PENGARUH MODEL *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PANTUN ANAK SECARA BERBALASAN DENGAN LAFAL DAN INTONASI YANG TEPAT SISWA KELAS IV SDN CAMPUREJO 2

ARTIKEL ILMIAH

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Jurusan PGSD FKIP Kediri

OLEH :

OKTIVA DINA ISWANINGTIAS
NPM : 11.1.01.10.0269

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UNP KEDIRI
2015

Skripsi oleh :

OKTIVA DINA ISWANINGTIAS
NPM : 11.1.01.10.0269

Judul :

PENGARUH MODEL *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PANTUN ANAK SECARA BERBALASAN DENGAN LAFAL DAN INTONASI YANG TEPAT SISWA KELAS IV SDN CAMPUREJO 2

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PGSD
FKIP UNP Kediri

Tanggal : 13 Agustus 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Zainal Afandi, S. Pd.,M. Pd	**Drs. Agus Budianto, M.Pd**
NIDN. 0005076902	**NIDN. 0022 0865 08**

Skripsi oleh :

OKTIVA DINA ISWANINGTIAS
NPM : 11.1.01.10.0269

Judul :

PENGARUH MODEL *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PANTUN ANAK SECARA BERBALASAN DENGAN LAFAL DAN INTONASI YANG TEPAT SISWA KELAS IV SDN CAMPUREJO 2

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Jurusan PGSD FKIP UNP Kediri

Pada tanggal : 20 Agustus 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua :Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd
2. Penguji I : Drs. Agus Budianto, M. Pd
3. Penguji II : Dr. Zainal Afandi, S.Pd.,M.Pd

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati,M.Pd
NIDN. 0716046202

PENGARUH MODEL *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PANTUN ANAK SECARA BERBALASAN DENGAN LAFAL DAN INTONASI YANG TEPAT SISWA KELAS IV SDN CAMPUREJO 2

OKTIVA DINA ISWANINGTIAS
NPM : 11.1.01.10.0269
FKIP – PGSD
e-mail: oktivadina@ymail.com
Dr. Zainal Afandi, S.Pd., M.Pd [1], Drs. Agus Budianto, M.Pd [2]
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar masih didominasi oleh aktivitas klasikal dengan dominasi pada peran guru. Akibatnya suasana kelas monoton, pasif, dan membosankan. Hal tersebut nampak dari hail belajar siswa yang rendah.

Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk memahami kemampuan membaca siswa kelas IV mengenai pantun anak yang menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan media visual maupun tanpa media visual, serta pengaruh model pembelajaran *make a match* dengan media visual terhadap kemampuan membaca pantun anak secara berbalasan dengan lafal dan intonasi yang tepat kelas IV SDN Campurejo Kediri.

Adapun jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Campurejo 2 Kediri yang terdiri dari kelas A yang berjumlah 35 orang, dan kelas B berjumlah 35 orang. Data hasil belajar siswa dikumpulkan melalui metode tes dengan instrumen pilihan ganda. Data yang terkumpul dianalisis dengan statistik deskriptif dan inferensial.

Kesimpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan media visual (eksperimen) dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model *make a match* saja (kontrol) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Campurejo 2 Kediri, tahun pelajaran 2014/2015. Hal ini ditunjukkan dengan hasil nilai rata-rata kelompok eksperimen adalah 88,14 dan hasil nilai rata-rata kelompok kontrol adalah 87,14.

Kata Kunci: *Make A Match*, Media Visual, Hasil Belajar, Pantun Anak

I. PENDAHULUAN

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, ada dua dimensi kurikulum, yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan kegiatan pembelajaran (Depdikbud, 2013). Sebagai rencana, pengaturan, dan cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran, maka kurikulum sangat dipengaruhi oleh dimensi waktu. Artinya, sejalan dengan berjalannya waktu dan pekembangan dinamika masyarakat, maka wajar jika kurikulum harus disesuaikan atau harus diubah.

Menurut Sofan Amri (2013), bahwa proses pembelajaran merupakan tahapan–tahapan yang dilalui dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik seseorang, dalam hal ini adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa atau peserta didik. Salah satu peran yang dimiliki oleh seorang guru untuk melalui tahap–tahap ini adalah sebagai fasilitator. Untuk menjadi fasilitator yang baik guru harus berupaya dengan optimal mempersiapkan rancangan pembelajaran yang sesuai dengan karkteristik anak didik, demi mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, tugas guru tidak hanya menyampaikan informasi kepada peserta didik, tetapi harus menjadi fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan belajar (facilitate of learning) kepada seluruh peserta didik. Untuk mempu melakukan proses pembelajaran ini guru harus mampu menyiapkan proses pembelajarannya.

