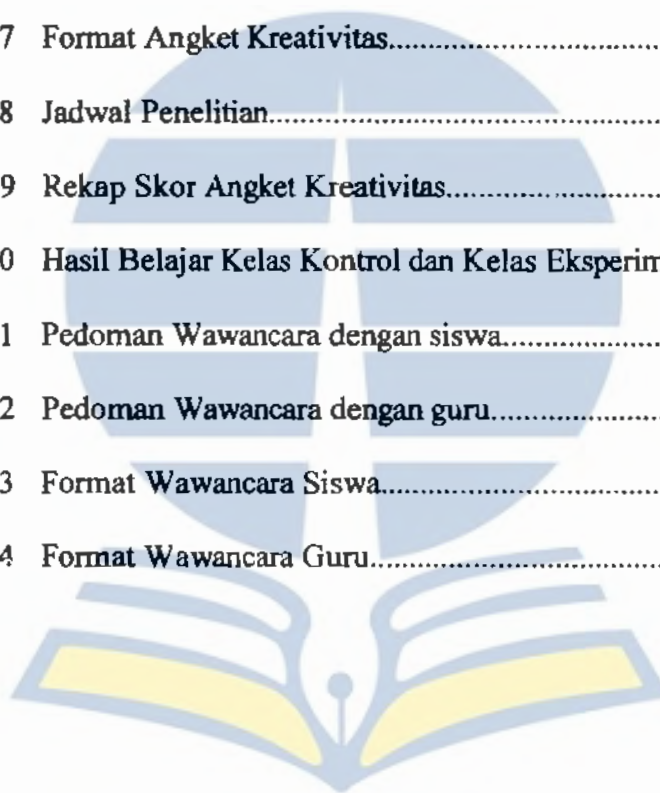
Kompetensi Dasar : 8.3 Membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan, dan lain-lain) sesuai dengan ciri-ciri pantun.

Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Teknik Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
1	2	3	4	5	6	7	8
Pantun	1. Disajikan beberapa pantun. 2. Mendeskripsikan jenis-jenis Pantun 3. Menulis Pantun	8.3.1 Mampu Mendeskripsikan jenis-jenis pantun. Siswa Mampu Menulis Pantun sesuai dengan Ciri-ciri Pantun	Tes tulis.	Tes uraian.	1.Deskripsikanlah/ sebutkan jenis-jenis pantun. 2. Tulislah sebuah pantun	3× 35 menit	Buku Bahasa Indonesia yang relevan.

LAMPIRAN

		Halaman
Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen...	121
Lampiran 2	Lembar Kegiatan Peserta Didik Pertemuan 1.....	141
Lampiran 3	Hasil Diskusi Kelompok dengan Model Make A Match....	142
Lampiran 4	Lembar Kegiatan Peserta Didik Pertemuan 3.....	143
Lampiran 5	Kisi-kisi Soal Tes Formatif Kelas Eksperimen.....	144
Lampiran 6	Soal Tes Formatif Menulis Pantun Kelas Eksperimen.....	145
Lampiran 7	Deskriptor Penilaian Menulis Pantun.....	149
Lampiran 8a	Lembar Penilaian Hasil Belajar Menulis Pantun Kelas Eksperimen.....	151
Lampiran 8b	Lembar Penilaian Hasil Belajar Menulis Pantun Kelas Kontrol.....	152
Lampiran 9	Lembar Penilaian Hasil Belajar (post tes).....	153
Lampiran 10	Lembar Penilaian Hasil Belajar (post tes).....	154
Lampiran 11	Lembar Penilaian Hasil Belajar (pretes).....	157
Lampiran 12	Format Penelaahan Butir Soal Uraian.....	159
Lampiran 13	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Menulis Pantun...	160
Lampiran 14	Lembar Observasi Guru dalam Pembelajaran.....	166
Lampiran 15	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	167
Lampiran 16	Kisi -kisi Soal Tes Formatif Kelas Kontrol.....	175
Lampiran 17	Soal Tes Formatif Menulis Pantun.....	176
Lampiran 18	Bahan Ajar.....	177
Lampiran 19	Lembar Kerja Siswa.....	180
Lampiran 20	Lembar Penilaian Hasil Belajar (pos tes)....	181

Lampiran 21	Lembar Penilaian Hasil Belajar (pretes)....	187
Lampiran 22	Hasil Observasi Pembelajaran Menulis Pantun.....	189
Lampiran 23	Rekap Hasil bservasi Pembelajaran Make a Match.....	192
Lampiran 24	Rekap Nilai Pretes Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	193
Lampiran 25	Rekap Nilai Postes Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen..	194
Lampiran 26	Kisi-Kisi Angket Kreativitas.....	195
Lampiran 27	Format Angket Kreativitas.....	197
Lampiran 28	Jadwal Penelitian.....	199
Lampiran 29	Rekap Skor Angket Kreativitas.....	200
Lampiran 30	Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	202
Lampiran 31	Pedoman Wawancara dengan siswa.....	203
Lampiran 32	Pedoman Wawancara dengan guru.....	204
Lampiran 33	Format Wawancara Siswa.....	205
Lampiran 34	Format Wawancara Guru.....	206



Lampiran 1

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(KELAS EKSPERIMEN)**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : IV/I
Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (3 x pertemuan)

A. Standar Kompetensi

8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman dan pantun anak.

B. Kompetensi Dasar

8.3 Membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan, dan lain-lain) sesuai dengan ciri-ciri pantun.

C. Indikator

8.3.2 Mampu menyusun beberapa baris/kalimat acak menjadi sebuah pantun.

8.3.3 Mampu membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan, dan lain-lain) sesuai dengan ciri-ciri pantun.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat menyebutkan lima ciri-ciri pantun.
2. Melalui penugasan, siswa dapat membuat sebuah pantun bertema ketekunan.

3. Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan isi sedikitnya pada lima buah pantun.
4. Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan amanat sedikitnya pada lima buah pantun.
5. Melalui model *Make A Match*, siswa dapat menyusun kalimat acak menjadi sebuah pantun.

Karakter siswa yang diharapkan : Dapat dipercaya (*trustworthines*), rasa hormat dan perhatian (*respect*), tekun (*diligence*), tanggung jawab (*responsibility*), berani (*courage*) dan ketulusan (*honesty*).

E. Materi Belajar

- a. Ciri-ciri pantun (terlampir).
- b. Menulis pantun (terlampir).
- c. Isi dan pesan pantun (terlampir).

F. Metode dan Model Pembelajaran

Metode : Ceramah, tanya jawab, penugasan, diskusi kelompok.

Model : *Make A Match*.

PERTEMUAN 1

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. **Kegiatan Awal / Pendahuluan (5 menit).**
 - a. Guru mengatur tempat duduk siswa.
 - b. Guru memberi salam dan mengajak siswa berdoa bersama-sama.
 - c. Guru menyiapkan kegiatan pembelajaran.
 - d. Guru melakukan presensi.

- e. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan materi pelajaran yang telah lalu.
- f. Guru menyebutkan tujuan pembelajaran.
- g. Guru mengajak siswa bersemangat mengikuti pelajaran.

2. Kegiatan Inti (45 menit).

a. Eksplorasi

- 1) Guru menjelaskan ciri-ciri pantun.
- 2) Guru memberikan contoh pantun.
- 3) Guru menyuruh siswa mencatat materi di buku tulis masing-masing.
- 4) Guru menyiapkan kartu-kartu, diantaranya kartu yang berisi soal materi pantun dan kartu jawaban dari soal tersebut.

b. Elaborasi

- 1) Guru menyuruh siswa membuat pantun bertema ketekunan pada Lembar Kegiatan Peserta Didik yang telah disediakan (terlampir).
- 2) Guru memberikan waktu yang cukup kepada siswa untuk mengerjakan.
- 3) Perwakilan siswa maju membacakan pantun yang telah dibuatnya.
- 4) Guru menyuruh perwakilan siswa maju untuk menyusun kalimat acak menjadi pantun.

- 5) Guru membagi siswa dalam satu kelas menjadi tiga kelompok.

Kelompok pertama beranggotakan lima siswa merupakan kelompok pembawa kartu berisi pertanyaan.

Kelompok kedua beranggotakan lima siswa merupakan kelompok pembawa kartu berisi jawaban.

Kelompok ketiga beranggotakan sepuluh siswa merupakan kelompok penilai.

- 6) Guru mengatur posisi kelompok-kelompok tersebut membentuk huruf U. Kelompok pertama dan kedua berjajar saling berhadapan.
- 7) Guru memberikan tanda dengan menggunakan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak mereka bertemu, mencari pasangan jawaban-jawaban yang cocok.
- 8) Guru memberikan kesempatan mereka untuk berdiskusi.
- 9) Hasil diskusi ditandai oleh pasangan-pasangan antara anggota kelompok pembawa kartu jawaban. Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan jawaban kepada kelompok penilai.
- 10) Setelah penilaian dilakukan, kelompok pertama dan kelompok kedua bersatu kemudian memosisikan diri menjadi kelompok penilai.
- 11) Kelompok penilai pada sesi pertama dipecah menjadi dua, sebagian memegang kartu pertanyaan dan sebagian lainnya memegang kartu jawaban.
- 12) Guru kembali memosisikan mereka dalam bentuk huruf U.
- 13) Guru kembali membunyikan peluitnya menandai kelompok pemegang kartu pertanyaan dan jawaban bergerak untuk mencari, mencocokkan, dan mendiskusikan pertanyaan-jawaban.
- 14) Masing-masing pasangan pertanyaan-jawaban menunjukkan hasil kerjanya kepada penilai.
- 15) Siswa yang telah selesai melaksanakan tugas, menuliskan hasil diskusi pada lembar yang telah disediakan (terlampir).

c. Konfirmasi

- 1) Guru meluruskan hasil diskusi siswa.
- 2) Guru menanyakan apakah ada materi yang belum dipahami siswa.

3. **Kegiatan Penutup (20 menit)**

- a. Guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi pelajaran.
- b. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa untuk dikerjakan.
- c. Guru mengoreksi hasil evaluasi.
- d. Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.

PERTEMUAN 2

Langkah-Langkah Pembelajaran

1. **Kegiatan Awal / Pendahuluan (5 menit).**

- a. Guru mengatur tempat duduk siswa.
- b. Guru memberi salam dan mengajak siswa berdoa bersama-sama.
- c. Guru menyiapkan kegiatan pembelajaran.
- d. Guru melakukan presensi.
- e. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan materi pelajaran yang telah lalu.
- f. Guru menyebutkan tujuan pembelajaran.
- g. Guru mengajak siswa bersemangat mengikuti pelajaran.

2. **Kegiatan Inti (45 menit).**

- a. Eksplorasi
 - 1) Guru menjelaskan ciri-ciri pantun.

- 2) Guru memberikan contoh pantun.
- 3) Guru menyuruh siswa mencatat materi di buku tulis masing-masing.
- 4) Guru menyiapkan kartu-kartu, diantaranya kartu yang berisi soal materi pantun dan kartu jawaban dari soal tersebut.

b. Elaborasi

1. Guru menyuruh siswa membuat pantun bertema ketekunan pada Lembar Kegiatan Peserta Didik yang telah disediakan (terlampir).
 2. Guru memberikan waktu yang cukup kepada siswa untuk mengerjakan.
 3. Perwakilan siswa maju membacakan pantun yang telah dibuatnya.
 4. Guru menyuruh perwakilan siswa maju untuk menyusun kalimat acak menjadi pantun.
 5. Guru membagi siswa dalam satu kelas menjadi tiga kelompok.
- b. Kelompok pertama beranggotakan lima siswa merupakan kelompok pembawa kartu berisi pertanyaan.
- c. Kelompok kedua beranggotakan lima siswa merupakan kelompok pembawa kartu berisi jawaban.
- d. Kelompok ketiga beranggotakan sepuluh siswa merupakan kelompok penilai.
1. Guru mengatur posisi kelompok-kelompok tersebut membentuk huruf U. Kelompok pertama dan kedua berjajar saling berhadapan.
 2. Guru memberikan tanda dengan menggunakan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak mereka bertemu, mencari pasangan jawaban-jawaban yang cocok.
 3. Guru memberikan kesempatan mereka untuk berdiskusi.

