

**PENGARUH METODE *MAKE A MATCH* DALAM MENINGKATKAN  
KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV  
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA  
SDN 2 RANTEPAO TORAJA UTARA**

**SKRIPSI**

**KARLINA  
4516103028**

**UNIVERSITAS**

**BOSOWA**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BOSOWA  
2021**

**PENGARUH METODE *MAKE A MATCH* DALAM MENINGKATKAN  
KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV  
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA  
SDN 2 RANTEPAO TORAJA UTARA**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**BOSOWA**

**KARLINA  
NIM 4516103028**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BOSOWA  
2021**

SKRIPSI

PENGARUH METODE *MAKE A MATCH* DALAM MENINGKATKAN  
KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV  
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA  
SDN 2 RANTEPAO TORAJA UTARA

Disusun dan diajukan oleh

KARLINA  
NIM 4516103028

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi  
pada tanggal 11 Februari 2021

Menyetujui:

Pembimbing I,

Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0922097001

Pembimbing II,

Nursamsilis Lutfin, S.S., S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0917028802

Mengetahui:

Dekan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,



Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Nursamsilis Lutfin, S.S., S.Pd., M.Pd.

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Karlina

NIM : 4516103028

Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Make A Match* Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN 2 Rantepao Toraja Utara

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, 11 Oktober 2020

Yang membuat pernyataan



Karlina

## ABSTRAK

Karlina. 2020. Pengaruh Metode *Make A Match* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SDN 2 Rantepao Toraja Utara. Skripsi, program studi pendidikan guru sekolah dasar. (dibimbing oleh Dr.Asdar,M.Pd dan Nursamsilis Lutfin,S.S..S.Pd., M.Pd).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Make A Match* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SDN 2 Rantepao tahun ajaran 2019/2020. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan rancangan penelitian *One Group Pretest-Posttest*. Sampel terdiri dari 1 kelas yang berjumlah 22 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, dokumentasi dan tes (*pretest-posttest*). Adapun data hasil observasi keaktifan siswa *pretest* 30-40 dengan kategori (kurang aktif). Setelah menggunakan *posttest* 75-80 dengan kategori (sangat aktif). Dan hasil belajar siswa dapat dilihat dari uji hipotesis yang telah dilakukan setelah diperoleh  $t_{hitung} = 2,644$  dan  $t_{tabel} = 1,725$  maka diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $2,644 > 1,725$ . Analisis data yang menunjukkan bahwa nilai signifikan *2 tailed*  $0,000 > 0,005$  berdasarkan taraf signifikan 5% sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada kelompok siswa yang belajar dengan metode pembelajaran *Make A Match* siswa kelas IV SDN 2 Rantepao Kabupaten Toraja Utara.

**Kata kunci:** Metode *Make A Match*, keaktifan dan hasil belajar siswa

## ABSTRACT

Karlina. 2020. The effect of the Make A Match method in increasing the activeness and learning outcomes of fourth grade students in the Indonesian language subject at SDN 2 Rantepao Toraja Utara. Thesis, primary school teacher education study program. (supervised by Dr. Asdar, M.Pd and Nursamsilis Lutfin, S.S..S.Pd., M.Pd).

This study aims to determine the effect of the Make A Match method in increasing the activeness and learning outcomes of fourth grade students in the Indonesian language subject at SDN 2 Rantepao in the 2019/2020 academic year. This type of research is an experimental study with a One Group Pretest-Posttest research design. The sample consisted of 1 class totaling 22 students. Data collection techniques used in this study were observation sheets, documentation and tests (pretest-posttest). The analytical data obtained using descriptive statistics and inferential statistics. The results showed that the posttest mean score was 78.18 in the medium category. In terms of t-test analysis, it was obtained that t count was greater than t table ( $t \text{ count of } 2.644 > t \text{ table} = 1.725$ ), meaning that there was a significant effect on the group of students who studied the Make A Match learning method for fourth grade students of SDN 2 Rantepao Toraja Utara.

**Keywords:** Make A Match method, student activity and learning outcomes

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah wa syukurillah. Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah Swt. Karena berkat, rahmat, taufik, dan hidayah-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan berjudul “Pengaruh *Metode Make A Match* Dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN 2 Rantepao” guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung dan yang telah mendukung dan membantu penulis baik yang bersifat materi maupun nonmateri sehingga terselesaikannya skripsi ini sesuai yang diharapkan. Karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

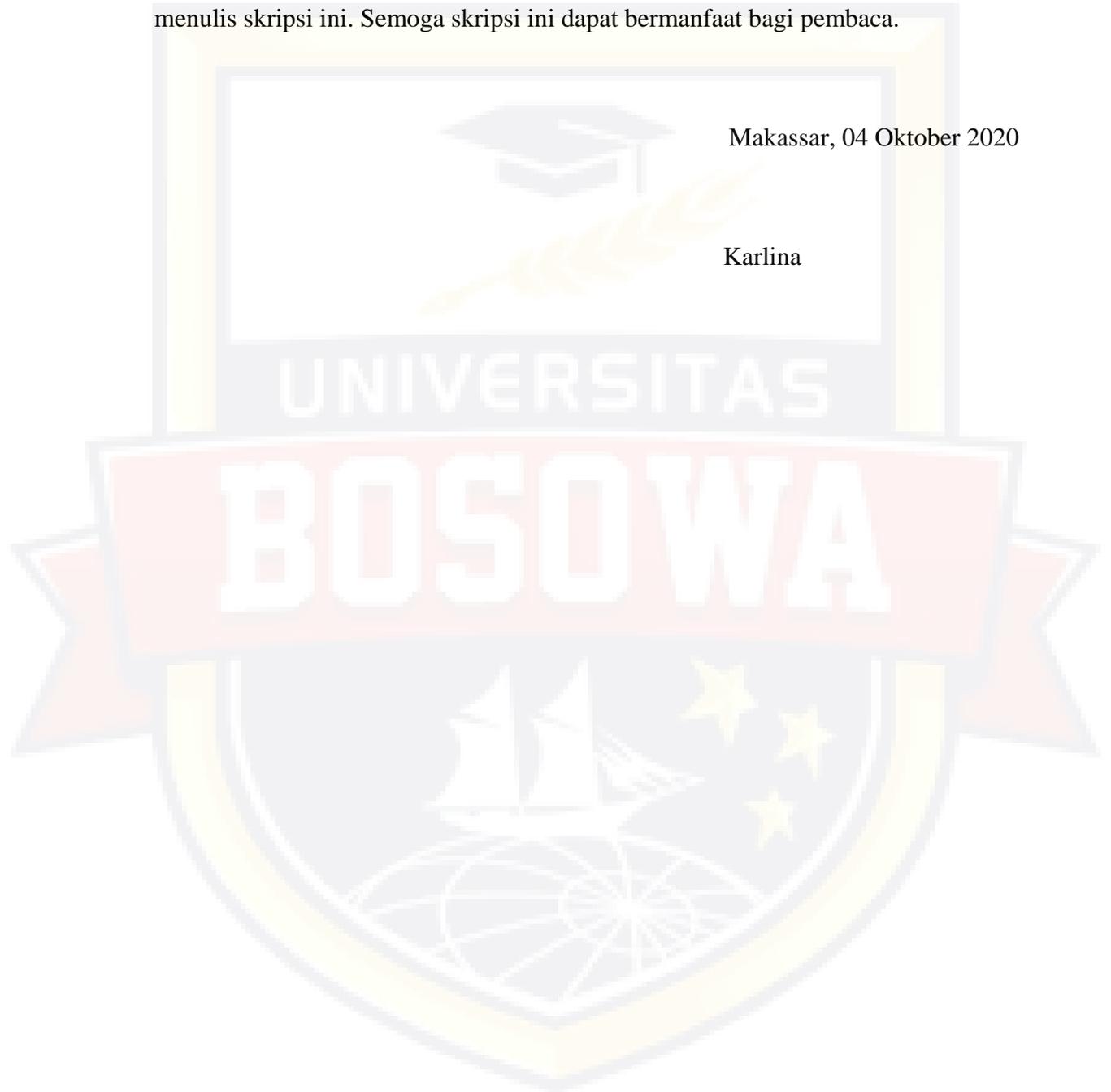
1. Prof Dr. Ir. H. Muhammad Saleh Pallu, M.Eng, selaku Rektor Universitas Bosowa yang telah memberikan saya ruang untuk bisa menimba ilmu di Universitas Bosowa.
2. Dr. Asdar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa yang telah memberikan izin dalam penelitian sampai menyusun skripsi ini.
3. Hj.St. Haliah Batau, S.S., M.Hum selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.

