

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI PESERTA DIDIK PADA MATERI PANTUN BAHASA INDONESIA DI MI UNGGULAN IBNU SINA

Siti Saniatul Jamilah^{*}, Siti Uswatun Hasanah, Samsul Huda

¹ Institut Agama Islam Sahid

*sitisaniatuljamilala@gmail.com

Info Artikel

Diajukan: 30 Mei 2024

Diterima: 06 Juni 2024

Diterbitkan: 10 Juni 2024

Keyword:

Make a Match, Poem, Learning Motivation

Kata Kunci:

Make a match, Pantun, Motivasi Belajar

DOI:

Abstract

The Make a match learning model is a learning model that can increase students' learning motivation, because this model can create a learning atmosphere that is fun and easy to understand. The aim of this research is to increase students' learning motivation. The research method used in this research is qualitative. The data source for this research is secondary data in the form of interviews with Indonesian language subject teachers. The results of this research indicate an increase in students' learning motivation in taking Indonesian language lessons.

Abstrak

Model pembelajaran Make a match adalah salah satu model pembelajaran yang dapat menimbulkan motivasi belajar peserta didik, karena dengan model ini dapat membantu suasana belajar yang menyenangkan dan mudah dipahami. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Sumber data penelitian ini adalah data sekunder berupa hasil wawancara bersama guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini diperoleh peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia.

PENDAHULUAN

Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 (Sisdiknas, 2003) pasal 1 ayat 1, menjelaskan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.” Itu berarti pendidikan merupakan usaha untuk mencapai keberhasilan peserta didik dalam menguasai atau berkompetensi terhadap pengetahuan, nilai, sikap, serta keterampilan.

Pendidikan sekolah dasar adalah pendidikan anak berusia 7 sampai 13 tahun dan merupakan bagian dari sistem pendidikan yang bertujuan untuk mencerdaskan dan mencetak kehidupan bangsa dan negara, serta memberikan kemampuan untuk menyelesaikan permasalahan di lingkungannya. Media pembelajaran tersebut hendaknya dibuat agar menarik dan membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam penggunaannya sehingga peserta didik mampu membangun pengetahuannya sendiri dan dapat meningkatkan motivasi belajar.

Motivasi berasal dari kata motif yang berarti keadaan dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk bertindak melakukan suatu kegiatan dalam rangka pencapaian tujuan (Syamsu, 2003). Dalam proses pembelajaran menurut Bandura perlu adanya penguatan (*Reinforcement*) karena suatu tingkah atau perilaku yang memiliki penguatan kemungkinan besar akan diulang daripada suatu perilaku yang terdapat hukuman (*Punishment*) atau kurangnya penguatan terkait erat dengan konsep motivasi belajar (Bandura, 1986).

Dalam kenyataan, motivasi belajar tidak selalu timbul dalam diri peserta didik. Ada sebagian yang memiliki motivasi tinggi, ada juga yang rendah. Menurut Uno (2011), terdapat 6 indikator untuk mengukur motivasi belajar, yaitu: (1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) Adanya penghargaan dalam belajar; (5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan (6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Dengan memahami indikator-indikator ini, pendidik dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat motivasi peserta didik. Oleh karena itu, guru harus dapat membangkitkan motivasi dengan menggunakan media pembelajaran menarik yang disesuaikan dengan kebutuhan zaman saat ini.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting pada pembelajaran. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S Al-Mujadilah/ 58 ayat 11, yang berbunyi sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: *Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.* (Q.S Al-Mujadilah/58 ayat 11)

Pantun adalah jenis puisi lama warisan nenek moyang yang kaya muatan nilai moral, agama, dan budi pekerti. Melalui pantun ini para leluhur mewarisi nilai-nilai dengan cara yang menghibur, segar, dan memiliki nilai estetika atau keindahan. Model *make a match* merupakan satu di antara model pembelajaran kooperatif yang menekankan kepada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan materi pembelajaran, tetapi juga ada unsur kerja sama untuk penguasaan sebuah materi. Model *make a match* memberikan bentuk pembelajaran yang menyenangkan. Dimana di dalam pembelajaran tersebut ada unsur permainan yang dapat meningkatkan aktivitas, meningkatkan pemahaman materi, dan meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan deskripsi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut. Bagaimanakah implementasi model *make a match* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V MIU Ibnu Sina?

Bagaimanakah evaluasi model *make a match* untuk meningkatkan pembelajaran menulis pantun peserta didik motivasi belajar peserta didik kelas V MIU Ibnu Sina?