4. Hasil diskusi ditandai oleh pasangan-pasangan antara anggota kelompok pembawa kartu jawaban. Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan jawaban kepada kelompok penilai.
5. Setelah penilaian dilakukan, kelompok pertama dan kelompok kedua bersatu kemudian memosisikan diriya menjadi-kelompok penilai.
6. Kelompok penilai pada sesi pertama dipecah menjadi dua, sebagian memegang kartu pertanyaan dan sebagian lainnya memegang kartu jawaban.
7. Guru kembali memosisikan mereka dalam bentuk huruf U.
8. Guru kembali membunyikan peluitnya menandai kelompok pemegang kartu pertanyaan dan jawaban bergerak untuk mencari, mencocokkan, dan mendiskusikan pertanyaan-jawaban.
9. Masing-masing pasangan pertanyaan-jawaban menunjukkan hasil kerjanya kepada penilai.
10. Siswa yang telah selesai melaksanakan tugas, menuliskan hasil diskusi pada lembar yang telah disediakan (terlampir).

c. Konfirmasi

- 1) Guru meluruskan hasil diskusi siswa.
- 2) Guru menanyakan apakah ada materi yang belum dipahami siswa.

3. Kegiatan Penutup (20 menit)

- a. Guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi pelajaran.
- b. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa untuk dikerjakan.
- c. Guru mengoreksi hasil evaluasi.
- d. Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.

PERTEMUAN 3

Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal / Pendahuluan (5 menit).

- a. Guru mengatur tempat duduk siswa.
- b. Guru memberi salam dan mengajak siswa berdoa bersama-sama.
- c. Guru menyiapkan kegiatan pembelajaran.
- d. Guru melakukan presensi.
- e. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan materi pelajaran yang telah lalu.
- f. Guru menyebutkan tujuan pembelajaran.
- g. Guru mengajak siswa bersemangat mengikuti pelajaran.

2. Kegiatan Inti (45 menit).

- a. Eksplorasi
 - 1 Guru menjelaskan ciri-ciri pantun.
 - 2 Guru memberikan contoh pantun.
 - 3 Guru menyuruh siswa mencatat materi di buku tulis masing-masing.
 - 4 Guru menyiapkan kartu-kartu, diantaranya kartu yang berisi soal materi pantun dan kartu jawaban dari soal tersebut.
- b. Elaborasi
 1. Guru menyuruh siswa membuat pantun bertema ketekunan pada Lembar Kegiatan Peserta Didik yang telah disediakan (terlampir).
 2. Guru memberikan waktu yang cukup kepada siswa untuk mengerjakan.
 3. Perwakilan siswa maju membacakan pantun yang telah dibuatnya.

4. Guru menyuruh perwakilan siswa maju untuk menyusun kalimat acak menjadi pantun.
5. Guru membagi siswa dalam satu kelas menjadi tiga kelompok.
6. Kelompok pertama beranggotakan lima siswa merupakan kelompok pembawa kartu berisi pertanyaan.
7. Kelompok kedua beranggotakan lima siswa merupakan kelompok pembawa kartu berisi jawaban.
8. Kelompok ketiga beranggotakan sepuluh siswa merupakan kelompok penilai.
9. Guru mengatur posisi kelompok-kelompok tersebut membentuk huruf U. Kelompok pertama dan kedua berjajar saling berhadapan.
10. Guru memberikan tanda dengan menggunakan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak mereka bertemu, mencari pasangan jawaban-jawaban yang cocok.
11. Guru memberikan kesempatan mereka untuk berdiskusi.
12. Hasil diskusi ditandai oleh pasangan-pasangan antara anggota kelompok pembawa kartu jawaban. Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan jawaban kepada kelompok penilai.
13. Setelah penilaian dilakukan, kelompok pertama dan kelompok kedua bersatu kemudian memosisikan diriya menjadi kelompok penilai.
14. Kelompok penilai pada sesi pertama dipecah menjadi dua, sebagian memegang kartu pertanyaan dan sebagian lainnya memegang kartu jawaban.
15. Guru kembali memosisikan mereka dalam bentuk huruf U.

16. Guru kembali membunyikan peluitnya menandai kelompok pemegang kartu pertanyaan dan jawaban bergerak untuk mencari, mencocokkan, dan mendiskusikan pertanyaan-jawaban.
17. Masing-masing pasangan pertanyaan-jawaban menunjukkan hasil kerjanya kepada penilai.
18. Siswa yang telah selesai melaksanakan tugas, menuliskan hasil diskusi pada lembar yang telah disediakan (terlampir).

c. Konfirmasi

1. Guru meluruskan hasil diskusi siswa.
2. Guru menanyakan apakah ada materi yang belum dipahami siswa.

3. Kegiatan Penutup (20 menit)

- a. Guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi pelajaran.
- b. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa untuk dikerjakan.
- c. Guru mengoreksi hasil evaluasi.
- d. Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.

H. Alat dan Sumber Bahan.

1. Alat / Media.
 - a. Teks Pantun
 - b. Kartu kalimat
 - c. Kartu soal dan kartu jawaban
 - d. Peluit
 - e. Pins
 - d. Styrofoam

I. Sumber Bahan.

- 1 Silabus KTSP Kelas IV mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- 2 Berdianti, Ika. 2008. *Membuat Pantun Masa Kini*. Semarang: PT. Sindur Press.
- 3 Darmadi, Kaswan dan Rita Nirbaya. 2008. *Bahasa Indonesia untuk SD dan MI Kelas IV*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- 4 Samidi dan Tripuspitasari. 2009. *Bahasa Indonesia untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- 5 Nur'aini, Umri dan Indriyani. 2008. *Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar Kelas IV*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

J. Penilaian

1. Prosedur : penilaian hasil.
2. Jenis penilaian : tes tertulis.
3. Bentuk Tes : Uraian
4. Alat Tes : lembar evaluasi.
5. Instrumen Penilaian : kisi-kisi soal (terlampir).
soal evaluasi (terlampir).

- I. Pedoman Penilaian Penilaian tes tertulis Setiap jawaban benar memiliki skor

$$SK = \frac{Jwb}{Jwb} \times 100$$

Keterangan :

NA= Nilai Akhir

SP = Skor Perolehan

SM = Skor Maksimal

Nganjuk, 21-02-2017
Guru kelas

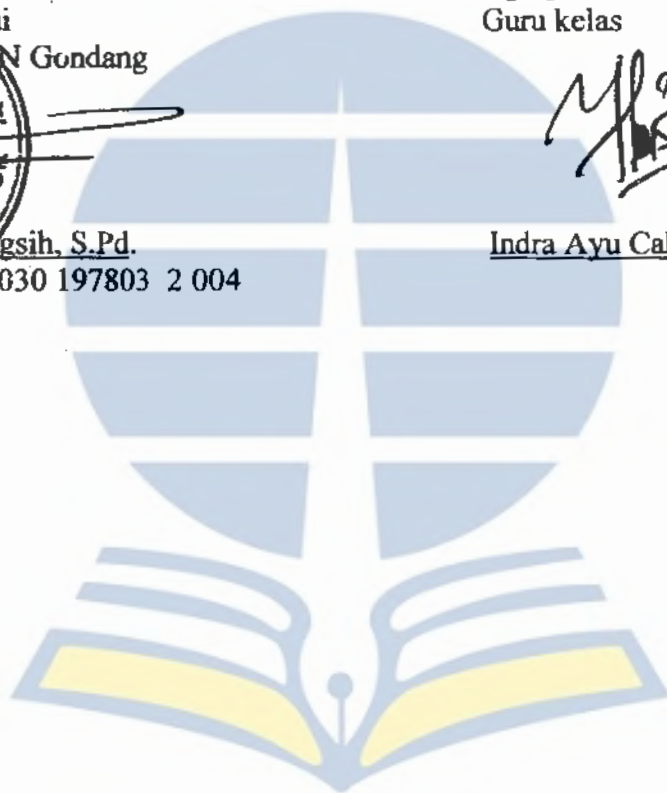


Puji Wahyuningtih,
Kepala SDN Gondang

Puji Wahyuningtih, S.Pd.
NIP. 19591030 197803 2 004

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Indra Ayu Cahyanti".

Indra Ayu Cahyanti, S.P.d.SD



Materi

Ciri-ciri Pantun.

Sebelum siswa menyusun kalimat acak menjadi sebuah pantun, siswa tersebut harus memahami pantun terlebih dahulu. Menurut Berdianti (2008: 4) ciri-ciri pantun adalah sebagai berikut:

1. Setiap bait pantun terdiri dari empat baris.

Contoh pantun:

Kalau ada kembang yang baru

Bunga kenanga dikupas jangan

Kalau ada sahabat baru

Sahabat lama ditinggalkan jangan

2. Dua baris pertama (baris pertama dan kedua) merupakan sampiran atau bukan maksud yang sesungguhnya. Biasanya berupa kiasan-kiasan.

Contoh sampiran:

Kalau ada kembang yang baru

Bunga kenanga dikupas jangan

3. Dua baris terakhir (baris ketiga dan keempat) merupakan isi. Apa yang akan disampaikan oleh pembuat pantun dituangkan di baris ini.

Contoh isi:

Kalau ada sahabat baru

Sahabat lama ditinggalkan jangan

4. Sajak (bunyi) pada pantun harus beraturan. Sajak atau bunyi terakhir baris pertama sama dengan baris ketiga. Sedangkan baris ke dua sama bunyi akhirnya dengan baris keempat. Maka pantun bersajak a-b-a-b.

Contoh:

Kalau ada kembang yang baru ----- aBunga
 kenanga di kupas jangan ----- bKalau ada sahabat
 baru ----- aSahabat lama ditinggalkan
 jangan ----- bMenulis Pantun.

Perasaan dapat diungkapkan melalui pantun. Pantun dapat berisi tentang persahabatan, ketekunan, kepatuhan, dan lain-lain.

Contoh:

Pantun nasihat (tema:
 ketekunan)

Ke mana kancil akan dikejar
 Ke dalam pasar cobalah cari
 Ketika kecil rajin belajar
 Setelah besar senanglah nanti

Pantun nasihat
 (tema: ketuhanan)

Rumput ilalang bergoyang-goyang
 Tertiup angin kesana-sini
 Mari kita tunaikan sembahyang
 Bekal kita di akhirat nanti

Isi dan Amanat/Pesan Pantun

Isi dan amanat/pesan sebuah pantun dapat dilihat pada baris ketiga dan keempatnya.

Contoh:

Kalau ada kembang yang baru

Sampiran

Bunga kenanga dikupas jangan

Kalau ada sahabat baru/Isi

Sahabat lama ditinggalkan jangan

}
}

Berdasarkan baris ketiga dan keempat kita dapat mengetahui isi dan amanat pantun di atas.

Isi pantun : Kalau ada sahabat baru, sahabat lama jangan ditinggalkan.

Amanat/pesan : Jangan pernah meninggalkan sahabat lama kalau kita mempunyai sahabat baru.

Lampiran RPP 2

Media Teks Pantun:

Pantun nasihat(tema: ketuhanan)

Rumput ilalang bergoyang-goyang

Tertiup angin kesana-siniMari kita tunaikan sembahyang

Bekal kita di akhirat nanti

Pantun nasihat(tema: ketekunan)

Ke mana kancil akan dikejar

Ke dalam pasar cobalah cari

Ketika kecil rajin belajar

Setelah besar senanglah nanti



Kartu Kalimat:

1)

Ayo kita pergi ke pasar**Membeli buku dan pensil****Jika kamu rajin belajar****Pasti nanti akan berhasil**

2)

Dibawa itik pulang petang**Dapat di rumput bilang-bilang****Melihat ibu sudah datang****Hati cemas menjadi hilang****Ada ikan di meja makan**

3)

Kucing mengintip di bawah bangku**Kalau memang kita berteman**

Bolehkah kupinjam buku

4)

Jalan-jalan ke Cianjur

Jangan lupa membeli nampan

Kalau kamu jadi orang jujur

Pasti disukai semua teman

Kartu Soal dan Kartu Jawaban:

KARTU SOAL

Pergi ke toko membeli obat

Obat diminum di dalam rumah

.....

Baris yang tepat untuk melengkapi pantun di atas adalah

KARTU JAWABAN

Dunia akhirat takkan selamat

Jika kamu tidak ibadah

KARTU SOAL

Anak ayam turun sepuluh

Anak itik jumlahnya lima

.....

Baris yang tepat untuk melengkapi pantun di atas adalah

....

KARTU JAWABAN

Daripada kita jadi musuh

Lebih baik kita berteman saja

KARTU SOAL

Ikan tuna bukan di tambak

Ikan dimasak potong siripnya

.....

Baris yang tepat untuk melengkapi pantun di atas adalah

....

KARTU JAWABAN

Kaini tertawa terbahak-

bahakLihat adik ompong giginya

KARTU SOAL

Hitam- hitam si buah manggis

Biar hitam manis rasanya

.....

Baris yang tepat untuk melengkapi pantun di atas adalah

....

