

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK *MAKE*
A *MATCH* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS VII SMPN 3 TONDONG TALLASA
KABUPATEN PANGKEP**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Jurusan Bahasa Dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

OLEH

ANDI MISNAWATI

1053 37643 14

**PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2018

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah Swt yang senantiasa memberi berbagai karunia dan nikmat yang tiada terhitung kepada seluruh makhluk-Nya. Demikian pula salam dan shalawat kepada junjungan kita, Rasulullah Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabat beliau dan kepada kaum muslim yang senantiasa memperjuangkan risalah-Nya. Dengan keyakinan ini penulis dapat menyelesaikan kewajiban akademik dalam Pemantapan Profesi Keguruan

Pemantapan Profesi Keguruan merupakan salah satu persyaratan akademik dalam lingkungan Universitas Muhammadiyah Makassar terkhusus pada Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang berorientasi pada penerapan sekaligus latihan untuk ilmu yang telah di peroleh. Hasil yang di peroleh selama melaksanakan penelitian baik itu laporan pelaksanaan proses belajar mengajar maupun hasil observasi.

Keberhasilan pelaksanaan penelitian ini di tentukan oleh berbagai faktor, oleh karena itu kami ucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Bapak Erwin Akib, M.Pd., Ph.D selaku Dekan Fakultas dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

3. Ibu Dr. Munirah, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan kesempatan dan meluangkan waktunya untuk memberikan arahan selama bimbingan skripsi dan ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Bapak Andi Adam, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan kesempatan dan meluangkan waktunya untuk memberikan arahan selama bimbingan skripsi
5. Bapak Emran Iskandar, S.Pd., M.M. selaku kepala sekolah SMP Negeri 3 satap tondong tallasa yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini.
6. Bapak dan ibu guru serta staf tata usaha SMP Negeri 3 satap tondong tallasa.
7. Ayahanda dan ibunda selaku orang tua tercinta atas segala Do'a dan dukungan serta pengorbanannya selama ini.
8. Siswa-siswi SMP Negeri 3 satap tondong tallasa yang dengan senang hati menerima kami dan sangat berpartisipasi pada saat proses pembelajaran berlangsung.
9. Serta semua pihak yang telah ikut serta memberikan bantuannya, khususnya teman sekaligus sahabat saya yang banyak memberikan saran-saran yang membangun, tanpa dia saya tidak bisa bertahan sampai penelitian ini selesai.

Makassar, Juli 2018

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah	3
C. Rumusan Penelitian.....	3
D. Tujuan Penelitian.....	3
E. Manfaat Penelitian.....	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teori.....	6
B. Kerangka Pikir	26
A. Hipotesis Tindakan	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Setting Penelitian.....	30
C. Variabel Penelitian	30
D. Rancangan Penelitian	31
E. Instrumen Penelitian.....	36
F. Validasi Instrumen	36
G. Sumber Data.	37
H. Teknik Pengumpulan Data.	37
I. Analisis Data	41

BAB VI PEMBAHASAN	42
A. Pelaksanaan Penelitian	42
B. Hasil Penelitian	42
C. Analisis Data	53
D. Pembahasan Hasil Belajar	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	60
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.

Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.

***Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan),
tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).***

Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.

(Q.S. Al-Jnsyirah 5-8)

***Selalu berdoa dan berusaha, tetap semangat walau semangat kita
dipatahkan oleh orang lain.***

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Srkipsi ini adalah bagian dari ibadahku kepada ALLAH SWT, karena kepadaNya kami menyembah dan kepadaNya kami mohon pertolongan.
Sekaligus ungkapan terima kasihku kepada:

Bapak dan Ibuku yang selalu memberikan motivasi dalam hidupku

Tante yang selalu memberikan inspirasi dalam hidupku

Muh. Israk yang selalu memberikan motivasi dan selalu ada untuk membantu

Teman satu kelas yang selalu ada untuk memberikan bantuan selama empat tahun

Teman-teman kost yang selalu ada untuk menemani

ABSTRAK

Andi Misnawati. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 3 Tondong Tallasa Kabupaten Pangke*. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Andi Misnawati Pembimbing I Munirah dan Pembimbing II Andi Adam.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 3 Tondong Tallasa Kabupaten Pangkep. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 3 Tondong Tallasa Kabupaten Pangkep.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*class action Reasertch*) yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Prosedur penelitian ini meliputi perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas VII SMPN 3 Tondong Tallasa Kabupaten Pangkep sebanyak 20 orang siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I yang tuntas secara individu dari 20 siswa tidak ada atau berada di kategori sangat rendah. Secara klasikal belum terpenuhi karena nilai rata-rata diperoleh sebesar 0%. Sedangkan pada siklus II dimana dari 20 siswa terdapat 17 orang atau 85% telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan secara klasikal sudah terpenuhi yaitu nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 85% atau berada di kategori sangat tinggi .

Berdasarkan hasil penelitian tersebut diatas, dapat disimpulkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 3 Tondong Tallasa Kabupaten Pangkep melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make A Match* mengalami peningkatan.

Kata kunci: hasil belajar, model pembelajaran kooperatif teknik *make a match*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan, di mana pendidikan dapat menyongsong kehidupan yang cerah di masa depan, baik bagi diri sendiri, sosial, lingkungan, agama, nusa, dan bangsa. Pendidikan menurut Prof. H . Mahmud Yunus adalah suatu usaha yang dengan sengaja dipilih untuk mempengaruhi dan membantu anak yang bertujuan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, jasmani dan akhlak sehingga secara perlahan bisa mengantarkan anak kepada tujuan dan cita-cita.

Aldous Huxley Beliau mengatakan bahwa pendidikan yang sempurna adalah dimana semua manusia dilatih agar siap untuk ditempatkan dalam hirarki sosial akan tetapi dalam prosesnya tidak melakukan penghancuran atau pengrusakan terhadap individu atau karakter unik atau khas seseorang.

Dalam proses belajar mengajar di sekolah yang dilakukan oleh guru tersebut mengalami berbagai macam kendala yang dihadapi karena penerapan metode yang membosankan seperti metode ceramah, diskusi atau berpidato. Penerapan metode ini membuat siswa merasa bosan karena penerapan metode yang itu itu saja, sehingga siswa bermain-main atau mengobrol dengan temanya di dalam kelas hal tersebut otomatis membuat siswa kurang mendapan pengetahuan yang di sampaikan guru dan teman yang lainya merasa terganggu dengan keributan di dalam kelas. Masalah tersebut melanda peserta didik maupun pendidik yang pada akhirnya menyebabkan proses belajar mengajar tidak

kondusif. Selain tidak kondusifnya suasana saat proses pembelajaran berakibat pula pada kesulitan para peserta didik menangkap/menerima materi yang diberikan oleh guru bidang studi. Ketika peserta didik tidak mampu menerima materi yang disampaikan oleh pendidik, maka pada saat evaluasi peserta didik akan merasa kesulitan mengerjakan soal. Oleh karena itu tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan belajar mengajar mata kuliah yang terkait pun tidak dapat tercapai. Dan semua usaha yang dilakukan oleh pendidik maupun peserta didik pun tidak dapat maksimal hasilnya bahkan bisa saja gagal. Dengan demikian diperlukan metode baru dalam merangsang untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu metode belajar dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, kelompok kecil ini setiap anggotanya dituntut untuk saling bekerjasama antar anggota kelompok yang satu dengan yang lain. Pembelajaran kooperatif ini dikembangkan berdasarkan teori kognitif konstruktivitis. Implikasi dari teori Vygotsky ini menghendaki susunan kelas berbentuk pembelajaran kooperatif. Untuk mencapai hasil pembelajaran kooperatif yang memadai diperlukan kemampuan berfikir untuk memecahkan masalah yang ditemui menuju tercapainya suatu pembelajaran bahasa Indonesia yang bermutu. Untuk mencapai pembelajaran kooperatif yang baik, peneliti-peneliti harus menggunakan metode pembelajaran kooperatif yang dapat dijadikan sebagai penataan cara-cara sehingga terbentuk suatu ukuran langkah-langkah yang dapat digunakan untuk mencapai hasil pembelajaran

kooperatif yang lebih efektif. Indikator keberhasilan siswa dikatakan berhasil jika 85% siswa mendapat nilai 75.

B. Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini di karenakan keterbatasan waktu dan keterbatasan kemampuan peneliti. Peneliti membatasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 3 Satap Tondong Tallasa. Penelitian ini memfokuskan pada penerapan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar membaca pantun. Penelitian di fokuskan pada model pembelajaran *make match* karena peneliti ingin menguji keefektifan model pembelajaran *makea match* terhadap materi pemahaman pantun.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar membaca pantun siswa kelas VII SMPN 3 Satap Tondong Tallasa Kabupaten Pangkep?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah “untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar membaca pantun dalam model pembelajaran kooperatif *make a match* siswa VII Smpn 3 Satap Tondong Tallasa Kabupaten Pangkep dalam penerapan model pembelajaran!”

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat antara lain:

1. Manfaat Teoretis

Dapat menambah wawasan pengetahuan mengenai hasil belajar Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

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

a. Bagi peneliti

Peneliti ini dapat dijadikan syarat dalam memperoleh gelar sarjana.

b. Bagi guru

Peneliti ini dapat memberikan gambaran model pembelajaran bahasa Indonesia serta menambah wawasan dan pengalaman melaksanakan pembelajaran.

c. Bagi siswa

Siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan saling berinteraksi dengan sesama siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya

d. Bagi sekolah

Memberikan sumbangan bagi sekolah dalam upaya perbaikan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan mutu sekolah terutama dalam matapelajaran bahasa Indonesia

e. Bagi pembaca

Pembaca dapat mn mampu memahami dan mengetahui konsep dan langkah-langkah penulisan proposal selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini, dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respons. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada pelajar, sedangkan respons berupa reaksi atau tanggapan pelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur, yang dapat diamati adalah stimulus dan respons. Oleh karena itu, apa yang diberikan oleh guru (stimulus) diterima oleh pelajar (respons) harus dapat diamati dan diukur.

Gagne (*The Conditions of Learning 1977*) Belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan. Berbeda dengan perubahan serta-merta akibat refleksi atau perilaku yang bersifat naluriah.

Menurut James O. Whittaker (Djamarah, Syaiful Bahri, Psikologi Belajar; Rineka Cipta; 1999), belajar adalah suatu proses dimana perilaku yang dihasilkan atau dimodifikasi melalui pelatihan atau pengalaman. Howard L. Kingsley (Djamarah, Syaiful Bahri, Psikologi Belajar; Rineka Cipta; 1999), belajar adalah proses dimana perilaku disebabkan atau diubah melalui praktek atau latihan.

2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Salah satu pengertian pembelajaran dikemukakan oleh Gagne (1977) yaitu pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal. Lebih lanjut, Gagne (1985) mengemukakan teorinya lebih lengkap dengan mengatakan bahwa pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan belajar, situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung, dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari minat pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajaran yang memiliki minat tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi minat tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui

perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar. Dalam buku *Conditioning of Learning*, (Gagne, 1977) dikemukakan tujuh prinsip pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran. ketujuh prinsip pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut :

a. Perhatian dan Minat (*Gaining Attention*)

Perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. Dari kajian teori belajar pengolahan informasi terungkap bahwa tanpa adanya perhatian tidak mungkin terjadi belajar. Perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada siswa apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Apabila dalam diri siswa tidak ada perhatian terhadap pelajaran yang dipelajari, maka siswa tersebut perlu dibangkitkan perhatiannya. Perhatian dapat membuat peserta didik untuk mengarahkan diri pada tugas yang akan diberikan; melihat masalah-masalah yang akan diberikan; memilih dan memberikan fokus pada masalah yang harus diselesaikan. Di samping perhatian, minat mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar. Minat adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang. Siswa yang memiliki minat terhadap sesuatu bidang studi tertentu cenderung tertarik perhatiannya dan dengan demikian timbul minat untuk mempelajarinya. Misalnya, siswa yang menyukai pelajaran bahasa indonesia akan merasa senang belajar bahasa indonesia dan terdorong untuk belajar lebih giat, karenanya adalah kewajiban bagi guru untuk bisa menanamkan sikap positif

pada diri siswa terhadap mata pelajaran yang menjadi tanggung jawabnya. Minat dapat diartikan sebagai tenaga pendorong yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu. Adanya tidaknya minat dalam diri peserta didik dapat diamati dari observasi tingkah lakunya. Apabila peserta didik mempunyai minat, ia akan

1. bersungguh-sungguh menunjukkan minat, mempunyai perhatian, dan rasa ingin tahu yang kuat untuk ikut serta dalam kegiatan belajar;
2. berusaha keras dan memberikan waktu yang cukup untuk melakukan kegiatan tersebut;
3. Terus bekerja sampai tugas-tugas tersebut terselesaikan.

Minat dapat bersifat internal, yaitu minat yang berasal dari dalam diri peserta didik dan juga eksternal baik dari guru, orang tua, teman dan sebagainya. Berknaan dengan prinsip minat ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran, yaitu: memberikan dorongan, memberikan insentif dan juga minat berprestasi.

b. Keaktifan

Menurut pandangan psikologi anak adalah makhluk yang aktif. Anak mempunyai dorongan untuk berbuat sesuatu, mempunyai kemauan dan aspirasinya sendiri. Thorndike mengemukakan keaktifan siswa dalam belajar dengan hukum "*law of exercise*"-nya yang menyatakan bahwa belajar memerlukan adanya latihan-latihan. Hubungan stimulus dan respon akan bertambah erat jika sering dipakai dan akan berkurang bahkan lenyap jika tidak pernah digunakan. Artinya dalam kegiatan belajar diperlukan adanya latihan-

latihan dan pembiasaan agar apa yang dipelajari dapat diingat lebih lama. Semakin sering berlatih maka akan semakin paham. Hal ini juga sebagaimana yang dikemukakan oleh Mc.Keachie bahwa individu merupakan "manusia belajar yang aktif selalu ingin tahu". Dalam proses belajar, siswa harus menampakkan keaktifan. Keaktifan itu dapat berupa kegiatan fisik yang mudah diamati maupun kegiatan psikis yang sulit diamati. Kegiatan fisik bisa berupa membaca, mendengar, menulis, berlatih keterampilan-keterampilan dan sebagainya. Kegiatan psikis misalnya menggunakan pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan suatu konsep dengan yang lain, menyimpulkan hasil percobaan dan lain sebagainya.

c. Keterlibatan Langsung/Pengalaman (*Eliciting Performance*)

Belajar haruslah dilakukan sendiri oleh siswa, belajar adalah mengalami dan tidak bisa dilimpahkan pada orang lain. Edgar Dale dalam penggolongan pengalaman belajar mengemukakan bahwa belajar yang paling baik adalah belajar melalui pengalaman langsung. Dalam belajar melalui pengalaman langsung siswa tidak hanya mengamati, tetapi ia harus menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan dan bertanggung jawab terhadap hasilnya. Sebagai contoh seseorang yang belajar membuat tempe yang paling baik apabila ia terlibat secara langsung dalam pembuatan, bukan hanya melihat bagaimana orang membuat tempe, apalagi hanya mendengar cerita bagaimana cara pembuatan tempe. Sesungguhnya anak mempunyai kekuatan sendiri untuk mencari, mencoba, menemukan dan mengembangkan dirinya sendiri. Dengan demikian, segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri,

pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri. Dari berbagai pandangan para ahli tersebut menunjukkan berapa pentingnya keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Pentingnya keterlibatan langsung dalam belajar dikemukakan oleh John Dewey dengan "learning by doing"-nya. Belajar sebaiknya dialami melalui perbuatan langsung dan harus dilakukan oleh siswa secara aktif. Prinsip ini didasarkan pada asumsi bahwa para siswa dapat memperoleh lebih banyak pengalaman dengan cara keterlibatan secara aktif dan proporsional, dibandingkan dengan bila mereka hanya melihat materi/konsep. Modus Pengalaman belajar adalah sebagai berikut: kita belajar 10% dari apa yang kita baca, 15% dari apa yang kita dengar, 30% dari apa yang kita lihat, 50% dari apa yang kita lihat dan dengar, 70% dari apa yang kita katakan, dan 90% dari apa yang kita katakan dan lakukan. Hal ini menunjukkan bahwa jika guru mengajar dengan banyak ceramah, maka peserta didik akan mengingat hanya 15% karena mereka hanya mendengarkan. Sebaliknya, jika guru meminta peserta didik untuk melakukan sesuatu dan melaporkannya, maka mereka akan mengingat sebanyak 90%.

d. Pengulangan (*Stimulating Recall*)

Prinsip belajar yang menekankan perlunya pengulangan adalah teori psikologi daya. Menurut teori ini belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas daya mengamati, menanggapi, mengingat, mengkhayal, merasakan, berpikir dan sebagainya. Dengan mengadakan pengulangan maka daya-daya tersebut akan berkembang, seperti halnya pisau

yang selalu diasah akan menjadi tajam, maka daya yang dilatih dengan pengulangan-pengulangan akan sempurna. Dalam proses belajar, semakin sering materi pelajaran diulangi maka semakin ingat dan melekat pelajaran itu dalam diri seseorang. Mengulang besar pengaruhnya dalam belajar, karena dengan adanya pengulangan "bahan yang belum begitu dikuasai serta mudah terlupakan" akan tetap tertanam dalam otak seseorang. Mengulang dapat secara langsung sesudah membaca, tetapi juga bahkan lebih penting adalah mempelajari kembali bahan pelajaran yang sudah dipelajari misalnya dengan membuat ringkasan. Teori lain yang menekankan prinsip pengulangan adalah teori koneksionisme-nya Thorndike. Dalam teori koneksionisme, ia mengemukakan bahwa belajar ialah pembentukan hubungan antara stimulus dan respon, dan pengulangan terhadap pengalaman-pengalaman itu memperbesar peluang timbulnya respon benar.

e. Tantangan (*Presenting The Stimulus*)

Menurut teori ini belajar adalah berusaha mengatasi hambatan-hambatan untuk mencapai tujuan. Agar pada diri anak timbul motif yang kuat untuk mengatasi hambatan dengan baik, maka bahan pelajaran harus menantang. Tantangan yang dihadapi dalam bahan belajar membuat siswa bersemangat untuk mengatasinya. Bahan pelajaran yang baru yang banyak mengandung masalah yang perlu dipecahkan membuat siswa tertantang untuk mempelajarinya. Penggunaan metode eksperimen, *inquiri*, *discovery* juga memberikan tantangan bagi siswa untuk belajar secara lebih giat dan sungguh-sungguh. Penguatan positif dan negatif juga akan menantang siswa dan

menimbulkan motif untuk memperoleh ganjaran atau terhindar dari hukuman yang tidak menyenangkan.

f. Balikan dan Penguatan (*Providing Feedback*)

Prinsip belajar yang berkaitan dengan balikan dan penguatan adalah teori belajar *operant conditioning* dari B.F. Skinner. Kunci dari teori ini adalah hukum efeknya Thorndike, hubungan stimulus dan respon akan bertambah erat, jika disertai perasaan senang atau puas dan sebaliknya bisa lenyap jika disertai perasaan tidak senang. Artinya jika suatu perbuatan itu menimbulkan efek baik, maka perbuatan itu cenderung diulangi. Sebaliknya jika perbuatan itu menimbulkan efek negatif, maka cenderung untuk ditinggalkan atau tidak diulangi lagi. Siswa akan belajar lebih semangat apabila mengetahui dan mendapat hasil yang baik. Apabila hasilnya baik akan menjadi balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi usaha belajar selanjutnya. Namun dorongan belajar itu tidak saja dari penguatan yang menyenangkan tetapi juga yang tidak menyenangkan, atau dengan kata lain adanya penguatan positif maupun negatif dapat memperkuat belajar. Siswa yang belajar sungguh-sungguh akan mendapat nilai yang baik dalam ulangan. Nilai yang baik itu mendorong anak untuk belajar lebih giat lagi. Nilai yang baik dapat merupakan *operant conditioning* atau penguatan positif. Sebaliknya, anak yang mendapat nilai yang jelek pada waktu ulangan akan merasa takut tidak naik kelas, karena takut tidak naik kelas ia terdorong untuk belajar yang lebih giat. Di sini nilai jelek dan takut tidak naik kelas juga bisa mendorong anak untuk belajar lebih giat, inilah yang disebut penguatan negatif.

g. Perbedaan Individual (*Assessing Performance*)

Siswa merupakan makhluk individu yang unik yang mana masing-masing mempunyai perbedaan yang khas, seperti perbedaan intelegensi, minat bakat, hobi, tingkah laku maupun sikap, mereka berbeda pula dalam hal latar belakang kebudayaan, sosial, ekonomi dan keadaan orang tuanya. Guru harus memahami perbedaan siswa secara individu, agar dapat melayani pendidikan yang sesuai dengan perbedaannya itu. Siswa akan berkembang sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Setiap siswa juga memiliki tempo perkembangan sendiri-sendiri, maka guru dapat memberi pelajaran sesuai dengan temponya masing-masing. Perbedaan individual ini berpengaruh pada cara dan hasil belajar siswa. Karenanya, perbedaan individu perlu diperhatikan oleh guru dalam upaya pembelajaran. Sistem pendidikan kalsik yang dilakukan di sekolah kita kurang memperhatikan masalah perbedaan individual, umumnya pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan melihat siswa sebagai individu dengan kemampuan rata-rata, kebiasaan yang kurang lebih sama, demikian pula dengan pengetahuannya.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa menurut W. Winkel (dalam buku Psikologi Pengajaran 1989:82) adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yakni prestasi belajar siswa di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka.