4. Dr. Hj. Hamsiah M.Pd selaku Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa yang memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Nursamsilis Lutfin, S.S., S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang selalu mendukung, memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Dr. Asdar, M.Pd., Dan Ibu Nursamsilis Lutfin, S.S., S.Pd., M.Pd selaku pembimbing saya yang telah membantu serta membimbing dalam menyelesaikan skripsi.
7. Seluruh dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmu dan pendidikannya yang bermanfaat bagi penulis. Beserta seluruh staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa yang membantu dalam urusan akademik, terima kasih atas segala bantuannya.
8. Ibu Ester Parewang, S.Pd yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di SDN 2 Rantepao Toraja Utara.
9. Terima kasih kepada kedua orang tua saya, Ayah Kasman Sally dan Ibu Mariani Dima, saudara serta keluarga yang telah memberikan semangat, nasehat, motivasi, dan doa dalam menyelesaikan studi.
10. Terima kasih kepada sahabat saya yang tidak dapat saya sebut satu persatu, yang selalu memberikan semangat, motivasi dan nasehat.
11. Semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi yang tidak dapat saya sebut satu persatu.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritik dan saran, karena penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam menulis skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Makassar, 04 Oktober 2020

Karlina



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	6
1. Manfaat teoritis .....	7
2. Manfaat praktis.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>9</b>
A. Kajian Teori .....	9
1. Pengertian Belajar .....	9
2. Keaktifan Belajar .....	10
3. Metode Pembelajaran.....	15
4. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	23
5. Pantun .....	23
B. Penelitian Relevan.....	25
C. Kerangka Pikir .....	26
D. Hipotesis Penelitian.....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>28</b>
A. Jenis dan Desain Penelitian .....	28
1. Jenis Penelitian.....	28

2. Desain Penelitian.....	28
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	29
1. Lokasi Penelitian.....	29
2. Waktu Penelitian .....	29
C. Populasi dan Sampel .....	29
1. Populasi.....	29
2. Sampel.....	29
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional .....	30
1. Variabel Penelitian .....	30
2. Definisi Operasional.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	31
F. Instrumen Penelitian.....	34
G. Teknik Analisis Data.....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>41</b>
A. Hasil Penelitian.....	41
B. Pembahasan .....	47
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>56</b>
A. Kesimpulan .....	56
B. Saran .....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>58</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>60</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen .....	33
Tabel 3.3 Kriteria Keaktifan Siswa.....	36
Tabel 3.4 Tingkat Penguasaan Materi.....	38
Tabel 4.1 Hasil uji Validilitas Instrumen Tes .....	42
Tabel 4.2 Skala Nilai Umum Reabilitas Statistik.....	43
Tabel 4.3 Hasil Uji Kesukaran Soal.....	44
Tabel 4.4 Hasil Uji Daya Beda .....	45
Tabel 4.5 Hasil Observasi Keaktifan Siswa.....	46
Tabel 4.6 Analisis Tingkat Penguasaan Materi.....	48
Tabel 4.7 Analisis Tingkat Penguasaan Materi <i>Posttest</i> .....	51

**BOSOWA**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir .....	27
---------------------------------------	----



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil Sekolah SDN 2 Rantepao Toraja Utara.....	61
Lampiran 2. Daftar Nama Siswa Kelas IV SDN 2 Rantepao Toraja Utara .....	62
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	63
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	67
Lampiran 5. Nilai Lembar <i>Pretest</i> .....	71
Lampiran 6. Nilai Lembar <i>Posttest</i> .....	72
Lampiran 7. Perhitungan Analisis Deskriptif <i>pretest</i> .....	73
Lampiran 8. Perhitungan untuk mencari mean nilai <i>pretest</i> .....	74
Lampiran 9. perhitungan Analisis Deskriptif <i>Posttest</i> .....	75
Lampiran 10. Perhitungan untuk mencari mean nilai <i>posttest</i> .....	76
Lampiran 11. Perhitugan Analisis Data Statistik Inferensial .....	77
Lampiran 12. Lembar Observasi Siswa .....	78
Lampiran 13. Perhitungan Hasil Uji Validilitas.....	80
Lampiran 14. Uji Kesukaran Soal.....	88
Lampiran 15. Uji Reabilitas .....	89
Lampiran 16. Tabel Daftar Distribusi .....	91
Lampiran 17. Tabel Nilai $r_{tabel}$ .....	92
Lampiran 18. Hasil Kerja Siswa pada Lembar <i>Pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	93
Lampiran 19. Dokumentasi Penelitian.....	109
Lampiran 20. Surat Penelitian.....	111
Lampiran 21. Kartu Soal dan Jawaban Alat Peraga.....	112

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan diberi arti sebagai suatu proses yang terus berlangsung seumur hidup dimana dan kapan saja serta tidak terkait oleh kelompok tertentu. Terlebih khusus pada zaman sekarang pendidikan merupakan sesuatu yang harus diupayakan keunggulannya untuk menjadi bangsa lebih maju. Salah satu tujuan pendidikan nasional yang terdapat dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, pemerintah dan masyarakat diharuskan menyelenggarakan pendidikan. Menurut Mikarsa (2007), Pendidikan adalah pengaruh lingkungan atas individu untuk menghasilkan perubahan-perubahan yang tetap di dalam kebiasaan-kebiasaan, pemikiran, sikap-sikap, dan tingkah laku.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (pasal 1 ayat 1) ditetapkan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara (Riduwan 2009).

Tujuan pendidikan di SD harus mengacu pada tujuan nasional dan tujuan pendidikan dasar. Selain itu, tujuan pendidikan di SD perlu memperhatikan tahap

dan karakteristik perkembangan siswa, kesesuaian dengan lingkungan dan kebutuhan pembangunan daerah. Pendidikan di SD juga harus memperhatikan ilmu pengetahuan dan teknologi dan kehidupan umat manusia secara global. Menurut Mikarsa (2007: 113), tujuan pendidikan di SD mencakup pembentukan dasar kepribadian siswa sebagai manusia seutuhnya sesuai dengan tingkat perkembangan dirinya, pembinaan dan pemahaman dasar dan seluk beluk ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai landasan untuk belajar pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan hidup dalam masyarakat.

Metode pembelajaran adalah bentuk atau tipe kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan bahan ajar oleh guru kepada siswa. Di dalam metode pembelajaran terdapat unsur (1) filosofi atau teori yang menjadi landasan atau ruh dari rumusan teoritis dan praktis sebuah metode pembelajaran (2) rumusan teoritis metode pembelajaran dan (3) prosedur praktis penerapan metode pembelajaran. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah tipe pembelajaran yang mengandung konsep-konsep teoritis tentang metode dan strategi pembelajaran. Metode pembelajaran yang ideal adalah metode yang mengeksplorasi pengalaman belajar efektif, yaitu pengalaman belajar yang memungkinkan siswa/seseorang mengalami atau berbuat secara langsung dan aktif dalam sebuah lingkungan belajarnya. Siswa diberi kesempatan yang luas untuk melihat, memegang, merasakan dan mengaktifkan lebih banyak indera yang dimilikinya. Siswa didorong untuk mengekspresikan diri dalam rangka membangun pemahaman pengetahuan, perilaku dan keterampilannya. Karena itu, tugas utama pendidik/guru adalah mengkondisikan situasi pengalaman belajar

yang dapat menstimulasi atau merangsang indera dan keingintahuan siswa (Sukardi, 2011).

Penerapan metode pembelajaran yang bervariasi sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena dengan menggunakan metode pembelajaran pusat pembelajaran bukan lagi terletak pada guru melainkan pusat pembelajaran siswa. Siswa bukan lagi sebagai objek dalam pembelajaran namun sebagai subjek pembelajaran. Metode pembelajaran yang akan diterapkan oleh seorang guru dalam melatih peserta didik dalam berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan temannya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan metode pembelajaran guru akan dapat mengembangkan keterampilan intelektual, sosial, dan personal siswa. Pembelajaran yang melibatkan siswa akan menjadikan pembelajaran lebih bermakna sehingga diharapkan materi dapat tersampaikan dengan maksimal.

Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelas kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Sugiyanto, 2010: 37). Eggen dan Kauchak dalam Trianto (2007: 42) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara kolaborasi untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Pembelajaran kooperatif melibatkan siswa secara aktif untuk saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil dalam mengerjakan tugas akademik.

Di dalam metode pembelajaran kooperatif terdapat beberapa macam teknik, Salah satu teknik tersebut adalah teknik *Make A Match*. Dengan menggunakan *Make A Match* siswa diajak untuk belajar sambil bermain, cara saling

menjodohkan kartu yang dimilikinya sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa dapat menyukai pembelajaran dan dapat dengan mudah memahami isi materi disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar siswa meningkat. Salah satu teknik metode pembelajaran kooperatif adalah teknik *Make A Match* berarti mencari pasangan. Metode *Make A Match* merupakan metode yang terdiri dari kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan, sedangkan kartu lainnya berisi jawaban-jawaban dari pertanyaan-pertanyaan. Kartu-kartu inilah yang menjadi media metode *Make A Match*.