KARTU JAWABAN

Cup cup jangan menangis

Ini kakak membawa srikaya

KARTU SOAL

Burung Nuri Burung

Dara Terbang ke sisi taman

kayangan

.....

Baris yang tepat untuk melengkapi pantun di atas adalah

....

KARTU JAWABAN

Cobalah terka wahai saudara?

Semakin diisi makin ringan.

Lampiran 2

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

PERTEMUAN 1

Nama :

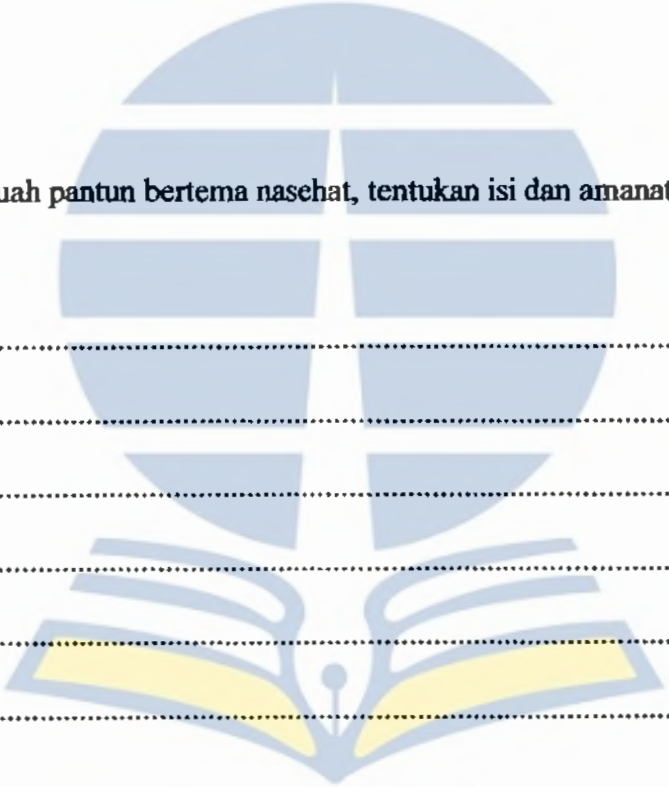
Kelas :

Nomor Absen :

Soal!

Buatlah sebuah pantun bertema nasehat, tentukan isi dan amanat pantun tersebut!

Jawab:



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Isi Pantun :

Pesan :

Lampiran 3

Hasil Diskusi Kelompok dengan Model *Make A Match***PERTEMUAN 2**

Kelompok pembawa kartu

Kelompok pembawa kartu

pertanyaan

jawaban

1.

1.

2.

2.

3.

3.

4.

4.

5.

5.

Catatah hasil diskusimu pada lembar berikut!

Kartu Soal	Kartu Jawaban	Benar/ Salah
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Lampiran 4

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

PERTEMUAN 3

Nama :

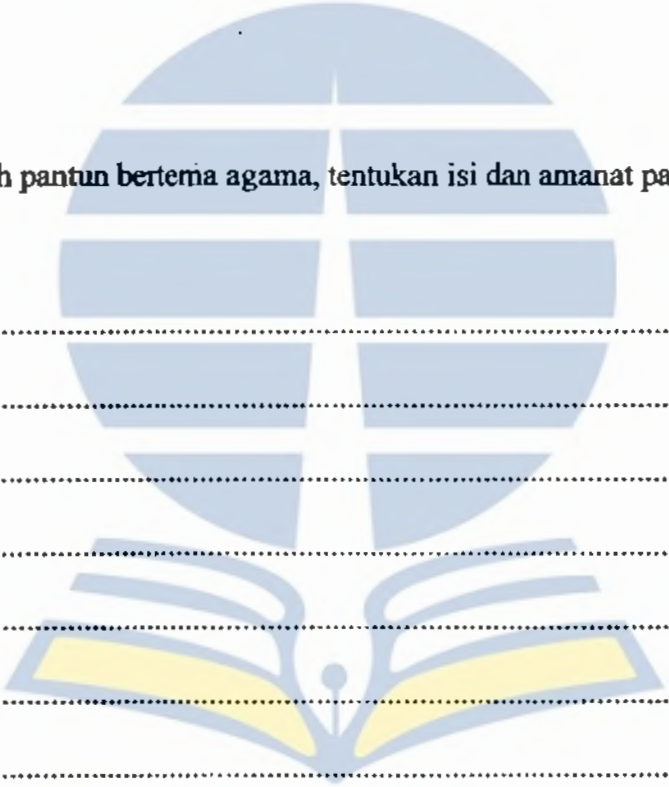
Kelas :

Nomor Absen :

Soal!

Buatlah sebuah pantun bertema agama, tentukan isi dan amanat pantun tersebut!

Jawab:



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Isi Pantun :

Pesan :

Lampiran 5

Kisi-kisi Soal Tes Formatif

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/Semester : IV/I
 Materi Pokok : Menulis Pantun
 Standar Kompetensi : 8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman dan pantun anak.

No	Aspek	Indikator	No Item		Jumlah
			Positif	Negatif	
1.	Menulis pantun sesuai dengan ciri-ciri Pantun	<ul style="list-style-type: none"> - Satu bait pantun terdiri dari empat baris - Baris pertama dan kedua merupakan sampiran atau bukan maksud yang sebenarnya. (kiasan) - Sajak atau bunyi pada pantun harus beraturan Bersajak a-b-a-b. 	1	0	1
Jumlah			1	0	1

- Pada tes pratindakan menggunakan soal yang sama, hanya pada tes pratindakan belum ada perlakuan pembelajaran *make a match*.

Lampiran 6

**SOAL TES FORMATIF MENULIS PANTUN
PERTEMUAN 1**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV/I

Waktu : 40 menit

Nama :

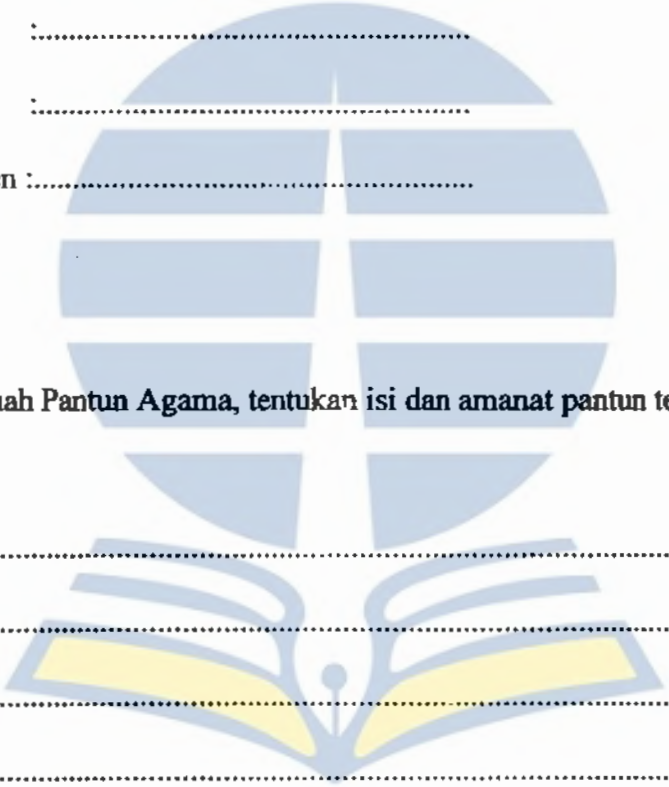
Kelas :

Nomor Absen :

Soal!

Buatlah sebuah Pantun Agama, tentukan isi dan amanat pantun tersebut!

Jawab:



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Isi Pantun :

Pesan :

**SOAL TES FORMATIF MENULIS PANTUN
PERTEMUAN 2**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : IV/I
Waktu : 40 menit

Nama :

Kelas :

Nomor Absen :

Soal!

Buatlah sebuah Pantun Nasehat, tentukan isi dan amanat pantun tersebut!

Jawab:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Isi Pantun :

Pesan :

SOAL TES FORMATIF MENULIS PANTUN
PERTEMUAN 3

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : IV/I
Waktu : 40 menit

Nama :

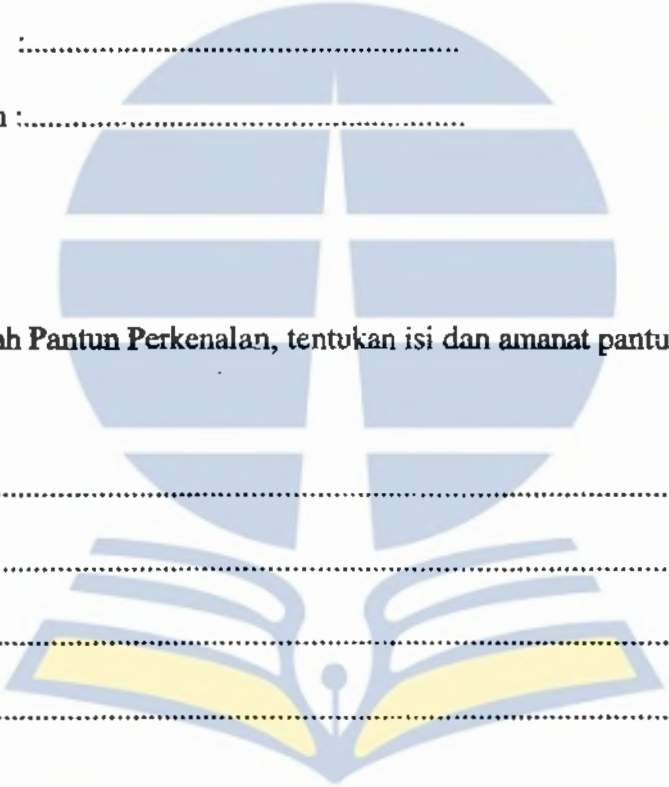
Kelas :

Nomor Absen :

Soal!

Buatlah sebuah Pantun Perkenalan, tentukan isi dan amanat pantun tersebut!

Jawab:



.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Isi Pantun :

Pesan :

Contoh Pantun

Pantun Agama

Saya pergi beli tembaga,
Saya pakai untuk merekatkan parang.
Apabila ingin masuk surga,
Sering-sering mengaji dan sembahyang.

Pantun Perkenalan

Dari mana hendak kemana,
Manggis dipetik dengan pisau.
Kalau boleh kami bertanya,
Gadis cantik siapa namamu.

Pantun Nasehat

Memetik paku dekat selokan,
Buah kapuk matang muda
Rajin-rajinlah bersekolah,
Jadi bekal ketika tua.

Pantun Jenaka

Di sini kosong di sana kosong,
Tak ada batang tembakau.
Bukannya saya berkata bohong,
Ada katak memikul kerbau.

Lampiran 7

Deskriptor Penilaian Hasil Belajar Siswa Menulis Pantun

No	Aspek	Skor	Kategori	Kriteria
1.	Isi	4	Sangat Sesuai	Isi teks sesuai dengan sampiran dan isi sehingga menjadi teks yang padu
		3	Cukup sesuai	Isi teks sesuai dengan sampiran dan isi tetapi teks tidak padu
		2	Kurang sesuai	Isi teks kurang sesuai dengan sampiran dan isi sehingga teks kurang padu
		1	Tidak sesuai	Isi teks tidak sesuai dengan sampiran dan isi sehingga teks tidak padu
2.	Struktur teks	4	Sangat lengkap	Peserta didik menuliskan struktur teks dengan lengkap
		3	Cukup lengkap	Terdapat satu aspek yang tidak dicantumkan
		2	Kurang lengkap	Terdapat dua aspek yang dicantumkan
		1	Tidak lengkap	Struktur dalam teks tidak sesuai aturan
3.	Kepaduan baris	4	Sangat tepat	Baris yang digunakan padu dan logis, gagasan tiap bait jelas, isi pantun mudah dimengerti
		3	Cukup tepat	Baris yang digunakan cukup padu dan logis, gagasan tiap bait jelas, isi pantun sulit dimengerti
		2	Kurang tepat	Baris yang digunakan kurang padu dan tidak logis, gagasan tiap bait tidak jelas, isi pantun tidak dapat dimengerti
		1	Tidak tepat	Tidak tepat dan tidak logis dalam penggunaan kata
4.	Kaidah Kebahasaan	4	Sangat Sesuai	Peserta didik menggunakan pilihan kata a dan baris yang digunakan mudah dipahami
		3	Cukup sesuai	Peserta didik menggunakan pilihan kata dan baris yang digunakan sulit dipahami
		2	Kurang sesuai	Peserta didik menggunakan pilihan kata dan baris tidak sesuai kaidah teks pantun dan sulit dipahami
		1	Tidak sesuai	Peserta didik tidak menggunakan pilihan kata dan baris yang sesuai dengan kaidah teks pantun sehingga sulit dipahami.