Menurut Winarno Surakhmad (dalam buku, Interaksi Belajar Mengajar, (Bandung: Jemmars, 1980:25) hasil belajar siswa bagi kebanyakan

orang berarti ulangan, ujian atau tes. Maksud ulangan tersebut ialah untuk memperoleh suatu indek dalam menentukan keberhasilan siswa.

Dari definisi di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Namun untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khususnya dapat dicapai.

4. Indikator Hasil Belajar Siswa

Yang menjadi indikator utama hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a. Ketercapaian Daya Serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individual maupun kelompok. Pengukuran ketercapaian daya serap ini biasanya dilakukan dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM)
- b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

5. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu metode belajar dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, kelompok kecil ini setiap anggotanya dituntut

untuk saling bekerjasama antar anggota kelompok yang satu dengan yang lain. Pembelajaran kooperatif ini dikembangkan berdasarkan teori kognitif konstruktivitis. Hal ini terlihat pada teori Vygotsky yaitu tentang penekanan pada hakikat sosiokultural dari pembelajaran. Vygotsky yakin bahwa fungsi mental yang lebih tinggi pada umumnya muncul dalam percakapan atau kerjasama antar individu sebelum fungsi mental yang lebih tinggi itu terserap kedalam individu tersebut. Implikasi dari teori Vygotsky ini menghendaki susunan kelas berbentuk pembelajaran kooperatif.

Untuk mencapai hasil pembelajaran kooperatif yang memadai diperlukan kemampuan berpikir untuk memecahkan masalah yang ditemui menuju tercapainya suatu pembelajaran biologi yang bermutu. Untuk mencapai pembelajaran kooperatif yang baik, peneliti-peneliti harus menggunakan metode pembelajaran kooperatif yang dapat dijadikan sebagai penataan cara-cara sehingga terbentuk suatu ukuran langkah-langkah yang dapat digunakan untuk mencapai hasil pembelajaran kooperatif yang lebih efektif.

Pemahaman belajar kooperatif seseorang yang dapat diwujudkan dalam prestasi belajar adalah hal yang sangat tergolong penting. Hal tersebut karena akan banyak mempengaruhi peranan dan aktifitas guru dalam mengajar dan aktifitas siswa dalam belajar.

Mengajar kooperatif bukan sekedar proses penyampaian ilmu pengetahuan melainkan terjadinya interaksi manusiawi dengan berbagai aspek yang cukup kompleks. Pemahaman dalam belajar kooperatif seorang siswa

dapat diketahui apabila diadakan evaluasi belajar. Evaluasi belajar merupakan salah satu tugas guru dalam meninjau sejauh mana pemahaman belajar kooperatif siswa dengan menggunakan metode belajar kooperatif tersebut. Dalam dunia pendidikan, kita ketahui bahwa selama satu periode pendidikan, orang selalu mengadakan evaluasi, artinya pada waktu-waktu tertentu selama satu periode pendidikan selalu mengadakan penilaian terhadap hasil belajar yang telah dicapai baik oleh pihak pendidik maupun yang terdidik. Dalam proses belajar mengajar berlangsung, guru hendaknya sebagai evaluator yang baik. Karena metode belajar kooperatif ini akan banyak saling berinteraksi satu dengan yang lainnya dan lebih banyak bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil serta memiliki kemampuan dan keberanian untuk mengeluarkan pendapat Thomson dan Smith dalam (Has, 2005: 9). Di dalam pembelajaran kooperatif, ada beberapa unsur yang terdapat di dalam pembelajaran kooperatif, adalah :

1. Positive *independence* (saling ketergantungan), Artinya siswa merasa bahwa mereka saling bergantung secara positif dan saling terkait antar sesama anggota kelompok, merasa tidak sukses jika temannya tidak sukses, unsur ini memiliki prinsip yakni “tenggelam atau berenang bersama”.
2. Individual *accountability* (pertanggung jawaban individu), Artinya siswa memiliki tanggung jawab terhadap diri mereka sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi, keberhasilan kelompok tergantung

pada keberhasilan individu. Artinya setiap individu harus aktif terhadap kelompoknya.

3. Mereka semuanya harus memiliki pola pikir bahwa mereka memiliki tujuan yang sama yakni aktif dalam proses belajar mengajar, dan juga aktif terhadap kelompoknya.
4. Harus berbagi tugas dan berbagi tanggung jawab sama besarnya diantara para anggota kelompoknya.
5. Diberikan evaluasi secara individu yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok.

6. Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match

Model pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) dikembangkan oleh Lorn Curran pada tahun 1994 pada model ini siswa diminta mencari pasangan dari kartu, Aqib Zainal (2013 : 23)

a. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make A Match*

Adapun langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *make a match* menurut Aqib zainal (2013 : 23) adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban)
2. Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang
3. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal atau kartu jawaban).

4. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
5. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya
6. Kesimpulan

b. Tahapan Pelaksanaan Model Pembelajaran *Make A Match*

Adapun tahapan-tahapan pelaksanaan model pembelajaran dilakukan oleh guru dalam menerapkan model *make a match* dalam proses belajar mengajar Ciandra dalam Novia (2013: 18):

1) Tahap persiapan

Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok siswa. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu-kartu berisi jawaban. Kelompok ketiga berfungsi sebagai kelompok penilai. Aturilah posisi kelompok-kelompok tersebut sedemikian sehingga berbentuk huruf U upayakan kelompok pertama berhadapan dengan kelompok kedua.

2) Tahap penyampaian

Jika masing-masing kelompok telah berada di posisi yang telah ditentukan, maka guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama dan kedua bergerak mencari pasangannya masing-masing sesuai pertanyaan atau jawaban yang terdapat dikartunya. Berikan kesempatan pada mereka untuk berdiskusi, diskusi dilakukan oleh siswa yang membawa kartu yang berisi jawaban.

3) Penampilan hasil

Pasangan yang telah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan dan jawaban kepada kelompok penilai. Kelompok penilai kemudian membaca apakah pasangan pertanyaan jawaban itu cocok, setelah penilaian selesai dilakukan, aturlah sedemikian rupa kelompok pertama dan kelompok kedua bersatu kemudian memposisikan dirinya menjadi kelompok penilai. Sementara kelompok penilai pada sesi pertama dibagi menjadi dua kelompok sebagian anggota memegang lembar pertanyaan dan sebagian lagi memegang lembar jawaban kemudian posisikan mereka seperti huruf u. Guru kembali membunyikan peluitnya kemudian pemegang kartu pertanyaan dan jawaban bergerak mencari pasangannya. Maka setiap pasangan menunjukkan hasil kerja kepada penilai.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model *Make A Match*

Model *make a match* dalam penggunaannya tentu memiliki kelebihan dan kelemahan yang perlu diperhatikan oleh guru sebelum menggunakan model ini. Berdasarkan Santoso dalam Novia (2015: 24), kelebihan model *make a match* adalah sebagai berikut :

1. Mampu menciptakan suasana aktif dan menyenangkan
2. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa
3. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar
4. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran
5. Kerja sama antar siswa terwujud dengan dinamis

6. Munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh siswa

Berdasarkan Santoso dalam Novia (2015: 24) Kelemahan-kelemahan model *make a match* adalah sebagai berikut :

1. Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan
2. Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain – main dalam proses pembelajaran
3. Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai
4. Pada kelas yang jumlah murid nya banyak jika kurang bijaksana maka akan menimbulkan keributan.
5. Dalam mengembangkan dan melaksanakan model *make a match*, guru selalu memberikan bimbingan dan pengarahan dalam berbagai kesempatan agar tidak terjadi keributan didalam kelas. Meminat siswa menjadi bagian penting untuk menumbuhkan kesadaran pada diri siswa terhadap keseriusan dalm proses belajar mengajar.

7. Pembelajaran Bahasa Indonesia

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 di SMP 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 membumi. Artinya suatu kegiatan pembelajaran yang memberikan makna sehingga siswa dapat menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

8. Pantun

a. Pengertian Pantun

Pantun ialah salah satu jenis dari puisi lama yang sudah sangat populer dalam bahasa-bahasa di Nusantara. Kata pantun berasal dari kata patuntun yang dalam bahasa Minangkabau yang mempunyai arti "petuntun". Dalam bahasa Jawa pantun juga dikenal dengan parikan, dalam bahasa Sunda, pantun dikenal dengan paparikan, serta juga dalam bahasa yang lain yaitu dalam bahasa Batak yang dikenal sebagai umpasa.

Menurut Dr. R. Brandstetter menyatakan bahwa pantun berasal dari akar kata tun, yang terdapat dalam berbagai bahasa di nusantara, misalnya dalam sebuah bahasa Pampanga, tuntun bermakna teratur; didalam bahasa Tagalog, tonton bermakna bercakap sesuai dengan aturan tertentu, dalam bahasa Jawa Kuno, tuntun yang artinya benang dan atuntun yang berarti teratur serta matuntun yang artinya memimpin; dalam bahasa Toba pantun yang artinya kesopanan atau kehormatan, dalam bahasa Melayu, pantun yang artinya quatrain, yaitu sajak berbaris empat, dengan rima a-b-a-b. Sedangkan dalam bahasa Sunda, pantun yang artinya cerita panjang yang bersajak dan diiringi musik.

b. Jenis-Jenis Pantun

1. Berdasarkan siklus kehidupan atau usia :

- a) Pantun anak-anak, yaitu salah satu jenis pantun yang berhubungan dengan suatu kehidupan masa kanak-kanak. Pada Pantun anak-anak dapat bermakna sebuah suka cita ataupun duka cita.
- b) Pantun orang muda, yaitu salah satu jenis pantun yang masih berhubungan dengan sebuah kehidupan masa muda. Pantun orang muda mempunyai makna tentang sebuah perkenalan, asmara, perasaan, dan lain sebagainya.
- c) Pantun orang tua, yaitu salah satu jenis pantun yang berhubungan dengan sebuah keadaan pada masa tua. Biasanya pantun ini membahas tentang sebuah kebudayaan, agama, nasihat, dan lain sebagainya.

2. Berdasarkan isinya :

- a) Pantun jenaka, yaitu Jenis pantun ini yang berisikan tentang suatu hal yang lucu serta menarik.
- b) Pantun nasihat, yaitu salah satu jenis pantun yang berisikan mengenai suatu nasihat. Pantun ini mempunyai tujuan untuk mendidik, dengan memberikan berbagai sebuah nasihat mengenai moral, budi perkerti, dan lain sebagainya.
- c) Pantun teka-teki, yaitu salah satu jenis pantun yang berisikan tentang sebuah teka teki dan biasanya sih pendengar diberi kesempatan untuk menjawab dari sebuah teka-teki pantun tersebut.
- d) Pantun kiasan, yaitu Jenis pantun ini yang berisikan mengenai tentang sebuah kiasan yang biasanya mempunyai tujuan untuk menyampaikan suatu hal secara tersirat.

b. Ciri-Ciri Pantun

1. Ciri sebuah pantun memiliki bait, setiap bait pada sebuah pantun disusun oleh baris–baris. Satu bait pantun terdiri atas 4 buah baris.
2. Pada setiap baris sebuah pantun terdiri dari 8 hingga 12 buah kata.
3. Pada setiap barisnya terdiri atas 4 hingga 6 buah kata.
4. Pada setiap bait terdapat di pantun terdiri dari sampiran dan isi. Pada baris pertama dan kedua ialah sampiran, sedangkan pada baris ketiga dan keempat ialah sebuah isi. (Walaupun pada sampiran bukan berhubungan langsung dengan sebuah isi yang akan disampaikan, namun baiknya jika kata–kata pada sebuah sampiran adalah sebuah cerminan dari isi pantun yang hendak disampaikan)
5. Pada pantun bersajak a-b-a-b ataupun a-a-a-a

Untuk mengenali ciri-ciri pantun agar bisa mengidentifikasi apakah itu sebuah pantun atau bukan. Banyak sebagian orang yang mengungkapkan bahwa terdapat pada sebuah pantun yang hanya memiliki 2 baris. Tidak ada pantun 2 baris, namun yang ada puisi lama yang mirip dengan sebuah pantun tetapi hanya memiliki 2 baris saja yang disebut Gurindam. Berikut ini contoh dari sebuah pantun.

9. Penelitian yang Relevan

Dalam melaksanakan penelitian ini agar dapat berhasil, peneliti melakukan beberapa yang relevan sehingga penelitian menggunakan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan sehingga dapat digunakan sebagai acuan pada penelitian ini. Dengan demikian

dapat menghasilkan beberapa masalah yang akan menjadi objek yang akan diteliti. Berikut hasil penelitian yang relevan sebagai berikut:

Penelitian tindakan kelas yang menguji penerapan model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran *writing* yang dilakukan oleh Budi Febrianto 2 Juli 2015. Pada pelaksanaan siklus I penggunaan *make a match* pada pembelajaran *writing* dengan tema *time* masih belum optimal. Penelitian ini diadakan perbaikan di siklus 1 dan siklus 2. Hal ini terlihat dari aktivitas siswa pada saat pembelajaran masih sulit untuk dikondisikan, banyak siswa yang belum memahami peraturan kegiatan *make a match*. Penyebabnya adalah karena siswa masih merasa kaku dengan pembelajaran *writing* yang menggunakan *make a match*. Hal ini tampak pada penilaian proses *make a match*, dari jumlah siswa sebanyak 25 terdapat 11 (44%) siswa mendapat kriteria penilaian baik, 11 (44%) siswa mendapat kriteria penilaian cukup dan 3 siswa (12%) mendapat kriteria penilaian kurang. Selain itu pada saat kegiatan pembelajaran masih banyak siswa yang membutuhkan pengarahan. Hasil belajar siswa berdasarkan KKM mata pelajaran bahasa Inggris yang ditetapkan sekolah dengan nilai berkisar 55 sudah cukup baik, karena nilai rata-rata hasil belajar siswa sudah mencapai 57,5. Akan tetapi jika dilihat berdasarkan kriteria ketuntasan belajar (*mastery learning*) yang mencapai 75 dapat dikatakan belum memenuhi standar. Apabila dilihat secara perorangan delapan (32%) siswa yang mendapatkan nilai di atas standar *mastery learning*, sedangkan 17 (68%) siswa berada di bawah nilai standar *mastery learning*.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ips siswa kelas Sdn kalibanteng kidul 01 kota semarang Ayu Febriana. Penelitian ini terdiri dari 3 siklus, pada pelaksanaan setiap siklus akan diharapkan terjadi perbaikan keterampilan guru mengajar, aktivitas siswa, dan hasil belajar dalam proses pembelajaran IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Dari hasil pre tes menunjukkan bahwa hasil belajar sangat rendah yaitu nilai rata-rata kelas hanya 34,49 dengan pencapaian siswa yang tuntas sebanyak 4,16% (2 dari 48 siswa). Setelah dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terjadi peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar sehingga kualitas pembelajaran IPS meningkat. Hasil pengamatan keterampilan guru dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada siklus I 3,5, pada siklus II 3,7 dan pada siklus III menjadi 3,9. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada keterampilan guru pada tiap siklusnya. Peningkatan hasil belajar IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yaitu nilai tertinggi pada siklus I 95, siklus II 95 dan siklus III 100. Rata-rata pada siklus I 62,27, siklus II 71,46, dan siklus III 79,90. Siswa yang tuntas belajar siklus I sebesar 54,16% yaitu sebanyak 26 siswa, siklus II sebesar 75% sebanyak 36 siswa dan siklus III sebesar 85,41% sebanyak 41.

Dari presentase keberhasilan siswa pada data tersebut disimpulkan bahwa siklus I masuk dalam kategori sedang, siklus II masuk dalam kategori tinggi, dan siklus III sangat tinggi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan

hasil belajar dan pembelajaran yang dilaksanakan telah berhasil. Skor keterampilan guru pada siklus I adalah 46 dengan rata-rata 3,5 dan mendapat kategori sangat baik. Pada siklus II keterampilan guru mendapat skor 48 dengan rata-rata 3,7 dan masuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan skor keterampilan guru pada siklus III adalah 51 dengan rata-rata 3,9 dan mendapat kategori sangat baik. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan keterampilan guru. Hasil rata-rata aktivitas siswa pada siklus I adalah 3,0 dengan kriteria baik. Rata-rata aktivitas siswa pada siklus II adalah 3,7 dengan kriteria sangat baik pula dan rata-rata aktivitas pada siklus III adalah 3,8 dengan kriteria sangat baik. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas siswa. Rata-rata hasil belajar yang diperoleh pada pembelajaran IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yakni siklus I dengan rata-rata 62,27.

Siklus II didapatkan hasil rata-rata 71,46 dan siklus III rata-rata hasil belajarnya adalah 79,90. Sedangkan persentase ketuntasan yang diperoleh pada setiap siklus adalah siklus I persentase ketuntasan klasikal adalah 54,16%, pada siklus II adalah 75% dan siklus III adalah 85,41%. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar.

