

Penggunaan Model Make a Match untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Pantun di Kelas V Sekolah Dasar

Yulia Meyessy

SDN 07 Padang Sarai
yuliameyessy85@gmail.com

Article History

received 3/12/2020

revised 17/12/2020

accepted 31/12/2020

Abstract

Learning skills to make rhymes in class V SD Negeri 07 Padang Sarai has not taken place as expected. This can be seen from the low results of rhyme making skills. The Make A Match model was chosen to overcome these problems. This study aims to improve the skills of fifth grade students of SD Negeri 07 Padang Sarai about making rhymes. The make a match model is defined as a learning system that prioritizes the cultivation of social skills, especially the ability to cooperate, the ability to interact in addition to the ability to think quickly through games to find partners with the help of cards. The implementation of the make a match method on the material for making rhymes is done by modifying the question and answer cards into sampiran cards and the contents of the pantun. The cards are shuffled by shuffling before being distributed to students. Each student is given one card, then instructed to form groups of 4 members. If combined, the cards of the four people in the group must contain a rhyme. Each correct group will be given a prize, otherwise the wrong group will be punished according to mutual agreement. This learning model with a game approach will be very interesting for students. The skill of the teacher when designing and implementing the make a match model is the key to the success of learning activities.

Keywords: *making rhymes, Make a Match model*

Abstrak

Pembelajaran keterampilan membuat pantun di kelas V SD Negeri 07 Padang Sarai belum berlangsung sesuai dengan yang diharapkan. Hal tersebut dilihat dari rendahnya hasil keterampilan membuat pantun. Model Make A Match dipilih untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan siswa kelas V SD Negeri 07 Padang Sarai tentang membuat pantun. Model make a match didefinisikan sebagai sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerjasama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu. Pelaksanaan penerapan metode make a match tentang materi membuat pantun dilakukan dengan memodifikasi kartu pertanyaan dan jawaban menjadi kartu sampiran dan isi pantun. Kartu diacak dengan cara dikocok sebelum dibagikan kepada siswa. Masing-masing siswa diberi satu kartu, kemudian diinstruksikan untuk membentuk kelompok dengan anggota jumlah anggota 4 orang. Jika digabungkan, kartu keempat orang dalam kelompok harus berisikan sebuah pantun. Setiap kelompok yang benar akan diberi hadiah, sebaliknya kelompok yang salah diberikan hukuman sesuai kesepakatan bersama. Model pembelajaran dengan pendekatan permainan ini akan sangat menarik bagi siswa. Keterampilan guru pada saat merancang dan menerapkan model make a match menjadi kunci keberhasilan kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: *membuat pantun, model Make a Match*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series p-ISSN 2620-9284
http://jurnal.uns.ac.id/shes e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk mewujudkan kecerdasan bangsa, serta proses belajar yang dibangun guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, dan dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya peningkatan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Proses pembelajaran yang efektif dan kondusif akan terjadi jika gurumampumemilih dan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat serta didukung oleh metode dan pendekatan pembelajaran yang variatif dan inovatif. Metode pembelajaran yang variatif dan inovatif dapat menghilangkan kejenuhan siswa dan meningkatkan perhatian siswa terhadap pelajaran. Jika perhatian siswa sudah baik terhadap pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan lebih mudah terwujud. Kejelian guru menganalisa dan merumuskan model pembelajaran yang akan diterapkan menjadi hal penentu keberhasilan sebuah pembelajaran. Diperlukan sinkronisasi antara model pembelajaran dan materi yang akan diajarkan, sehingga materi yang disajikan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Berbagai model pembelajaran terus dikembangkan guna memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Salah satu materi yang diberikan pada siswa kelas V adalah keterampilan menulis pantun. Menurut Suryaman dan Wiyatmi (2012) pantun merupakan jenis puisi lama yang telah familiar dan banyak dijumpai anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Pantun merupakan puisi lama yang memiliki ciri bersajak a-b-a-b, tiap bait terdiri dari empat baris, dua baris sampiran dan dua baris isi.