PENILAIAN : $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

Skor Maksimal : 16

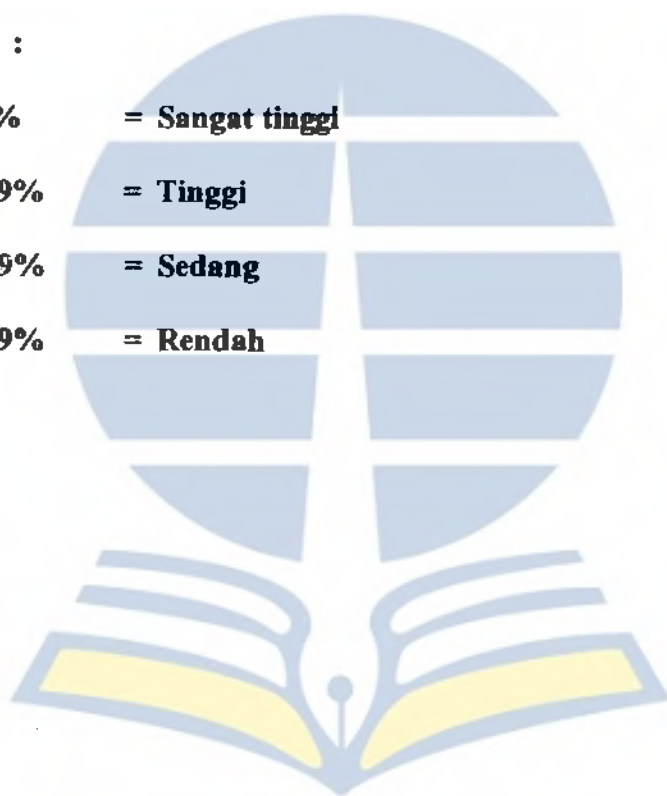
KRITERIA :

75% - 100% = Sangat tinggi

50% - 74,99% = Tinggi

25% - 49,99% = Sedang

0% - 24,99% = Rendah



Lampiran 8a

Lembar Penilaian Hasil Belajar (post tes) Menulis Pantun
Kelas Eksperimen Pertemuan 1 SDN Gondang

No	Nama	Aspek Penilaian				Jml skor	Nilai	Ket
		Isi	Struktur Teks	Kepaduan baris	Kaidah kebahasaan			
		4	4	4	4			
1.	G01							
2.	G02							
3.	G03							
4.	G04							
5.	G05							
6.	G06							
7.	G07							
8.	G08							
9.	G09							
10.	G10							
11.	G11							
12.	G12							
13.	G13							
14.	G14							
15.	G15							
16.	G16							
17.	G17							
18.	G18							
19.	G19							
20.	G20							

PENILAIAN : $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

Skor Maksimal : 16

Lampiran 8b

**Lembar Penilaian Hasil Belajar (post tes) Menulis Pantun
Kelas Kontrol Pertemuan 1 SDN Pacekulon 2**

No	Nama	Aspek Penilaian				Jml skor	Nilai	Ket
		Isi	Struktur Teks	Kepaduan baris	Kaidah kebahasaan			
		4	4	4	4			
1.	P001							
2.	P002							
3.	P003							
4.	P004							
5.	P005							
6.	P006							
7.	P007							
8.	P008							
9.	P009							
10.	P010							
11.	P011							
12.	P012							
13.	P013							
14.	P014							
15.	P015							
16.	P016							
17.	P017							
18.	P018							
19.	P019							
20.	P020							

PENILAIAN : $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

Skor Maksimal : 16

Lampiran 9

**Lembar Penilaian Hasil Belajar (post tes) Menulis Pantun
Kelas Eksperimen Pertemuan 2 SDN Gondang**

No	Nama	Aspek Penilaian				Jml skor	Nilai	Ket
		Isi	Struktur Teks	Kepaduan baris	Kaidah kebahasaan			
		4	4	4	4			
1.	G01							
2.	G02							
3.	G03							
4.	G04							
5.	G05							
6.	G06							
7.	G07							
8.	G08							
9.	G09							
10.	G10							
11.	G11							
12.	G12							
13.	G13							
14.	G14							
15.	G15							
16.	G16							
17.	G17							
18.	G18							
19.	G19							
20.	G20							

PENILAIAN : $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

Skor Maksimal : 16

Lampiran 10

Lembar Penilaian Hasil Belajar (post tes) Menulis Pantun
Kelas Kontrol Pertemuan 2 SDN Pacekulon 2

No	Nama	Aspek Penilaian				Jml skor	Nilai	Ket
		Isi	Struktur Teks	Kepaduan baris	Kaidah kebahasaan			
		4	4	4	4			
1.	P001							
2.	P002							
3.	P003							
4.	P004							
5.	P005							
6.	P006							
7.	P007							
8.	P008							
9.	P009							
10.	P010							
11.	P011							
12.	P012							
13.	P013							
14.	P014							
15.	P015							
16.	P016							
17.	P017							
18.	P018							
19.	P019							
20.	P020							

PENILAIAN : Skor Perolehan X 100%

Skor Maksimal

Skor Maksimal : 16

**Lembar Penilaian Hasil Belajar (post tes) Menulis Pantun
Kelas Eksperimen Pertemuan 3 SDN Gondang**

No	Nama	Aspek Penilaian				Jml skor	Nilai	Ket
		Isi	Struktur Teks	Kepaduan baris	Kaidah kebahasaan			
		4	4	4	4			
1.	G01							
2.	G02							
3.	G03							
4.	G04							
5.	G05							
6.	G06							
7.	G07							
8.	G08							
9.	G09							
10.	G10							
11.	G11							
12.	G12							
13.	G13							
14.	G14							
15.	G15							
16.	G16							
17.	G17							
18.	G18							
19.	G19							
20.	G20							

PENILAIAN : $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

Skor Maksimal : 16

**Lembar Penilaian Hasil Belajar (post tes) Menulis Pantun
Kelas Kontrol Pertemuan 3 SDN Pacekulon 2**

No	Nama	Aspek Penilaian				Jml skor	Nilai	Ket
		Isi	Struktur Teks	Kepaduan baris	Kaidah kebahasaan			
		4	4	4	4			
1.	P001							
2.	P002							
3.	P003							
4.	P004							
5.	P005							
6.	P006							
7.	P007							
8.	P008							
9.	P009							
10.	P010							
11.	P011							
12.	P012							
13.	P013							
14.	P014							
15.	P015							
16.	P016							
17.	P017							
18.	P018							
19.	P019							
20.	P020							

PENILAIAN : $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

Skor Maksimal : 16

Lampiran 11

**Lembar Penilaian Hasil Belajar (pre tes) Menulis Pantun
Kelas Eksperimen SDN Gondang**

No	Nama	Aspek Penilaian				Jml skor	Nilai	Ket
		Isi	Struktur Teks	Kepaduan baris	Kaidah kebahasaan			
		4	4	4	4			
1.	G01							
2.	G02							
3.	G03							
4.	G04							
5.	G05							
6.	G06							
7.	G07							
8.	G08							
9.	G09							
10.	G10							
11.	G11							
12.	G12							
13.	G13							
14.	G14							
15.	G15							
16.	G16							
17.	G17							
18.	G18							
19.	G19							
20.	G20							

PENILAIAN : $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

Skor Maksimal : 16

KRITERIA :

75% - 100% = Sangat tinggi
 50% - 74,99% = Tinggi
 25% - 49,99% = Sedang
 0% - 24,99% = Rendah

**Lembar Penilaian Hasil Belajar (pre tes) Menulis Pantun
Kelas Kontrol SDN Pacekulon 2**

No	Nama	Aspek Penilaian				Jml skor	Nilai	Ket
		Isi	Struktur Teks	Kepaduan baris	Kaidah kebahasaan			
		4	4	4	4			
1.	P001							
2.	P002							
3.	P003							
4.	P004							
5.	P005							
6.	P006							
7.	P007							
8.	P008							
9.	P009							
10.	P010							
11.	P011							
12.	P012							
13.	P013							
14.	P014							
15.	P015							
16.	P016							
17.	P017							
18.	P018							
19.	P019							
20.	P020							

PENILAIAN : $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

Skor Maksimal : 16

KRITERIA :

75% - 100% = Sangat tinggi

50% - 74,99% = Tinggi

25% - 49,99% = Sedang

0% - 24,99% = Rendah

Lampiran 12

Kriteria Penilaian Observasi Aktivitas Siswa

No	Aspek	Skor	Kriteria Penilaian
1	Keaktifan	3	Sering bertanya dan memberi pendapat
		2	Pernah bertanya dan memberi pendapat
		1	Tidak pernah bertanya dan memberi pendapat
2	Berfikir bersama dengan kelompok	3	Aktif dalam diskusi kelompok
		2	Kurang aktif dalam diskusi kelompok
		1	Tidak aktif dalam diskusi kelompok
3	Kemampuan berkomunikasi	3	Cakap dan mampu berkomunikasi di depan kelas
		2	Mampu berkomunikasi di depan kelas
		1	Kurang mampu berkomunikasi di depan kelas
4	Kreativitas	3	Mengikuti kegiatan dengan sungguh-sungguh
		2	Mengikuti kegiatan apabila diawasi
		1	Tidak mengikuti kegiatan
5	Proses	3	Berdiskusi dengan sungguh-sungguh
		2	Kadang-kadang ikut berdiskusi
		1	Tidak ikut berdiskusi

Lampiran 13

**Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Menulis Pantun
Kelas Eksperimen Pertemuan 1 SDN Gondang**

No	Nama	Aspek yang diamati					Σ skor	Nilai
		1	2	3	4	5		
1.	G01							
2.	G02							
3.	G03							
4.	G04							
5.	G05							
6.	G06							
7.	G07							
8.	G08							
9.	G09							
10.	G10							
11.	G11							
12.	G12							
13.	G13							
14.	G14							
15.	G15							
16.	G16							
17.	G17							
18.	G18							
19.	G19							
20.	G20							
Jumlah rata-rata persentase								

$$\text{PENILAIAN : } \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Skor Maksimal : 15

KRITERIA :

- 75% - 100% = Sangat tinggi
- 50% - 74,99% = Tinggi
- 25% - 49,99% = Sedang
- 0% - 24,99% = Rendah

**Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Menulis Pantun
Kelas Kontrol Pertemuan 1 SDN Pacekulon 2**

No	Nama	Aspek yang diamati					Σ skor	Nilai
		1	2	3	4	5		
1.	P001							
2.	P002							
3.	P003							
4.	P004							
5.	P005							
6.	P006							
7.	P007							
8.	P008							
9.	P009							
10.	P010							
11.	P011							
12.	P012							
13.	P013							
14.	P014							
15.	P015							
16.	P016							
17.	P017							
18.	P018							
19.	P019							
20.	P020							
Jumlah rata-rata persentase								

$$\text{PENILAIAN : } \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Skor Maksimal : 15

KRITERIA :

75% - 100% = Sangat tinggi

50% - 74,99% = Tinggi

25% - 49,99% = Sedang

0% - 24,99% = Rendah

**Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Menulis Pantun
Kelas Eksperimen Pertemuan 2 SDN Gondang**

No	Nama	Aspek yang diamati					Σ skor	Nilai
		1	2	3	4	5		
1.	G01							
2.	G02							
3.	G03							
4.	G04							
5.	G05							
6.	G06							
7.	G07							
8.	G08							
9.	G09							
10.	G10							
11.	G11							
12.	G12							
13.	G13							
14.	G14							
15.	G15							
16.	G16							
17.	G17							
18.	G18							
19.	G19							
20.	G20							
Jumlah rata-rata persentase								

PENILAIAN : $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

Skor Maksimal : 15

KRITERIA :

75% - 100% = Sangat tinggi

50% - 74,99% = Tinggi

25% - 49,99% = Sedang

0% - 24,99% = Rendah

**Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Menulis Pantun
Kelas Kontrol Pertemuan 2 SDN Pacekulon 2**

No	Nama	Aspek yang diamati					Σ skor	Nilai
		1	2	3	4	5		
1.	P001							
2.	P002							
3.	P003							
4.	P004							
5.	P005							
6.	P006							
7.	P007							
8.	P008							
9.	P009							
10.	P010							
11.	P011							
12.	P012							
13.	P013							
14.	P014							
15.	P015							
16.	P016							
17.	P017							
18.	P018							
19.	P019							
20.	P020							
Jumlah rata-rata persentase								