Penerapan model kooperatif teknik *make a match* dengan media kartu klop untuk meningkatkan hasil belajar siswa Pada materi kenampakan alam dan buatan Candi di desa. Hasil perencanaan pembelajaran pada pelaksanaan tindakan di setiap siklus terus mengalami peningkatan. Siklus I dapat

dikatakan baik, namun belum mencapai target yang diharapkan. Target yang diharapkan adalah 100% sedangkan hasil perencanaan yang diperoleh guru pada siklus I hanya 84%. Pada siklus II tahap perencanaan meningkat menjadi 91%. Peningkatan tersebut tetap belum dapat mencapai target yang diinginkan yaitu 100%. Pada siklus III perencanaan pelaksanaan tindakan mengalami peningkatan karena telah melaksanakan perbaikan terhadap kekurangan yang terjadi pada siklus sebelumnya sehingga jumlah persentase yang diperoleh guru pada tahap ini adalah 100% dengan keterangan “Sangat Baik”. Pada pelaksanaan siklus I sudah dapat dikatakan baik, dengan hasil yang dicapai 78% dari target yang diharapkan yaitu 100%. Siklus II dilaksanakan sebagai perbaikan terhadap kekurangan yang terdapat pada siklus I dengan perolehan mencapai 91%. Perolehan tersebut masih belum dikatakan mencapai target walaupun sudah mencapai kriteria “Sangat Baik” (SB), jadi masih tetap dilakukan perbaikan pada siklus III. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus III pelaksanaan tindakan kinerja guru dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* berhasil mencapai target yang diharapkan yaitu 100% dengan kriteria “Sangat Baik” (SB). Pada siklus I siswa yang mendapatkan interpretasi “Baik” yaitu sebanyak 8 siswa, pada siklus II 18 siswa dan pada siklus III pun mengalami peningkatan menjadi 20 orang siswa atau 90% siswa. Berdasarkan hasil tes belajar siswa mengalami peningkatan yang baik mulai dari siklus I hingga siklus III. Pada tindakan siklus I hasil tes belajar siswa yang dapat mencapai ketuntasan sebanyak 12 Siswa, pada siklus II meningkat menjadi 17 siswa,

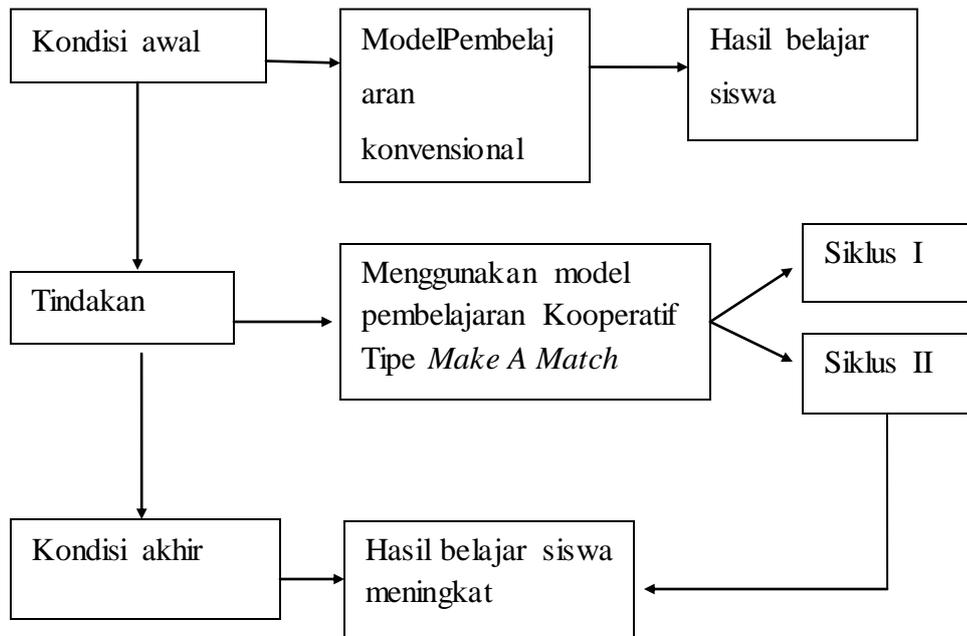
dan pada siklus III menjadi 20 siswa atau 90%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah mencapai target yang diharapkan yaitu 85%. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dengan media kartu klop dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan buatan wilayah Indonesia.

B. Kerangka Pikir

Penelitian ini menunjukkan dalam proses belajar mengajar di sekolah yang dilakukan oleh guru tersebut mengalami berbagai macam kendala yang dihadapi karena penerapan metode yang membosankan seperti metode ceramah, diskusi atau berpidato. Penerapan metode konvensional membuat siswa merasa bosan karena penerapan metode yang itu itu saja, sehingga siswa bermain-main atau mengobrol dengan temanya di dalam kelas hal tersebut otomatis membuat siswa kurang mendapatkan pengetahuan yang di sampaikan guru dan teman yang lainnya merasa terganggu dengan keributan di dalam kelas. Masalah tersebut melanda peserta didik maupun pendidik yang pada akhirnya menyebabkan proses belajar mengajar tidak kondusif. Selain tidak kondusifnya suasana saat proses pembelajaran berakibat pula pada kesulitan para peserta didik menangkap/menerima materi yang di berikan oleh guru bidang studi. Ketika peserta didik tidak mampu menerima materi yang di sampaikan oleh pendidik. Dengan demikian diperlukan metode baru dalam merangsang untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu metode belajar dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang

memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, kelompok kecil ini setiap anggotanya dituntut untuk saling bekerjasama antar anggota kelompok yang satu dengan yang lain. Pembelajaran kooperatif ini dikembangkan berdasarkan teori kognitif konstruktivitis. Implikasi dari teori Vygotsky ini menghendaki susunan kelas berbentuk pembelajaran kooperatif. Untuk mencapai hasil pembelajaran kooperatif yang memadai diperlukan kemampuan berfikir untuk memecahkan masalah yang ditemui menuju tercapainya suatu pembelajaran biologi yang bermutu. Untuk mencapai pembelajaran kooperatif yang baik, peneliti-peneliti harus menggunakan metode pembelajaran kooperatif yang dapat dijadikan sebagai penataan cara-cara sehingga terbentuk suatu ukuran langkah-langkah yang dapat digunakan untuk mencapai hasil pembelajaran kooperatif yang lebih efektif. 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.

Gambar 1.1 Kerangka berfikir penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*



C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan 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

Penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VII SMP 3 Satap Tondong Tallasa.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang di lakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut hokiens dan arifin (2011.97), penelitian tindakan kelas merupakan untuk perubahan dan perbaikan yang di lakukan di ruang kelas. Sedangkan arifin (2011.97) mengartikan penelitian tindakan kelas sebagai suatu proses penyelidikan ilmiah dalam bentuk refleksi diri yang melibatkan guru dalam situasi pendidikan tertentu dengan tujuan memperbaiki pemahaman dan keadilan tentang situasi atau praktik pendidikan.

B. Setting Penelitian

1. Objek penelitian ini di fokuskan pada aspek kongnitif, tingkat C1, C2, C3 dan C4 (hasil belajar) dan minat masing-masing siswa kelas VII SMPN 3 Satap Tondong Tallasa tahun 2018/2019
2. Subjek penelitian fokuskan pada kelas VII SMP 3 Satap Tondong Tallasa tahun 2018/2019. Siswa kelas VII berjumlah 20 siswa dimana jumlah siswa.
3. Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMPN 3 Satap Tondong Tallasa, pankep yang beralamat di jalan poros tondong tallasa. makassar
4. Waktu penelitian ini akan di laksanakan di bulan Mei-juni, 2018. Kegiatan tersebut mulai dari persiapan sampai refleksi penelitian.

C. Variabel Penelitian

1. Variabel bebas pada penelit ini adalah model kooperatif tipe *Make A Match*

2. Variabel terikat pada penelitian adalah hasil belajar (aspek kognitif C1, C2, C3 dan C4), minat dan hasil belajar
3. Variabel kontrol pada penelitian ini adalah materi bahasa Indonesia.

D. Rancangan Penelitian

Rancangan tindakan ini mengacu pada model spiral dari Kemmis dan Taggart yang terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*act*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II dengan 3 kali pertemuan untuk masing-masing siklus antara lain.

1. Siklus I

1. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu

1. Permohonan izin penelitian kepada kepala sekolah SMPN 3 Satap Tondong Tallasa.
2. Observasi dan wawancara kepada guru bahasa Indonesia yang mengampu kelas VII, untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah SMPN 3 Satap Tondong Tallasan.
3. Identifikasi masalah yang diperoleh hasil wawancara dan observasi terkait permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran di kelas.
4. Menentukan metode yang tepat untuk menghadapi masalah pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah SMPN 3 Satap Tondong Tallasan.

5. Menyusun proposal dan instrumen pembelajaran yang di gunakan dalam penelitian seperti, Silabus, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran untuk siklus I dan Lembar Kerja Siswa (LKS)
6. Menyusun instrumen penelitian seperti; lembar penilaian kuesioner, soal pretest dan postest I dan 2 dan Lembar Wawancara Siswa

2. Tindakan penelitian

Penelitian bertindak sebagai partisipasi aktif dimana penelitian bertindak langsung dalam kegiatan penelitian. Pelaksanaan siklus I dilakukan dalam 3 kali pertemuan

1. Pemberian pretes
2. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*
3. Penutup
4. Postest untuk siklus I

Rincian tindakan yang dilakukan pada siklus I dapat dilihat secara terperinci pada lampiran Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I.

3. Pengamatan/Evaluasi

Tahap observasi dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Dalam tahapan ini peneliti di bantu I observer mahasiswa dan guru matapelajaran bahasa indonesia. Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa di kelas serta aktivitas siswa terkait dengan indikator minat siswa. Sedangkan dengan observer dalam

penelitian ini membantu peneliti dalam mengamati kegiatan peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa di kelas. Pengamatan di bantu dengan instrumen peneliti berupa lembar observasi aktivitas guru. Di akhir siklus I, peneliti membagikan soal postert, sebagai penilaian akhir hasil siklus I.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan dengan menganalisa pengelolaan data dan observasi kegiatan siklus I. Dari hasil data observasi, peneliti dapat menarik kesimpulan atas keseluruhan proses yang terjadi pada siklus I. Hasil tersebut akan memberikan gambaran penelitian dalam menentukan hal-hal apa saja yang masih membutuhkan perbaikan dan bagaimana yang sesuai dengan tujuan yang akan di capai. Hasil observasi yang diperoleh digunakan peneliti sebagai bahan refleksi untuk perbaikan pada siklus II. Pada kegiatan refleksi ini peneliti bekerja sama dengan guru bahasa indonesia untuk menentukan langkah-langkah perbaikan dari permasalahan yang di hadapi kemudian di tentukan langkah-langkah berikutnya yang akan dilakukan.

6. Siklus II

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II peneliti melakukan perbaikan pada bagian-bagian yang di anggap kurang pada siklus I, peneliti bekerja sama dengan guru bahasa indonesia dan dosen pembimbing untuk melaksanakan perencanaan baru sebagai upaya

perbaikan pada siklus sebelumnya. perbaikan yang dilakukan antara lain pada instrumen perbaikan pembelajaran seperti Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus II.

2. Tindakan

Dari pelaksanaan tindakan siklus I, pada siklus II ini mengacu pada perbaikan-perbaikan kekurangan di siklus I. Pada penelitian siklus II guru masih berperan sebagai partisipasi aktif. Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan dalam 3 kali pertemuan. Peneliti melaksanakan tindakan pada siklus II sesuai dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dibuat kegiatan yang dilakukan pada pertemuan pertama dan kedua pada siklus ini sama dengan kegiatan yang dilakukan pada siklus I. Pada kegiatan inti ini siswa kembali diberikan kartu untuk ditemukan pasangan kartu dengan siswa yang lain. Setelah menemukan pasangan kartunya siswa kemudian mempresentasikan hasil yang diperoleh. Penelitian memberikan penghargaan kepada siswa yang mendapatkan penghargaan kepada siswa yang mendapatkan pasangan yang sesuai. Tindakan selanjutnya memberikan klasifikasi dan penguatan terhadap materi yang diberikan. Kegiatan diakhiri dengan refleksi dan salam penutup.

Pada pertemuan kedua siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus I. Perbedaannya terletak pada kegiatan penutup dimana guru memberikan penghargaan atas hasil point siswa yang memperoleh

nilai tinggi pada kegiatan baik siklus I dan siklus II. Selain itu pada akhir pelajaran siswa di minta untuk mengerjakan pretest untuk siklus II.

3. Pengamatan

Pada peneliti ini peneliti masih di bantu guru bahasa indonesia dan I observasi mahasiswa. Pengamatan yang dilakukan berupa aktifitas siswa yang berkaitan dengan indikator minat siswa. Selain itu observasi akan mengisi lembar observasi terkait aktivitas siswa dan aktivitas peneliti di kelas. Pengamatan di bantu dengan instrumen peneliti berupa lembar observasi siswa, lembar kuesioner dan lembar observasi aktifitas guru. Di akhir siklus II dua peneliti membagikan soal pretest II , sebagai hasil penelitian akhir siklus II.

Di akhir pengamatan penelitian akan meminta siswa enam orang untuk di wawancarai untuk mendapat data pendukung terkait dari minat siswa dilihat dari hasil pretest II dengan kategori nilai tinggi, sedang dan rendah.

4. Refleksi

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data-data hasil tindakan dan observasi kemudian merefleksikan hasil yang diperoleh. Selain itu refleksi yang di berikan siswa akan memberikan masukan dalam penelitian ini.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen ini digunakan dalam penelitian ini merupakan instrumen yang disusun dan dikembangkan sendiri dengan prosedur kerja sebagai berikut: (1) Perumusan tujuan yang akan di capai dalam penelitian ini sehingga dapat di tetapkan instrumen yang sesuai (2) kegiatan penyusunan kisi-kisi instrumen penelitian dan (3) penyusunan butir-butir skala pengukuran tiap instrumen yang di gunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes

a). Lembar observasi guru

Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Beberapa hal yang diamati berkenaan dengan aktifitas guru dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM). Cara observasi yang dilakukan ialah observasi terbuka. Hal ini diharapkan data yang di amati benar-benar apa adanya dan dapat melihat fenomena sesuai fokus permasalahan.

b). Lembar observasi siswa

Kegiatan observasi terhadap siswa yang dilakukan pada saat proses KBM berlangsung. Beberapa hal yang diamati berhubung dengan aktifitas membaca siswa dengan kegiatan pembelajaran. Observasi siswa juga dilakukan secara terbuka.

2. Pedoman wawancara

Siswa, kertas dan pulpen.

3. Dokumentasi

Camera

F. Validasi Instrumen

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid artinya instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiono, 2014:173). Validitas adalah suatu deretan ketepatan instrumen (alat ukur), maksudnya instrumen yang digunakan benar-benar tepat atau tidak untuk mengukur yang akan . ukur (Arifin, 2011:245).

Pada penelitian ini, pengujian validitas instrumen menggunakan pengujian validitas konstruk (*construct validity*). Untuk menguji validitas konstruk, digunakan pendapat para ahli. Para ahli yang di maksud adalah dosen pembimbing dan guru bahasa indonesia. Instrumen yang telah di buat di konsultasikan terlebih dahulu dengan dosen pembimbing dan guru bahasa indonesia SMPN 3 Satap Tondong Tallasa.

G. Sumber Data

1. Sumber data primer berupa sumber data yang dikumpulkan langsung dari sumber data melalui responden yaitu siswa oleh peneliti langsung dengan melakukan tes pada sampel yaitu kelas VII SMPN 3 Satap Tondong Tallasa
2. Sumber data sekunder berupa data yang dijadikan penunjang dalam penelitian ini. Seperti data yang di peroleh dari pengamatan (observasi), wawancara, dokumentasi serta literatur-literatur yang berkaitan dengan penelitian ini.

H. Teknik Pengumpulan Data

Data dari hasil penelitian ini merupakan data kuantitatif yang diperoleh dari siklusnya.

1. Tes

Pemberian tes pada masing-masing siswa dan yaitu pada pertama dan terakhir pada siklus I dan siklus II. Hasil dari masing-masing siswa ini akan di rata-ratakan dan di analisa.

a. Pemberian skor

skor untuk jawaban benar adalah satu sedangkan untuk jawaban salah diberi 0. Dari 20 soal pada masing-masing teks skor maksimum yang diberikan adalah 20 dan skor minimal adalah 0.

b. Penilaian

Penilaian diberikan dalam rentang skor 0-100, penghitungan nilai siswa untuk masing-masing tes sebagai berikut:

$$\text{Nilai siswa} = \frac{\text{skor siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

c. Menentukan rata-rata kelas

Rata-rata kelas digunakan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan nilai rata-rata kelas pada setiap siklus. Perhitungan rata-rata kelas dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

\bar{X} = Nilai rata-rata (mean)

$\sum X$ = Jumlah nilai seluruh siswa pada masing-masing tes

N = jumlah siswa yang mengikuti teks

d. Analisis keseluruhan

Analisis ketuntasan dilihat dari dua aspek yaitu ketuntasan nilai individual siswa dengan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Untuk nilai individu siswa, jika nilai siswa ≥ 70 maka siswa dikatakan tuntas. Apabila nilai siswa ≤ 70 maka siswa dikatakan tidak tuntas. Sedangkan untuk mengetahui prosentasi ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat dilihat dengan rumus:

$$P = \frac{\sum N1}{N} \times 100\%$$

P = prosentase ketuntasan belajar

$\sum N1$ = jumlah siswa yang tuntas belajar

N = banyak siswa yang mengikuti teks

Hasil prosentase tersebut akan digunakan untuk mengetahui adalah peningkatan prosentase ketuntasan siswa pada masing-masing teks. Hal ini juga sebagai analisis ketercapaian indikator ketuntasan belajar siswa yang diterapkan.

2. Wawancara

Wawancara menurut Riduwan (2010: 74) adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi secara langsung dari sumbernya. Dari berbagai macam wawancara, peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas, peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk

pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2011: 233).

Wawancara tidak terstruktur dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui jumlah siswa pada kelas VII dan untuk mengetahui antusiasme siswa kelas VII pada saat mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia. Wawancara juga dibutuhkan untuk mengetahui KKM pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain hal tersebut untuk mengetahui model pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas VII SMPN Tondong tallasa kabupaten

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan penelitian lainnya (Susanti, 2010: 21).