Penerapan teknik *Make A Match* akan lebih mengaktifkan siswa dalam pembelajaran membuat pembelajaran lebih bermakna karena adanya keterlibatan siswa aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui teknik ini, siswa juga akan terlatih untuk mengungkapkan gagasan, pendapat dan kritikan terhadap orang lain, Sehingga diharapkan mampu mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting di sekolah. Mata pelajaran bahasa Indonesia sudah diajarkan mulai jenjang pendidikan sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, hingga perguruan tinggi. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah diharapkan membantu siswa mengenal dirinya budayanya, dan budaya orang lain, menggunakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Berdasarkan hasil pengamatan di SDN 2 Rantepao terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia yang belum optimal. Siswa hanya mendengarkan dan mencatat

penjelasan dari guru. Siswa cenderung pasif, meskipun ada materi yang belum jelas baginya. Hal itu terjadi karena sebagian siswa tidak memperhatikan saat pembelajaran. Pembelajaran masih bersifat *teacher centered* bukan *student centered*. Guru juga belum menerapkan berbagai metode pembelajaran. Alasan utamanya karena dengan metode konvensional yang biasa digunakan oleh guru selama ini, akan mempermudah dalam proses pembelajaran.

Penerapan metode pembelajaran yang belum optimal mengakibatkan siswa menjadi bosan. Siswa hanya diberi buku teks pelajaran yang berisi bermacam-macam materi untuk dipelajari tanpa menggunakan metode dan model pembelajaran yang merangsang siswa aktif untuk mengikuti pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga dari nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75, hanya 35 % siswa yang dapat mencapai KKM.

Penerapan teknik *Make A Match* akan lebih mengaktifkan siswa dalam pembelajaran sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna karena adanya keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui teknik ini, siswa juga akan terlatih untuk mengungkapkan gagasan, pendapat dan kritikan terhadap orang lain. Sehingga diharapkan mampu mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan keterangan dan kondisi siswa, maka peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul” Pengaruh Metode *Make A Match* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 2 Rantepao”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang timbul, antara lain :

1. Guru masih kurang optimal dalam mengadakan metode pembelajaran
2. Proses pembelajaran masih terpaku pada buku
3. Siswa merasa bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar.
4. Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, penulis memberikan batasan ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan. Peneliti membatasi masalah pada metode pembelajaran *Make A Match* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh *Make A Match* terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN 2 Rantepao?

## **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Make A Match* terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN 2 Rantepao.

## **F. Manfaat Penelitian**

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

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya mengenai penerapan metode pembelajaran *Make A Match* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan.

### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **a. Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk mengadakan metode pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

#### **b. Bagi guru**

- 1) Guru menjadi kreatif karena selalu dituntut untuk melakukan inovatif sebagai implementasi dan adaptasi teori, teknik pembelajaran dan bahan ajar yang dipakai.

2) Meningkatkan kemampuan guru untuk memecahkan permasalahan yang muncul dari siswa tentang ruang lingkup pelajaran Bahasa Indonesia.

3) Membantu meningkatkan informasi peningkatan kemampuan siswa.

c. Bagi siswa

1) Sebagai upaya menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa sehingga dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta melatih siswa untuk saling bekerja sama dengan siswa lain.

2) Meningkatkan minat belajar dan kreaktifitas siswa dalam proses belajar.

3) Meningkatkan kompetensi individu kelompok.

4) Meningkatkan keberanian dalam bertanya dan mengemukakan pendapat.

d. Bagi Peneliti

Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan *Make A Match*.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian belajar**

Belajar merupakan hal yang penting dalam pendidikan. Istilah belajar tentu tidak asing pada kehidupan sehari-hari manusia. Kegiatan belajar bisa dilakukan di mana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja. Belajar juga tidak terbatas pada materi yang dipelajari. Manusia dapat belajar apa saja dan dari siapa saja. Dalam rangka mencapai tujuan hidupnya, manusia pasti menghadapi berbagai persoalan atau permasalahan dan belajar adalah proses yang dijalani manusia untuk menyelesaikan hal tersebut.

Menurut Hamalik (2011: 28), “belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan”. Hal tersebut sejalan dengan yang dinyatakan Slameto (2010: 2) bahwa” belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Belajar, menurut Syaiful Bahri Djamarah (2008:13), adalah “Serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor”.

Belajar membawa sesuatu perubahan pada individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya mengenai jumlah pengetahuan melainkan juga dalam bentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penghargaan, minat, penyesuaian diri,

pendeknya mengenai segala aspek organisme atau pribadi seseorang. Karena itu seorang yang belajar itu tidak sama lagi dibandingkan dengan saat sebelumnya, karena ia lebih sanggup menghadapi kesulitan memecahkan masalah atau menyesuaikan diri dengan keadaan. Ia tidak hanya menambah pengetahuannya, akan tetapi dapat pula menerapkannya secara fungsional dalam situasi-situasi hidupnya (Nasution, 2012).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut tentang pengertian belajar, dapat dirangkum bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang terjadi pada individu sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi lingkungannya, baik dalam lingkungan sekolah, rumah, dan keluarga sendiri. Karena penelitian ini dilaksanakan saat pembelajaran di kelas maka belajar yang dimaksud adalah belajar di lingkungan sekolah.

## **2. Keaktifan Belajar**

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2001), keaktifan berasal dari kata *aktif* yang berarti giat (bekerja, berusaha) Sedangkan keaktifan mempunyai arti kegiatan atau kesibukan. Dalam proses belajar-mengajar keaktifan siswa merupakan hal yang sangat penting dan perlu diperhatikan oleh guru sehingga proses belajar mengajar ditempuh benar-benar memperoleh hasil yang optimal. Menurut Hakim(2011:52), pembelajaran aktif adalah kegiatan mengajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan mata pelajaran yang dipelajarinya. Siswa mengemukakan pendapat, tanya jawab, mengembangkan pengetahuannya, memecahkan masalah, diskusi, dan menarik kesimpulan.

Karakteristik keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas adalah hanya keterlibatan siswa dalam proses tersebut. Siswa tidak sekedar menerima dan menelan konsep-konsep yang disampaikan guru tetapi siswa beraktivitas langsung. Dalam hal ini guru perlu menciptakan situasi yang menimbulkan aktivitas siswa, sehingga siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Siswa yang melakukan kegiatan belajar bukan guru. Agar siswa terlibat dalam proses pembelajaran, maka guru hendaknya memilih dan mempersiapkan kegiatan-kegiatan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

**a. Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa**

Gagne dan Brings dalam Martinis (2007:84) menyatakan bahwa faktor-faktor yang dapat menumbuhkan timbulnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar pada siswa).
- 3) Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari).
- 4) Memberi petunjuk siswa cara mempelajarinya.
- 5) Memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- 6) Memberi umpan balik (*feed back*).
- 7) Melakukan tagihan-tagihan terhadap siswa berupa tes, sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur.
- 8) Menyimpulkan setiap materi yang akan disampaikan pada akhir pembelajaran.

### **b. Ciri-ciri keaktifan belajar**

Menurut Hamalik (2003), keaktifan dalam pembelajaran tercermin dalam kegiatan, baik yang dilakukan guru maupun siswa dengan mengamati ciri-ciri berikut :

- 1) Padanya keterlibatan siswa dalam menyusun atau membuat perencanaan, proses pembelajaran dan evaluasi.
- 2) Adanya keterlibatan siswa dalam tolak ukur keberhasilan belajar.
- 3) Adanya keterlibatan intelektual emosional siswa, dalam berbagai kegiatan, seperti mengalami, menganalisis, berbuat dan pembentukan sikap dalam proses belajar.
- 4) Adanya keikutsertaan siswa secara kreatif dalam menciptakan situasi yang cocok untuk berlangsungnya proses pembelajaran.
- 5) Adanya upaya guru dalam memberi kemudahan belajar mengkoordinasi kegiatan siswa.
- 6) Adanya keanekaragaman penggunaan metode pembelajaran yang digunakan guru.
- 7) Adanya keanekaragaman penggunaan media pembelajaran dan alat pelajaran.

### **c. Macam-macam keaktifan**

Menurut Sriyono (2008), pada waktu mengajar guru harus mengusahakan siswanya aktif, baik jasmani maupun rohani. Keaktifan jasmani maupun rohani itu antara lain meliputi :

- 1) Keaktifan indera: pendengaran, penglihatan, peraba, dan lain-lain.