TINJAUAN PUSTAKA

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Menurut Bandura (1997) motivasi adalah keyakinan diri seorang individu untuk memperhitungkan kemampuan dirinya dalam melakukan sesuatu untuk mencapai hasil ada situasi atau kondisi tertentu. Belajar merupakan suatu usaha yang diperbuat oleh seseorang agar dapat memperoleh pengetahuan terhadap suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri untuk proses berinteraksi dengan lingkungan (Uno, 2006). Faktor keberhasilan belajar tidak hanya difaktorkan oleh kompetensi guru dalam menguasai materi ajar saja, tetapi perlu adanya kerja sama dari berbagai pihak yaitu pemerintah, lembaga sekolah, guru serta peserta didik. Motivasi belajar peserta didik sangat berperan penting dalam mencapai tujuan belajar, karena peserta didik antusias dan fokus dalam mengikuti alur pembelajaran sehingga proses belajar akan berjalan dengan optimal. Namun setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda (Tim GTK Dikdas, 2021) karena tidak setiap anak memiliki motivasi belajar *intrinsic* (berasal dalam diri peserta didik) maka harus dibantu dengan aktivitas pembelajaran yang menarik seperti model pembelajaran *Make a Match* agar menumbuhkembangkan semangat belajar dengan lingkungan belajar yang aktif dan menarik motivasi belajarnya (Ekstrinsik).

Model *make a match* (mencari pasangan) merupakan satu di antara jenis dari model pembelajaran kooperatif. Model ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Satu di antara keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan (Rusman, 2017). Ciri utama *model make a match* adalah peserta didik diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Satu di antara keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Shoimin (2016) berpendapat bahwa karakteristik model pembelajaran *make a match* adalah memiliki hubungan erat dengan karakteristik peserta didik yang gemar bermain. Pelaksanaan model *make a match* harus didukung dengan keaktifan peserta didik untuk mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut.

Satu di antara implementasi kurikulum 2013 adalah penataan standar penilaian. Penilaian merupakan aspek yang penting dalam pembelajaran karena dapat mengembangkan potensi peserta didik. Implementasi penilaian autentik dalam konteks kurikulum 2013 secara tegas dinyatakan dalam Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013. Penilaian autentik merupakan penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai mulai dari masukan (*input*), proses, dan keluaran (*output*) pembelajaran (Abidin, 2016). Selanjutnya, Kunandar (2014) menyatakan penilaian autentik adalah kegiatan menilai peserta didik yang menekankan pada apa yang seharusnya dinilai, baik proses maupun hasil dengan berbagai instrumen penilaian yang disesuaikan dengan tuntutan kompetensi yang ada di standar kompetensi (SK) atau kompetensi Inti (KI), dan kompetensi Dasar

(KD). Supardi (2016) berpendapat penilaian autentik adalah penilaian yang sebenarnya di mana proses yang dilakukan oleh guru dalam mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar dan tingkah laku yang telah dimiliki peserta didik.

Pantun merupakan bentuk sastra yang paling populer di antara tradisi lisan masyarakat Melayu. Waridah (2016) berpendapat pantun adalah jenis puisi lama yang terdiri atas empat baris dalam setiap baris. Selanjutnya, Rizal (2010) pantun adalah bahasa berirama. Iramanya dibentuk oleh rima (perulangan bunyi yang sama). Pada tiap pantun terdiri atas bait terdapat sampiran dan isi. Lazimnya pantun terdiri atas empat larik (atau empat baris). Bersajak akhir dengan pola (a-b-a-b tidak boleh a-a-a-a, a-a-b-b, atau a-b-a-b). Pantun pada mulanya merupakan sastra lisan namun sekarang dapat dijumpai juga pantun yang tertulis. Semua pantun terdiri dari dua bagian yaitu sampiran dan isi. Sampiran adalah dua baris pertama, kerap sekali berkaitan dengan alam dan biasanya tak punya hubungan dengan kegiatan kedua yang menyampaikan maksud selain untuk mengantarkan rima/sajak. Dua baris terakhir merupakan isi, yang merupakan tujuan dari pantun tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yakni berupa teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa teknik analisis kualitatif. Subjek penelitian ini merupakan kelas V A MI Unggulan Ibnu Sina pada mata pelajaran B. Indonesia dengan sub materi menulis pantun. Tipe penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tipe John Elliot. Sumber data dalam penelitian ini yaitu guru bahasa Indonesia yang mengajar di kelas VA MIU Ibnu Sina, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan hasil belajar peserta didik mengenai pembelajaran menulis pantun.