Pada penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data jumlah siswa dan nilai UTS siswa kelas VII SMPN Tondong tallasa kabupaten pangkep. Tahun Ajaran 2018/2019 selengkapnya tercantum pada lampiran 1 dan lampiran 2. Selain itu untuk memperoleh data jumlah siswa kelas VII SMPN Tondong tallasa kabupaten pangkep Tahun Ajaran 2018/2019

I. Analisis Data

Keseluruhan data yang telah di peroleh dari penelitian ini, meliputi data kuantitatif perlu dilakukan analisis lebih lanjut sehingga di peroleh kesimpulan dari hasil penelitian ini. Dari data yang telah di peroleh dan

analisis pada setiap data kemudian dianalisis kembali keseluruhan kesimpulan dari masing-masing data sehingga diperlukan kesimpulan dari hasil penelitian ini. Secara garis besar langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Menyajikan kesimpulan dari masing-masing sumber data, meliputi hasil teswawancara dan dokumentasi.
- b. Menganalisis kesimpulan dari hasil tes, wawancara dan dokumentasi dari dengan teori-teori yang sudah ada.
- c. Menjelaskan hubungan dari analisis keseluruhan data.
- d. Menarik kesimpulan

J. Indikator Keberhasilan

Indikator yang ingin dicapai dalam penelitian ini dijelaskan dalam tabel berikut;

Indikator	Target
Skor rata-rata kelas	75
% Ketercapaian KKM	85% siswa tuntas KKM

BAB VI

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Siklus I

Siklus I dimulai pada tanggal 5-12 Mei 2018 sebanyak 3 kali pertemuan dengan alokasi waktu 6x45 menit. Pertemuan pertama mempelajari pengidentifikasi pantun dengan alokasi waktu 2x45 menit. Pertemuan kedua membaca contoh-contoh pantun dengan alokasi waktu 2x45 menit. Pertemuan ketiga dengan alokasi waktu 2x45 menit membahas tentang syarat-syarat pantun. Berikut ini adalah tahapan penelitian dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

a. Perencanaan

Penelitian ini diawali dengan observasi untuk menentukan kelas yang akan digunakan sebagai target penelitian. Observasi dilakukan dari tanggal 5 Mei. Pada tahap ini peneliti juga menyiapkan instrumen baik instrumen pembelajaran maupun instrumen pengumpulan data terdiri atas silabus, RPP, dan LKS (lembar kerja siswa). Sedangkan instrumen pengumpulan data terdiri atas lembar observasi dan pedoman wawancara. Selain itu peneliti juga berkoordinasi dengan guru matapelajaran dan satu mahasiswa sebagai observer. Indikator keberhasilan yang ingin dicapai oleh peneliti setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* adalah dengan kriteria ketuntasan

minimal(KKM) 75, ditargetkan 85% siswa dapat tuntas pada hasil belajar terutama aspek kognitif dengan target skor rata-rata kelas 85.

b. Pelaksanaan

1) Pertemuan I

Pertemuan I dilaksanakan pada hari Sabtu, 5 Mei 2018 dimulai pukul 10.30-12. Pada pertemuan pertama yaitu melakukan apersepsi dan kegiatan inti yaitu penggunaan model pembelajaran *make a match* dan kegiatan penutup yaitu kegiatan refleksi. Berikut ini adalah uraian kegiatan yang dilakukan pada pertemuan I siklus I.

a) Apersepsi

apersepsi ini bertujuan untuk menuntun siswa menemukan materi yang akan dipelajari. Pada penelitian ini peneliti menggunakan pertanyaan untuk menstimulus siswa menemukan inti dari materi yang akan dipelajari.

b) Pembelajaran dengan menggunakan *Make A Match*

Pada kegiatan ini penelitian mulai menjelaskan bagaimana langkah kerja pembelajaran dengan menggunakan model *Make A Match* siswa banyak yang antusias mendengarkan penjelasan yang diberikan guru meskipun beberapa siswa memperlihatkan wajah bingung hal tersebut terjadi dikarenakan model pembelajaran ini masih asing untuk mereka dan baru mereka dengar saat itu. Penelitian ini membagikan lembar kerja siswa beserta Kartu *Make A Match* baik kartu soal maupun kartu jawaban. Siswa kemudian diberi waktu 5 menit untuk mencari pasangan kartu yang diperoleh. Waktu 5 menit untuk mencari pasangan dari kartu mereka. Beberapa siswa harus berteriak

untuk mengetahui jawaban dari kartu yang dimiliki. Permasalahan lain yaitu beberapa siswa yang mendapat kartu jawaban cenderung pasif dan menunggu teman yang mendapat kartu soal untuk menghampiri mereka. Waktu untuk mencari pasangan juga harus mundur dikarenakan pada waktu yang sudah ditetapkan masih banyak siswa yang masih belum mendapat pasangan kartu. Akhirnya waktu yang dibutuhkan untuk mencari pasangan menjadi 10 menit. Setelah waktu mencari pasangan habis, siswa diminta untuk berdiri dan membacakan kartu soal yang dimiliki beserta pasangan jawabannya. Peneliti bersama siswa yang tidak presentase mengoreksi apakah pasangan kartu yang dipresentasikan sudah sesuai. Siswa yang tidak mendapat pasangan kartu kemudian diminta maju kedepan untuk membacakan kartu yang dimiliki dan dibantu untuk menemukan pasangan jawaban. Setelah presentase selesai siswa diberikan waktu untuk mengerjakan LKS dan kemudian mengumpulkan LKS I (Hasil kerja LKS I siswa terlampir pada lampiran). Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan penguatan terhadap materi yang sudah dipelajari dan dilanjutkan dengan penarikan kesimpulan. Siswa diminta menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

c). Refleksi pertemuan I

Kegiatan refleksi ini dilakukan di akhir pelajaran. Peneliti memberikan beberapa pertanyaan refleksi terkait pembelajaran yang dilakukan. Pertanyaan yang ditanyakan antara lain perasaan siswa setelah belajar. Beberapa siswa mengatakan bahwa mereka masih bingung dengan

model *Make A match*. hal tersebut masih wajar dikarenakan mereka baru mencoba untuk pertama kali . untuk meminimalisir kebingungan siswa pada pertemuan selanjutnya adalah dengan menjelaskan lebih baik lagi pada pertemuan selanjutnya. Selain itu peneliti juga mendampingi siswa dalam mencari pasangan kartu dengan mendatangi siswa satu persatu.

2) Pertemuan II

Pertemuan II dilaksanakan pada hari senin, 7 mei 2018 dengan alokasi waktu 2x45 menit. dimulai pukul 08.30-10.00. materi yang dipelajari pada pertemuan kedua ini adalah membaca contoh-contoh pantun. Secara umum kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan ini hampir sama kegiatan pembelajarannya dengan pertemuan pertama namun tidak diberikan perlakuan pretes. Kegiatan masih dibagi menjadi tiga yaitu kegiatan awal berupa apersepsi, kegiatan inti berupa pengguna model pembelajaran *Make A Match* dan kegiatan akhir yaitu refleksi. Berikut ini adalah uraian kegiatan yang dilakukan pada pertemuan II.

a). Pembelajaran dengan menggunakan *Make A Match*

kegiatan diawali dengan penjelasan dari peneliti mengenai langkah kerja model pembelajaran *Make A Match* kemudian dilanjutkan dengan pembagian LKS II dan kartu *Make A Match*. siswa diberi waktu untuk mencari pasangan pasangan kartu yang dimiliki. Pada pertemuan II ini siswa sudah mulai dapat beradaptasi dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. meskipun demikian masih ada beberapa siswa yang masih bingung ketika mencari pasangan. Siswa yang mendapat kartu soal juga

sudah mulai aktif untuk mencari pasangan kartunya dan mencari kartu pertanyaan yang sesuai dengan kartu jawabanyang dimiliki, setelah waktu habis siswa diminta mempresentasikan kartu pasangan kartu yang dimiliki. Peneliti dan siswa yang tidak presentase mengkoreksi hasil presentasi. Siswa yang tidak mendapat pasangan kartu diberi hukuman dengan membantu siswa lain membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah disampaikan dan meminta siswa menyampaikan hasil kesimpulan dari materi yang sudah dipelajari. Berkaitan dengan penguatan berhubung alokasi waktu hanya satu jam. Waktu untuk penguatan hanya sedikit.

b). Refleksi pertemuan II

siswa diminta menyampaikan hasil refleksi dari pembelajaran hari ini. Siswa terlihat cukup antusias. Siswa mengatakan cukup senang dengan kegiatan pembelajaran hari tersebut.

3) Pertemuan III

Pertemuan III dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 11 mei 2018 pukul 10.30-12.00 dengan alokas waktu 2x45 menit. materi yang dipelajari adalah menentukan syarat-syarat pantun.

Kegiatan Pertemuan III ini tidak jauh berbeda dari pertemuan satu dan dua hanya saja di akhir pembelajaran siswa diberikan postes I untuk mengetahui peningkatan hasil brlajar siswa pada siklus I. Berikut ini adalah uraian kegiatan pada pertemuan III:

a). Pembelajaran menggunakan model *Make A Match*

pada pertemuan III ini siswa sudah mulai menguasai penggunaan model pembelajaran *Make A Match*. seperti biasa peneliti menjelaskan langkah kerja penggunaan *model pembelajaran Make A Match* kemudian membagikan kartu soal dan jawaban beserta LKS III. Siswa diminta untuk presentase dan mengerjakan LKS III. Dilanjutkan dengan memberikan penguatan.

b). Postest

sebelum mengakhiri pembelajaran siswa diminta untuk mengerjakan postes I. Pemberian postes ini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari aspek kosngnitif siswa. Soal postes satu terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Siswa diminta untuk memberikan tanda silang pada pilihan jawaban yang paling benar. Siswa diberi waktu 20 menit untuk mengerjakan kemudian dikumpulkan. Berikut ini adalah tabel hasil postes siswa kelas VII.

Tabel 1.2 Hasil Postes I siswa kelas VII

Keterangan	Hasil
Nilai tertinggi	70
Nilai terendah	25
Rata-rata nilai	34,5
Jumlah siswa yang mencapai KKM	0
Jumlah siswa yang tidak mencapai KKM	20
% siswa yang mencapai KKM	0
% siswa yang tidak mencapai KKM	100

(daftar hasil postes I dapat dilihat pada lampiran)

Berdasarkan hasil postes I tersebut dapat diketahui bahwa masih belum ada siswa yang mencapai nilai KKM siswa yang belum mencapai KKM mencapai 100% dan yang mencapai KKM masih 0. Nilai tertinggi hanya mencapai 70 dan nilai terendahnya adala 25. Rata-rata nilai siswa adalah 34,5. Masih rendahnya nilai siswa dikarenakan pada saat pengerjaan postes siswa terlihat kurang bersemangat dan kurang serius ketika mengerjakan. Bahkan beberapa siswa bahkan beberapa siswa terlihat hanya memberikan tanda silang pada jawaban tanpa membaca soal terlebih dahulu.

c). Refleksi pertemuan III

peneliti kembali meminta siswa untuk mereflesikan kegiatan hari ini dengan memberikan pertanyaan mengenai perasaan yang dialami. Siswa mengatakan cukup senang dengan pembelajaran tersebut.

2. Siklus II

Siklus II dilaksanakan senin 14 sampai 21 mei 2018 sebanyak tiga kali peretmuan dengan alokasi waktu 6x45 menit. pada peretmuan I mempelajari tentang penulisan materi pantun. Pertemuan kedua mempelajari penulisan pantun yang memenuhi syarat pantun dan pertemuan ketiga belajar tentang membuat pantun sendiri sesuai syarat-syarat pantu dengan alokasi waktu yang sama

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II ini penelitian mencari beberapa kekurangan-kekurngan yang dialami pada siklus I. Seperti pada penyampaian

materi maupun kartu kendala-kendala lain berkaitan dengan penggunaan metode pembelajaran.

b. Pelaksanaan

1). Pertemuan I

Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 13 Mei 2018. Pembelajaran dimulai 08.30 dengan alokasi waktu 2x45 menit. Materi yang dipelajari adalah menulis materi pantun.

a). Penggunaan model pembelajaran *Make A Match*

Seperti biasa peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dilanjutkan dengan menyampaikan langkah kerja pembelajaran menggunakan *Make A Match* kemudian dilanjutkan dengan pembagian LKS dan kartu *Make A Match*. Siswa diberi waktu 5 menit untuk mencari pasangan kartu yang dimiliki. Siswa mulai antusias dan hampir seluruh siswa aktif untuk mencari pasangan kartu yang dimilikinya. Kegiatan dilanjutkan dengan presentase di depan kelas

b). Refleksi pertemuan I

Kegiatan selanjutnya adalah peneliti memberikan penguatan atas materi yang sudah dipelajari kemudian dilanjutkan dengan refleksi.

2). Pertemuan II

Pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 19 Januari 2018. Pembelajaran dimulai pukul 10.30- 12.00 dengan alokasi waktu 2x45 menit. Materi yang dipelajari adalah menulis pantun sesuai syarat-syarat pantun secara keseluruhan kegiatan pada pertemuan II ini tidak berbeda

jauh dengan kegiatan pada pertemuan I. Siswa sudah mulai aktif dan mulai lancar dalam menggunakan model pembelajaran tersebut.

siswa diminta menyampaikan hasil refleksi dari pembelajaran hari ini. Siswa terlihat cukup antusias. Siswa mengatakan cukup senang dengan kegiatan pembelajaran hari tersebut.

3). Pertemuan III

Pertemuan III dilaksanakan pada tanggal 21 mei 2018. Pada pertemuan ini peneliti hanya mereview kembali materi materi yang telah dipelajari sebelum kemudian dilanjutkan dengan pengerjaan postest I. Berikut ini adalah urainya pertemuan III pada siklus II.

a. Postest II

Tes akhir siklus II ini terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Siswa diminta untuk memilih salah satu jawaban yang palig benar diatara 4 pilihan jawaban. Siswa diberi waktu 20 menit untuk mengerjakan postes II dan setelah selesai postes II langsung dikumpul. Berikut ini adalah hasil postes II siswa kelas VII.

Tabel 1.3 Hasil postes II siswa kelas VII

Keterangan	Hasil
Nilai tertinggi	100
Nilai terendah	75
Rata-rata nilai	85
Jumlah siswa yang mencapai KKM	17

Jumlah siswa yang tidak mencapai KKM	3
%siswa yang mencapai KKM	85
%siswa yang tidak mencapai KKM	15

(daftar hasil postes kedua dapat dilihat pada lampiran)

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa sudah ada peningkatan nilai dari test sebelumnya yaitu dimana nilai tertinggi diperoleh siswa mencapai 100 dan nilai terendah yang diperoleh adalah 75. Jumlah siswa yang mencapai KKM adalah 17 siswa sedangkan siswa yang tidak mencapai KKM 3 orang dengan prosentase 15% nilai tara-rata siswa juga mencapai 85.

b. Refleksi pertemuan III

siswa diminta menyampaikan hasil refleksi dari pembelajaran hari ini. Siswa terlihat cukup antusias. Siswa mengatakan cukup senang dengan kegiatan pembelajaran hari tersebut.

c. **Refleksi**

Refleksi pelaksana pada siklus II ini dapat berjalan dengan baik bila dibandingkan dengan siklus I. Antusia siswa juga semakin tinggi dilihat dari aktifitas siswa yang makin bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Bila dibandingkan dengan siklus I cukup banyak peningkatan terkait terkait hasil belajar siswa meskipun masih ada yang belum mencapai target dari hasil segi belajar juga diperoleh peningkatan hasil belajar dimana siswa 17 dapat mencapai nilai KKM dengan prosentase 85%. Akan tetapi masih ada 3 siswa dengan prosentase 15% yang masih belum tuntas KKM. Meskipun

belum mencapai target yang diharapkan namun sudah ada peningkatan yang cukup tinggi dari segi aspek kognitif siswa.

Adapun hasil analisis data berikut ini:

Tabel 1.4 Data hasil postes I dan Postest II

Keterangan	Postest I	Postest II
Nilai tertinggi	70	100
Nilai terendah	15	75
Rata-rata nilai	34,5	85
Jumlah siswa yang mencapai KKM	0	17
Jumlah siswa yang tidak mencapai KKM	15	3
% siswa yang mencapai KKM	0	85
% siswa yang tidak mencapai KKM	100	20

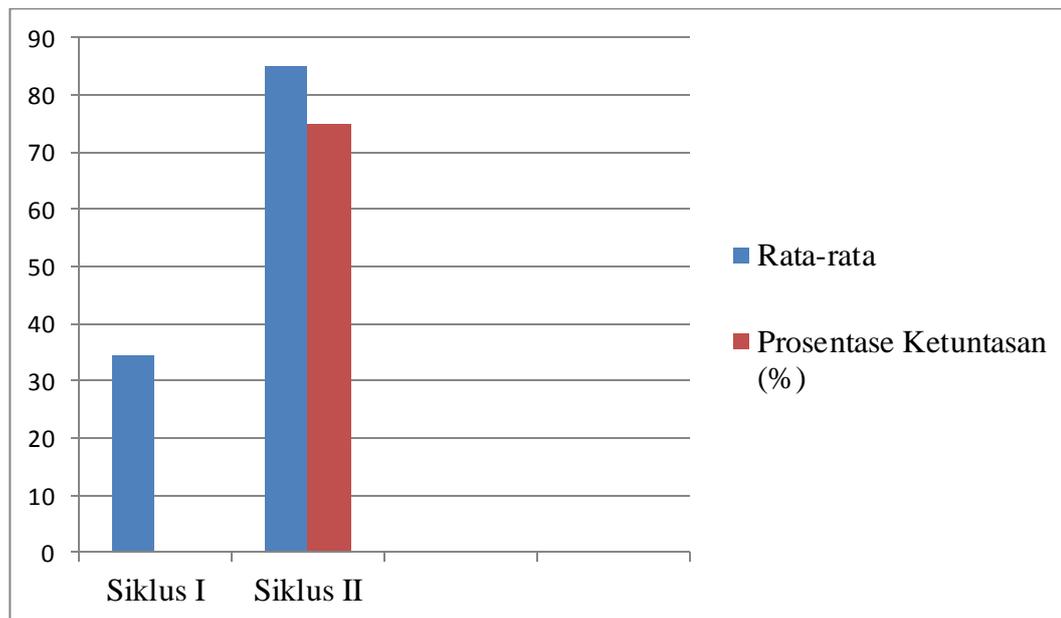
Berdasarkan data hasil tes siswa diketahui bahwa pada postes I nilai tertinggi siswa 34,5 dan nilai terendah siswa 15 keseluruhan nilai siswa bila diambil nilai rata-rata diperoleh 34,5 dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 75 maka masih belum ada siswa yang dapat mencapai nilai sesuai KKM. Hasil postes siklus II nilai siswa mengalami peningkatan dimana nilai tertinggi siswa mencapai 100 sedangkan nilai terendah 75 rata-rata siswa yang diperoleh dari postest II mencapai 85 jumlah siswa yang mencapai KKM dengan nilai minimal 75 mencapai 17 siswa namun masih ada siswa yang belum dapat mencapai nilai KKM. Dari hasil tersebut bila diprosentasikan diperoleh 85% siswa mencapai

nilai KKM sedangkan 15% siswa belum tuntas KKM. Prosentase ketuntasan KKM pada posttest I dan posttest II masih belum mencapai indikator ketercapaian yang dibuat peneliti. Secara keseluruhan dari segi aspek kognitif, siswa kelas VII mengalami peningkatan baik dari prosentase ketercapaian nilai KKM maupun rata-rata nilai siswa pada posttest I dan posttest II

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada akhir siklus II menunjukkan bahwa siswa cukup senang dengan model pembelajaran *Make A Match*. beberapa siswa masih kesulitan membuat pantun siswa cenderung malas untuk membaca karena menilai bahwa susah membuat persajakan. Beberapa siswa juga mengaku senang lebih menggunakan pembelajaran *Make A Match* karena bisa kerja sama dengan temanya dan beberapa siswa senang karena kartunya yang bikin penasaran.

B. Pembahasan

Hasil belajar siswa berupa posttest siswa setelah siklus I dan II dalam penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pada pemahaman siswa tentang materi pantun dengan penerapan model pembelajaran *Make A Match*. peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil posttest I maupun posttest II diperoleh adanya peningkatan baik skor rata-rata siswa dan prosentase nilai siswa yang mencapai KKM seperti pada tabel dibawah ini secara keseluruhan peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada grafik berikut;



Grafik perkembangan hasil belajar siswa

Berdasarkan grafik tersebut terlihat bahwa nilai rata-rata siswa pada postest I hanya mencapai 34,5 dengan prosentase ketuntasan 0%. Hasil tersebut belum mencapai target yang ditetapkan peneliti. Penyebab belum tercapainya target prosentase KKM yang diinginkan salah satunya adalah pada saat mengerjakan siswa kurang serius dalam mengerjakan. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya beberapa siswa yang justru tidur dikelas ketika postest I berlangsung. Beberapa siswa tanpa membaca soal terlebih langsung memberikan tanda silang pada jawaban. beberapa siswa juga mengatakan beberapa materi yang sudah dipelajari sebelumnya kesulitan untuk mereka jawab. Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata hasil postest II mencapai 85 dengan prosentase siswa yang tuntas KKM adalah 85% hasil tersebut masih belum mencapai target yang ingin dicapai dalam penelitian ini terkait hasil belajar siswa yaitu 100% siswa tuntas KKM . hal tersebut terjadi dikarenakan dari siswa sendiri beberapa siswa yang memiliki nilai rendah mengaku bahwa soalnya sulit.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa penelitian telah dilakukan di SMPN Satap Tondong Tallasa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* diperoleh hasil belajar siswa mengalami peningkatan. McCrimmon (2008:14) menjelaskan “ Menulis merupakan kegiatan menggali pikiran dan perasaan mengenai suatu subjek, memilih hal-hal yang akan ditulis, menentukan cara menulisnya sehingga pembaca dapat memahaminya dengan mudah dan jelas”. Pada aspek kognitif siswa, diperoleh adanya peningkatan hasil belajar pada siklus I dan siklus II. Nilai rata-rata siswa pada posttest siklus I adalah 34,5 dan nilai rata-rata pada siklus II adalah 85 prosentase siswa yang mencapai KKM pada siklus I adalah 0% dan pada siklus II 85% dari hasil posttest I dan II diperoleh adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Make A Match*.