- 2) Keaktifan akal: akal siswa harus aktif/diaktifkan untuk memecahkan masalah, menimbang-nimbang dalam menyusun pendapat dan mengambil keputusan.
- 3) Keaktifan ingatan: pada waktu mengajar siswa harus aktif menerima bahan pengajaran yang disampaikan oleh guru dan menyimpannya dalam otak, kemudian pada suatu saat ia siap dan mampu mengutarakan kembali.
- 4) Keaktifan emosi: siswa hendaknya senantiasa berusaha mencintai pelajarannya.

#### **d. Indikator keaktifan siswa**

Keaktifan siswa pada dasarnya merupakan keterlibatan siswa secara langsung baik fisik, mental-emosional dan intelektual dalam kegiatan pembelajaran. Dalam mengamati keaktifan belajar yang dilaksanakan oleh siswa terdapat beberapa indikator. Melalui indikator keaktifan belajar ini, guru dapat menilai apakah keaktifan siswa selama proses pembelajaran sudah seperti yang diharapkan atau tidak. Sehingga guru dapat merencanakan kegiatan pembelajaran selanjutnya agar berjalan lebih maksimal.

Dierich dalam Sardiman (2009: 101) membagi keaktifan belajar menjadi delapan kelompok, masing-masing kelompok tersebut adalah kegiatan berikut :

- 1) *Visual activities*, yang termaksud didalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.
- 3) *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, menyalin.

4) *Motor activities*, yang termaksud didalamnya antara lain : melakukan percobaan, membuat, konstruksi, bermain.

5) *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, mengambil keputusan.

6) *Emotional activities*, seperti menaruh nginap, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Nana Sudjana (2005: 61) menyatakan bahwa penilaian proses belajar mengajar indikator keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal :

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah.
- 3) Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
- 4) Berusaha mencari informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
- 5) Melaksanakan diskusi kelompok.
- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil diperolehnya.
- 7) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Hal tersebut senada dengan yang dikemukakan oleh Djamarah (2010: 84-85), indikator cara belajar siswa aktif dapat dilihat dari komponen aktivitas belajar anak didik meliputi :

1. Anak didik belajar secara individual untuk menerapkan konsep, prinsip, dan generalisasi.
2. Anak didik belajar dalam bentuk kelompok untuk memecahkan masalah.

3. Setiap anak didik berpartisipasi dalam melaksanakan tugas belajarnya melalui berbagai cara.
4. Anak didik berani mengajukan pendapat.
5. Ada aktivitas belajar analisis, sintesis, penilaian dan kesimpulan.
6. Antara anak didik terjalin hubungan sosial dalam melaksanakan kegiatan belajar.
7. Setiap anak didik bisa mengomentari dan memberikan tanggapan terhadap anak didik lainnya.
8. Setiap anak didik berkesempatan menggunakan berbagai sumber belajar yang tersedia.
9. Setiap anak didik berupaya menilai hasil belajar yang di capainya.
10. Ada upaya dari anak didik untuk bertanya kepada guru atau menerima pendapat guru dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan pada pendapat para ahli diatas, indikator keaktifan belajar dalam penelitian ini adalah memperhatikan penjelasan guru mencatat materi pelajaran, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan atau memberi tanggapan, berinteraksi dengan teman saat mencari pasangan kartu, menjelaskan materi pada presentasi, dan memperhatikan penjelasan teman saat presentasi.

### **3. Metode Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Metode Pembelajaran kooperatif**

Arti kata kooperatif adalah kerja sama. Jadi pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* dapat dikatakan sebagai suatu model pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk bekerja sama. Dalam menyelesaikan suatu tugas atau

permasalahan, siswa harus bekerja bersama-sama dalam suatu kelompok yang telah ditentukan.

Slavin (2013: 4) menyatakan bahwa “pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam model pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran”. Menurut Miftahul Huda,(2014: 29) mendefinisikan “pembelajaran kooperatif sebagai suasana pembelajaran dimana para. siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama”. Menurut Miftahul Huda (2014: 29) “pembelajaran kooperatif merupakan metode pengajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam pengajar’. Pembelajaran kooperatif umumnya melibatkan kelompok yang terdiri dari 4 siswa dengan kemampuan yang berbeda dan ada pula yang menggunakan kelompok dengan ukuran yang berbeda-beda.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan, dapat dirangkum bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

#### **b. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif**

Dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif, guru dan siswa mengikuti prosedur dalam pembelajaran kooperatif. Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif harus dilaksanakan secara runtut demi kelancaran proses pembelajaran. Sanjaya (2013:

248-249), menyatakan bahwa prosedur pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri dari empat tahap, yaitu:

a) Penjelasan materi

Tahap penjelasan materi diaartikan sebagai proses penyampaian pokok-pokok materi pembelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama dalam tahap ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran. Pada tahap ini guru memberikan gambaran umum tentang materi pelajaran yang harus dikuasai yang selanjutnya siswa akan memperdalam materi dalam pembelajaran kelompok.

b) Belajar dalam kelompok

Setelah guru menjelaskan gambaran umum tentang pokok-pokok materi pelajaran, selanjutnya siswa diminta untuk belajar pada kelompoknya masing-masing yang telah dibentuk sebelumnya. Melalui pembelajaran dalam tim ini siswa didorong untuk melakukan tukar-menukar (*sharring*) informasi dan pendapat, mendiskusikan permasalahan secara bersama, membandingkan jawaban mereka, dan mengoreksi hal-hal yang kurang tepat.

c) Penilaian

Penilaian dalam pembelajaran kooperatif bisa dilakukan dengan tes atau kuis. Tes atau kuis dilakukan baik secara individual maupun secara kelompok. Tes individual akan memberikan informasi kemampuan setiap siswa dan tes kelompok akan memberikan informasi kemampuan setiap kelompok. Nilai setiap kelompok memiliki nilai sama dengan kelompoknya. Hal ini disebabkan nilai kelompok adalah nilai bersama dalam kelompoknya yang merupakan hasil kerja sama setiap anggota kelompok.

#### d) Pengakuan tim

Pengakuan tim (*team recognition*) adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah. Pengakuan dan pemberian penghargaan tersebut diharapkan dapat memotivasi tim untuk terus berprestasi dan juga membangkitkan motivasi tim lain untuk lebih mampu meningkatkan prestasi mereka.

#### c. Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*

*Make A Match* dikembangkan oleh Lorna Curren pada tahun 1994. *Make A Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawab/soal sebelum batas waktunya siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Menurut Suprijono (2015) “hal-hal yang perlu dipersiapkan dengan *Make A Match* adalah kartu”. Kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. Menurut Nuraini *Make A Match* mencari pasangan adalah model pembelajaran kooperatif dengan cara mencari pasangan soal/jawaban yang tepat, siswa yang sudah menemukan pasangannya sebelum batas waktu akan mendapat poin. Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan-jawaban dan dibacakan di depan kelas.

Menurut Saiful Amin (2011) metode *Make A Match* adalah metode pembelajaran aktif untuk mendalami atau melatih materi yang telah dipelajari. Setiap siswa menerima satu kartu. Kartu itu biasa berisi pertanyaan, biasa berisi

jawaban. Selanjutnya mereka mencari pasangan yang cocok sesuai dengan kartu yang dipegang.

Kegiatan yang dilakukan guru ini merupakan upaya guru untuk menarik perhatian sehingga pada akhirnya dapat menciptakan keaktifan dan motivasi siswa yang diskusi. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik, “Motivasi yang kuat erat hubungannya dengan peningkatan keaktifan siswa yang dapat dilakukan dengan strategi pembelajaran tertentu, dan motivasi belajar dapat ditunjukkan kearah kegiatan-kegiatan kreatif.

#### **d. Tujuan *Make A Match***

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran, sangat berpengaruh dalam memilih metode pembelajaran. Setidaknya ada tiga tujuan penerapan metode *Make A Match*, yaitu :

- 1) Pendalaman materi.
- 2) Menggali materi.
- 3) Untuk selingan.

Pengembang metode *Make A Match* pada mulanya merancang metode ini untuk pendalaman materi. Siswa melatih penguasaan materi dengan cara memasangkan antara pertanyaan dan jawaban. Jika tujuan ini yang dipakai maka harus membekali siswa dengan materi yang akan dilatihkan dan dapat menjelaskan materi, atau memberi tugas pada siswa untuk membaca terlebih dahulu, sebelum menerapkan metode ini. Prinsipnya siswa harus mempunyai pengetahuan tentang materi yang akan dilatih terlebih dahulu. Setelah itu menggunakan metode ini. *Make A Match* juga dapat dipakai sebagai metode selingan.

#### **e. Kelebihan Metode *Make A Match***

Menurut Nuraini (2020), kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah :

1. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
2. Materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa lebih menarik perhatian.
3. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa taraf ketuntasan belajar secara klasikan.

Menurut Saiful Amin (2011), pembelajaran kooperatif *Make A Match* memberikan manfaat bagi siswa, diantaranya sebagai berikut :

1. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
2. Materi pembelajaran yang disampaikan menarik perhatian siswa.
3. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal 87,50%.
4. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran (*Let them move*). Kerjasama antara sesama siswa terwujud dengan dinamis dan munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh siswa.