PENILAIAN : $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

Skor Maksimal : 15

KRITERIA :

75% - 100% = Sangat tinggi

50% - 74,99% = Tinggi

25% - 49,99% = Sedang

0% - 24,99% = Rendah

**Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Menulis Pantun
Kelas Eksperimen Pertemuan 3 SDN Gondang**

No	Nama	Aspek yang diamati					Σ skor	Nilai
		1	2	3	4	5		
1.	G01							
2.	G02							
3.	G03							
4.	G04							
5.	G05							
6.	G06							
7.	G07							
8.	G08							
9.	G09							
10.	G10							
11.	G11							
12.	G12							
13.	G13							
14.	G14							
15.	G15							
16.	G16							
17.	G17							
18.	G18							
19.	G19							
20.	G20							
	Jumlah rata-rata persentase							

$$\text{PENILAIAN} : \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Skor Maksimal : 15

KRITERIA :

75% - 100% = Sangat tinggi

50% - 74,99% = Tinggi

25% - 49,99% = Sedang

0% - 24,99% = Rendah

**Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Menulis Pantun
Kelas Kontrol Pertemuan 3 SDN Pacekulon 2**

No	Nama	Aspek yang diamati					Σ skor	Nilai
		1	2	3	4	5		
1.	P001							
2.	P002							
3.	P003							
4.	P004							
5.	P005							
6.	P006							
7.	P007							
8.	P008							
9.	P009							
10.	P010							
11.	P011							
12.	P012							
13.	P013							
14.	P014							
15.	P015							
16.	P016							
17.	P017							
18.	P018							
19.	P019							
20.	P020							
Jumlah rata-rata persentase								

$$\text{PENILAIAN : } \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Skor Maksimal : 15

KRITERIA :

75% - 100% = Sangat tinggi
 50% - 74,99% = Tinggi
 25% - 49,99% = Sedang
 0% - 24,99% = Rendah

Lampiran 14

**Lembar Observasi Guru dalam Pembelajaran Menulis Pantun
Dengan Model Make a Match**

Kegiatan	Pengamatan	Baik	Sedang	Buruk	Ket
1. Persiapan	a. Rancangan kegiatan				
	b. Persiapan alat permainan				
	c. Penataan ruang kelas				
	d. Persiapan bahan belajar (lembar kerja anak)				
	e. Mengondisikan anak				
2. Pembukaan	a. Penyapaan awal				
	b. Appersepsi				
	c. Penjelasan tujuan dan aturan permainan				
3. Inti	a. Penjelasan aturan main				
	b. Langkah-langkah pembelajaran				
	c. Memimpin permainan atau menunjuk anak untuk memimpin				
	d. Pengaturan anak sesuai tujuan (kelompok atau individual)				
	e. Pemberian contoh cara bermain				
	f. Pengawasan anak saat bermain				
	g. Pemberian bantuan pada anak yang membutuhkan bantuan				
	h. Pemberian rangsangan				
	i. Penguatan/reward pada anak				
4. Penutup	a. Mengulas kegiatan yang telah dilakukan				
	b. Penyapaan akhir				

Masukan/Saran :

Lampiran 15

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(KELAS KONTROL)**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : IV/I
Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (3 x pertemuan)

A. Standar Kompetensi

8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman dan pantun anak.

B. Kompetensi Dasar

8.3 Membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan, dan lain-lain) sesuai dengan ciri-ciri pantun.

C. Indikator

8.3.4 Mampu menyusun beberapa baris/kalimat acak menjadi sebuah pantun.

8.3.5 Mampu membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan, dan lain-lain) sesuai dengan ciri-ciri pantun.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat menyebutkan lima ciri-ciri pantun.
2. Melalui penugasan, siswa dapat membuat sebuah pantun bertema ketekunan.
3. Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan isi sedikitnya pada lima buah pantun.

4. Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan amanat sedikitnya pada lima buah pantun.
5. Melalui model *Make A Match*, siswa dapat menyusun kalimat acak menjadi sebuah pantun.

Karakter siswa yang diharapkan : Dapat dipercaya (*trustworthines*), rasa hormat dan perhatian (*respect*), tekun (*diligence*), tanggung jawab (*responsibility*), berani (*courage*) dan ketulusan (*honesty*).

E. Materi Belajar

- 1 Ciri-ciri pantun (terlampir).
- 2 Menulis pantun (terlampir).
- 3 Isi dan pesan pantun (terlampir).

F. Metode dan Model Pembelajaran

Metode : Ceramah, tanya jawab, penugasan, diskusi kelompok.

Model : *Make A Match*.

PERTEMUAN 1

Langkah-Langkah Pembelajaran

1. **Kegiatan Awal / Pendahuluan (5 menit).**
 - b. Guru mengatur tempat duduk siswa.
 - c. Guru memberi salam dan mengajak siswa berdoa bersama-sama.
 - d. Guru menyiapkan kegiatan pembelajaran.
 - e. Guru melakukan presensi.
 - f. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan materi pelajaran yang telah lalu.

- g. Guru menyebutkan tujuan pembelajaran.
- h. Guru mengajak siswa bersemangat mengikuti pelajaran.

4. Kegiatan Inti (45 menit).

a. Eksplorasi

- 1) Guru menjelaskan ciri-ciri pantun.
- 2) Guru memberikan contoh pantun.
- 3) Guru menyuruh siswa mencatat materi di buku tulis masing-masing.
- 4) Guru menyiapkan kartu-kartu, diantaranya kartu yang berisi soal materi pantun dan kartu jawaban dari soal tersebut.

b. Elaborasi

- 1) Siswa mendengarkan dan memperhatikan guru pada saat guru memberi penjelasan masalah pantun, jenis pantun, ciri-ciri pantun dan menulis pantun
- 2) Siswa memperhatikan contoh pantun yang diberikan guru
- 3) Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru secara berkelompok
- 4) Guru membahas soal yang telah dikerjakan
- 5) Siswa bertanya mengenai materi yang kurang jelas

c. Konfirmasi

- 1) Guru meluruskan hasil diskusi siswa.
- 2) Guru menanyakan apakah ada materi yang belum dipahami siswa.

3. Kegiatan Penutup (20 menit)

- a. Guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi pelajaran.
- b. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa untuk dikerjakan.

- c. Guru mengoreksi hasil evaluasi.
- d. Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.

PERTEMUAN 2

Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal / Pendahuluan (5 menit).

- a. Guru mengatur tempat duduk siswa.
- b. Guru memberi salam dan mengajak siswa berdoa bersama-sama.
- c. Guru menyiapkan kegiatan pembelajaran.
- d. Guru melakukan presensi.
- e. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan materi pelajaran yang telah lalu.
- f. Guru menyebutkan tujuan pembelajaran.
- g. Guru mengajak siswa bersemangat mengikuti pelajaran.

2. Kegiatan Inti (45 menit).

a. Eksplorasi

- 1) Guru menjelaskan ciri-ciri pantun.
- 2) Guru memberikan contoh pantun.
- 3) Guru menyuruh siswa mencatat materi di buku tulis masing-masing.
- 4) Guru menyiapkan kartu-kartu, diantaranya kartu yang berisi soal materi pantun dan kartu jawaban dari soal tersebut.

a. Elaborasi

- 1) Siswa mendengarkan dan memperhatikan guru pada saat guru memberi penjelasan masalah pantun, jenis pantun, ciri-ciri pantun dan menulis pantun
- 2) Siswa memperhatikan contoh pantun yang diberikan guru
- 3) Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru secara berkelompok
- 4) Guru membahas soal yang telah dikerjakan
- 5) Siswa bertanya mengenai materi yang kurang jelas

c. Konfirmasi

- 1) Guru meluruskan hasil diskusi siswa.
- 2) Guru menanyakan apakah ada materi yang belum dipahami siswa.

3. Kegiatan Penutup (20 menit)

- a Guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi pelajaran.
- b Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa untuk dikerjakan.
- c Guru mengoreksi hasil evaluasi.
- d Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.

PERTEMUAN 3

Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal / Pendahuluan (5 menit).

- a Guru mengatur tempat duduk siswa.
- b Guru memberi salam dan mengajak siswa berdoa bersama-sama.
- c Guru menyiapkan kegiatan pembelajaran.

- d. Guru melakukan presensi.
- e. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan materi pelajaran yang telah lalu.
- f. Guru menyebutkan tujuan pembelajaran.
- g. Guru mengajak siswa bersemangat mengikuti pelajaran.

2. Kegiatan Inti (45 menit).

a. Eksplorasi

- 1) Guru menjelaskan ciri-ciri pantun.
- 2) Guru memberikan contoh pantun.
- 3) Guru menyuruh siswa mencatat materi di buku tulis masing-masing.
- 4) Guru menyiapkan kartu-kartu, diantaranya kartu yang berisi soal materi pantun dan kartu jawaban dari soal tersebut.

b. Elaborasi

- 1) Siswa mendengarkan dan memperhatikan guru pada saat guru memberi penjelasan masalah pantun, jenis pantun, ciri-ciri pantun dan menulis pantun
- 2) Siswa memperhatikan contoh pantun yang diberikan guru
- 3) Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru secara berkelompok
- 4) Guru membahas soal yang telah dikerjakan
- 5) Siswa bertanya mengenai materi yang kurang jelas

c. Konfirmasi

- 1) Guru meluruskan hasil diskusi siswa.
- 2) Guru menanyakan apakah ada materi yang belum dipahami siswa.

3. Kegiatan Penutup (20 menit)

- a. Guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi pelajaran.
- b. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa untuk dikerjakan.
- c. Guru mengoreksi hasil evaluasi.
- d. Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.

J. Alat dan Sumber Bahan.

1. Alat / Media.
 - a. Teks Pantun
 - b. Kartu kalimat
 - c. Kartu soal dan kartu jawaban
 - d. Peluit
 - e. Pins
 - d. Styrofoam

K. Sumber Bahan.

1. Silabus KTSP Kelas IV mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Berdianti, Ika. 2008. *Membuat Pantun Masa Kini*. Semarang: PT. Sindur Press.
3. Darmadi, Kaswan dan Rita Nirbaya. 2008. *Bahasa Indonesia untuk SD dan MI Kelas IV*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
4. Samidi dan Tripuspitarsi. 2009. *Bahasa Indonesia untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

5. Nur'aini, Umri dan Indriyani. 2008. *Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar Kelas IV*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

K. Penilaian

1. Prosedur : penilaian hasil.
2. Jenis penilaian : tes tertulis.
3. Bentuk Tes : Uraian
4. Alat Tes : lembar evaluasi.
5. Instrumen Penilaian : kisi-kisi soal (terlampir).
soal evaluasi (terlampir).

L. Pedoman Penilaian Penilaian tes tertulis Setiap jawaban benar memiliki skor

$$NA = \frac{SP}{SM} \times 100$$

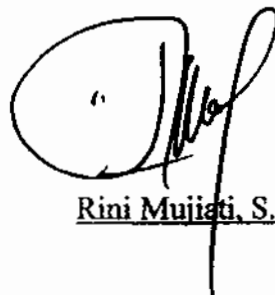
Keterangan :

NA= Nilai Akhir

SP = Skor Perolehan

SM = Skor Maksimal

Nganjuk, 21 - 8 - 2017
Guru kelas



Rini Mujiati, S.P.d.SD

Mengetahui
Kepala SDN Pacekulon 2



Sudarni, S.Pd.

NIP 19710303 200004 2 001

Lampiran 16

Kisi-kisi Soal Tes Formatif

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV/I

Materi Pokok : Menulis Pantun

Standar Kompetensi : 8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman dan pantun anak.

No	Aspek	Indikator	No Item		Jumlah
			Positif	Negatif	
1.	Menulis pantun sesuai dengan ciri-ciri Pantun	<p>- Satu bait pantun terdiri dari empat baris</p> <p>- Baris pertama dan kedua merupakan sampiran atau bukan maksud yang sebenarnya. (kiasan)</p> <p>- Sajak atau bunyi pada pantun harus beraturan Bersajak a-b-a-b.</p>	1	0	1
Jumlah			1	0	1

- Pada tes pratindakan menggunakan soal yang sama, hanya pada tes pratindakan belum ada perlakuan pembelajaran *make a match*.

Lampiran 17

SOAL TES FORMATIF MENULIS PANTUN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV/I

Waktu : 40 menit

Nama :

Kelas :

Nomor Absen :

Soal!

Buatlah sebuah Pantun Agama, tentukan isi dan amanat pantun tersebut!