Adanya peningkatan hasil belajar di siklus II dikarenakan adanya perbaikan-perbaikan dan penyempurnaan yang dilakukan oleh guru terhadap kekurangan di siklus I. Dengan adanya refleksi menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik selain itu siswa juga lebih memperhatikan penjelasan dari guru sehingga siswa lebih memahami materi yang disampaikan. Pemahaman yang baik membawa pengaruh terhadap hasil belajar yang lebih optimal dan meningkat. Menurut teori Huda (2012:135) “metode *make a match* merupakan metode dimana siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan”. Berdasarkan pendapat di atas pembelajaran yang dilakukan peneliti sudah sesuai dalam pelaksanaan pembelajaran. Peneliti meminta siswa untuk mencari pasangannya

sesuai dengan jawaban maupun soal yang diterima oleh masing-masing siswa yang berkaitan dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Budi Febrianto (2015), Ayu Febrianti (2011) dan Dadang Kurnia (2016) tentang penerapan model pembelajaran *make a match* dapat membuktikan bahwa penggunaan metode *make a match* meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian sebelumnya dilakukan Budi Febrianto (2015). yang berjudul “ Penerapan Model Pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran *writing* Siswa Kelas VII E Semester 2 SMP Negeri 24 Bandung”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Budi Febrianto dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat pada siklus I 53,5 dan pada siklus II meningkat menjadi 63,6 sedangkan siklus III menjadi 77,2.. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar *writing* Siswa Kelas VII E Semester 2 SMP Negeri 24 Bandung. Dengan adanya tindakan dalam menggunakan metode *make a match* dalam pembelajaran *writing* tersebut membawa dampak positif terhadap siswa, karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran *writing* Siswa Kelas VII E Semester 2 SMP Negeri 24 Bandung. Perbedaan dan persamaan penelitian ini terletak pada metode yang digunakan yaitu metode kualitatif deskripsi dan kualitatif kuantitatif serta judulnya yaitu Penerapan Model Pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran *writing* Siswa Kelas VII E Semester 2 SMP Negeri 24 Bandung dan penerapan model pembelajaran *make a match*. persamaanya yaitu menggunakan

model pembelajaran *make a match* meningkatkan hasil belajar siswa dan menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK).

Penelitian yang relevan yang kedua telah dilakukan oleh Ayu Febriana (2011). Tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Kali Banteng Kidul 10 Kota Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas belajar pada siswa IPS kelas V. Penerapan model pembelajaran *make a match* Pada siklus satu masih minim yaitu nilai rata-rata hanya 34,49 dengan pencapaian siswa yang tuntas sebanyak 4,16% (2 dari 48 siswa). Pada siklus dua 3,9 hal ini menunjukkan bahwa dan bisa mencapai target yang telah dicapai. Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan pada penelitian ini terletak pada metode yang digunakan yaitu metode eksperimen dan PTK serta matapelajaran yang dibawahkan yaitu pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Dadang Kurnia (2016) penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul penerapan model kooperatif teknik *make a match* dengan mediah kartu klop untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan buatan. Pada penelitian ini juga membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan siklus yang telah ditentukan. Pada siklus satu siswa yang tuntas hanya 55% pada siklus dua 77% dan pada siklus tiga meningkat menjadi 91% target yang ingin dicapai adalah

85%. Perbedaan pada penelitian ini berada pada mata pelajaran yang diterapkan yaitu bahasa Indonesia dan kenampakan alam dan buatan.

Ketiga hasil penelitian relevan yang dilakukan Budi Febrianto, Ayu Febrianti dan Dadadng Kurnia dapat disimpulkan bahwa ..hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa menyenangi proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model make a match. rasa senang terhadap suatu pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa penelitian yang telah dilakukan di SMPN Satap Tondong Tallasa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* diperoleh hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Pada aspek kognitif siswa, diperoleh adanya peningkatan hasil belajar membaca pantun pada siklus I dan siklus II. Nilai rata-rata siswa pada posttest siklus I adalah 34,5 dan nilai rata-rata pada siklus II adalah 85 prosentase siswa yang mencapai KKM pada siklus I adalah 0% dan pada siklus II 85% dari hasil posttest I dan II diperoleh adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Make A Match*.

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran memecahkan masalah perbandingan dan skala pada siklus pertama terdapat semua siswa berkategori aktivitasnya rendah (0%), 0 siswa aktivitasnya kategori sedang (0%) dan 0 siswa berkategori aktivitas tinggi (15%). Siklus kedua 3 siswa aktivitas rendah (10%), 1 siswa aktivitasnya sedang (5%), dan 16 siswa aktivitasnya tinggi (85%). Pada tindakan siklus I hasil tes belajar siswa yang dapat mencapai ketuntasan sebanyak 0 dan pada siklus II meningkat menjadi 17 orang atau mencapai 85%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap indikatornya. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan

model pembelajaran kooperatif *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pantun.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Namun dibalik keberhasilan tersebut masih ada kekurangan dalam segala hal. Untuk itu berikut ini beberapa saran dari peneliti berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan:

1. Model pembelajaran kooperatif *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang memungkinkan semua siswa di dalam kelas untuk berinteraksi, untuk itu diperlukan manajemen kelas yang baik agar tidak terjadi kegeduhan yang berlebihan di kelas.
2. Model pembelajaran kooperatif *Make A Match* menggunakan media kartu jadi patut direncanakan jumlah kartu yang digunakan dengan jumlah siswa yang tidak masuk dan penyesuaian dengan kartu yang sudah disiapkan.
3. Penggunaan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* sangat disarankan karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa namun juga perlu disesuaikan dengan kartu yang sudah disiapkan.
4. Sebaiknya observer peneliti adalah orang yang sama agar penelitian lebih valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, Buchari. 2009. *Guru Profesional: Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Amri, Sofan & Khoiri, Lif, 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Anni, Catharina. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Aqib, Zainal, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arifin, Zaenal. 2011. *Penelitian pendidikan. Metode dan Paradigma Baru*. Remaja Rosdakarya : Bandung
- Arlold, Lara D. And Claudia K. 2012. *Collaboration or Cooperation? Analyzing Group Dynamics and Revision Processes in Wikis*. *CALICO Journal*, Vol,29 (3) (431-448).
- Arikunto, Suharsimi, dkk, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arini, dkk, 2009. *Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial*. Salatiga: Widya Sari Press Salatiga.
- Arifin, Hokiens. 2011. *Melaksanakan Ptk*. Bandung. Sinar Baru
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Asma, Nur. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Berdianti, Ika. 2008a. *Membuat Pantun Masa Kini*. Semarang: PT. Sindur Press.
- Budi, Triton Prawira. 2006. *SPSS 13.0 Terapan Riset Statistik Parametrik*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Byrne, D. (1995). *Teaching Writing Skills*. UK: Longman.

- Dahar, Ratna Wilis. 2011. *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Erlangga:jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Diah Gusrayani³,Cani Deschuril, Dadang Kurnia². Oktober 2015. *Penerapan model kooperatif teknik make a match dengan media kartu klop untuk meningkatkan hasil belajar siswa Pada materi kenampakan alam dan buatan*.Jurnal Pena Ilmiah.
- Dimiyati & Mudjiono, 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eti, Nunung Yuli. 2009. *Seluk-Beluk Sastra Lama*. Klaten: PT. Macanan JayaCemerlang.
- Febriana, ayu. Oktober 2010. *penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ips siswa kelas vsdnkalibanteng kidul 01 kota semarang*. Jurnal Kependidikan Dasar.
- Febriyanto, budi. Juli 2015 *Make a match dalam pembelajaran writing Di kelas v sekolah dasar*. Jurnal Cakrawala Pendas, Volume I, No. 2.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insanmadani.
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2014). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, J. M. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Munib, Achmad dkk. 2009. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak*. Yogyakarta: GadjahMada Universi -ty Press.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang *Standar Isi*. Jakarta: 2006.
- Pujiono, Setyawan. 2013. *Terampil Menulis: Cara Mudah dan Praktis dalam*

Menulis. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Purwanto, M. Ngalim. (2012). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.

Riduwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Sugihartono, dkk. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Sundayana, Wachyu. 2014. *Pembelajaran Berbasis Tema Panduan Guru dalam Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Erlangga.

Suryaman, Maman. 2012. *Metodologi Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: UNY Press.

Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Intan Pariwara.

Soetarno. 2008. *Peristiwa Sastra Melayu Lama*. Surakarta: PT Widya Duta Grafika.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Thobroni, Muhammad, dan Arif Mustofa. 2011. *Belajar & Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Trianto. 2007. *Model model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. 2009. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: CV. Novindo Pustaka Mandiri.

Winataputra, Udin S. dkk. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

<http://go.galegroup.com/ps/retrieve.do?sgHitCountType=None&sort=DASO RT&inPS=true&prodId=GPS&userGroupName=ptn042&tabID=T002&>

SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah :

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : VII (Tujuh) /1 (Dua)

Standar Kompetensi : Menulis

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi
8.1 Menulis pantun yang sesuai dengan syarat-syarat pantun	Penulisan pantun	a. Membaca contoh-contoh pantun b. Berdiskusi untuk menentukan syarat-syarat pantun c. Menulis materi/bahan konteks pantun d. Menulis pantun yang memenuhi syarat-syarat pantun e. Menyunting pantun sendiri sesuai dengan syarat-syarat pantun	a. Mampu menentukan materi /bahan menulis pantun sesuai konteks b. Mampu menulis pantun
v Karakter siswa yang diharapkan : Dapat dipercaya (<i>Trustworthines</i>) Rasa hormat dan perhatian (<i>respect</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Berani (<i>courage</i>)			

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS I

Sekolah : SMPN 3 Satap Tondong Tallasa Kab.

Pangkep

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : VII/ II

Materi Pelajaran : Pantun

Waktu : 6x45 menit

A. STANDAR KOMPETENSI

Menulis: 8. Mengekspresikan pikiran, perasaan, dan pengalaman melalui pantun.

B. KOMPETENSI DASAR

8.1 Menulis pantun yang sesuai dengan syarat-syarat pantun.

C. INDIKATOR PEMBELAJARAN

Kognitif

1. Menjelaskan pengeindentifisian pantun
2. Memberikan contoh-contoh pantun
3. Menjelaskan syarat-syarat pantun

Afektif karakter

1. perhatian dengan proses pembelajaran
2. Aktif mrnanggapi pertanyaan yang diajukan

Afektif sosial

Bekerja sama dalam menyelesaikan tugas

D. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

No	Indikator Pencapaian Kompetensi	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa
1	Mengidentifikasi syarat-syarat pantun	a. Religius b. Kreatif c. Percaya Diri
2	Menulis pantun yang sesuai dengan syarat-syarat pantun.	

E. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari pantun siswa dapat:

1. Melalui pembelajaran *Make A Match* siswa dapat mengidentifikasi pantun?
2. Melalui diskusi siswa mampu memberikan contoh-contoh pantun?
3. Melalui tanya jawab siswa mampu menjelaskan syarat-syarat pantun?

F. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Model pembelajaran kooperatif
2. Metode diskusi dan presentasi

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pertemuan I

No.	Kegiatan Belajar	Fase
1.	<p data-bbox="448 521 1082 562"><i>Kegiatan Awal (10 menit)</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="448 600 1082 707">a. Guru mengajak siswa berdoa sebelum memulai pelajaran.<li data-bbox="448 745 1082 853">b. Guru mempersiapkan kegiatan pembelajaran menanyakan siswa yang tidak hadir.<li data-bbox="448 891 1082 931">c. Guru mengecek kesiapan siswa<li data-bbox="448 969 1082 1290">d. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa <p data-bbox="539 1115 1082 1290">Apakah kalian pernah mendengar kat pantun atau pernah mendengar orang membecakan pantun?</p><li data-bbox="448 1328 1082 1435">e. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran<li data-bbox="448 1473 1082 1659">f. Guru membagikan soal pretes kepada siswa dan memberikan waktu untuk mengerjakanya	Melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran

2.	<p><i>Kegiatan Inti (60 menit)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru menjelaskan langkah kerja pembelajaran kooperatif tipe <i>Make A Match</i>. b. Guru membagikan LKS I kepada siswa c. Guru membagikan kartu pertanyaan dan jawaban <i>Make A Match</i> kepada siswa d. Siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang dimiliki e. Siswa secara kelompok menyampaikan hasil diskusi mereka terkait syarat-syarat pantun. f. Siswa diberi waktu lima menit untuk menemukan pasangan kartu yang dimiliki. g. yang siswa dapat bergabung bersama 2 maupun 3 orang atau lebih dimana setiap kartu yang dimiliki mempunyai satu kesatuan konsep mengenai materi tersebut. h. Setelah menemukan pasangan kartu yang dimiliki siswa membecakan kartu yang dimiliki dengan pasangannya i. Guru bersama dengan siswa yang tidak presentase mengklasifikasikan hasil pasangan kartu yang dipresentase j. Guru memberikan poin untuk siswa yang 	<p>Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Make A Match</i></p>
----	---	---

	<p>menemukan pasanganya dengan benar sebelum batas waktu yang ditentukan</p> <p>k. Apabila waktu yang memungkinkan guru mengkocok kembali kartu <i>make a match</i> dan membagikan kepada siswa dan memulai kembali kegiatan</p> <p>l. Siswa mengerjakan LKS I bersama dengan pasangan pada kegiatan ini.</p> <p>m. Siswa diminta mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas</p> <p>n. Guru memberikan tepuk tangan setelah siswa mempresentasikan hasil diskusi.</p>	
3.	<p><i>Kegiatan Akhir (20 menit)</i></p> <p>a. Guru meminta siswa untuk merefleksikan</p> <p>b. kembali materi yang sudah dikerjakan</p> <p>c. Siswa diminta langsung untuk mereflesikan materinya</p> <p>d. Guru menutup kegiatan pembelajaran dan mengucapkan salamberdoa bersama</p>	

2. Pertemuan II

No.	Kegiatan Belajar	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa
1.	<p><i>Kegiatan Awal (10 menit)</i></p> <ul style="list-style-type: none">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.	Melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran
2.	<p><i>Kegiatan Inti (60 menit)</i></p> <ul style="list-style-type: none">a. Guru menjelaskan langkah kerja pembelajaran kooperatif tipe <i>Make A Match</i>.b. Guru membagikan LKS II kepada siswac. Guru membagikan kartu pertanyaan dan jawaban <i>Make A Match</i> kepada siswad. Siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang dimilikie. Siswa secara kelompok menyampaikan	Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Make A Match</i>

	<p>hasil diskusi mereka terkait syarat-syarat pantun.</p> <p>f. Siswa diberi waktu lima menit untuk menemukan pasangan kartu yang dimiliki.</p> <p>g. yangsiswa dapat bergabung bersama 2 maupun 3 orang atau lebih dimana sitiap kartu yang dimiliki mempunyai satu kesatuan konsep mengenai materi tersebut.</p> <p>h. Setelah menemukan pasangan kartu yang dimiliki siswa membecakan kartu yang dimiliki dengan pasanganya</p> <p>i. Guru bersama dengan siswa yang tidak presentasemengklasifikasikan hasil pasangan kartu yang dipresentase</p> <p>j. Guru memberikan poin untuk siswa yang menemukan pasanganya dengan benar sebelum batas waktu yang ditentukan</p> <p>k. Apabila waktu yang memungkinkan guru mengkocok kembali kartu <i>make a match</i> dan membegikan kepada siswa dan memulai kembali kegiatan</p> <p>l. Siswa mengerjakan LKS II bersama dengan pasangan pada kegiatan ini.</p>	
--	---	--

	<p>m. Siswa diminta mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas</p> <p>n. Guru memberikan tepuk tangan setelah siswa mempresentasikan hasil diskusi.</p>	
3.	<p><i>Kegiatan Akhir (20 menit)</i></p> <p>a. Guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi pelajaran.</p> <p>b. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa untuk dikerjakan.</p> <p>c. Guru mengoreksi hasil evaluasi.</p> <p>d. Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.</p>	Refleksi

3. Pertemuan III

No.	Kegiatan Belajar	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa
1.	<p><i>Kegiatan Awal (10menit)</i></p> <p>a. Guru mengajak siswa berdoa sebelum memulai pelajaran.</p> <p>b. Guru mempersiapkan kegiatan pembelajaran menanyakan siswa yang tidak hadir.</p> <p>c. Guru mengecek kesiapan siswa</p> <p>d. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya</p>	Melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran

	<p>kepada siswa</p> <p>Apakah kalian pernah mendengar kata pantun atau pernah mendengar orang membecakan pantun?</p> <p>e. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran</p>	
2.	<p><i>Kegiatan Inti (60 menit)</i></p> <p>a. Guru menjelaskan langkah kerja pembelajaran kooperatif tipe <i>Make A Match</i>.</p> <p>b. Guru membagikan LKS II kepada siswa</p> <p>c. Guru membagikan kartu pertanyaan dan jawaban <i>Make A Match</i> kepada siswa</p> <p>d. Siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang dimiliki</p> <p>e. Siswa secara kelompok menyampaikan hasil diskusi mereka terkait syarat-syarat pantun.</p> <p>f. Siswa diberi waktu lima menit untuk menemukan pasangan kata yang dimiliki.</p> <p>g. yang siswa dapat bergabung bersama 2 maupun 3 orang atau lebih dimana setiap kartu yang dimiliki mempunyai satu kesatuan konsep mengenai materi tersebut.</p>	<p>Penerapan model pembelajaran <i>make a match</i></p>

	<p>h. Setelah menemukan pasangan kartu yang dimiliki siswa membecakan kartu yang dimiliki dengan pasanganya</p> <p>i. Guru bersama dengan siswa yang tidak presentase mengklasifikasikan hasil pasangan kartu yang dipresentase</p> <p>j. Guru memberikan poin untuk siswa yang menemukan pasanganya dengan benar sebelum batas waktu yang ditentukan</p> <p>k. Apabila waktu yang memungkinkan guru mengkocok kembali kartu <i>make a match</i> dan membagikan kepada siswa dan memulai kembali kegiatan</p> <p>l. Siswa mengerjakan LKS III bersama dengan pasangan pada kegiatan ini.</p> <p>m. Siswa diminta mempresentasekan hasil diskusi di depan kelas</p> <p>n. Guru memberikan tepuk tangan setelah siswa mempresentasekan hasil diskusi.</p> <p>c. Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none">1) Guru meluruskan hasil diskusi siswa.2) Guru menanyakan apakah ada materi yang belum dipahami siswa.	
--	--	--

5. Instrumen Penilaian : kisi-kisi soal (terlampir).

kunci jawaban (terlampir).

J. Pedoman Penilaian

Penilaian tes tertulis

Setiap jawaban benar memiliki skor 1

Setiap jawaban SALAH memiliki skor 0

Keterangan:

NA = Nilai Akhir

SP = Skor Perolehan

SM = Skor Maksimal

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

Mengetahui,

Guru

Mahasiswa

Yuliana S.Pd

Andi Misnawati

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS II

Sekolah : SMPN 3 Satap Tondong Tallasa Kab.

Pangkep

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : VII/ II

Materi Pelajaran : Pantun

Waktu : 6x45 menit

A. STANDAR KOMPETENSI

Menulis: 8. Mengekspresikan pikiran, perasaan, dan pengalaman melalui pantun.