#### **f. Kekurangan Metode *Make A Match***

Menurut Nuraini (2020), bahwasannya di samping kelebihan pasti ada kekurangan sebagai berikut :

1. Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
2. Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa bermain-main dalam pembelajaran.
3. Guru perlu persiapan alat dan bahan yang memadai.

Menurut Saiful Amin (2011), tak ada gading yang tak retak, begitu pula pada metode ini. Di samping manfaat yang dirasakan oleh siswa, pembelajaran kooperatif metode *Make A Match* berdasarkan temuan dilapangan mempunyai sedikit kelemahan yaitu :

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 yang memadai.
4. Pada kelas yang gemuk (<30 siswa/kelas) jika kurang bijaksana maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali. Tentu saja kondisi ini akan mengganggu ketenangan belajar kelas di kiri kanannya. Apalagi jika gedung sekolah tidak kedap suara. Tetapi hal ini bias diantisipasi dengan menyepakati beberapa komitmen ketertiban dengan siswa sebelum pertunjukan dimulai. Pada dasarnya mengendalikan kelas itu tergantung bagaimana kita memotivasinya pada langkah pembukaan.

**g. Langkah-langkah penggunaan Metode *Make A Match***

Hal-hal yang perlu disiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *Make A Match* adalah kartu-kartu. Kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi tentang pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu yang lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk *sesi review*, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.

- 2) Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.
- 3) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- 4) Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang diberi poin.
- 5) Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama.
- 6) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- 7) Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.
- 8) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Pada penerapan metode *Make A Match*, diperoleh beberapa temuan bahwa metode *Make A Match* dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing. Hal ini merupakan suatu ciri dari pembelajaran kooperatif seperti yang dikemukakan oleh Lie bahwa, “pembelajaran kooperatif ialah pembelajaran yang menitik beratkan pada gotong royong dan kerja sama kelompok.”

#### **4. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting di sekolah. Mata pelajaran bahasa Indonesia sudah diajarkan mulai jenjang pendidikan sekolah dasar. Sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, hingga perguruan tinggi. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah diharapkan membantu siswa mengenal dirinya, budidaya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan seperti :

- 1) Membantu anak didik agar mampu berkomunikasi dengan bahasa Indonesia secara efektif sesuai dengan potensi masing-masing dalam bentuk pengamalisasian dan pengorganisasian ide.
- 2) Membantu atau membimbing anak didik agar memperoleh kemampuan dalam menyimak, berbicara, menulis, dan membaca.
- 3) Memperkenalkan kepada anak didik karya sastra yang bernilai sehingga mereka tertarik dan terdorong untuk membacanya.
- 4) Memperluas pengalaman anak didik melalui media massa serta dapat menyenangkannya sehingga memperoleh manfaat terhadapnya terutama dapat mengenal kondisi nasional dan internasional.

#### **5. Pantun**

Pantun merupakan bentuk karya sastra lama (Puisi Tradisional Melayu) yang tidak dapat ditelusuri dengan sebenar-benarnya kapan pantun itu muncul

dan menjadi bagian yang tak terpisahkan dari orang melayu. Menurut Renward Branstetter dalam Tusiran Suseno (2008:43) pantun berasal dari kata Tun yang mempunyai arti teratur. Sedangkan pendapat Hoesein Djajadiningrat dalam Tusiran Suseno (2008: 43) bahwa pantun adalah bahasa yang terikat dan teratur atau tersusun. Di samping itu kata Tun dalam dunia melayu dapat diartikan sebagai arah, pelihara, dan bimbingan, seperti kata tuntun dan tunjuk.

Menurut Aditya Bagus Pratama (2008: 32) dikatakan sebuah pantun apabila memiliki syarat-syaratnya, adapun syarat-syarat sebuah pantun adalah:

- a. Terdiri dari empat baris
- b. Tiap-tiap baris terdiri dari 8 sampai 10 suku kata.
- c. Dua baris yang pertama disebut sampiraan dan dua baris berikutnya disebut pantun.
- d. Mementingkan sajak/rima akhir, maksudnya bunyi akhir baris pertama harus sama dengan bunyi baris ketiga dan bunyi baris kedua harus sama dengan bunyi baris keempat.

Sedangkan menurut Tusiran Suseno pantun ialah puisi yang terdiri dari 4 baris. Tiap baris diusahakan terdiri 4 perkataan pula. Tetapi dalam kenyataannya atau dalam kesehariannya lebih dari 4 perkataan yang digunakan orang. Sampiran pada pantun terdiri dari 2 baris, yaitu baris kesatu dan kedua. Sedangkan isinya baris pula, yaitu baris ketiga dan keempat (2008: 44). Kalau dilihat dari keadaannya, pantun mempunyai rumus silang yaitu ( a-b-a-b ).

jadi baris kesatu dengan ketiga, dan baris kedua dengan baris keempat. Tujuan pantun bias digunakan saling menghibur, sindir menyindir, mengungkapkan perasaan hati, menasehati, dan lain sebagainya.

## B. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian Suseno (2009) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Mencari Pasangan (*Make A Match*) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SDN Pasinan”. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di SDN Pasinan kecamatan Bureno, Kabupaten Bojonegoro. Model pembelajaran ini diterapkan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA siswa kelas IV semester II tahun ajaran 2009/2010. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran mencari pasangan (*Make A Match*) dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Pasinan Kecamatan Baureno pada pokok bahasan gejala alam. Hasil analisis setiap siklus menunjukkan peningkatan rata-rata nilai hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II, yaitu dari 68,79 menjadi 75,31.
2. Penelitian Yunani (2015) berjudul “ upaya meningkatkan belajar siswa pada mata pelajaran PAI dalam mengenal malaikat dan tugasnya melalui metode *Make A Match* di kelas IV SD Negeri 103 Palembang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Make A Match* dapat meningkatkan belajar siswa kelas IV. Hasil penelitian dilaksanakan dalam empat tahap. Tahap pertama adalah pra siklus dengan metode ceramah dengan hasil nilai rata-rata 558,28 dari kriteria ketuntasan minimal ( KKM ) 75 dengan ketuntasan siswa 11,43%. Tahap kedua siklus 1 hasil nilai rata-rata kelasnya 66,14% yang dicapai oleh 16 siswa yang tuntas dari 35 siswa. Dengan ketuntasan mencapai 45,71%. Tahap ketiga siklus II dengan nilai rata-rata kelas 74,71 yang dicapai

oleh 23 siswa yang tuntas dari 35 siswa dengan ketuntasannya mencapai 65,71% dan tahap keempat siklus III dengan nilai rata-rata kelas 89,85 ketutasan mencapai 100% dicapai oleh 35 siswa dari 35 siswa.

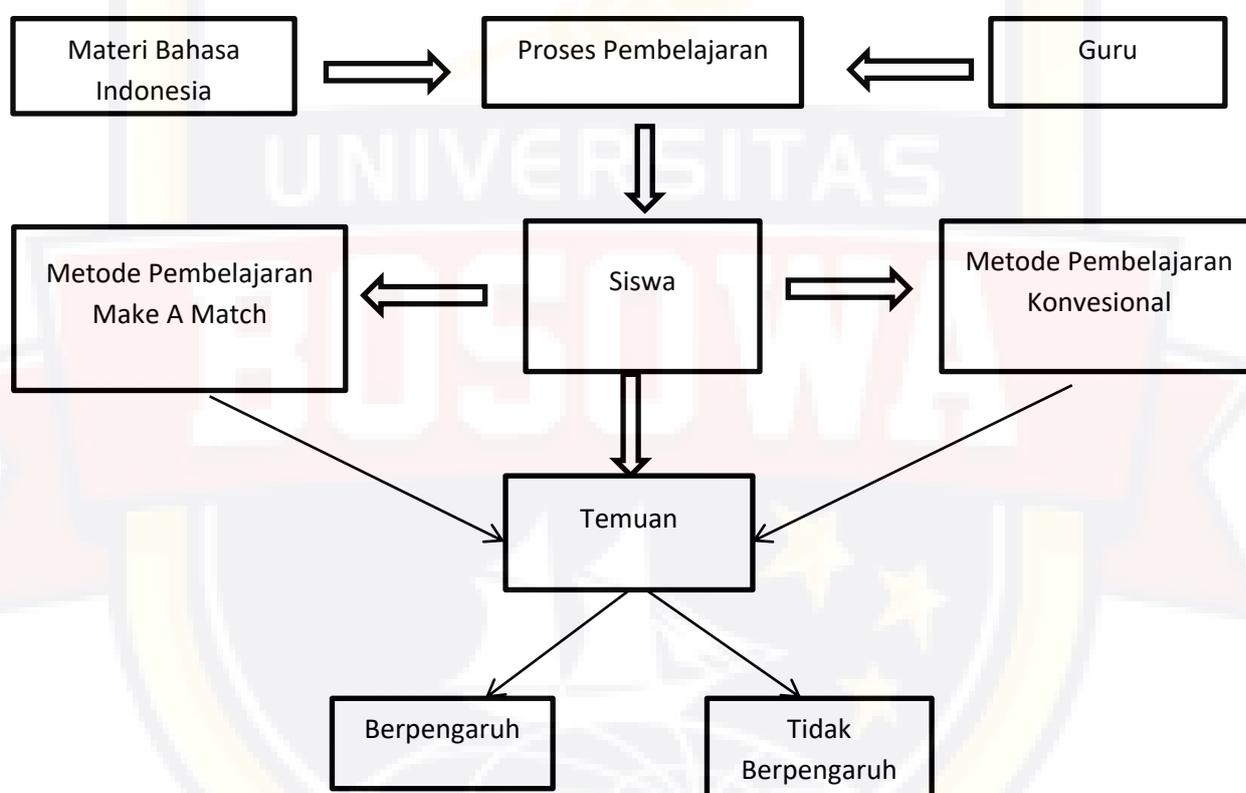
Kedua penelitian tersebut masing-masing menggunakan metode *Make A Match* (Mencari Pasangan) dan untuk mengetahui hasil keaktifan belajar siswa. Tetapi, dalam kedua penelitian tersebut menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Sementara penelitian ini, penulis menggunakan desain penelitian eksperimen dengan sasarannya adalah untuk mengetahui pengaruh keaktifan belajar siswa terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia.