Data penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah primer berupa wawancara. Data kualitatif meliputi seluruh aspek yang berkaitan dengan proses implementasi model *make a match* yakni Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Instrumen Pengamatan Kegiatan Guru (IPKG 2), dan evaluasi untuk melihat hasil pembelajaran dalam penerapan model *make a match* dalam menulis pantun. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu teknik langsung dan teknik tidak langsung. Alat pengumpul data dalam penelitian ini yaitu pedoman observasi menilai kemampuan guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dan menilai kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, dan hasil lembar hasil belajar peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil penelitian akan menyajikan dan menganalisis data mengenai Implementasi model pembelajaran tipe *make a match* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Unggulan Ibnu Sina. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi di MI Unggulan Ibnu Sina Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor pada tanggal 23 Oktober 2023 sampai dengan tanggal 25 November 2023, dengan hal ini peneliti mencoba menggambarkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VA MI Unggulan Ibnu Sina Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor.

Peneliti melakukan penelitian implementasi model pembelajaran tipe *make a match* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VA karena dalam pembelajaran guru kelas VA belum pernah menggunakan metode *make a match*. Hasil wawancara dengan Bapak Ade Irpan S.Pd, selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia mengatakan bahwa guru kelas VA belum pernah menggunakan model pembelajaran tipe *make a match* dalam pembelajaran, yang mana model *make a match* sebagai salah satu metode yang didalamnya mengandung unsur permainan. Dengan diterapkannya model pembelajaran *make a match* peserta didik menjadi lebih semangat, aktif dan tidak mudah bosan pada saat proses pembelajaran serta siswa lebih memahami materi yang telah dipelajari. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua metode pengumpulan data yaitu wawancara, dan dokumentasi. Berkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan peneliti akan menyajikan data yang diperoleh dari lapangan yaitu kegiatan pembelajaran yang meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Peserta didik juga menjadi lebih mudah dalam memahami materi dengan dibekali mencari pengalaman. Sehingga, dalam pembelajaran peserta didik tidak merasa bosan dan tidak mudah lupa dengan materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Pemaparan yang telah dikembangkan oleh penulis maka penulis memfokuskan artikel ini dalam analisis model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pantun.

SIMPULAN

Implementasi model pembelajaran tipe *make a match* dalam pembelajaran tematik di kelas VA merupakan suatu pelaksanaan pembelajaran aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan mencari pasangan kartu yang cocok dengan yang dipegang siswa dimana terdapat kartu yang berisi soal dan kartu yang berisi jawaban. Berdasarkan langkah-langkah yang telah ada, model *make a match* tidak selalu tepat dengan mata pelajaran pada biasanya, pembelajaran dengan menggunakan model ini diterapkan agar tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif, mudah dipahami peserta didik dan mengurangi kebosanan belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, baik melalui wawancara, dokumentasi dan setelah peneliti mengadakan analisis tentang implementasi model pembelajaran tipe *make a match* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VA MI Unggulan Ibnu Sina Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Implementasi model pembelajaran tipe *make a match* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi pantun di kelas VA MI Unggulan Ibnu Sina Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor oleh guru kelas belum diterapkan diterapkan pada proses pembelajaran yang belum terapkan setelah proses pemberi materi pantun. Hal ini dapat dibuktikan dengan pembelajaran yang menjadikan siswa lebih aktif dan antusias mengikuti kegiatan belajar. Siswa juga mampu memahami teori yang disampaikan guru dan siswa mampu mencocokkan kartu dengan benar. Pelaksanaan implementasi model pembelajaran tipe *make a match* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi pantun yang dilaksanakan di kelas VA.

REFERENSI

Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Rafika Aditama. Mulyasa. (2017). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Al-Qur'an surah Al-Mujadalah ayat 11

Bandura, A.(1986). *Social Foundation Of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffee, NJ: Prentice Hall.

Kurniasih, I dan Berlin S. (2014). *Perencanaan Pembelajaran Prosedur Pembuatan RPP yang Sesuai Dengan Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Kata Pena.

Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: PT Kharisma Purta Utama.

Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA,cv.

Undang-undang Republik Indonesia Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003).” *Demographic Research* 49(0): 1-33 : 29

Waridah, E. (2016). *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia*. Bandung

Volume 03 Nomor 01 Juni 2024

Jurnal Pengabdian Masyarakat Institut Agama Islam Sahid Bogor

<https://jurnal-inais.id/index.php/JSM>

E-ISSN: 2986-142X