B. KOMPETENSI DASAR

8.1 Penulis materi pantun, penulisan pantun yang memenuhi syarat-syarat pantun dan membuat pantun sendiri

C. INDIKATOR PEMBELAJARAN

Kognitif

1. Menjelaskan materi pantun
2. Menjelaskan bagaimana penulisan pantun dengan benar
3. Memberikan tugas membuat pantun sendiri

Afektif karakter

3. perhatian dengan proses pembelajaran
4. Aktif mrnanggapi pertanyaan yang diajukan

Afektif sosial

Bekerja sama dalam menyelesaikan tugas

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari pantun siswa dapat:

1. Melalui pembelajaran *Make A Match* siswa dapat mengidentifikasi pantun?
2. Melalui diskusi siswa mampu memberikan contoh-contoh pantun?
3. Melalui tanya jawab siswa mampu menjelaskan syarat-syarat pantun?

E. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Model pembelajaran kooperatif
2. Metode diskusi dan presentasi

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pertemuan I (2x45 menit)

No.	Kegiatan Belajar	Fase
1.	<i>Kegiatan Awal (10 menit)</i> a. Guru mengajak siswa berdoa sebelum memulai pelajaran. b. Guru mempersiapkan kegiatan pembelajaran menanyakan siswa yang tidak hadir. c. Guru mengecek kesiapan siswa d. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa Apakah kalian pernah mendengar kat pantun	Melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran

	<p>atau pernah mendengar orang membecakan pantun?</p> <p>e. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran.</p>	
2.	<p><i>Kegiatan Inti (60 menit)</i></p> <p>a. Guru menjelaskan langkah kerja pembelajaran kooperatif tipe <i>Make A Match</i> .</p> <p>b. Guru membagikan LKS IV kepada siswa</p> <p>c. Guru membagikan kartu pertanyaan dan jawaban <i>Make A Match</i> kepada siswa</p> <p>d. Siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang dimiliki</p> <p>e. Siswa secara kelompok menyampaikan hasil diskusi mereka terkait syarat-syarat pantun.</p> <p>f. Siswa diberi waktu lima menit untuk menemukan pasangan kata yang dimiliki.</p> <p>g. yang siswa dapat bergabung bersama 2 maupun 3 orang atau lebih dimana setiap kartu yang dimiliki mempunyai satu kesatuan konsep mengenai materi tersebut.</p> <p>h. Setelah menemukan pasangan kartu yang</p>	<p>Penerapan model pembelajaran <i>make a match</i></p>

	<p>dimiliki siswa membecakan kartu yang dimiliki dengan pasanganya</p> <ul style="list-style-type: none">i. Guru bersama dengan siswa yang tidak presentase mengklasifikasikan hasil pasangan kartu yang dipresentasej. Guru memberikan poin untuk siswa yang menemukan pasanganya dengan benar sebelum batas waktu yang ditentukank. Apabila waktu yang memungkinkan guru mengkocok kembali kartu <i>make a match</i> dan membegikan kepada siswa dan memulai kembali kegiatanl. Siswa mengerjakan LKS IV bersama dengan pasangan pada kegiatan ini.m. Siswa diminta mempresentasekan hasil diskusi di depan kelasn. Guru memberikan tepuk tangan setelah siswa mempresentasekan hasil diskusi. <p>c. Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none">1) Guru meluruskan hasil diskusi siswa.2) Guru menanyakan apakah ada materi yang belum dipahami siswa.	
--	--	--

3.	<p><i>Kegiatan Akhir</i>(20 menit)</p> <p>a. Guru meminta siswa unurk merefleksikan kegiatan pembelajaran.</p> <p>b. Siswa menyampaikan hasil refleksi</p> <p>c. postest</p> <p>d. salam pentup</p> <p>e. guru menbagikan soal postest I kepada siswa</p> <p>g. guru memberikan waktu 20 menit untuk mengerjakanya</p> <p>d. Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.</p>	Refleksi
----	---	----------

2. Pertemuan II

No.	Kegiatan Belajar	Fase
1.	<p><i>Kegiatan Awal</i> (10 menit)</p> <p>a. Guru mengajak siswa berdoa sebelum memulai pelajaran.</p> <p>b. Guru mempersiapkan kegiatan pembelajaran menanyakan siswa yang tidak hadir.</p>	Melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran

	<p>c. Guru mengecek kesiapan siswa</p> <p>d. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa</p> <p>e. Apakah kalian pernah mendengar kat pantun atau pernah mendengar orang membacakan pantun?</p> <p>f. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran.</p>	
2.	<p><i>Kegiatan Inti (60 menit)</i></p> <p>a. Guru menjelaskan langkah kerja pembelajaran kooperatif tipe <i>Make A Match</i> .</p> <p>b. Guru membagikan LKS IV kepada siswa</p> <p>c. Guru membagikan kartu pertanyaan dan jawaban <i>Make A Match</i> kepada siswa</p> <p>d. Siswa diminta untuk mencari psangan kartu yang dimiliki</p> <p>e. Siswa secara kelompok menyampaikan hasil diskusi mereka terkait syarat-syarat pantun.</p> <p>f. Siswa diberi waktu lima menit untuk menemukan pasangan katu yang dimiliki.</p> <p>g. yangsiswa dapat bergabung bersama 2 maupun 3 orang atau lebih dimana sitiap kartu yang dimiliki mempunyai satu kesatuan</p>	<p>Penerapan model pembelajaran <i>make a match</i></p>

<p>konsep mengenai materi tersebut.</p> <p>h. Setelah menemukan pasangan kartu yang dimiliki siswa membecakan kartu yang dimiliki dengan pasanganya</p> <p>i. Guru bersama dengan siswa yang tidak presentasemengklasifikasikan hasil pasangan kartu yang dipresentase</p> <p>j. Guru memberikan poin untuk siswa yang menemukan pasanganya dengan benar sebelum batas waktu yang ditentukan</p> <p>k. Apabila waktu yang memungkinkan guru mengkocok kembali kartu <i>make a match</i> dan membegikan kepada siswa dan memulai kembali kegiatan</p> <p>l. Siswa mengerjakan LKS IV bersama dengan pasangan pada kegiatan ini.</p> <p>m. Siswa diminta mempresentasekan hasil diskusi di depan kelas</p> <p>n. Guru memberikan tepuk tangan setelah siswa mempresentasekan hasil diskusi.</p> <p>c. Konfirmasi</p> <p>1) Guru meluruskan hasil diskusi siswa.</p> <p>2) Guru menanyakan apakah ada materi yang belum</p>	
--	--

	dipahami siswa.	
3.	<p><i>Kegiatan Akhir</i>(20 menit)</p> <p>a. Guru meminta siswa unurk merefleksikan kegiatan pembelajaran.</p> <p>b. Siswa menyampaikan hasil refleksi</p> <p>c. postest</p> <p>d. salam pentup</p> <p>e. guru membagikan soal postest I kepada siswa</p> <p>g. guru memberikan waktu 20 menit untuk mengerjakanya</p> <p>h. Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.</p> <p>.</p>	Refleksi

4. Pertemuan III

No.	Kegiatan Belajar	Fase
1.	<p>a. <i>Kegiatan Awal (20 menit)</i></p> <p>b. Guru mengajak siswa berdoa sebelum memulai pelajaran.</p> <p>c. Guru mempersiapkan kegiatan pembelajaran menanyakan siswa yang tidak hadir.</p> <p>d. Guru mengecek kesiapan siswa</p> <p>e. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa</p> <p>f. Apakah kalian pernah mendengar kat pantun atau pernah mendengar orang membecakan pantun?</p> <p>g. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran.</p>	<p>Melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran</p>
2.	<p><i>Kegiatan Inti (60 menit)</i></p> <p>a. Guru menjelaskan langkah kerja pembelajaran kooperatif tipe <i>Make A Match</i> .</p> <p>b. Guru membagikan LKS IV kepada siswa</p> <p>c. Guru membagikan kartu pertanyaan dan jawaban <i>Make A Match</i> kepada siswa</p>	<p>Penerapan model pembelajaran <i>make a match</i></p>

- | | |
|--|--|
| <p>d. Siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang dimiliki</p> <p>e. Siswa secara kelompok menyampaikan hasil diskusi mereka terkait syarat-syarat pantun.</p> <p>f. Siswa diberi waktu lima menit untuk menemukan pasangan kata yang dimiliki.</p> <p>g. yang siswa dapat bergabung bersama 2 maupun 3 orang atau lebih dimana setiap kartu yang dimiliki mempunyai satu kesatuan konsep mengenai materi tersebut.</p> <p>h. Setelah menemukan pasangan kartu yang dimiliki siswa membecakan kartu yang dimiliki dengan pasangannya</p> <p>i. Guru bersama dengan siswa yang tidak presentas mengklasifikasikan hasil pasangan kartu yang dipresentase</p> <p>j. Guru memberikan poin untuk siswa yang menemukan pasangannya dengan benar sebelum batas waktu yang ditentukan</p> <p>k. Apabila waktu yang memungkinkan guru mengkocok kembali kartu <i>make a match</i> dan membagikan kepada siswa dan memulai kembali kegiatan</p> | |
|--|--|

	<p>l. Siswa mengerjakan LKS IV bersama dengan pasangan pada kegiatan ini.</p> <p>m. Siswa diminta mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas</p> <p>n. Guru memberikan tepuk tangan setelah siswa mempresentasikan hasil diskusi.</p> <p>c. Konfirmasi</p> <p>1) Guru meluruskan hasil diskusi siswa.</p> <p>2) Guru menanyakan apakah ada materi yang belum dipahami siswa.</p>	
3.	<p><i>Kegiatan Akhir</i>(20 menit)</p> <p>a. Guru meminta siswa unurk merefleksikan kegiatan pembelajaran.</p> <p>b. Siswa menyampaikan hasil refleksi</p> <p>c. postest</p> <p>d. salam pentup</p> <p>e. guru membagikan soal postest I kepada siswa</p> <p>g. guru memberikan waktu 20 menit untuk mengerjakanya</p> <p>d. Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.</p>	Refleksi

--	--	--

H. SUMBER BELAJAR/ ALAT/ BAHAN

- a. Buku panduan kelas VII berjudul Bahasa Indonesia 1 untuk SMP/MTS
Kelas VII karya Pardjimin-Haryadi
- b. Laptop dan speaker
- c. Kartu *Make A Match*

I. PENILAIAN

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

kunci jawaban (terlampir).

J. Pedoman Penilaian

Penilaian tes tertulis

Setiap jawaban benar memiliki skor 1

Setiap jawaban SALAH memiliki skor 0

Keterangan:

NA = Nilai Akhir

SP = Skor Perolehan

SM = Skor Maksimal

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

Mengetahui,

Guru

Yuliana S.Pd

Mahasiswa

Andi Misnawati

LAMPIRAN 1

Lembar kerja siswa I

Cara kerja

1. Masing-masing siswa akan mendapatkan kartu yang berupa pertanyaan dan jawaban.
2. Perhatikan baik-baik kartu yang diperoleh
3. Pikirkan jawaban atau pasangan yang sesuai kartu yang kalian miliki
4. Carilah pasangan kartu yang sesuai dengan kartu yang kalian miliki dengan kartu teman yang lain!
5. Satu kartu dapat berpasangan dengan 1-3 orang, namun pasangan kartu tersebut memiliki kesatuan pemahaman yang sama
6. Waktu untuk mencari pasangan adalah 5 menit
7. Setelah menemukan pasangan kartu, silahkan kalian presentasikan kartu dan pasangan kartu kalian di depan kelas
8. Setiap siswa yang menemukan pasangan kartu yang sesuai akan mendapatkan poin
9. Buatlah kesimpulan dari hasil kegiatan tersebut

Kartu Soal Kartu Jawaban Benar/ Salah

Kartu soal	Kartu jawaban	Benar salah
.....		
.....

.....
--	-------	-------

Kesimpulan

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

Kartu *Make A match 1*

KARTU SOAL

Hitam-hitam si buah manggis

Biar hitam manis rasanya

Sang adik berhenti menangis

KARTU JAWABAN

Pantun Bersukacita

KARTU SOAL

Di sini kosong di sana kosong

Tak ada pohon tembakau

Bukannya saya berkata bohong

KARTU JAWABAN

Pantun Jenaka

KARTU SOAL

Jika tuan membeli tikar

Tikar anyaman dari mengkuang

Kalau Tuan bijak pintar

KARTU JAWABAN

Pantun Teka-teki

KARTU SOAL

Siang terang karena matahari

Kalau malam menjadi pekat

Berbuatlah baik setiap hari

KARTU JAWABAN

Pantun Nasehat

KARTU SOAL

Pergi ke toko membeli obat

Obat diminum di dalam rumah

Dunia akhirat takkan selamat

KARTU JAWABAN

Pantun Agama

LAMPIRAN 2

Lembar kerja siswa 2

Cara kerja

1. Masing-masing siswa akan mendapatkan kartu yang berupa pertanyaan dan jawaban.
2. Perhatikan baik-baik kartu yang diperoleh
3. Pikirkan jawaban atau pasangan yang sesuai kartu yang kalian miliki
4. Carilah pasangan kartu yang sesuai dengan kartu yang kalian miliki dengan kartu teman yang lain!
5. Satu kartu dapat berpasangan dengan 1-3 orang, namun pasangan kartu tersebut memiliki kesatuan pemahaman yang sama
6. Waktu untuk mencari pasangan adalah 5 menit
7. Setelah menemukan pasangan kartu, silahkan kalian presentasikan kartu dan pasangan kartu kalian di depan kelas
8. Setiap siswa yang menemukan pasangan kartu yang sesuai akan mendapatkan poin
9. Buatlah kesimpulan dari hasil kegiatan tersebut

Kartu Soal Kartu Jawaban Benar/ Salah

Kartu soal	Kartu jawaban	Benar salah
.....		
.....

.....
--	-------	-------

Kesimpulan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kartu *Make A match 2*

KARTU SOAL

Hitam- hitam si buah manggis

Biar hitam manis rasanya

KARTU JAWABAN

Cup cup jangan menangis

Ini kakak membawa srikaya

KARTU SOAL

Burung Nuri Burung Dara

Terbang ke sisi taman kayangan

...

KARTU JAWABAN

Cobalah terka wahai saudara?

Semakin diisi makin ringan

KARTU SOAL

Pergi ke toko membeli obat

Obat diminum di dalam rumah

...

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

...

KARTU JAWABAN

Kami tertawa terbahak-bahak

Lihat adik ompong giginya

LAMPIRAN 3

Cara kerja

1. Masing-masing siswa akan mendapatkan kartu yang berupa pertanyaan dan jawaban.
2. Perhatikan baik-baik kartu yang diperoleh
3. Pikirkan jawaban atau pasangan yang sesuai kartu yang kalian miliki
4. Carilah pasangan kartu yang sesuai dengan kartu yang kalian miliki dengan kartu teman yang lain!
5. Satu kartu dapat berpasangan dengan 1-3 orang, namun pasangan kartu tersebut memiliki kesatuan pemahaman yang sama
6. Waktu untuk mencari pasangan adalah 5 menit
7. Setelah menemukan pasangan kartu, silahkan kalian presentasikan kartu dan pasangan kartu kalian di depan kelas
8. Setiap siswa yang menemukan pasangan kartu yang sesuai akan mendapatkan poin
9. Buatlah kesimpulan dari hasil kegiatan tersebut

Kartu Soal Kartu Jawaban Benar/ Salah

Kartu soal	Kartu jawaban	Benar salah
.....		
.....
.....
.....		

..... 		
--------------------	--	--

Kesimpulan

.....

.....

.....

.....

.....

Kartu *Make A match 3*

KARTU SOAL

Di sini kosong di sana kosong

Tak ada pohon tembakau

Bukannya saya berkata bohong

KARTU JAWABAN

Pantun Jenaka

VKARTU SOAL

Jika tuan membeli tikar

Tikar anyaman dari mengkuang

KARTU SOAL

Siang terang karena matahari

Kalau malam menjadi pekat

Berbuatlah baik setiap hari

KARTU JAWABAN

Pantun Nasehat

KARTU SOAL

Pergi ke tokoh membeli obat

Obat di minum di dalam rumah

Dunia akhirat takkan delamat

KARTU JAWABAN

Pantun agama

Kartu soal

Berakit-rakit ke hulu

Berenang-renang ketepian

Kartu jawaban

Pantun peribahasa

LAMPIRAN 4

Lembar kerja siswa 4

Cara kerja

1. Masing-masing siswa akan mendapatkan kartu yang berupa pertanyaan dan jawaban.
2. Perhatikan baik-baik kartu yang diperoleh
3. Pikirkan jawaban atau pasangan yang sesuai kartu yang kalian miliki
4. Carilah pasangan kartu yang sesuai dengan kartu yang kalian miliki dengan kartu teman yang lain!
5. Satu kartu dapat berpasangan dengan 1-3 orang, namun pasangan kartu tersebut memiliki kesatuan pemahaman yang sama
6. Waktu untuk mencari pasangan adalah 5 menit
7. Setelah menemukan pasangan kartu, silahkan kalian presentasikan kartu dan pasangan kartu kalian di depan kelas
8. Setiap siswa yang menemukan pasangan kartu yang sesuai akan mendapatkan poin
9. Buatlah kesimpulan dari hasil kegiatan tersebut

Kartu Soal Kartu Jawaban Benar/ Salah

Kartu soal	Kartu jawaban	Benar salah
.....		
.....

.....
--	-------	-------

Kesimpulan

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

Kartu *Make A match 4*

Kartu soal

Jukalu tuan tajuk cendana

Ambil gantang jemurkan pala

Kartu jawaban

Gajah

Berlayar perahu di beranda

Menuju arah selat malaka

Lebar kepa dari badan

Kartu jawaban

balon

Kartu soal

Anak-anak bermain batu

Batu di lempar satu-persatu

Berbadan lurus matanya satu

Kartu jawaban

Jarum

Kartu soal

Jika tuan pakai celana

Pakailah songkok diatas kepala

Kartu jawaban

kepiting

Kartu soal

Sebuah benda bentuknya bulat

Lanya ada daripada besi

Jika bermain diikat kuat

Kartu jawaban

gasing

LAMPIRAN 5

Lembar kerja siswa 5

Cara kerja

1. Masing-masing siswa akan mendapatkan kartu yang berupa pertanyaan dan jawaban.
2. Perhatikan baik-baik kartu yang diperoleh
3. Pikirkan jawaban atau pasangan yang sesuai kartu yang kalian miliki
4. Carilah pasangan kartu yang sesuai dengan kartu yang kalian miliki dengan kartu teman yang lain!
5. Satu kartu dapat berpasangan dengan 1-3 orang, namun pasangan kartu tersebut memiliki kesatuan pemahaman yang sama
6. Waktu untuk mencari pasangan adalah 5 menit
7. Setelah menemukan pasangan kartu, silahkan kalian presentasikan kartu dan pasangan kartu kalian di depan kelas
8. Setiap siswa yang menemukan pasangan kartu yang sesuai akan mendapatkan poin
9. Buatlah kesimpulan dari hasil kegiatan tersebut

Kartu Soal Kartu Jawaban Benar/ Salah

Kartu soal	Kartu jawaban	Benar salah
.....		
.....
.....

.....		
-------------------------	--	--

Kesimpulan

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

Kartu *Make A match 5*

Kartu soal

Jukalu tuan tajuk cendana

Ambil gantang jemurkan pala

Kartu jawaban

Gajah

Berlayar perahu di beranda

Menuju arah selat malaka

Lebar kepa dari badan

Kartu jawaban

balon

Kartu soal

Pagi ini membaca koran

Baca berita orang hilang

Bermain kejar-kejaran

Kartu jawaban

Pantun anak-anak

Kartu soal

Anak ayam turunlah satu

Mati satu tinggallah habis

Tersiksa badan waktu itu

Kartu jawaban

Pantun agama

Kartu soal

Anak ayam turun sepuluh

Anak itik jumlahnya lima

.....

.....