Namun pada kenyataannya harapan yang diinginkan kurang sesuai. ditemukan beberapa faktor yang menjadi penyebab rendahnya kemampuan siswa dalam proses pembelajaran yaitu, 1)strategi pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru saja menimbulkan siswa cepat bosan,2)penggunaan media pembelajaran, guru jarang menggunakan media pembelajaran, disisi lain media sangatlah menunjang keberhasilan belajar siswa dalam menangkap atau mengerti materi yang disampaikan guru, 3)siswa masih menganggap sepele mengenai materi membaca pantun dan cukup kesulitan dalam memaknai dari pantun. Karena pelajaran Bahasa Indonesia dianggap pelajaran yang membosankan bagi siswa.

Dari uraian di atas, peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan media visual untuk meningkatkan kemampuan membaca pantun anak secara berbalas. Model pembelajaran *make a match* atau membuat pasangan merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran dalam pembelajaran kooperatif. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Dan dalam penggunaan media visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Adapun rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kemampuan berbalas pantun dengan model *make a match* pada siswa kelas IV ?
2. Bagaimana kemampuan berbalas pantun yang menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan media visual pada siswa kelas IV ?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran *make a match* dengan media visual terhadap kemampuan berbalas pantun pada siswa kelas IV ?

II. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah model *make a match* dengan media visual. Sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan membaca siswa kelas IV mengenai pantun anak. Selain itu, pada penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif.Data-data tersebut akan dihitung dengan cara statistika menggunakan program *SPSS for Windows* pada penelitian.Sedangkan teknik penelitiannya menggunakan quasi eksperimental design. Desain ini menggunakan 2 kelompok dalam penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas kontrol adalah kelompok yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Sedangkan kelas eksperimen adalah kelompok yang diajar menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan media visual.

Dan Tempat penelitian ini adalah SDN Campurejo 2, yang berlokasi di Jalan Dr. Saharjo Nomor 31 Kediripada tahun ajaran 2014/2015. Sedangkan Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun pelajaran 2014-2015. Penelitan ini membutuhkan waktu 6 bulan, terhitung dari bulan Desember 2014 sampai bulan mei 2015.Dan Validasi dilakukan melalui dua cara, 1) validasi isi, validasi isi dilakukan oleh seorang ahli, dalam hal ini adalah dosen pendidikan Bahasa & Sastra, 2) validasi

butir soal yang disebut juga validasi empiris.

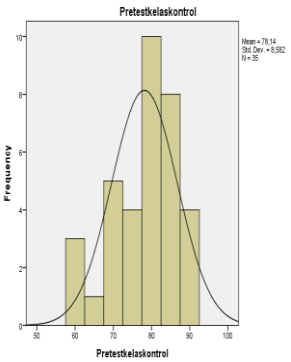
III. HASIL DAN KESIMPULAN

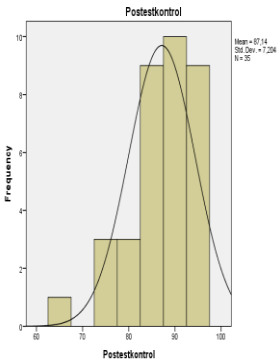
Tabel hasil Pretest dan Postest Kelas Kontrol:

		Pretest kontrol
N	Valid	35
	Missing	0
Mean		78,14
Median		80,00
Mode		80
Std. Deviation		8,582
Minimum		60
Maximum		90
Percentiles	25	70,00
	50	80,00
	75	85,00

		Postest kontrol
N	Valid	35
	Missing	0
Mean		87,14
Median		90,00
Mode		90
Std. Deviation		7,204
Minimum		65
Maximum		95
Percentiles	25	85,00
	50	90,00
	75	95,00

Dan ini hasil dari tabel diagramnya yaitu:



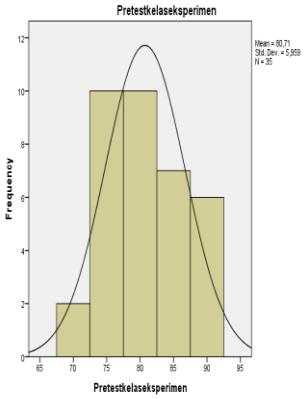


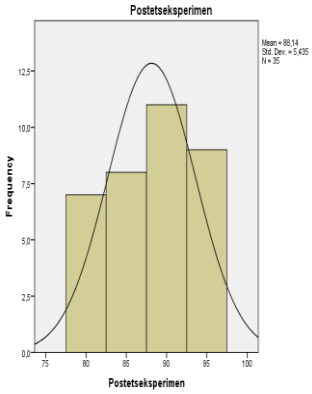
Hasil Pretest dan Postest Kelas Eksperimen:

		Pretest eksperimen
N	Valid	35
	Missing	0
Mean		80,71
Median		80,00
Mode		75[a]
Std. Deviation		5,959
Minimum		70
Maximum		90
Percentiles	25	75,00
	50	80,00
	75	85,00

		Postestseksperimen
N	Valid	35
	Missing	0
Mean		88,14
Median		90,00
Mode		90
Std. Deviation		5,435
Minimum		80
Maximum		95
Percentiles	25	85,00
	50	90,00
	75	95,00

Dan ini hasil dari tabel diagramnya yaitu:





Dari data hasil pretest dan postest antara kelas kontrol dan kelas eksperimen di atas ada juga hasil analisis data yaitu sebagai berikut:

a. Uji normalitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikan atau probabilitas≥ 0,05. Dan hasil dari uji normalitas yaitu sebagai berikut:

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Postets Eksperimen	Postest Kontrol
N		35	35
Normal Parameters[a,b]	Mean	88,14	87,14
	Std. Deviation	5,435	7,204
Most Extreme Differences	Absolute	0,205	0,197
	Positive	0,147	0,138
	Negative	-,205	-,197
Kolmogorov-Smirnov Z		1,214	1,166
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,105	0,132

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

b. Uji homogenitas

Yang berfungsi untuk mengetahui seragam tidaknya variasi sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama. Dan apabla nilai signifikan lebih dari (>) 0,05 maka varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen) dan hasilnya yaitu:

Test of Homogeneity of Variances

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,311	1	68	0,256

c. Uji t hipotesis 1 menggunakan one sample t test yaitu:

One-Sample Test

	Test Value = 75					
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Postest kontrol	9,973	34	0,000	12,143	9,67	14,62

Hasil analisis data yang terdapat pada tabel di atas menunjukkan bahwa taraf signifikansi atau nilai probabilitas model pembelajaran adalah 0,00 yang berarti kurang dari 0,05, sehingga hipotesis nol ditalok.

d. Uji t hipotesis 2 menggunakan one sample t test yaitu:

One-Sample Test

	Test Value = 75					
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Postets eksperimen	14,307	34	0,000	13,143	11,28	15,01

Hasil analisis data yang terdapat pada tabel di atas menunjukkan bahwa taraf signifikansi atau nilai probabilitas model pembelajaran adalah 0,00 yang berarti kurang dari 0,05, sehingga hipotesis nol ditalok. Dengan demikian hasil pengujian hipotesis ini menyatakan bahwa kemampuan membaca pantun anak secara berbalasan dengan lafal dan intonasi yang tepat siswa kelas IV yang menggunakan model pembelajaran *make a match* cenderung meningkat.

e. Uji t hipotesis 3 menggunakan independent sample t test yaitu:

Dari hasil uji t di atas, diperoleh nilai taraf *sig. (2-tailed)* yaitu 0,025 dengan df 68, maka *sig. (2-tailed)* 0,025 < 0,05 sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dan Ho ditolak.Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *make a match* dengan media visual terhadap kemampuan membaca pantun anak secara berbalasan dengan lafal dan intonasi yang tepat siswa kelas IV.

Pembahasan

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means							
		F	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	5,581	2,298	68	0,025	3,143	1,368	0,414	5,872
	Equal variances not assumed		2,298	63,834	0,025	3,143	1,368	0,411	5,875

Data yang telah diperoleh untuk mengukur kemampuan siswa dalam membaca pantun anak secara berbalasan dengan lafal dan intonasi yang tepat diketahui bahwa nilai *post test* kelompok kontrol yang hanya menggunakan model pembelajaran *make a match* saja yaitu mendapat nilai rata-rata 87,14. Sedangkan data nilai *post test* yang diperoleh dari kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan media visual yaitu dengan nilai rata-rata 88,14. Rata-rata nilai tersebut telah mencapai KKM yang ditentukan dan jelas terlihat perbedaan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan model pembelajaran *make a match* tanpa disertai dengan media.

Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa, ada pengaruh model pembelajaran *make a match* dengan media visual terhadap terhadap kemampuan membaca pantun anak secara berbalasan dengan lafal dan intonasi yang tepat siswa kelas IV SDN Campurejo 2 tahun pelajaran 2014/2015. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil rata-rata yang diperoleh siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata yang diperoleh kelompok kontrol yang tidak menggunakan media visual. Sehingga menolak hipotesis nihil atau nol (Ho) “ada peningkatan yang cukup rendah terhadap kemampuan membaca pantun anak secara berbalasan dengan lafal dan intonasi yang tepat siswa kelas IV yang menggunakan model pembelajaran *make a match*. Hipotesis alternatif (Ha) “ada peningkatan yang sangat baik terhadap kemampuan membaca pantun anak secara berbalasan

dengan lafal dan intonasi yang tepat siswa kelas IV yang menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan media visual" dan "ada pengaruh model pembelajaran *make a match* dengan media visual terhadap terhadap kemampuan membaca pantun anak secara berbalasan dengan lafal dan intonasi yang tepat siswa kelas IV" diterima.

Simpulan

Hasil belajar terhadap kemampuan membaca pantun anak secara berbalasan dengan lafal dan intonasi yang tepat siswa kelas IV SDN Campurejo2 Kediri yang menggunakan model pembelajaran *make a match* baik, namun masih rendah dalam memaknai sebuah pantun. Hal ini di buktikan dengan melihat nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 87.14, ada peningkatan yang sangat baik terhadap kemampuan membaca pantun anak secara berbalasan dengan lafal dan intonasi yang tepat siswa kelas IV yang menggunakan model pembelajaran *make amatch* dengan media visual. Hal ini dibuktikan dengan melihat nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 88.14, pengaruh model pembelajaran *make a match* dengan media visual terhadap terhadap kemampuan membaca pantun anak secara berbalasan dengan lafal dan intonasi yang tepat siswa kelas IV. Hal ini dibukikan dengan penghitungan hasil tes menggunakan SPSS versi 20.0, dapat dilihat bahwa berpedoman pada besarnya angka signifikan. Dalam hal ini keputusan dapat diambil dengan ketentuan : jika probabilitas < 0.05 maka hipotesis nihil ditolak. Dengan angka signifikan 0.025 berarti lebih kecil dari 0.05 (0.025 < 0.05) maka Ho ditolak.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Ali, Mohamad. 1987. *Penelitian Kependidikan Prosedur & Strategi*. Bandung : Angkasa.

Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ayu, Reni Yuni. 2011.*Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Untuk Siswa Kelas II SDN Wonorejo II Surabaya*. Skripsi. (online). tersedia:http://repository.library.ukrw.edu/jspui/bitstream., diunduh pada tanggal 26 Agustus 2014.

Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

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

Permendiknas. 2006. *Peran Bahasa Indonesia.* Online, tersedia: www.kajianpustaka.com/2014., diunduh pada tanggal 28 Juli 2015).

Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Suharsono dan Retnoningsih, ana. 2009. *Kamus Besar Bahasa Indonesiaedisi Lux.* Semarang: CV. Widya Karya.

Sujarweni, Wiratna. 2014. *SPSS Untuk Penelitian.* Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya.* Jakarta: Bumi Aksara.

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Shalima, Irsyadi.,Ika Septyaningsih.,Uti Darmawati. 2014. *Bahasa Indonesia Mata Pelajaran Wajib.* Klaten:Intan Pariwara.

Suhartini. 2008. *Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa SDN Al-Hidayah 1 Jakarta Selatan.* Skripsi. (online). tersedia:http://id.Scribd.com/doc/742278/skripsi-hubungan-motivasi-belajar., diunduh pada tanggal 26 Agustus 2014.

Syarifarief. 2009. ***Penggunaan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 1 Mataram Tahun Pelajaran 2009/2010.*** Skripsi. (onine). tersedia: digilib.unila.ac.id/463/10/BAB %2011.pdf., diunduh pada tanggal 26 Agustus 2014.

Kurniawati. 2010. *Pengertian Tentang Membaca.* (online). tersedia: Eprints.uny.ac.id., diakses pada tanggal 1 Agustu