### **C. Kerangka Pikir**

Dalam proses pembelajaran, belajar berkaitan dengan proses pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru untuk memperoleh hasil terbaik bagi siswa. Setiap siswa yang melaksanakan kegiatan belajar mengajar selalu mempunyai harapan untuk dapat berprestasi dengan baik. Tinggi rendahnya penyampaian prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan keaktifan belajar siswa. Agar mencapai tujuan tersebut, siswa harus berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Agar mencapai tujuan tersebut, siswa harus berperan aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri sehingga akan memungkinkan tercapainya tujuan belajar yang optimal. Untuk mencapai keaktifan belajar yang optimal diperlukan langkah-langkah nyata untuk mencapainya.

Penggunaan model yang tepat, yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta mengacu pada kurikulum standar nasional yang

ditetapkan, akan sangat membantu proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan lebih menghibur tetapi tidak meninggalkan nuansa belajar yang sesungguhnya. Dengan model *Make A Match*, diharapkan mengembangkan kemampuan belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat digambarkan kerangka pikir sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka pikir penelitian

#### D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang, kajian pustaka, maupun kerangka pikir, maka diajukan hipotesis penelitian yaitu ada pengaruh metode *Make A Match* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 2 Rantepao.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Desain Penelitian

##### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Biasanya digunakan untuk mencari pengaruh dari suatu perlakuan terhadap subjek atau objek. Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu (Sugiyono, 2013).

##### 2. Desain Penelitian

Menurut Sugiyono (2015:74-75), desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dengan demikian, hasil perlakuan diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

$O_1 \ X \ O_2$
-----------------

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

$O_1$  = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan

$O_2$  = Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Rantepao, yang beralamatkan di jl. Ratulangi No.2 Singki, Rantepao, Kabupaten Toraja Utara, Sulawesi Selatan, Kode Pos: 91833.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan diawali observasi dan pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada bulan September.

## **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi merupakan sebuah kelompok besar yang dijadikan sebagai lingkup penelitian. Sedangkan sampel merupakan lingkup kecil yang mewakili lingkup/kelompok besar dalam penelitian.

### **1. Populasi**

Populasi yang diambil pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 2 Rantepao yang berjumlah 22 siswa.

### **2. Sampel**

Teknik pengumpulan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan sampel total atau sampel jenuh. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SDN 2 Rantepao yang berjumlah 22 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

## **D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional**

### **1. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian merupakan suatu konsep yang mempunyai variasi nilai tertentu dan sebagai faktor yang berperan dalam penelitian secara nyata dalam lingkup objek untuk memperoleh informasi yang akan diteliti. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu:

#### **a. Variabel bebas (X)**

Variabel bebas yaitu variabel yang dapat menyebabkan perubahan terhadap variabel terikat. Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan metode pembelajaran *Make A Match* (Mencari Pasangan) yang dimana metode ini dirancang untuk memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bekerja sama.

#### **b. Variabel terikat (Y)**

Variabel terikat adalah variabel yang dapat dipengaruhi karena adanya variabel bebas. Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini adalah keaktifan dan hasil belajar siswa.

### **2. Definisi Operasional Variabel**

Definisi operasional variabel adalah sesuatu yang menggambarkan tentang variabel-variabel penelitian yang dapat diukur dan hal-hal yang dianggap penting dalam penelitian terhadap indikator-indikator yang membentuknya. Berikut ini definisi operasional dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

- a. Metode *Make A Match* adalah pembelajaran aktif. metode ini dilakukan dimana siswa disuruh untuk mencari pasangan kartu yang merupakan

jawaban/soal sebelum batas waktunya. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam metode *Make A Match* adalah guru menjelaskan tujuan pembelajaran, kemudian guru membagi kelompok dan memberikan kartu yang berisi jawaban/soal setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan mendapatkan poin.

b. Keaktifan siswa adalah proses dimana siswa aktif dalam melibatkan kemampuannya secara maksimal dalam kegiatan belajar mengajar maupun dengan cara lisan atau tulisan. Khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 2 Rantepao.

c. Hasil belajar siswa adalah hal yang dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran melalui pemberian tes, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 2 Rantepao. Hasil belajar dapat dilihat berdasarkan data pretest dan posttest yang akan diperoleh.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **1. Observasi**

Pada penelitian ini, observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai keaktifan belajar siswa selama pelaksanaan tindakan dalam pembelajaran menggunakan kooperatif tipe *Make A Match*. Observasi dilakukan dengan cara mencatat hasil pengamatan menggunakan lembar observasi.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen, baik tertulis, gambar maupun elektronik (Sukmadinata, 2010: 221). Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan jumlah siswa dan data keaktifan belajar siswa Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 2 Rantepao.

## 3. Tes

Tes sebagai instrument pengumpulan data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Tes diberikan peneliti ketika sudah diberikan perlakuan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes objektif. Tes objektif terdiri beberapa bentuk soal pilihan ganda 20 nomor. Tes dalam penelitian ini berupa pretest dan postest:

- a. *Pretest* merupakan tes yang diberikan sebelum pembelajaran dimulai atau sebelum diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik pada materi yang akan dipelajari.
- b. *Postest* yaitu test yang diberikan pada akhir pembelajaran atau setelah siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur hasil akhir peserta didik pada materi yang disimpulkan.

Adapun kisi-kisi instrumen tes keaktifan belajar siswa sebagai berikut.

Tabel 3.2 kisi-kisi instrumen tes keaktifan hasil belajar siswa

Variabel	Aspek yang diamati	Sub Aspek	Aktivitas Siswa	Nomor Item
Penggunaan pendekatan pembelajaran <i>Make A Match</i> .	Proses pembelajaran menggunakan metode <i>Make A Match</i> .	Mendengarkan penjelasan materi pelajaran.	Siswa mendengarkan guru saat guru menjelaskan materi pelajaran.	1
		Mencatat materi yang diberikan guru.	Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru.	2
		Mencari pasangan kartu.	Siswa mencari pasangan yang cocok dari kartu yang dimilikinya.	3
		Mendiskusikan pasangan kartu yang dimilikinya.	Siswa melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh bersama teman yang memegang pasangan kartu yang dimilikinya.	4
		Mengajukan pertanyaan kepada pasangan lain.	Siswa mengajukan pertanyaan yang jelas kepada pasangan lain berdasar kartu indeks yang dimiliki pasangan penanya.	5
		Menjawab pertanyaan dari teman.	Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan pasangan penanya dengan jawaban yang benar.	6
		Memberikan umpan balik terhadap jawaban teman.	Siswa dari pasangan penanya memberikan	7

			umpan balik atas jawaban pasangan penjawab.	
		Menjawab pertanyaan guru secara lisan.	Siswa menunjukkan keinginan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru.	8
		Menyimpulkan materi pelajaran.	Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.	9

## F. Instrumen Penelitian

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian haruslah mampu menjamin bahwa instrument yang digunakan berkualitas. Untuk itu, maka tes yang digunakan mengikut langkah-langkah penyusunan. Yaitu uji coba instrument, uji validitas dan uji realibilitas.