Pembelajaran tentang keterampilan menulis pantun terkadang menjadi kendala bagi siswa. Menurut Mc Crimmon (Slamet, 2009: 96) menulis itu merupakan kegiatan yang menggali pikiran dan perasaan mengenai suatu subjek, memilih hal-hal yang akan ditulis, menentukan cara menuliskannya dengan mudah dan jelas. Kenyataannya kemampuan siswa dalam menuangkan pikiran saat menulis pantun sangat rendah. Indikasi rendahnya kemampuan siswa adalah banyaknya siswa yang kesulitan menentukan sampiran dan isi pantun. Hal ini disebabkan oleh ketidaksesuaian model pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Pemilihan model pembelajaran merupakan salah satu factor yang mempengaruhi penyerapan materi pembelajaran oleh siswa. Salah satu alternatif model yang dapat digunakan dalam keterampilan menulis pantun adalah model Make a Match. *Make a match* merupakan salah satu bagian dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Model *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa pada saat pembelajaran yang berkaitan dengan materi pantun.

Menurut Suyatno (2009 : 72) mengungkapkan bahwa model *make a match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Penerapan model ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal. Model ini relevan diterapkan pada pembelajaran dengan materi tentang pantun. Penerapan model ini dilakukan dengan memodifikasi isi kartu dari pertanyaan dan jawaban menjadi bait pantun yang berisi sampiran dan isi pantun.

Tujuan dari penyusunan artikel adalah menyusun rancangan penerapan model Make a Match dalam pembelajaran tentang keterampilan membuat pantun. Rancangan disusun secara sistematis dimulai dari pengenalan model Make a Match,

langkah-langkah pembelajaran model Make a Match, kelemahan dan kelebihan model Make a Match serta keterampilan membuat pantun.

METODE

Metode yang digunakan dalam penyusunan artikel ini adalah literatur review. Snyder (2019: 333) mengatakan literature review adalah sebuah metodologi penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan dan mengambil intisari dari penelitian sebelumnya serta menganalisis beberapa overview para ahli yang tertulis dalam teks. Snyder (2019: 339) menyimpulkan bahwa literature review memiliki peran sebagai landasan bagi berbagai jenis penelitian karena hasil literature review memberikan pemahaman tentang perkembangan pengetahuan, sumber stimulus pembuatan kebijakan, memantik penciptaan ide baru dan berguna sebagai panduan untuk penelitian bidang tertentu.

Referensi yang digunakan dalam penyusunan artikel ini dalam bentuk jurnal keluaran tahun 2014 sampai 2020. Jurnal yang terpilih sesuai dengan topik pembahasan tentang artikel yang akan dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Keterampilan Menulis Pantun

Salah satu pembelajaran keterampilan menulis yang diajarkan di sekolah dasar yaitu

keterampilan menulis pantun. Pantun telah banyak diketahui dan didengar oleh siswa sekolah dasar. Materi pembelajaran tentang pantun terdapat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Walaupun materi pembelajaran tentang pantun sudah dikenal, namun ternyata masih banyak anak yang hanya sekedar tahu tapi tidak bisa membuat dan menulisnya dengan benar. Menyikapi hal tersebut, guna melestarikan pantun sebagai warisan karya sastra nusantara, maka perlu dilakukan upaya perbaikan dalam menulis pantun. Jika upaya pelestarian tidak segera dilakukan, dikhawatirkan akan mengakibatkan lunturnya karya sastra luhur bangsa ini.

Berdasarkan kurikulum 2013, pembelajaran tentang pantun diberikan pada saat siswa duduk di bangku Kelas V dengan Kompetensi Dasarnya menggali isi dan amanat pantun. Materi ini disajikan secara lisan dan tulisan yang bertujuan untuk memberikan kesenangan pada siswa. Pada dasarnya materi pembelajaran ini sangat menarik bagi siswa. Hal ini diindikasikan oleh tingginya keinginan siswa dalam menulis pantun. Disisi lain pemahaman siswa tentang pantun sangat rendah. Karena materi ini baru sekilas dikenalkan pada kelas IV. Bahkan beberapa siswa ada yang tidak mengerti tentang komponen-komponen yang terdapat pada sebuah pantun.