Kartu jawaban

Daripada kita jadi musuh

Libuh baik kita berteman saja

**DAFTAR NILAI POSTEST I SISWA KELAS VII
SMPN 3 SATAP TONDONG TALLASA
MATERI PANTUN**

NO	NAMA	Nomor soal																				Total skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	A.muh fahri	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	70
2	Afliyana sari	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	30
3	Andi maulana tenri abeng	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	25
4	Aras wadi rahman	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	15
5	Dina lorensa	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	30
6	Fachrezy al qadafi	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	35
7	Fiqri haikal	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	20
8	Fitrah maylany pratiwi putri	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	25
9	Fitriani irwan	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	30
10	Helmi nurhidayanti	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	50
11	M. Nur ikhsan	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	40
12	Nurfadillah baharuddin	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	50
13	Rahmat	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	40
14	Ripqi nurdin	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	30
15	Rini ardiyanti	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	35
16	Sahrul	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	30
17	Sauki	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	25
18	Selvi andriani	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	45
19	Serly mustafiany	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	35
20	St. Nuradenk	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	30

		Rata-rata	34,5
		Skor terendah	15
		Skor tertinggi	70
		Jumlah siswa tuntas	0
		Jumlah siswa tidak tuntas	20
		Prosentase siswa tidak tuntas	100%
		Prosentase siswa tuntas	0%

DAFTAR NILAI POSTEST II SISWA KELAS VII
SMPN 3 SATAP TONDONG TALLASA
MATERI PANTUN

NO	NAMA	Nomor soal																				Total skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	A.muh fahri	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	85
2	Afliyana sari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	95
3	Andi maulana tenri abeng	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
4	Aras wadi rahman	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	80
5	Dina lorensa	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	90
6	Fachrezy al qadafi	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	75
7	Fiqri haikal	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	55
8	Fitrah maylany pratiwi putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	95
9	Fitriani irwan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	90
10	Helmi nurhidayanti	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	95
11	M. Nur ikhsan	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	65
12	Nurfadillah baharuddin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	95
13	Rahmat	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	85
14	Ripqi nurdin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
15	Rini ardiyanti	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	80
16	Sahrul	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	95
17	Sauki	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	70

18	Selvi andriani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
19	Serly mustafiany	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	80
20	St. Nuradenk	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	75
		Rata-rata																			85	
		Skor terendah																			55	
		Skor tertinggi																			100	
		Jumlah siswa tuntas																			17	
		Jumlah siswa tidak tuntas																			3	
		Prosentase siswa tidak tuntas																			15%	
		Prosentase siswa tuntas																			85%	

HASIL BELAJAR SISWA

NO	NIS	NAMA	L/P	HASIL BELAJAR SISWA	
				POSTES I	POSTEST II
1	162952	A.muh fahri	L	70	85
2	162953	Afliyana sari	P	30	95
3	162954	Andi maulana tenri abeng	P	25	100
4	162965	Aras wadi rahman	L	15	80
5	173072	Dina lorensa	P	30	90
6	162966	Fachrezy al qadafi	L	35	75
7	162967	Fiqri haikal	L	20	70
8	162955	Fitrah maylany pratiwi putrid	P	25	95
9	162968	Fitriani irwan	P	30	90
10	162969	Helmi nurhidayanti	P	50	85
11	162959	M. Nur ikhsan	L	40	70
12	162960	Nurfadillah baharuddin	P	50	85
13	162961	Rahmat	L	40	80
14	162962	Ripqi nurdin	L	30	100
15	163066	Rini ardiyanti	P	35	80
16	162970	Sahrul	L	30	95
17	162971	Sauki	L	25	70
18	162972	Selvi andriani	P	45	100
19	162973	Serly mustafiany	P	35	80
20	162974	St. Nuradenk	P	30	75

DAFTAR HADIR SISWA

NO	NIS	NAMA	L/P	KEHADIRAN SISWA						JUMLAH			K E T
				1	2	3	4	5	6	S	I	A	
				05/05	07/05	11/05	14/05	19/05	21/05				
1	162952	A.muh fahri	L	√	√	√	√	√	√	-	-	-	
2	162953	Afliyana sari	P	i	√	√	√	√	√	1	-	-	
3	162954	Andi maulana tenri abeng	P	√	√	√	√	√	√	-	-	-	
4	162965	Aras wadi rahman	L	√	√	√	√	√	√	-	-	-	
5	173072	Dina lorensa	P	√	√	√	√	√	√	-	-	-	
6	162966	Fachrezy al qadafi	L	√	√	√	√	√	√	-	-	-	
7	162967	Fiqri haikal	L	√	√	√	√	√	√	-	-	-	
8	162955	Fitrah maylany pratiwi putrid	P	√	√	√	√	√	√	-	-	-	
9	162968	Fitriani irwan	P	√	√	√	√	√	√	-	-	-	
10	162969	Helmi nurhidayanti	P	√	√	√	√	√	√	-	-	-	
11	162959	M. Nur ikhsan	L	√	√	√	√	√	√	-	-	-	
12	162960	Nurfadillah baharuddin	P	√	√	√	√	√	√	-	-	-	
13	162961	Rahmat	L	√	√	√	√	√	√	-	-	-	
14	162962	Ripqi nurdin	L	√	√	√	√	√	√	-	-	-	
15	163066	Rini ardiyanti	P	√	√	√	√	√	√	-	-	-	
16	162970	Sahrul	L	√	√	√	√	i	√	-	-	1	
17	162971	Sauki	L	√	√	√	√	√	√	-	-	-	
18	162972	Selvi andriani	P	√	√	√	√	√	√	-	-	-	
19	162973	Serly mustafiany	P	√	√	√	√	√	√	-	-	-	
20	162974	St. Nuradenk	P	√	√	√	√	√	√	-	-	-	

MENGERJAKAN TEKS EVALUASI PILIHAN GANDA



SISWA MENGERJAKAN LKS



PADA SAAT PEMBAGIAN KELOMPOK SESUAI KARTU *MAKE A MATCH*



SISWA MENDENGARKAN PENJELASAN



SOAL POSTEST II

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Alokasi Waktu : 60 menit

Nama : FIKRI HAIKAL

55

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!

1. Pantun yang digunakan untuk menghibur hati adalah pantun

a. bersukacita

b. jenaka

c. nasihat

d. teka-teki

2. Pantun yang berisi pertanyaan adalah

a. bersukacita

b. jenaka

c. nasihat

d. teka-teki

3. Pantun yang berisi ungkapan yang menyatakan kegembiraan adalah

a. bersukacita

b. jenaka

c. nasihat

d. teka-teki

4. Pantun yang berisi nasihat untuk selalu diingat yaitu pantun

a. jenaka

b. nasihat

c. anjuran

d. bersukacita

5. Baris ketiga dan keempat pada pantun disebut

a. sampiran

b. isi

c. makna

d. arti

X

6. Tiap bait pantun terdiri dari ... baris

a. satu

b. dua

c. tiga

d. empat

✓

7. Berikut ini bukan merupakan ciri-ciri pantun adalah

a. setiap bait terdiri dari dua baris

b. bersajak a-b-a-b

X

c. baris pertama dan kedua berupa sampiran

d. baris ketiga dan keempat berupa isi

8. Kalau puan, puan cerana

Ambil gelas di dalam peti

Kalau tuan bijak laksana

Binatang apa tanduk di kaki

Pantun di atas adalah jenis pantun

a. jenaka

b. teka-teki

c. nasihat

d. bersukacita

X

9. Perhatikan pantun berikut!

Daripada main layang-layang

Lebih baik main di kali

Daripada pikiran melayang

Lebih baik tidur bermimpi

Pantun di atas adalah jenis pantun

a. jenaka

b. teka-teki

X

c. nasihat

d. bersukacita

10. Asam kandis asam gelugur

Ketiga asam riang-riang

Menangis di pintu kubur

Teringat badan tidak sembahyang

Pantun di atas adalah jenis pantun

a. agama

b. teka-teki

c. jenaka

X

d. nasihat

11. Hitam-hitam si buah manggis

Biar hitam manis rasanya

Sang adik berhenti menangis

Ini kakak membawa srikaya

Pantun di atas adalah jenis pantun

a. agama

X

b. bersukacita

c. jenaka

d. nasihat

12. Di sini kosong di sana kosong

Tak ada batang pohon tembakau

Bukannya aku berkata bohong

Ada katak memikul kerbau

Pantun di atas adalah jenis pantun

a. teka-teki

b. nasihat

c. jenaka

d. bersukacita

13. Perhatikan pantun berikut!

Jika mau membeli sukun

Beli saja di kota Blitar

Kalau kamu rajin dan tekun

Pasti jadi anak yang pintar

Pantun di atas berisi tentang

a. teka-teki

b. lelucon

c. kegembiraan

d. nasihat

14. Perhatikan pantun berikut!

Buah nangka buah duku

Buah jeruk asam rasanya

Binatang apakah gerangan aku

Tidur siang hari malam berkelana

Pantun tersebut berisi tentang

- a. nasihat
- b. kegembiraan
- c. lelucon
- d. teka-teki



15. Jalan-jalan ke Pasar Minggu

Jalan hingga ke Pasar Raya

Rajin-rajinlah menuntut ilmu

Ilmu itu banyak gunanya

Pantun tersebut berisi tentang ...

- a. kegembiraan
- b. nasihat
- c. lelucon
- d. teka-teki



16. Pegunungan jalan berliku

Udara pegunungan sungguh enak

Senyuman tampak di wajah kakekku

Melihat cucu sedang berbedak

Pantun tersebut berisi tentang

- a. lelucon
- b. nasihat
- c. teka-teki
- d. kegembiraan



17. Ke mana kancil akan dikejar

Ke dalam pasar cobalah cari
Ketika kecil rajinlah belajar
Sesudah besar senanglah nanti
Pantun tersebut berisi tentang...

- a. teka-teki
- b. nasihat
- c. lelucon
- d. kegembiraan



18. (1) Rasanya manis seperti gula. (2) Perjalanan jauh semakin dekat. (3) Berkat transportasi pesawat udara. (4) Buah duku dari pasar kramat.
Baris yang benar dari pantun di atas adalah

- a. 2 - 3 - 4 - 1
- b. 2 - 3 - 1 - 4
- c. 4 - 2 - 1 - 3
- d. 4 - 1 - 2 - 3



19. (1) Cepat cepatlah pergi makan
(2) Banyak juga menjual ikan
(3) Kalau kamu sudah lapar
(4) Banyak sayur dijual di pasar

Baris yang benar pantun diatas adalah

- a. 1-2-4-3
- b. 2-1-3-4
- c. 4-2-3-1
- d. 4-2-1-3



20. (1) Pakai baju apa pun pantas

(2) Jika kamu ingin selamat

(3) Sungguh cantik anak Pak Camat

(4) Patuhilah rambu-rambu lalu lintas

Baris pantun tersebut akan menjadi pantun yang baik bila disusun dengan urutan

a. 1-3-4-2

b. 3-1-4-2

c. 3-1-2-4

d. 4-2-3-1

X

Kunci Jawaban:

1. B 11. B

2. D 12. C

3. A 13. D

4. B 14. D

5. B 15. B

6. D 16. A

7. A 17. B

8. B 18. D

9. C 19. C

10. A 20. C

SOAL POSTEST I

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : ~~VII/1~~ VII/2

Alokasi Waktu : 15 menit

Nama : *Aris Wadi Rahman*

Nomor Absen : 4

15

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, d pada jawaban yang benar!

1. Baris pertama dan kedua pada pantun disebut ...

- a. sampiran
- b. makna
- c. arti
- d. isi

2. Sajak atau rima pantun adalah

- a. a-a-a-a
- b. b-b-b-b
- c. a-b-a-b
- d. b-a-b-a

3. (1) Pakai baju apa pun pantas

(2) Jika kamu ingin selamat

(3) Sungguh cantik anak Pak Camat

(4) Patuhilah rambu-rambu lalu lintas

Baris pantun tersebut akan menjadi pantun yang baik bila disusun dengan urutan

- a. 1-3-4-2
- b. 2-4-1-3

c. 3-1-2-4

d. 4-2-3-1

4. (1) Pilihlah salak yang besar-besar
(2) Kelak engkau banyak ilmunya
(3) Salak dibau harum kulitnya
(4) Jadilah anak yang rajin belajar

Baris pantun tersebut akan menjadi pantun yang baik bila disusun dengan urutan

a. 1-3-4-2

b. 2-4-3-1

c. 3-1-4-2

d. 4-2-1-3

5. (1) Burung camar di tepi pantai
(2) Jadilah kamu anak yang pandai
(3) Pantai indah banyak ombaknya
(4) Sudah pasti banyak temannya

Baris yang benar dari pantun di atas adalah

a. 1-3-4-2

b. 1-3-2-4

c. 2-3-4-1

d. 2-4-3-1

6. Cermatilah pantun berikut!

Jika ke kota membeli ...

Beli juga pita dua seuntai

Itu pertanda anak yang pandai

Kata yang tepat untuk melengkapi pantun tersebut adalah

a. petai

b. kaca

c. buku

d. cabai

7. Perhatikan pantun berikut!

Pergi ke kota naik delman

Bersama ayah membeli

Tiada rugi banyak teman

Berusaha jadi teman sejati

Kata yang tepat untuk melengkapi pantun tersebut adalah

a. roti

b. nampan

c. baju

d. gula

8. Perhatikan pantun berikut!

Katak datang beramai-ramai

Kupu-kupu hinggap di daun waru.

.... (1)

.... (2)

Baris yang tepat untuk melengkapi pantun tersebut adalah

a. (1) Ayo kawan rajin belajar

(2) Mari kita giat belajar

(1) Mari kita belajar bersama

(2) Untuk mempererat persaudaraan

d. (1) Semua anak yang pandai

(2) Tentu disayang oleh guru

9. Perhatikan pantun berikut!

Burung dara burung merpati

Melambung tinggi ke kota tua

.... (1)

.... (2)

Baris yang tepat untuk melengkapi pantun tersebut adalah

a. (1) Jadi anak harus baik

(2) Berbakti dan suka menolong

b. (1) Anak yang berbakti pada orangtua

(2) Pasti mereka banyak temannya

(1) Jadilah anak yang soleh

(2) Berbakti juga pada orangtua

d. (1) Anak yang sangat berbakti

(2) Pasti senang membantu orangtua

10. Kalau kamu pergi ke pasar

Jangan lupa membeli cabai

Kalau kamu rajin belajar

Cita-cita pasti tercapai

Jangan lupa membeli cabai

b. Kalau kamu rajin belajar

Cita-cita pasti tercapai

c. Kalau kamu pergi ke pasar

Cita-cita pasti tercapai

d. Jangan lupa membeli cabai

Kalau kamu rajin belajar

11. Perhatikan pantun di bawah ini!

Kering sudah air mataku

Karena menangis tersedu-sedu

Sekarang kupinjam buku

Besok belajar bersamamu

Isi pantun tersebut adalah

a. Kering sudah air mataku

Besok belajar bersamamu

b. Karena menangis tersedu-sedu

Kering sudah air mataku

c. Karena menangis tersedu-sedu

Sekarang ku pinjam buku

d. Sekarang kupinjam buku

Besok belajar bersamamu

12. Jika kamu membeli sukun

Beli saja di kota Blitar

Kalau kamu rajin dan telaten

Berdasarkan pantun di atas, isi pantun tersebut adalah

- a. Jika kamu membeli sukun
Pasti jadi anak yang pintar
- b. Jika kamu membeli sukun
Beli saja di kota Blitar
- c. Kalau kamu rajin dan tekun
Pasti jadi anak yang pintar
- d. Beli saja di kota Blitar
Pasti jadi anak yang pintar

X

13. Perhatikan pantun di bawah ini!

Kalau mau makan sukun
Jangan lupa makan kedondong
Kalau mau hidup rukun
Jangan lupa tolong-menolong

Pesan atau amanat pantun di atas adalah

- a. Kalau makan sukun, harus makan kedondong juga
- b. Seseorang yang ingin hidupnya rukun, dia harus suka tolong-menolong
- c. Untuk bisa makan sukun, harus hidup rukun terlebih dahulu
- d. Kita jangan lupa makan kedondong dan tolong-menolong

X

14. Perhatikan pantun di bawah ini!

Beli kerupuk di pabrik kulit
Beli terasi di padang raya
Bila hidupmu terasa sulit
Bersabarlah dan tetap berusaha

Pesan atau amanat pantun di atas adalah

- a. Bila merasa sulit dalam menjalani hidup, bersabarlah dan tetap berusaha
- b. Membeli kerupuk di pabrik kulit, sedangkan membeli terasi di padang raya
- c. Belillah terasi di padang raya, bila hidup terasa sulit
- d. Bersabarlah dan tetap berusaha apabila membeli kerupuk di pabrik kulit

15. Cermatilah pantun berikut!

Pergi berlibur ke pantai

Pulanginya naik odong-odong

Jadilah anak yang pandai

Perangai baik dan tidak sombong

Pesan atau amanat pantun di atas adalah

- a. Kalau berlibur ke pantai, pulanginya naik odong-odong
- b. Pergi berliburlah ke pantai dan janganlah sombong
- c. Jadilah anak yang pandai, baik dan tidak sombong
- d. Sering-seringlah pergi berlibur ke pantai bersama keluarga

16. Anak merpati terbang tinggi

Mencari induknya di atas batu

Jadilah anak yang berbakti

Pasti kamu disayang ibu

Berdasarkan pantun di atas, isi pantun tersebut adalah

- a. Anak merpati terbang tinggi
Mencari induknya di atas batu
- b. Jadilah anak yang berbakti
Pasti kamu disayang ibu

c. Anak merpati terbang tinggi

d. Mencari induknya di atas batu

Pasti kamu disayang ibu

17. Karimunjawa Pulau Keramat

Pulau Ombilin jauh terpencil

Meskipun jiwa penuh semangat

Tanpa disiplin takkan berhasil

Berdasarkan pantun di atas, isi pantun tersebut adalah

a. Karimunjawa Pulau Keramat

Pulau Ombilin jauh terpencil

b. Pulau Ombilin jauh terpencil

Meskipun jiwa penuh semangat

c. Meskipun jiwa penuh semangat

Tanpa disiplin takkan berhasil

d. Karimunjawa Pulau Keramat

Tanpa disiplin takkan berhasil

18. Pergi belanja ke Pasar Waru

Jangan lupa beli mainan

Kalau kalian punya teman baru

Teman lama jangan ditinggalkan

Berdasarkan pantun di atas, isi pantun tersebut adalah

a. Kalau kalian punya teman baru

Teman lama jangan ditinggalkan

Kalau kalian punya teman baru

d. Pergi belanja ke Pasar Waru

Jangan lupa beli mainan

19. Jangan suka makan mentimun

Mentimun itu banyak getahnya

Jangan suka duduk melamun

Melamun itu tak ada gunanya

Berdasarkan pantun di atas, isi pantun tersebut adalah

a. Jangan suka makan mentimun

Mentimun itu banyak getahnya

b. Mentimun itu banyak getahnya

Melamun itu tak ada gunanya

c. Jangan suka duduk melamun

Melamun itu tak ada gunanya

(d) Jangan suka makan mentimun

Jangan suka duduk melamun

20. Perhatikan pantun berikut

Jalan-jalan ke atas bukit

Sambil membawa pisang emas

Kalau adik jatuh sakit

Segera pergi ke Puskesmas

Berdasarkan pantun di atas, isi pantun tersebut adalah

a. Kalau adik jatuh sakit

Segera pergi ke Puskesmas

b. Jalan-jalan ke atas bukit

Sambil membawa pisang emas

c. Sambil membawa pisang emas

Kalau adik jatuh sakit

d. Jalan-jalan ke atas bukit

Segera pergi ke Puskesmas

X

SOAL POSTEST 1

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : *VI/2*

Alokasi Waktu : 15 menit

Nama : *Muli Fahri*

Nomor Absen :

70

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, d pada jawaban yang benar!