Jawab:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Isi Pantun :

Pesan :

Lampiran 18

BAHAN AJAR**Struktur Isi dan Kaidah Kebahasaan Teks Pantun****Struktur teks pantun**

Dilihat dari segi strukturnya, pantun dibangun atas empat unsur yaitu bait, baris, rima dan isi. Selain unsur tersebut, sebuah pantun juga mementingkan irama pada saat pengucapan atau penyampaiannya. Pantun terdiri atas empat baris dan bersajak akhir a-b-a-b, memiliki sampiran dan isi. Sampiran biasanya berupa sketsa alam/suasana (mencirikan masyarakat pendukungnya) berfungsi sebagai pengantar (paling tidak menyiapkan rima / sajak dan irama dua baris terakhir) untuk mempermudah pemahaman isi pantun.

Kaidah kebahasaan teks pantun

Kaidah kebahasaan dalam teks pantun sering juga disebut dengan unsur bentuk. Unsur bentuk adalah unsur yang membangun sebuah pantun secara fisik, yaitu korespondensi (hubungan antar bait, antar larik, dan antar kata), diksi (pilihan kata), bahasa kiasan, imajinasi dan bunyi yang terdiri atas rima dan ritme. Berikut ini karakteristik pantun :

No	Struktur Pantun	Kaidah Pantun
1.	Bait : pantun disusun dalam bentuk bait	Satu bait terdiri atas 4 baris
2.	Baris : kumpulan kata yang berjajar	Satu baris terdiri atas 8-12 suku kata
3.	Sajak : perulangan bunyi pantun menggunakan sajak a-b-a-b	Mengandung sampiran dan isi

Jenis-jenis pantun

Berdasarkan isinya, pantun dapat dikelompokkan menjadi lima jenis diantaranya :

1) Pantun anak-anak

Pantun anak-anak berisi tentang dunia anak-anak. Umumnya pantun anak-anak digunakan pada saat bermain atau bersendau gurau. Pantun anak-anak menggambarkan perasaan yang dialami anak-anak. Berdasarkan isinya pantun anak-anak dapat dibedakan menjadi dua yaitu pantun bersuka cita dan pantun berduka cita. Pantun bersuka cita bisa menggambarkan keceriaan seorang anak yang mendapatkan hadiah, mendapat juara kelas, merayakan ulang tahun dan sebagainya. Demikian sebaliknya, pantun berduka cita menggambarkan seorang anak yang sedang mengalami kesedihan.

2) Pantun Remaja

Pantun remaja atau dewasa menggambarkan kehidupan orang remaja dan dewasa. Tema pantun ini biasanya tentang cinta dan perjuangan hidup.

3) Pantun orang tua

Pantun orang tua pada umumnya berhubungan dengan pelbagai nasihat. Maklumlah orang tua sudah cukup lama hidup serta banyak pengalaman yang dimilikinya. Suka duka silih berganti dirasakannya. Demikian pula banyak ragam penanggungan dalam perjalanan hidup yang ditempuhnya. Berdasarkan pengalaman-pengalaman inilah tercurah berupa nasihat-nasihat dalam puisi yang berbentuk pantun.

4) Pantun teka-teki

Pantun jenaka digunakan untuk menghibur hati, bersenang-senang, dan akan membuat orang lain tertawa.

Contoh pantun jenaka

Di sini kosong di sana kosong,
tak ada batang pohon tembakau.
Bukannya saya berkata bohong,
ada katak memikul kerbau.



Lampiran 19

Lembar Kerja Siswa

Nama :

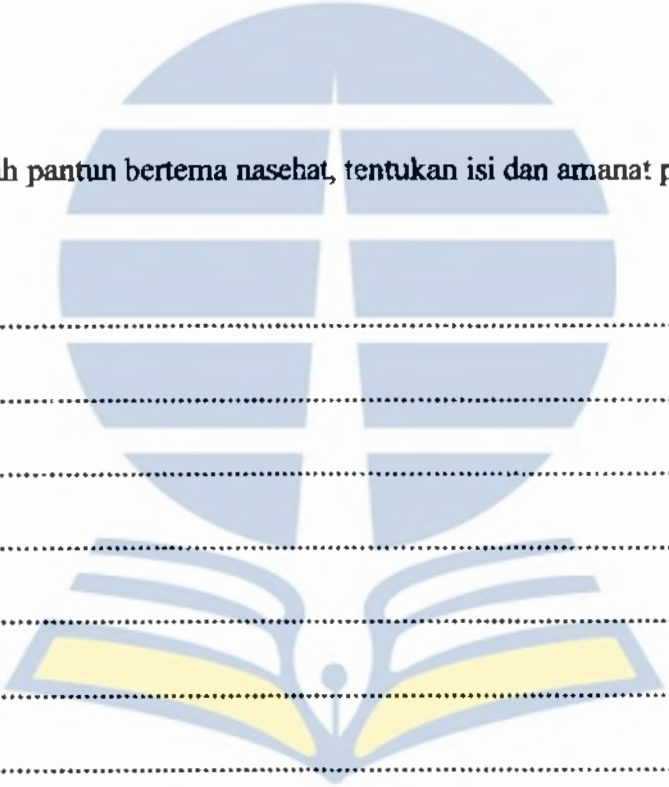
Kelas :

Nomor Absen :

Soal!

Buatlah sebuah pantun bertema nasehat, tentukan isi dan amanat pantun tersebut!

Jawab:



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Isi Pantun :

Pesan :

Lampiran 20

Lembar Penilaian Hasil Belajar (pos tes) Menulis Pantun
Kelas Eksperimen Pertemuan 1 SDN Gondang

No	Nama	Aspek Penilaian				Jml skor	Nilai	Ket
		Isi	Struktur Teks	Kepaduan baris	Kaidah kebahasaan			
		4	4	4	4			
1.	G01							
2.	G02							
3.	G03							
4.	G04							
5.	G05							
6.	G06							
7.	G07							
8.	G08							
9.	G09							
10.	G10							
11.	G11							
12.	G12							
13.	G13							
14.	G14							
15.	G15							
16.	G16							
17.	G17							
18.	G18							
19.	G19							
20.	G20							

PENILAIAN : $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

Skor Maksimal : 16

KRITERIA :

75% - 100% = Sangat tinggi

50% - 74,99% = Tinggi

25% - 49,99% = Sedang

0% - 24,99% = Rendah

Lembar Penilaian Hasil Belajar (pos tes) Menulis Pantun
Kelas Kontrol Pertemuan 1 SDN Pacekulon 2

No	Nama	Aspek Penilaian				Jml skor	Nilai	Ket
		Isi	Struktur Teks	Kepaduan baris	Kaidah kebahasaan			
		4	4	4	4			
1.	P001							
2.	P002							
3.	P003							
4.	P004							
5.	P005							
6.	P006							
7.	P007							
8.	P008							
9.	P009							
10.	P010							
11.	P011							
12.	P012							
13.	P013							
14.	P014							
15.	P015							
16.	P016							
17.	P017							
18.	P018							
19.	P019							
20.	P020							

PENILAIAN : $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

Skor Maksimal : 16

KRITERIA :

75% - 100% = Sangat tinggi

50% - 74,99% = Tinggi

25% - 49,99% = Sedang

0% - 24,99% = Rendah

**Lembar Penilaian Hasil Belajar (pos tes) Menulis Pantun
Kelas Eksperimen Pertemuan 2 SDN Gondang**

No	Nama	Aspek Penilaian				Jml skor	Nilai	Ket
		Isi	Struktur Teks	Kepaduan baris	Kaidah kebahasaan			
		4	4	4	4			
1.	G01							
2.	G02							
3.	G03							
4.	G04							
5.	G05							
6.	G06							
7.	G07							
8.	G08							
9.	G09							
10.	G10							
11.	G11							
12.	G12							
13.	G13							
14.	G14							
15.	G15							
16.	G16							
17.	G17							
18.	G18							
19.	G19							
20.	G20							

$$\text{PENILAIAN} : \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Skor Maksimal : 16

KRITERIA :

75% - 100% = Sangat tinggi

50% - 74,99% = Tinggi

25% - 49,99% = Sedang

0% - 24,99% = Rendah

**Lembar Penilaian Hasil Belajar (pos tes) Menulis Pantun
Kelas Kontrol Pertemuan 2 SDN Pacekulon 2**

No	Nama	Aspek Penilaian				Jml skor	Nilai	Ket
		Isi	Struktur Teks	Kepaduan baris	Kaidah kebahasaan			
		4	4	4	4			
1.	P001							
2.	P002							
3.	P003							
4.	P004							
5.	P005							
6.	P006							
7.	P007							
8.	P008							
9.	P009							
10.	P010							
11.	P011							
12.	P012							
13.	P013							
14.	P014							
15.	P015							
16.	P016							
17.	P017							
18.	P018							
19.	P019							
20.	P020							

PENILAIAN : $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

Skor Maksimal : 16

KRITERIA :

75% - 100% = Sangat tinggi

50% - 74,99% = Tinggi

25% - 49,99% = Sedang

0% - 24,99% = Rendah

**Lembar Penilaian Hasil Belajar (pos tes) Menulis Pantun
Kelas Eksperimen Pertemuan 3 SDN Gondang**

No	Nama	Aspek Penilaian				Jml skor	Nilai	Ket
		Isi	Struktur Teks	Kepaduan baris	Kaidah kebahasaan			
		4	4	4	4			
1.	G01							
2.	G02							
3.	G03							
4.	G04							
5.	G05							
6.	G06							
7.	G07							
8.	G08							
9.	G09							
10.	G10							
11.	G11							
12.	G12							
13.	G13							
14.	G14							
15.	G15							
16.	G16							
17.	G17							
18.	G18							
19.	G19							
20.	G20							

PENILAIAN : $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

Skor Maksimal : 16

KRITERIA :

75% - 100% = Sangat tinggi

50% - 74,99% = Tinggi

25% - 49,99% = Sedang

0% - 24,99% = Rendah

**Lembar Penilaian Hasil Belajar (pos tes) Menulis Pantun
Kelas Kontrol Pertemuan 3 SDN Pacekulon 2**

No	Nama	Aspek Penilaian				Jml skor	Nilai	Ket
		Isi	Struktur Teks	Kepaduan baris	Kaidah kebahasaan			
		4	4	4	4			
1.	P001							
2.	P002							
3.	P003							
4.	P004							
5.	P005							
6.	P006							
7.	P007							
8.	P008							
9.	P009							
10.	P010							
11.	P011							
12.	P012							
13.	P013							
14.	P014							
15.	P015							
16.	P016							
17.	P017							
18.	P018							
19.	P019							
20.	P020							

PENILAIAN : $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

Skor Maksimal : 16

KRITERIA :

75% - 100% = Sangat tinggi

50% - 74,99% = Tinggi

25% - 49,99% = Sedang

0% - 24,99% = Rendah

Lampiran 21

**Lembar Penilaian Hasil Belajar (pre tes) Menulis Pantun
Kelas Eksperimen SDN Gondang**

No	Nama	Aspek Penilaian				Jml skor	Nilai	Ket
		Isi	Struktur Teks	Kepaduan baris	Kaidah kebahasaan			
		4	4	4	4			
1.	G01							
2.	G02							
3.	G03							
4.	G04							
5.	G05							
6.	G06							
7.	G07							
8.	G08							
9.	G09							
10.	G10							
11.	G11							
12.	G12							
13.	G13							
14.	G14							
15.	G15							
16.	G16							
17.	G17							
18.	G18							
19.	G19							
20.	G20							

PENILAIAN : $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

Skor Maksimal : 16

KRITERIA :

75% - 100% = Sangat tinggi

50% - 74,99% = Tinggi

25% - 49,99% = Sedang

0% - 24,99% = Rendah

**Lembar Penilaian Hasil Belajar (pre tes) Menulis Pantun
Kelas Kontrol SDN Pacekulon 2**

No	Nama	Aspek Penilaian				Jml skor	Nilai	Ket
		Isi	Struktur Teks	Kepaduan baris	Kaidah kebahasaan			
		4	4	4	4			
1.	P001							
2.	P002							
3.	P003							
4.	P004							
5.	P005							
6.	P006							
7.	P007							
8.	P008							
9.	P009							
10.	P010							
11.	P011							
12.	P012							
13.	P013							
14.	P014							
15.	P015							
16.	P016							
17.	P017							
18.	P018							
19.	P019							
20.	P020							

PENILAIAN : $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

Skor Maksimal : 16

KRITERIA :