Menulis pantun membutuhkan keterampilan khusus. Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang dipelajari oleh siswa disekolah. Melalui keterampilan menulis, siswa dituntut untuk kreatif dan aktif dalam berfikir dan beraktifitas sebanyak mungkin menuangkan ide-ide yang dimilikinya kedalam sebuah tulisan. Menulis merupakan kegiatan yang mengasyikkan bahkan menulis bisa disebutkan sebagai kegiatan kreatif yang akan mengantarkan siswa menjadi orang yang sukses dibidang karya tulis. Menurut Heaton (1975:127) Menulis adalah kegiatan menyusun kata-kata kalimat secara benar sesuai dengan kaidah tata bahasa kemudian menghubungkan-hubungkan kalimat tersebut sehingga terbentuk suatu tulisan yang saling berhubungan yang dapat mengkomunikasikan pikiran dan ide penulis tentang suatu topik. Secara umum, kegiatan menulis pantun merupakan sebuah kegiatan yang sederhana. Setiap bait pantun mencerminkan bagaimana keterampilan

dan kreativitas dari pembuatnya. Kegiatan membuat pantun merupakan aktivitas yang menggali pikiran untuk membuat sampiran dan isi pantun. Terkadang antara sampiran dan isi tidak berkaitan sama sekali, namun tetap bermakna dan bersajak a-b-a-b. Hal inilah yang membuat pantun memiliki nilai seni. Guna meningkatkan keterampilan siswa tentang pembuatan pantun maka diperlukan bimbingan yang baik dan tepat. Bimbingan dan pendampingan siswa dalam membuat pantun diharapkan mampu mengembangkan keterampilan serta menggali pikirannya secara mandiri dan sesuai dengan kaidah-kaidah dalam menulis pantun.

Menurut Tarigan (2008:3-4) kemampuan menulis pantun adalah kegiatan produktif dan ekspresif dimana penulis memanfaatkan grafologi, struktur bahasa dan kosa kata serta mengimplementasikannya dalam bentuk pantun. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis pantun adalah suatu proses yang kreatif yang mengerahkan keterampilan dalam menuangkan ide atau gagasan dengan memanfaatkan grafologi, struktur Bahasa serta kosa kata yang bisa mengeluarkan inspirasi dari penulis pantun untuk menghasilkan sebuah karya tulis.

b. Model *Make a Match*

Model pembelajaran *make a match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerjasama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu (Wahab, 2007). Sedangkan menurut Suyatno (2009 : 72) mengungkapkan bahwa model *make a match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya.

Model *Make A Match* dalam pembelajarannya siswa mencari pasangan kartu sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Sesuai dengan pendapat Shoimin (2014: 98) bahwa ciri utama dari model *make a match* adalah dimana siswa diminta menemukan pasangan kartu yang berupa pertanyaan atau jawaban materi terkait dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, menurut (Kurniasari, Koeswanti, & Radia, 2019) bahwa model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam suasana menyenangkan dalam belajar karena belajar sambil mencari pasangan kartu yang telah diberikan yang sesuai dengan konsep atau topik pembelajaran.

Menurut (Berlian, Aini, dan Hikmah 2017) bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* ini menempatkan siswa belajar sambil bermain, karena setiap siswa diberi kesempatan untuk memikirkan jawaban dari kartu yang dipegang, kemudian siswa diberi kesempatan untuk menemukan jawaban/pasangan dari kartu yang dipegang. Senada dengan pendapat di atas, menurut Taufina (2012), pada model pembelajaran Kooperatif tipe *make a match* siswa diperintahkan untuk mencari pasangan kartu soal atau jawaban yang benar sebelum batas waktu yang telah ditentukan akan diberi poin. Model *make a match* melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerjasama disamping melatih kecepatan berfikir siswa.