### 1. Uji Validitas Instrumen

Validitas suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Untuk mengetahui validitas instrumen digunakan rumus product moment. *Product momen correlation* adalah salah satu teknik untuk mencari korelasi variabel. Disebut product momen correlation karena hasil belajar perkalian dari mencari moment variabel yang dikorelasikan product of the moment. Untuk mencari korelasi *product moment correlation* digunakan uji validitas instrumen dengan tujuan untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur, sehingga hasil pengukuran dapat dipercaya.

Hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok-kelompok subjek yang sama diperoleh hasil yang

relatif sama. Selama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah. Dalam hal ini, relatif sama berarti tetap adanya toleransi terhadap perbedaan kecil diantara hasil beberapa kali pengukuran. Suatu instrumen pengukuran dikatakan valid jika instrumen dapat mengukur sesuatu dengan tepat apa yang hendak diukur, uji validitas instrumen dilakukan untuk menguji validitas (ketepatan). Untuk menguji tes hasil belajar digunakan *software SPSS 25 for Windows*.

## **2. Uji Realibilitas**

Reliabilitas berhubungan dengan ketetapan hasil pengukuran. Maksudnya suatu instrumen yang reliabel akan menunjukkan hasil pengukuran yang sama walaupun digunakan dalam waktu yang berbeda. Pada penelitian ini akan dilakukan uji reliabilitas pada hasil belajar Bahasa Indonesia menggunakan *software SPSS 25 for Windows*.

## **3. Tingkat Kesukaran Soal**

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi siswa untuk memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena di luar jangkauannya. Untuk mencari tingkat indeks kesukaran (P) maka digunakan *software SPSS 25 for Windows*.

Kriteria untuk mengetahui indeks kesukaran item soal adalah:

Soal  $P = 0,00 - 0,30$  termasuk soal sukar

Soal  $P = 0,31 - 0,70$  termasuk soal sedang

Soal  $P = 0,71 - 1,00$  termasuk soal mudah

Soal-soal yang dianggap baik, yaitu soal-soal sedang, adalah soal-soal yang mempunyai indeks kesukaran 0,31 sampai dengan 0,70.

#### 4. Daya pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal yang membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Untuk menghitung hasil daya pembeda di gunakan software SPSS 25 for Windows.

Kriteria untuk mengetahui daya pembeda butir soal adalah:

Jika DP = 0,00 – 0,20 adalah item yang jelek

Jika DP = 0,21 – 0,40 adalah item yang cukup

Jika DP = 0,41 – 0,70 adalah item yang baik

Jika DP = 0,71 – 1,00 adalah item yang baik sekali

DP : negatif, semuanya tidak baik

Butir-butir soal yang baik adalah butir-butir yang mempunyai indeks diskriminasi 0,4 sampai dengan 0,7.

#### 5. Analisis Data Observasi

Untuk melihat keaktifan siswa diperoleh data dari lembar observasi dengan mencari presentase masing-masing aspek penilaian yang telah ditentukan. Untuk menilai keaktifan siswa dikonversikan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Keaktifan Siswa

No	Skor Akhir	Kriteria Skor
1	80 – 100	Sangat Aktif
2	60 – 79	Aktif
3	40 – 59	Cukup Aktif
4	20 – 39	Kurang Aktif
5	0 – 19	Sangat Kurang Aktif

Sumber: Nurhikmah (40: 2017)

## G. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang dikumpul berupa nilai *pretest* dan *posttes* kemudian dibandingkan. Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Preettest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

### 1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

#### 1) Rata-rata

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^k x_i}{n}$$

(Sugiyono, 2015:49)

Keterangan :

Me = Mean (rata-rata)

$\Sigma$  = jumlah

Xi = nilai x ke I sampai ke n

N = jumlah individu

#### 2) Persentase

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2015:49)

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang dicari presentase

N = jumlah individu

P = Angka presentase

Tabel 3.4 Tingkat penguasaan materi

No	Skor	Kategori
1	85 – 100	Sangat tinggi
2	65 – 84	Tinggi
3	55 – 64	Sedang
4	35 – 54	Rendah
5	0 – 34	Sangat rendah

(Sumber: Depdikbud 2003)

## 2. Analisis Statistika Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji-t), dengan tahapan sebagai berikut.

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X<sub>1</sub> = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X<sub>2</sub> = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

D = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$  = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- a. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

$Md$  = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$  = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

$N$  = Subjek pada sampel.

b. Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

$\sum X^2 d$  = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$  = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

$N$  = Subjek pada sampel

c. Menentukan harga *t* Hitung dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

$Md$  = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

$X_1$  = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

$X_2$  = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

$D$  = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$  = Jumlah kuadrat deviasi

$N$  = Subjek pada sampel

d. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan kaidah pengujian signifikan :

a) jika  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Berarti penggunaan metode *Make A Match* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 2 Rantepao.

b) Jika  $t_{Hitung} < t_{Tabel}$  maka  $H_0$  diterima, berarti penggunaan metode *Make A Match* tidak berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 2 Rantepao. Menentukan harga  $t_{Tabel}$  dengan Mencari  $t_{Tabel}$  menggunakan tabel distribusi dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = N$

- 2

UNIVERSITAS

BOSOWA



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Hasil Penelitian

##### 1. Hasil Uji Validitas Instrumen

Uji validitas digunakan dalam penelitian untuk mengetahui valid atau tidak soal tes yang diajukan kepada siswa. Soal yang diuji ke validitasnya sebanyak 20 soal kemudian digunakan sebagai soal tes instrumen penelitian. Uji validitas ini dilaksanakan terhadap 22 siswa sampel, untuk mengukur valid atau tidaknya soal, dengan bantuan *software SPSS 25 for Windows*.

Pengujian menggunakan taraf signifikan 0,05 dan hasil dibandingkan dengan  $r_{Tabel}$  product moment. Kriteria pengujian untuk mengukur kevalidan suatu instrumen atau item soal jika  $r_{hitung} > r_{Tabel}$ , maka instrumen atau item-item soal berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid), jika  $r_{hitung} < r_{Tabel}$ , maka instrumen atau item-item soal berkorelasi tidak signifikan skor total (dinyatakan tidak valid). Dalam hal tersebut berikut  $r_{Tabel}$  dengan  $n-2 = 22-2 = 20$  dan signifikannya 0,05

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

No Item	Hasil Uji Validitas	Hubungan dengan r tabel= 0,468	Keterangan
1	0,021	Kurang dari	Valid
2	0,033	Kurang dari	Valid
3	0,008	Kurang dari	Valid
4	0,000	Kurang dari	Valid
5	0,013	Kurang dari	Valid
6	0,003	Kurang dari	Valid
7	0,000	Kurang dari	Valid
8	0,000	Kurang dari	Valid
9	0,014	Kurang dari	Valid
10	0,021	Kurang dari	Valid
11	0,013	Kurang dari	Valid
12	0,021	Kurang dari	Valid
13	0,021	Kurang dari	Valid
14	0,009	Kurang dari	Valid
15	0,021	Kurang dari	Valid
16	0,000	Kurang dari	Valid
17	0,004	Kurang dari	Valid
18	0,021	Kurang dari	Valid
19	0,010	Kurang dari	Valid
20	0,013	Kurang dari	Valid

(dapat dilihat pada lampiran 13)

## 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas adalah seberapa besar derajat tes mengukur secara konsisten sasaran yang diukur. Reliabilitas dinyatakan dalam bentuk angka, biasanya sebagai koefisien. Koefisien yang tinggi berarti realibilitas yang tinggi. Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila  $r_{hitung} > r_{indeks}$  reliabilitas yaitu  $r_{hitung}, 1,725$ . Rumus untuk menghitung koefisien realibilitas instrumen menggunakan  $r_{21}$  dengan bantuan *SPSS 26 for windows*.

Tabel 4.2 Skala Nilai Umum Realibilitas Statistik

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.681	20

Sumber: SPSS 26 for windows

Berdasarkan hasil perhitungan uji realibilitas instrumen tes, diperoleh  $r_{hitung} > r_{tabel}$  atau  $0,681 > 1,725$  melalui nilai tersebut maka dapat dinyatakan  $r_{hitung}$  lebih tinggi dari pada  $r_{indeks}$  oleh karena itu instrumen yang digunakan terealibilitas atau reliabel

### 3. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

Analisis tingkat kesukaran artinya mengkaji soal-soal tes dari segi kesulitannya sehingga diperoleh soal-soal mana yang termasuk dalam kategori mudah, sedang dan sukar. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Tingkat kesukaran soal dipandang dari kemampuan siswa dalam menjawabnya, bukan dilihat dari sudut guru sebagai pembuat soal. Analisis tingkat kesukaran pada penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan program *SPSS for 26 windows*.