75% - 100% = Sangat tinggi

50% - 74,99% = Tinggi

25% - 49,99% = Sedang

0% - 24,99% = Rendah

Lampiran 22

**Hasil Observasi Pembelajaran Menulis Pantun
Kelas Eksperimen Pertemuan 1 SDN Gondang**

No	Nama	Aspek yang diamati					Σ skor	Nilai
		1	2	3	4	5		
1.	G01							
2.	G02							
3.	G03							
4.	G04							
5.	G05							
6.	G06							
7.	G07							
8.	G08							
9.	G09							
10.	G10							
11.	G11							
12.	G12							
13.	G13							
14.	G14							
15.	G15							
16.	G16							
17.	G17							
18.	G18							
19.	G19							
20.	G20							
	Jumlah rata-rata persentase							

$$\text{PENILAIAN : } \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Skor Maksimal : 15

KRITERIA :

75% - 100% = Sangat tinggi

50% - 74,99% = Tinggi

25% - 49,99% = Sedang

0% - 24,99% = Rendah

**Hasil Observasi Pembelajaran Menulis Pantun
Kelas Eksperimen Pertemuan 2 SDN Gondang**

No	Nama	Aspek yang diamati					Σ skor	Nilai
		1	2	3	4	5		
1.	G01							
2.	G02							
3.	G03							
4.	G04							
5.	G05							
6.	G06							
7.	G07							
8.	G08							
9.	G09							
10.	G10							
11.	G11							
12.	G12							
13.	G13							
14.	G14							
15.	G15							
16.	G16							
17.	G17							
18.	G18							
19.	G19							
20.	G20							
Jumlah rata-rata persentase								

PENILAIAN : $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

Skor Maksimal : 15

KRITERIA :

75% - 100% = Sangat tinggi

50% - 74,99% = Tinggi

25% - 49,99% = Sedang

0% - 24,99% = Rendah

**Hasil Observasi Pembelajaran Menulis Pantun
Kelas Eksperimen Pertemuan 3 SDN Gondang**

No	Nama	Aspek yang diamati					Σ skor	Nilai
		1	2	3	4	5		
1.	G01							
2.	G02							
3.	G03							
4.	G04							
5.	G05							
6.	G06							
7.	G07							
8.	G08							
9.	G09							
10.	G10							
11.	G11							
12.	G12							
13.	G13							
14.	G14							
15.	G15							
16.	G16							
17.	G17							
18.	G18							
19.	G19							
20.	G20							
Jumlah rata-rata persentase								

$$\text{PENILAIAN : } \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Skor Maksimal : 15

KRITERIA :

75% - 100% = Sangat tinggi

50% - 74,99% = Tinggi

25% - 49,99% = Sedang

0% - 24,99% = Rendah

Lampiran 23

**REKAP HASIL OBSERVASI PEMBELAJARAN MAKE A MATCH
KELAS EKSPERIMEN SDN GONDANG**

No	Nama	Kelas Eksperimen			Rata-rata
		P1	P2	P3	
1.	G01	76	79	79	78
2.	G02	80	84	80	81
3.	G03	78	84	88	83
4.	G04	84	88	90	87
5.	G05	80	84	92	85
6.	G06	85	88	92	88
7.	G07	89	89	90	89
8.	G08	88	89	90	89
9.	G09	76	89	89	85
10.	G10	90	90	92	91
11.	G11	89	90	90	90
12.	G12	74	88	92	85
13.	G13	88	89	92	90
14.	G14	83	88	90	87
15.	G15	89	89	92	90
16.	G16	88	90	92	90
17.	G17	84	88	88	87
18.	G18	78	85	89	84
19.	G19	80	85	92	86
20.	G20	83	85	92	87

Lampiran 24

REKAP NILAI PRE TES
KELAS KONTROL DAN KELAS EKSPERIMEN

No	Nama	Kelas Kontrol			Rt2	No	Nama	Kls Eksperimen			Rt2
		P1	P2	P3				P1	P2	P3	
1.	P001					1.	G01				
2.	P002					2.	G02				
3.	P003					3.	G03				
4.	P004					4.	G04				
5.	P005					5.	G05				
6.	P006					6.	G06				
7.	P007					7.	G07				
8.	P008					8.	G08				
9.	P009					9.	G09				
10.	P010					10.	G10				
11.	P011					11.	G11				
12.	P012					12.	G12				
13.	P013					13.	G13				
14.	P014					14.	G14				
15.	P015					15.	G15				
16.	P016					16.	G16				
17.	P017					17.	G17				
18.	P018					18.	G18				
19.	P019					19.	G19				
20.	P020					20.	G20				

Lampiran 25

**REKAP NILAI POST TES
KELAS KONTROL DAN KELAS EKSPERIMEN**

No	Nama	Kelas Kontrol			Rt2	No	Nama	Kls Eksperimen			Rt2
		P1	P2	P3				P1	P2	P3	
1.	P001					1.	G01				
2.	P002					2.	G02				
3.	P003					3.	G03				
4.	P004					4.	G04				
5.	P005					5.	G05				
6.	P006					6.	G06				
7.	P007					7.	G07				
8.	P008					8.	G08				
9.	P009					9.	G09				
10.	P010					10.	G10				
11.	P011					11.	G11				
12.	P012					12.	G12				
13.	P013					13.	G13				
14.	P014					14.	G14				
15.	P015					15.	G15				
16.	P016					16.	G16				
17.	P017					17.	G17				
18.	P018					18.	G18				
19.	P019					19.	G19				
20.	P020					20.	G20				

Lampiran 26

Kisi-Kisi Angket Kreativitas

No	Variabel	Dimensi	Indikator	Soal
1	Fleksibilitas	Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi	Menulis pantun dengan cepat	1
		Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda	Mempunyai tanggapan yang berbeda dengan yang diungkapkan teman	2
		Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda	Menyelesaikan sendiri tugas-tugas menulis pantun	3
2	Originalitas	Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik	Memiliki cara berfikir yang lain	4
			Berusaha menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan	5
		Mempunyai kemauan keras untuk menyelesaikan tugas	Merasa bosan mengerjakan tugas latihan, walaupun tugas itu berulang-ulang diberikan	6
			Berusaha menyelesaikan tugas-tugas dengan hasil yang baik	7
3	Elaborasi		Menanggapi pertanyaan guru maupun pertanyaan teman	8
			Mengerjakan tugas latihan	9
		Menanggapi pertanyaan secara antusias, aktif dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas	Mengerjakan semua tugas dengan sebaik-baiknya walaupun tugas kelompok	10
			Banyak mengerjakan soal bila ada tugas kelompok	11
			Menyimpan masalah dalam mengerjakan tugas	12
			Tidak menunda-nunda waktu untuk menyelesaikan PR	13
		Berani menerima dan melaksanakan semua tugas	Mengerjakan tugas tersulit meskipun ada kemungkinan hasilnya salah	14
			Berupaya menyelesaikan tugas sebelum bertanya pada teman	15
		Senang mencari cara atau metode yang praktis dalam belajar	Memikirkan dan mencoba cara-cara baru yang praktis untuk menyelesaikan tugas	16

		Kritis dalam memeriksa hasil pekerjaan	Mengecek kembali hasil pekerjaan	17
		Agresif bertanya	Jika ada penjelasan dari guru yang kurang jelas, saya langsung menanyakannya	18
4	Antusias	Mengungkapkan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan	Berani mengeluarkan pendapat dalam menyelesaikan pertanyaan dari guru	19
		Mandiri dalam belajar	Mampu mengerjakan tugas tanpa dibimbing oleh guru	20



Lampiran 27

FORMAT ANGKET KREATIVITAS**Informasi Tentang Kreativitas Menulis Pantun****A. Identitas responden**

Nama :

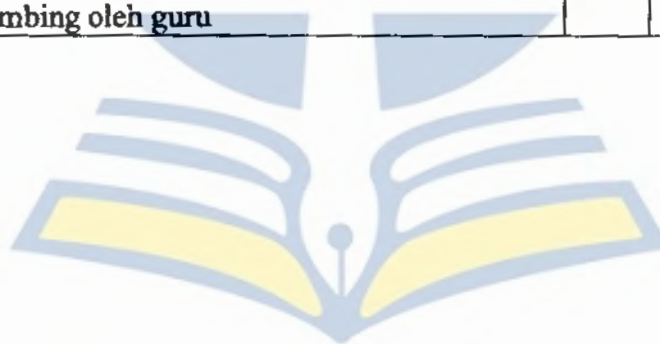
Hari/tanggal :

B. Petunjuk :

1. Skala atau angket ini berisikan pertanyaan tentang apa yang kalian rasakan atau lakukan dalam proses belajar menulis pantun
2. Tiap item atau pertanyaan tersedia lima pilihan jawaban
 SS : Sangat Sering = 5
 S : Sering = 4
 KK : Kadang-Kadang = 3
 J : Jarang = 2
 TP : Tidak Pernah = 1
3. Pilihlah salah satu dari lima pilihan tersebut yang sesuai dengan pengalaman kalian dalam belajar menulis pantun untuk masing-masing item
4. Kejujuran kalian dalam menjawab angket ini mempunyai arti yang tak terhingga nilainya
5. Berilah tanda “√” untuk setiap jawaban yang anda kemukakan.

No	Pernyataan	SS	S	KK	J	TP
1	Bila saya diberi tugas menulis pantun saya dapat langsung membuat pantun dengan cepat					
2	Dalam membahas atau mendiskusikan suatu masalah, saya selalu mempunyai tanggapan yang berbeda dengan yang diungkapkan teman saya					
3	Saya berusaha menyelesaikan sendiri tugas-tugas menulis pantun					
4	Saya memiliki cara berfikir yang lain dari pada yang lain					
5	Saya berusaha menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan					
6	Saya tidak merasa bosan mengerjakan tugas latihan, walaupun tugas itu berulang-ulang diberikan					
7	Saya berusaha menyelesaikan tugas-tugas dengan hasil yang baik					

8	Saya menanggapi pertanyaan guru maupun pertanyaan teman					
9	Saya mengerjakan tugas latihan					
10	Saya mengerjakan semua tugas dengan sebaik-baiknya walaupun tugas kelompok					
11	Saya banyak mengerjakan soal bila ada tugas kelompok					
12	Saya menyimpan masalah dalam mengerjakan tugas					
13	Saya tidak menunda-nunda waktu untuk menyelesaikan PR					
14	Saya mengerjakan tugas tersulit meskipun ada kemungkinan hasilnya salah					
15	Saya berupaya menyelesaikan tugas sebelum bertanya pada teman					
16	Saya memikirkan dan mencoba cara-cara baru yang praktis untuk menyelesaikan tugas					
17	Saya mengecek kembali hasil pekerjaan					
18	Jika ada penjelasan dari guru yang kurang jelas, saya langsung menanyakannya					
19	Saya berani mengeluarkan pendapat dalam menyelesaikan pertanyaan dari guru					
20	Saya mampu mengerjakan tugas tanpa dibimbing oleh guru					



Lampiran 28

Jadwal Penelitian

Kegiatan	Juli				Agustus				September				Oktober				November			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengajuan judul tesis	√																			
Menyusun proposal tesis		√	√	√																
Revisi Proposal				√	√	√														
Menyusun instrumen							√													
Pengajuan proposal								√												
Revisi Proposal akhir									√											
Pelaksanaan penelitian										√	√	√								
Konsultasi BAB IV													√							
Membahas semua Hasil Penelitian														√						
Revisi Hasil Bimbingan														√	√					
Konsultasi BAB V																	√			
Ujian Tesis																		√		
Revisi Hasil Ujian																			√	
Pengumpulan Laporan																				√

Lampiran 29

**REKAP SKOR ANGGKET KREATIVITAS
SDN GONDANG**

No	Nama	Skor Perolehan	Nilai	Ket
1.	G01	93	93	
2.	G02	88	88	
3.	G03	87	87	
4.	G04	94	94	
5.	G05	82	82	
6.	G06	88	88	
7.	G07	94	94	
8.	G08	94	94	
9.	G09	93	93	
10.	G10	100	100	
11.	G11	88	88	
12.	G12	94	94	
13.	G13	93	93	
14.	G14	88	88	
15.	G15	88	88	
16.	G16	83	83	
17.	G17	93	93	
18.	G18	81	81	
19.	G19	87	87	
20.	G20	88	88	

PENILAIAN : $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

Skor Maksimal : 100

KRITERIA :

75% - 100% = Sangat tinggi
 50% - 74,99% = Tinggi
 25% - 49,99% = Sedang
 0% - 24,99% = Rendah