Menurut Curran yang dikutip oleh Suprijono (2009) dan Lie (2010), langkah-langkah penerapan metode pembelajaran "*Make a Match*" antara lain guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya berupa kartu jawaban lalu setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban kemudian setiap siswa memikirkan jawaban atau

soal dari kartu yang dipegang selanjutnya setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya, dan setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan diberi poin. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) maka akan mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya. Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok. Terakhir, guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Penerapan metode *make a match* pada pembelajaran yang berkaitan dengan pantun dilakukan dengan menuliskan bait-bait pantun pada masing-masing kartu. Pada setiap kartu ditulis bait-bait pantun yang terdiri atas sampiran dan isi pantun. Kemudian kartu disusun secara acak. Guna memastikan teracaknya setiap kartu, maka susunan kartu dikocok sebelum dibagikan kepada siswa. Masing-masing siswa diberi satu kartu, kemudian diinstruksikan untuk membentuk kelompok dengan anggota jumlah anggota 4 orang. Jika digabungkan, kartu ke-empat orang dalam kelompok harus berisikan sebuah pantun. Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *make a match* secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi bait-bait pantun untuk sesi review, satu kartu berisi sampiran dan satu lainnya berisi jawaban,
2. setiap siswa mendapatkan satu buah kartu,
3. tiap siswa memikirkan sampiran/isi pantun dari kartu yang dipegang,
4. setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya,
5. setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin,
6. setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya, dan
7. kesimpulan/penutup

Menurut Istarani (2012), model pembelajaran *make a match* memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan model ini yaitu ; (1) siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu, (2) meningkatkan kreativitas belajar siswa, (3) menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar, (4) dapat menumbuhkan kreativitas berfikir siswa, sebab melalui pencocokkan

pertanyaan dan jawaban akan tumbuh tersendirinya, (5) pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan guru.

Sedangkan kelemahannya adalah ; (1) sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus, (2) sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran, (3) siswa kurang memahami makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena merasa hanya sekedar permainan saja, (4) sulit untuk mengkonsentrasikan anak.

SIMPULAN

Rancangan penerapan model *Make a Match* dilakukan dengan memodifikasi isi masing-masing kartu dari pertanyaan dan jawaban menjadi sampiran dan isi kartu. Siswa diinstruksikan berkelompok sebanyak 4 orang, hal tersebut dimaksudkan untuk mendapatkan pantun yang benar. Langkah-langkah dalam model *Make a Match* yaitu masing-masing siswa mendapatkan kartu, kemudian mencari pasangan yang memiliki kartu yang cocok. Setiap kelompok yang benar akan diberi hadiah, sebaliknya kelompok yang salah diberikan hukuman sesuai kesepakatan bersama.

DAFTAR PUSTAKA

- Relliani Anastasia, dkk.(2014). Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun Dengan Metode pemberian Tugas Kelas IV SDN 04 Puntti Tapau. Pontianak
- Usep Prasetyo Utomo dkk, (2015). Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Melalui Model Pembelajaran. Surakarta
- Ade Ipin Supriatin, (2017). Penggunaan Kartu Make a Macth Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Membedakan Jenis Adaptasi. Ciamis
- Hidayani Rahmah, (2017). Kemampuan Menulis Pantun Oleh Siswa Kelas VII SMP Swasta Al-Ihsan Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017. Medan
- Isniarni, (2018) Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Dan Syair Dengan Model *Contextual Teaching And Learning* Siswa Kelas V MI Ma'arif Candra Godean. Yogyakarta
- Rina Hidayati Pratiwi, (2018) Metode Pembelajaran "*MAKE A MATCH*" Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar IPA. Jakarta
- Topandra Melchano, (2020). Model Kooperatif Tipe *Make A Match* dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. Padang
- Nurislaminingsih Rizki, (2020). Pustakawan Referensi Sebagai Knowledge Worker. Sumedang