1. Baris pertama dan kedua pada pantun disebut ...

- a. sampiran
- b. makna
- c. arti
- d. isi

✓

2. Sajak atau rima pantun adalah

- a. a-a-a-a
- b. b-b-b-b
- c. a-b-a-b
- d. b-a-b-a

✓

3. (1) Pakai baju apa pun pantas

- (2) Jika kamu ingin selamat
- (3) Sungguh cantik anak Pak Camat
- (4) Patuhilah rambu-rambu lalu lintas

Baris pantun tersebut akan menjadi pantun yang baik bila disusun dengan urutan

- a. 1-3-4-2
- b. 2-4-1-3

c. 3-1-2-4 ✓

d. 4-2-3-1

4. (1) Pilihlah salak yang besar-besar

(2) Kelak engkau banyak ilmunya

(3) Salak dibau harum kulitnya

(4) Jadilah anak yang rajin belajar

Baris pantun tersebut akan menjadi pantun yang baik bila disusun dengan urutan

a. 1-3-4-2

b. 2-4-3-1 ✓

c. 3-1-4-2

d. 4-2-1-3

5. (1) Burung camar di tepi pantai

(2) Jadilah kamu anak yang pandai

(3) Pantai indah banyak ombaknya

(4) Sudah pasti banyak temannya

Baris yang benar dari pantun di atas adalah

a. 1-3-4-2

b. 1-3-2-4 ✓

c. 2-3-4-1

d. 2-4-3-1

6. Cermatilah pantun berikut!

Jika ke kota membeli ...

Beli juga pita dua seuntai

Rajin menulis rajin membaca

Itu pertanda anak yang pandai

Kata yang tepat untuk melengkapi pantun tersebut adalah

a. petai

b. kaca

c. buku

d. cabai

7. Perhatikan pantun berikut!

Pergi ke kota naik delman

Bersama ayah membeli

Tiada rugi banyak teman

Berusaha jadi teman sejati

Kata yang tepat untuk melengkapi pantun tersebut adalah

a. roti

b. nampan

c. baju

d. gula

8. Perhatikan pantun berikut!

Katak datang beramai-ramai

Kupu-kupu hinggap di daun waru.

.... (1)

.... (2)

Baris yang tepat untuk melengkapi pantun tersebut adalah

a. (1) Ayo kawan rajin belajar

(2) Agar disayang oleh guru

b. (1) Supaya tidak sesal kemudian

- (2) Mari kita giat belajar
- c. (1) Mari kita belajar bersama
- (2) Untuk mempererat persaudaraan
- d. (1) Semua anak yang pandai
- (2) Tentu disayang oleh guru

9. Perhatikan pantun berikut!

Burung dara burung merpati

Melambung tinggi ke kota tua

.... (1)

.... (2)

Baris yang tepat untuk melengkapi pantun tersebut adalah

- a. (1) Jadi anak harus baik
- (2) Berbakti dan suka menolong
- b. (1) Anak yang berbakti pada orangtua
- (2) Pasti mereka banyak temannya
- c. (1) Jadilah anak yang soleh
- (2) Berbakti juga pada orangtua
- d. (1) Anak yang sangat berbakti
- (2) Pasti senang membantu orangtua

10. Kalau kamu pergi ke pasar

Jangan lupa membeli cabai

Kalau kamu rajin belajar

Cita-cita pasti tercapai

Berdasarkan pantun di atas, isi pantun tersebut adalah

- a. Kalau kamu pergi ke pasar

Jangan lupa membeli cabai

b. Kalau kamu rajin belajar

Cita-cita pasti tercapai

c. Kalau kamu pergi ke pasar

Cita-cita pasti tercapai

d. Jangan lupa membeli cabai

Kalau kamu rajin belajar



11. Perhatikan pantun di bawah ini!

Kering sudah air mataku

Karena menangis tersedu-sedu

Sekarang kupinjam buku

Besok belajar bersamamu

Isi pantun tersebut adalah

a. Kering sudah air mataku

Besok belajar bersamamu

b. Karena menangis tersedu-sedu

Kering sudah air mataku

c. Karena menangis tersedu-sedu

Sekarang ku pinjam buku

d. Sekarang kupinjam buku

Besok belajar bersamamu



12. Jika kamu membeli sukun

Beli saja di kota Blitar

Kalau kamu rajin dan tekun

Pasti jadi anak yang pintar

Berdasarkan pantun di atas, isi pantun tersebut adalah

a. Jika kamu membeli sukun

Pasti jadi anak yang pintar

b. Jika kamu membeli sukun

Beli saja di kota Blitar

c. Kalau kamu rajin dan tekun

Pasti jadi anak yang pintar

d. Beli saja di kota Blitar

Pasti jadi anak yang pintar

13. Perhatikan pantun di bawah ini!

Kalau mau makan sukun

Jangan lupa makan kedondong

Kalau mau hidup rukun

Jangan lupa tolong-menolong

Pesan atau amanat pantun di atas adalah

a. Kalau makan sukun, harus makan kedondong juga

b. Seseorang yang ingin hidupnya rukun, dia harus suka tolong-menolong

c. Untuk bisa makan sukun, harus hidup rukun terlebih dahulu

d. Kita jangan lupa makan kedondong dan tolong-menolong

14. Perhatikan pantun di bawah ini!

Beli kerupuk di pabrik kulit

Beli terasi di padang raya

Bila hidupmu terasa sulit

Bersabarlah dan tetap berusaha

Pesan atau amanat pantun di atas adalah

d. Mencari induknya di atas batu

Pasti kamu disayang ibu

17. Karimunjawa Pulau Keramat

Pulau Ombilin jauh terpencil

Meskipun jiwa penuh semangat

Tanpa disiplin takkan berhasil

Berdasarkan pantun di atas, isi pantun tersebut adalah

a. Karimunjawa Pulau Keramat

Pulau Ombilin jauh terpencil

b. Pulau Ombilin jauh terpencil

Meskipun jiwa penuh semangat

c. Meskipun jiwa penuh semangat

Tanpa disiplin takkan berhasil

d. Karimunjawa Pulau Keramat

Tanpa disiplin takkan berhasil

18. Pergi belanja ke Pasar Waru

Jangan lupa beli mainan

Kalau kalian punya teman baru

Teman lama jangan ditinggalkan

Berdasarkan pantun di atas, isi pantun tersebut adalah

a. Kalau kalian punya teman baru

Teman lama jangan ditinggalkan

b. Jangan lupa beli mainan

Kalau kalian punya teman baru

c. Pergi belanja ke Pasar Waru

Kalau kalian punya teman baru

d. Pergi belanja ke Pasar Waru

Jangan lupa beli mainan

19. Jangan suka makan mentimun

Mentimun itu banyak getahnya

Jangan suka duduk melamun

Melamun itu tak ada gunanya

Berdasarkan pantun di atas, isi pantun tersebut adalah

a. Jangan suka makan mentimun

Mentimun itu banyak getahnya

b. Mentimun itu banyak getahnya

Melamun itu tak ada gunanya

c. Jangan suka duduk melamun

Melamun itu tak ada gunanya

d. Jangan suka makan mentimun

Jangan suka duduk melamun

20. Perhatikan pantun berikut

Jalan-jalan ke atas bukit

Sambil membawa pisang emas

Kalau adik jatuh sakit

Segera pergi ke Puskesmas

Berdasarkan pantun di atas, isi pantun tersebut adalah

a. Kalau adik jatuh sakit

Segera pergi ke Puskesmas

b. Jalan-jalan ke atas bukit

Sambil membawa pisang emas

c. Sambil membawa pisang emas

Kalau adik jatuh sakit

d. Jalan-jalan ke atas bukit

Segera pergi ke Puskesmas

SOAL POSTEST II

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Alokasi Waktu : 60 menit

Nama : SELF AHDRIANI

100

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!

1. Pantun yang digunakan untuk menghibur hati adalah pantun
 - a. bersukacita
 - b. jenaka ✓
 - c. nasihat
 - d. teka-teki

2. Pantun yang berisi pertanyaan adalah
 - a. bersukacita
 - b. jenaka ✓
 - c. nasihat
 - d. teka-teki

3. Pantun yang berisi ungkapan yang menyatakan kegembiraan adalah
 - a. bersukacita
 - b. jenaka ✓
 - c. nasihat
 - d. teka-teki

4. Pantun yang berisi nasihat untuk selalu diingat yaitu pantun
 - a. jenaka
 - b. nasihat ✓
 - c. anjuran
 - d. bersukacita

5. Baris ketiga dan keempat pada pantun disebut

a. sampiran

b. isi

c. makna

d. arti

6. Tiap bait pantun terdiri dari ... baris

a. satu

b. dua

c. tiga

d. empat

7. Berikut ini bukan merupakan ciri-ciri pantun adalah

a. setiap bait terdiri dari dua baris

b. bersajak a-b-a-b

c. baris pertama dan kedua berupa sampiran

d. baris ketiga dan keempat berupa isi

8. Kalau puan, puan cerana

Ambil gelas di dalam peti

Kalau tuan bijak laksana

Binatang apa tanduk di kaki

Pantun di atas adalah jenis pantun

a. jenaka

b. teka-teki

c. nasihat

d. bersukacita

9. Perhatikan pantun berikut!

Daripada main layang-layang

Lebih baik main di kali

Daripada pikiran melayang

Lebih baik tidur bermimpi

Pantun di atas adalah jenis pantun

- a. jenaka
- b. teka-teki
- c. nasihat
- d. bersukacita

10. Asam kandis asam gelugur

Ketiga asam riang-riang

Menangis di pintu kubur

Teringat badan tidak sembahyang

Pantun di atas adalah jenis pantun

- a. agama
- b. teka-teki
- c. jenaka
- d. nasihat

11. Hitam-hitam si buah manggis

Biar hitam manis rasanya

Sang adik berhenti menangis

Ini kakak membawa srikaya

Pantun di atas adalah jenis pantun

- a. agama
- b. bersukacita

c. jenaka

d. nasihat

12. Di sini kosong di sana kosong

Tak ada batang pohon tembakau

Bukannya aku berkata bohong

Ada katak memikul kerbau

Pantun di atas adalah jenis pantun

a. teka-teki

b. nasihat

c. jenaka

d. bersukacita

13. Perhatikan pantun berikut!

Jika mau membeli sukun

Beli saja di kota Blitar

Kalau kamu rajin dan tekun

Pasti jadi anak yang pintar

Pantun di atas berisi tentang

a. teka-teki

b. lelucon

c. kegembiraan

d. nasihat

14. Perhatikan pantun berikut!

Buah nangka buah duku

Buah jeruk asam rasanya

Binatang apakah gerangan aku

Tidur siang hari malam berkelana

Pantun tersebut berisi tentang

- a. nasihat
- b. kegembiraan
- c. lelucon
- d. teka-teki

15. Jalan-jalan ke Pasar Minggu

Jalan hingga ke Pasar Raya

Rajin-rajinlah menuntut ilmu

Ilmu itu banyak gunanya

Pantun tersebut berisi tentang ...

- a. kegembiraan
- b. nasihat
- c. lelucon
- d. teka-teki

16. Pegunungan jalan berliku

Udara pegunungan sungguh enak

Senyuman tampak di wajah kakekku

Melihat cucu sedang berbedak

Pantun tersebut berisi tentang

- a. lelucon
- b. nasihat
- c. teka-teki
- d. kegembiraan

17. Ke mana kancil akan dikejar

Ke dalam pasar cobalah cari
Ketika kecil rajinlah belajar
Sesudah besar senanglah nanti
Pantun tersebut berisi tentang....

- a. teka-teki
- b. nasihat
- c. lelucon
- d. kegembiraan



18. (1) Rasanya manis seperti gula. (2) Perjalanan jauh semakin dekat. (3)
Berkat transportasi pesawat udara. (4) Buah duku dari pasar kramat.

Baris yang benar dari pantun di atas adalah

- a. 2 - 3 - 4 - 1
- b. 2 - 3 - 1 - 4
- c. 4 - 2 - 1 - 3
- d. 4 - 1 - 2 - 3



19. (1) Cepat cepatlah pergi makan
(2) Banyak juga menjual ikan
(3) Kalau kamu sudah lapar
(4) Banyak sayur dijual di pasar

Baris yang benar pantun diatas adalah

- a. 1-2-4-3
- b. 2-1-3-4
- c. 4-2-3-1
- d. 4-2-1-3



20. (1) Pakai baju apa pun pantas

2) Jika kamu ingin selamat

(3) Sungguh cantik anak Pak Camat

(4) Patuhilah rambu-rambu lalu lintas

Baris pantun tersebut akan menjadi pantun yang baik bila disusun dengan urutan

a. 1-3-4-2

b. 3-1-4-2

c. 3-1-2-4

d. 4-2-3-1

PEDOMAN WAWANCARA SISWA

1. Apakah kamu menyukai pelajaran pantun?
2. Apa yang kamu suka/tidak suka tentang pelajaran pantun?
3. Apakah kesulitan yang kamu hadapi dalam belajar pantun selama ini?
4. Apakah pembelajaran dengan menggunakan *make a match* dapat membantu kamu dalam belajar?
5. Apa pendapat kamu setelah belajar pantun dengan metode *make a match* ?

PEDOMAN WAWANCARA GURU

1. Bagaimanakah pembelajaran bahasa Indonesia khususnya Membaca pantun di sekolah ini?
2. Apakah siswa kelas VII menyukai kegiatan membaca pantun?
3. Bagaimanakah minat siswa kelas VII terhadap pembelajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan membaca pantun?
4. Apa saja yang Bapak/Ibu lakukan untuk memotivasi minat belajar siswa, terutama siswa kelas VII?
5. Apakah Bapak/Ibu menyusun administrasi pembelajaran?
6. Bagaimana Bapak/Ibu merumuskan tujuan pembelajaran?
7. Dari mana saja sumber materi pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan?
8. Metode apa yang Bapak/Ibu terapkan dalam pembelajaran?
9. Bagaimanakah langkah-langkah pembelajaran yang Ibu terapkan dalam proses pembelajaran di kelas?
10. Bagaimana bentuk penilaian yang Bapak/Ibu lakukan?
11. Apa Bapak/Ibu sering melakukan kegiatan remidi?
12. Apakah sarana dan prasarana yang disediakan sekolah mendukung proses pembelajaran?
13. Apakah fasilitas yang disediakan oleh sekolah sering Bapak/Ibu manfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran?

HASIL WAWANCARA DENGAN SISWA

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kalian menyukai pelajaran pantun?	<p>a. Suka</p> <p>b. Suka saja</p> <p>c. Tidak suka</p> <p>d. Biasa saja</p>
2	Apa yang menjadi alasan kalian suka/tidak suka pada pelajaran pantun?	<p>a. Banyak materinya</p> <p>b. Males baca</p> <p>c. Banyak hafalan</p> <p>d. Ngantuk</p>
3	Apa kesulitan yang kalian hadapi dalam belajar pantun?	<p>a. Tidak ada buku</p> <p>b. Males belajar</p> <p>c. Malas membaca</p> <p>d. Susah buat persajakan</p>
4	Apakah pembelajaran kalian setelah belajar biologi dengan menggunakan pembelajaran <i>Make A Match</i> ?	<p>a. Iya, karena lebih mudah dan lebih gampang belajarnya</p> <p>b. Tidak bu, lebih enak menggunakan power point</p> <p>c. Iya bu bisa kerja sama dengan teman-teman</p> <p>d. Iya bu</p>
5	Apa pendapat kalian setelah belajar pantun dengan menggunakan pembelajaran <i>Make A Match</i> ?	<p>a. Senang tapi kalau sering-sering bikin bosan</p> <p>b. Belajar jadi lebih gampang</p> <p>c. senaang juga karena kartunya bikin penasaran</p> <p>d. senang tidak terlalu gugup belajar</p>

HASIL WAWANCARA DENGAN GURU

No	Aspek yang diamati	Pertanyaan	Jawaban
1	Minat siswa	Bagaimanakah pembelajaran bahasa Indonesia khususnya Membaca pantun di sekolah ini?	Biasanya kelas VII masih agak sulit, dalam pembelajaran antusias sekali dalam pembelajaran menulis, apalagi pantun.
		Apakah siswa kelas VII menyukai kegiatan membaca pantun?	Sementara ini iya, .
		Bagaimanakah minat siswa kelas VII terhadap pembelajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan membaca pantun?	Besar sekali dilihat dari hasil yang diperoleh siswa setelah pembelajaran membaca, kemudian cara mengerjakannya baik
		Apa saja yang Bapak/Ibulakukan untuk memotivasi minat belajar siswa, terutama siswa kelas VII?	Yang dipersiapkan Adalah memberi hadiah bagian yang tinggi minat belajarnya
2	Administrasi	Apakah Bapak/Ibu menyusun	Iya, lengkap dari mulai

	pembayaran	administrasi pembelajaran?	program semester, program tahunan, silabus, RPP, dan lainlain.
3	Tujuan pembelajaran	Bagaimana Bapak/Ibu merumuskan tujuan pembelajaran?	Melihat dari SK dan KD, kemudian merumuskan tujuannya.
4	Materi pembelajaran	Dari mana saja sumber materi pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan?	Internet, buku paket wajib pemerintah, dan lembar kerja siswa (LKS).
5	Metode pembelajaran	Metode apa yang Bapak/Ibu terapkan dalam pembelajaran?	Metode diskusi, metode penugasan, metode presentasi, dan metode tanya jawab.
6	Langkah-langkah pembelajaran	Bagaimanakah langkah-langkah pembelajaran yang Ibu terapkan dalam proses pembelajaran di kelas?	Langkah langkah pembelajaran meliputi: kegiatan awal, kegiatan inti (eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi), dan kegiatan penutup.
7	Penilaian pembelajaran	Bagaimana bentuk penilaian yang Bapak/Ibu lakukan?	Penilaian secara tertulis.
		Apa Bapak/Ibu sering melakukan kegiatan remidi?	Diusahakan iya, terutama yang belum mencapai KKM.

	Pendukung proses pembelajaran	Apakah sarana dan prasarana yang disediakan sekolah mendukung proses pembelajaran?	Iya, terutama perpustakaan yang cukup memadai, LCD, dan internet.
		Apakah fasilitas yang disediakan oleh sekolah sering Bapak/Ibu manfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran?	Iya, sering dimanfaatkan, terutama internet dan perpustakaan.

Petunjuk

Berikan tanda ceklis pada kolom yang tersedia sesuai dengan hasil pengamatan

No	Aspek yang Diamati	Ada	Skor			
			1	2	3	4
1	Guru menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran	√				√
2	Guru membagi kelompok dan menjelaskan tugas kelompok	√				√
3	Guru menjelaskan cara mencari pasangan (<i>make a match</i>)	√				√
4	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru.	√				√
5	Siswa mendiskusikan materi dengan teman sekelompoknya	√				√
6	Siswa mengerjakan tugas secara berkelompok	√				√
7	Guru mengamati kerja kelompok siswa	√				√
8	Guru memberikan bimbingan kepada siswa	√			√	
9	Perwakilan dari setiap kelompok melaporkan hasil diskusi kelompoknya	√				√
10	Kelompok lain memberikan tanggapan	√			√	
11	Guru bersama siswa membuat kesimpulan	√				√
12	Guru memberikan penguatan	√				√
13	Guru memberikan tindak lanjut	√			√	



RIWAYAT HIDUP PENULIS

Andi Misnawati. Dilahirkan di kembang miati Kabupaten Kepulauan Selayar pada tanggal 10 Desember 1996. Dari pasangan ayahanda Nur Ali dan Ibunda Banri Aji. Penulis masuk sekolah Dasar pada tahun 2002 dan selesai pada tahun 2008. Kemudian penulis melanjutkan ke SMP Negeri I Takabonerate dan lulus tepat waktu pada tahun 2011, dan tamat di SMA Negeri I Taka Bonerate tahun 2014. Pada tahun yang sama (2014) penulis melanjutkan pendidikan pada program Strata Satu (S.I) Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan selesai tahun 2018.