**REKAP SKOR ANGKET KREATIVITAS
SDN PACEKULON 2**

No	Nama	Skor Perolehan	Nilai	Ket
1.	P001	88	88	
2.	P002	83	83	
3.	P003	83	83	
4.	P004	75	75	
5.	P005	82	82	
6.	P006	81	81	
7.	P007	93	93	
8.	P008	88	88	
9.	P009	75	75	
10.	P010	74	74	
11.	P011	76	76	
12.	P012	83	83	
13.	P013	74	74	
14.	P014	74	74	
15.	P015	88	88	
16.	P016	81	81	
17.	P017	75	75	
18.	P018	75	75	
19.	P019	76	76	
20.	P020	74	74	

PENILAIAN : $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

Skor Maksimal : 100

KRITERIA :

75% - 100% = Sangat tinggi

50% - 74,99% = Tinggi

25% - 49,99% = Sedang

0% - 24,99% = Rendah

Lampiran 30

HASIL BELAJAR KELAS KONTROL DAN KELAS EKSPERIMEN

No Absen	Skor Kelas A		Kenaikan (%)	No Absen	Skor Kelas B		Kenaikan (%)
	Pretes	Postes			Pretes	Postes	
1.	78	80	2,6	1.	77	88	14,3
2.	78	78	0	2.	80	91	13,8
3.	75	77	2,7	3.	77	85	10,4
4.	77	80	3,9	4.	78	88	12,8
5.	80	80	0	5.	80	91	13,8
6.	76	77	1,3	6.	83	94	13,3
7.	75	77	2,7	7.	77	91	18,2
8.	83	83	0	8.	80	94	17,5
9.	80	83	3,8	9.	78	94	20,5
10.	75	77	2,6	10.	75	88	17,3
11.	76	77	1,3	11.	77	91	18,2
12.	76	78	2,6	12.	78	100	28,2
13.	77	77	0	13.	80	100	25
14.	80	85	6,3	14.	80	94	17,5
15.	83	85	2,4	15.	78	91	16,7
16.	80	83	3,8	16.	78	94	20,5
17.	77	80	3,9	17.	77	88	14,3
18.	75	80	6,7	18.	75	91	21,3
19.	77	78	1,3	19.	80	94	17,5
20.	77	77	0	20.	78	94	20,5

Keterangan : Kelas A = Kelas Kontrol

Kelas B = Kelas Eksperimen

Lampiran 31

PEDOMAN WAWANCARA DENGAN SISWA

No	Aspek	Pertanyaan
1.	Proses pembelajaran	Bagaimana proses pembelajaran menulis teks pantun yang selama ini kalian lakukan?
2.	Kendala	Apakah kalian sering mengalami kesulitan dalam menulis teks pantun?
		Apakah model pembelajaran mencari pasangan yang telah kalian lakukan dapat mempermudah untuk memunculkan ide dalam menulis pantun?
3.	Model pembelajaran	Apakah kalian pernah mendapatkan proses pembelajaran menulis pantun dengan model pembelajaran mencari pasangan dari guru kalian?
		Bagaimana pendapat kalian terhadap pembelajaran menulis pantun dengan model mencari pasangan?
4.	Ketertarikan	Apakah kalian menyukai pantun?
5.	Saran	Apa saran kalian tentang pembelajaran menulis pantun dengan model pembelajaran mencari pasangan?

Lampiran 32

PEDOMAN WAWANCARA DENGAN GURU

No	Aspek	Pertanyaan
1.	Proses pembelajaran	Bagaimana proses pembelajaran menulis teks pantun yang ibu lakukan selama ini?
2.	Kendala	Apa saja kesulitan yang dialami siswa pada saat proses pembelajaran menulis pantun? Adakah kesulitan yang ibu temukan dalam menulis pantun dengan model pembelajaran mencari pasangan?
3.	Respon siswa	Bagaimana tanggapan siswa ketika diberikan materi menulis pantun?
3.	Model pembelajaran	Apakah sebelumnya ibu pernah menggunakan model pembelajaran yang serupa atau model pembelajaran lainnya? Bagaimana pendapat ibu terhadap pembelajaran menulis pantun dengan model mencari pasangan?
4.	Saran	Bagaimana pendapat ibu terhadap penelitian ini?

Lampiran 33

FORMAT WAWANCARA SISWA

Nama :

Kelas/No.absen :

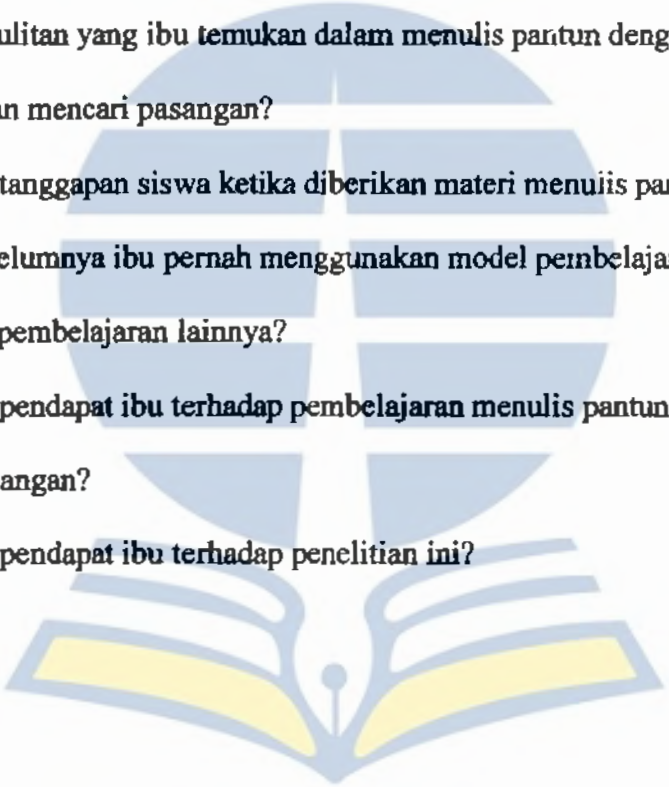
Sekolah :

Hari/tanggal :

1. Bagaimana proses pembelajaran menulis teks pantun yang selama ini kalian lakukan?
2. Apakah kalian sering mengalami kesulitan dalam menulis teks pantun?
3. Apakah model pembelajaran mencari pasangan yang telah kalian lakukan dapat mempermudah untuk memunculkan ide dalam menulis pantun?
4. Apakah kalian pernah mendapatkan proses pembelajaran menulis pantun dengan model pembelajaran mencari pasangan dari guru kalian?
5. Bagaimana pendapat kalian terhadap pembelajaran menulis pantun dengan model mencari pasangan?
6. Apakah kalian menyukai pantun?
7. Apa saran kalian tentang pembelajaran menulis pantun dengan model pembelajaran mencari pasangan?

Lampiran 34

FORMAT WAWANCARA GURU

1. Bagaimana proses pembelajaran menulis teks pantun yang ibu lakukan selama ini?
 2. Apa saja kesulitan yang dialami siswa pada saat proses pembelajaran menulis pantun?
 3. Adakah kesulitan yang ibu temukan dalam menulis pantun dengan model pembelajaran mencari pasangan?
 4. Bagaimana tanggapan siswa ketika diberikan materi menulis pantun?
 5. Apakah sebelumnya ibu pernah menggunakan model pembelajaran yang serupa atau model pembelajaran lainnya?
 6. Bagaimana pendapat ibu terhadap pembelajaran menulis pantun dengan model mencari pasangan?
 7. Bagaimana pendapat ibu terhadap penelitian ini?
- 

Nama Siswa : Jihan A
No. Absen : 7
Kelas : IV

1. Buatlah satu jenis teks pantun secara mandiri berdasarkan struktur isi dan ciri kebahasaannya dengan baik dan benar dan tentukanlah jenisnya!

Sampiran

Melukat Manis hati anak baik
Kalah amalan turun - temurun

Isi

Benda apa yang akan naik
Apabila saat hujan turun

Jawabannya = Payung

Nama Siswa : Anifa F.
 No. Absen : 02
 Kelas : IV

1. Buatlah satu jenis teks pantun secara mandiri berdasarkan struktur isi dan ciri kebahasaannya dengan baik dan benar dan tentukanlah jenisnya!

Pantun Budi:		
<u>Sampiran</u>	Suku kata	berime
Jalan lama jalan baru	→ 8	→ a-b-a-b
Kunjung ke sana untuk terbang	→ 9	
<u>Isi</u>		
Adak budaya tak berlaku	→ 9	
Sebenarnya orang budi terbang	→ 10	

Nama Siswa : Fahmi M.
 No. Absen : 8
 Kelas : IV

1. Buatlah satu jenis teks pantun secara mandiri berdasarkan struktur isi dan ciri kebahasaannya dengan baik dan benar dan tentukanlah jenisnya!

Contoh :

Jenis Pantun : Pantun Jenaka
<p><u>Sampiran</u></p> <p>Menangkap katak di rawa-rawa Digigit tokek berbintik-bintik</p> <p><u>Isi</u></p> <p>Terbahak-bahak nenek tertawa Melihat kakek bergoyang inik</p>

Jawab :

<p><u>Sampiran</u></p> <p>se kancil perqi berkelana (9) (A) berkelana mencari ketupat (10) (B)</p> <p>(Pantun agama)</p> <p><u>Isi</u></p> <p>gika kamu ingin bahagia (10) (A) jangan lupa sholat (7) (B)</p> <p>tinggalkan</p>

**ANGKET PASCATINDAKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS PANTUN
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH (MENCARI PASANGAN)**

Nama : APRILIA SETIYANA E . M

No. Absen : 03

No.	Pertanyaan	Alternatif Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah Anda merasa lebih menyukai pembelajaran menulis teks pantun menggunakan model pembelajaran <i>make a match</i> (mencari pasangan)?	✓	
2.	Apakah Anda lebih sering menulis teks pantun di sekolah setelah menggunakan model pembelajaran <i>make a match</i> (mencari pasangan)?	✓	
3.	Apakah Anda lebih aktif dalam kegiatan berpantun setelah menggunakan model pembelajaran <i>make a match</i> (mencari pasangan)?	✓	
4.	Apakah model pembelajaran <i>make a match</i> (mencari pasangan) dapat mengatasi kesulitan Anda dalam menulis teks pantun?	✓	
5.	Apakah model pembelajaran <i>make a match</i> (mencari pasangan) mendorong Anda untuk lebih mempelajari dan memahami menulis teks pantun?	✓	
6.	Apakah model pembelajaran <i>make a match</i> (mencari pasangan) sudah tepat diterapkan dalam pembelajaran menulis teks pantun?	✓	
7.	Apakah model pembelajaran <i>make a match</i> (mencari pasangan) membuat ketertarikan menulis teks pantun Anda meningkat?	✓	
8.	Apakah Anda merasakan manfaat dari menulis pantun menggunakan model pembelajaran <i>make a match</i> (mencari pasangan)?	✓	
9.	Menurut Anda, apakah model pembelajaran <i>make a match</i> (mencari pasangan) perlu diterapkan di sekolah?	✓	
10.	Apakah model pembelajaran <i>make a match</i> terbukti dengan baik dapat meningkatkan keterampilan menulis teks pantun?	✓	



**ANGKET PASCATINDAKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS PANTUN
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH (MENCARI PASANGAN)**

Nama : **KWAO PRASEYO**

No. Absen : **14**

No.	Pertanyaan	Alternatif Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah Anda merasa lebih menyukai pembelajaran menulis teks pantun menggunakan model pembelajaran make a match (mencari pasangan)?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	Apakah Anda lebih sering menulis teks pantun di sekolah setelah menggunakan model pembelajaran make a match (mencari pasangan)?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	Apakah Anda lebih aktif dalam kegiatan berpasangan setelah menggunakan model pembelajaran make a match (mencari pasangan)?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	Apakah model pembelajaran make a match (mencari pasangan) dapat mengatasi kesulitan Anda dalam menulis teks pantun?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.	Apakah model pembelajaran make a match (mencari pasangan) mendorong Anda untuk lebih mempelajari dan melakukan menulis teks pantun?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	Apakah model pembelajaran make a match (mencari pasangan) masih tepat diterapkan dalam pembelajaran menulis teks pantun?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.	Apakah model pembelajaran make a match (mencari pasangan) membuat keterampilan menulis teks pantun Anda meningkat?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.	Apakah Anda merasakan manfaat dari menulis pantun menggunakan model pembelajaran make a match (mencari pasangan)?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.	Menurut Anda, apakah model pembelajaran make a match (mencari pasangan) perlu diterapkan di sekolah?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10.	Apakah model pembelajaran make a match terbukti dengan baik dapat meningkatkan keterampilan menulis teks pantun?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



DOKUMENTASI PEMBELAJARAN



DOKUMENTASI PEMBELAJARAN



DOKUMENTASI PEMBELAJARAN