Berdasarkan kriteria untuk mengetahui indeks kesukaran item soal adalah:

Soal  $P = 0,00 - 0,30$  termasuk soal sukar

Soal  $P = 0,31 - 0,70$  termasuk soal sedang

Soal  $P = 0,71 - 1,00$  termasuk soal mudah

Hasil perhitungan tingkat kesukaran soal dapat di lihat pada tabel 4.4

Sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

No.Soa	Tingkat Kesukaran	Kategori
1	0.23	Sukar
2	0.22	Sukar
3	0.31	Sedang
4	0.43	Sedang
5	0.24	Sukar
6	0.51	Sedang
7	0.40	Sedang
8	0.25	Sukar
9	0.30	Sukar
10	0.31	Sedang
11	0.44	Sedang
12	0.53	Sedang
13	0.33	Sedang
14	0.29	Sukar
15	0.73	Mudah
16	0.20	Sukar
17	0.33	Sedang
18	0.15	Sukar
19	0.29	Sukar
20	0.33	Sedang

(dapat dilihat pada lampiran 14 )

Pada tabel 4.3 Dapat dilihat dari jumlah 20 soal yang telah diuji tingkat kesukarannya masing-masing ada 10 soal dalam kategori sedang yang artinya soal-soal dianggap baik.

#### 4. Hasil Uji Daya Pembeda

Analisis daya beda artinya mengkaji soal-soal tes dari segi kesanggupan tes tersebut dalam membedakan siswa yang termasuk kedalam kategori rendah dan kategori tinggi. Daya pembeda butir adalah kemampuan suatu butir tes untuk dapat membedakan antara tes yang berkemampuan tinggi dan berkemampuan rendah. Analisis daya beda pada penelitian ini

menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan SPSS. Kriteria untuk mengetahui daya pembeda butir soal adalah:

Jika DP= 0,00 – 0,20 adalah item yang jelek

Jika DP= 0,21 – 0,40 adalah item yang cukup

Jika DP= 0,41 – 0,70 adalah item yang baik

Jika DP= 0,71 – 1,00 adalah item yang baik sekali

Maka hasil perhitungan tingkat daya pembeda dapat dilihat pada tabel

4.4 Sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Daya Beda

No.Soa	Daya beda	Kategori
1	0,488	Baik
2	0.456	baik
3	0.550	Baik
4	0.779	Baik
5	0.522	Baik
6	0.843	Baik sekali
7	0.876	baik sekali
8	0.435	Baik
9	0.488	Baik
10	0.522	Baik
11	0.488	Baik
12	0.488	Baik
13	0.876	Baik sekali
14	0.44	baik
15	0.876	baik sekali
16	0.876	Baik sekali
17	0.488	Baik
18	0.736	Baik sekali
19	0.876	Baik sekali
20	0.522	Baik

Pada tabel 4.4 Dapat dilihat terdapat soal yang dianggap baik sekali, dan soal yang dianggap baik, dipilih dari jumlah 20 soal yang telah diuji daya

pembedanya dan digunakan dalam tes penelitian. Ada 7 soal yang dianggap baik sekali, dan 13 soal yang dianggap baik.

Dari hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa soal berada dalam uji daya beda di kategori soal baik sekali dan dianggap sebagai kategori yang baik pula dalam hasil penelitian karena butir-butir soal baik adalah butir-butir soal yang mempunyai indeks diskriminasi.

## 5. Hasil Observasi

Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan bantuan guru kelas.

Tabel 4.5 Hasil observasi keaktifan siswa *posttest*

Nama kelompok	Indikator					Total	Nilai	Kategori
	1	2	3	4	5			
Klp 1	4	3	3	2	3	15	75	Aktif
klp 2	3	4	3	3	3	16	80	Sangat aktif
klp 3	3	4	3	3	3	16	80	Sangat aktif
klp 4	2	4	3	3	4	16	80	Sangat aktif

(dapat dilihat pada lampiran 12)

Berdasarkan tabel 4.5 Semua siswa kelas IV sangat aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sikap dan pemahaman siswa dalam mengikuti pembelajaran tergolong baik. Keantusiasan siswa mengikuti pembelajaran terlihat saat semua siswa aktif dalam berkomentar dan menanggapi pertanyaan-pertanyaan yang diberikan.

Sebagian besar siswa mulai aktif bertanya mengindikasikan siswa mulai tertarik dengan topik pembahasan. Ketertarikan siswa semakin terlihat pada saat pembahasan mengenai materi pantun. Metode pembelajaran Make A Match menuntun siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

## B. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Berdasarkan hasil tes belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 2 Rantepao Toraja Utara yang telah diuji menggunakan metode pembelajaran eksperimen dan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan pretest dan posttest, maka diperoleh hasil analisis deskriptif sebagai berikut:

### 1. Deskripsi Hasil Pretest sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Rantepao Toraja Utara

Berdasarkan tes belajar siswa pada kelas IV SDN 2 Rantepao Toraja Utara yang telah menggunakan metode pembelajaran *Make A Match* dan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan pretest dan posttest maka diperoleh hasil analisis statistik deskriptif.

Untuk mencari mean (rata-rata) nilai pretest dari murid kelas IV SDN 2 Rantepao Toraja Utara dari data hasil pretest adalah sebagai berikut:

#### 1. Rata-rata (mean)

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k f x_i}{n} \\ &= \frac{1.316}{23} \\ &= 57,21\end{aligned}$$

(dapat di lihat pada lampiran 8)

Dari hasil di atas, maka diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Rantepao Toraja Utara sebelum menggunakan metode *Make A Match* yaitu 57,21.

## 2. Persentase (%) nilai rata-rata

$$a. P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{0}{20} \times 100\%$$

$$= 0\%$$

$$b. P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{10}{20} \times 100\%$$

$$= 50\%$$

$$c. P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{0}{20} \times 100\%$$

$$= 0\%$$

$$d. P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{11}{20} \times 100\%$$

$$= 55\%$$

$$e. P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{1}{20} \times 100\%$$

$$= 5\%$$

Tabel 4.6 Analisis tingkat penguasaan materi

Skor	Frekuensi	Presentasi	kategori hasil belajar
85 – 100	0	0%	Sangat tinggi
65 – 84	10	50%	Tinggi
55 – 64	0	0%	Sedang
35 – 54	11	55%	Rendah
0 -34	1	5%	Sangat Rendah

Sumber: Depdiknas (2006)

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa terdapat siswa (0%) yang berada pada kategori sangat tinggi, 10 siswa (50%) yang berada pada kategori tinggi, 0 siswa (0%) yang berada pada kategori sedang, 11 siswa (55%) yang berada pada kategori rendah, 1 siswa (5%) yang berada pada kategori sangat rendah.

## **2. Deskripsi Hasil Analisis Posttest Setelah Menggunakan Metode Make A Match Terhadap Tes Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Rantepao Toraja Utara**

Berdasarkan tes hasil belajar siswa pada kelas IV SDN Rantepao Toraja Utara yang telah menggunakan metode *Make A Match* dan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* maka diperoleh hasil analisis statistik deskriptif.

Untuk mencari mean (rata-rata) nilai posttest dari murid kelas IV SDN 2 Rantepao Toraja Utara dari data hasil *Posttest* adalah sebagai berikut:

### 1. Rata-rata

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k f x_i}{n} \\ &= \frac{1.720}{22} \\ &= 78,18\end{aligned}$$

(Dapat dilihat pada lampiran 10 )

Dari hasil perhitungan di atas, maka pada tabel 4. Dapat dilihat bahwa frekuensi dan presentasi hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Rantepao Toraja Utara memiliki peningkatan setelah menggunakan metode *Make A Match* yaitu 78,18 dari skor ideal 100. Hasil pengskoran *posttest* lebih tinggi dari hasil pengskoran *pretest*.

## 2. Persentase (%) nilai rata-rata

$$\text{a. } P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{10}{20} \times 100\%$$

$$= 50\%$$

$$\text{b. } P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{8}{20} \times 100\%$$

$$= 40\%$$

$$\text{c. } P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{1}{20} \times 100\%$$

$$= 5\%$$

$$\text{d. } P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{2}{20} \times 100\%$$

$$= 10\%$$

$$\text{e. } P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{0}{20} \times 100\%$$

$$= 0\%$$

Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Dedikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Analisis Tingkat penguasaan Materi *Posttest*

Skor	frekuensi	Presentasi	kategori hasil belajar
85 – 100	10	50%	Sangat tinggi
65 – 84	8	40%	Tinggi
55 – 64	1	5%	Sedang
35 – 54	2	10%	Rendah
0 -34	0	0%	Sangat Rendah

Sumber: Depdiknas (2006)

Berdasarkan tabel 4.7 Di atas bahwa terdapat 10 siswa (50%) yang berada pada kategori sangat tinggi, 8 siswa (40%) yang berada pada kategori tinggi, 1 siswa (5%) yang berada pada kategori sedang, 2 siswa (10%) yang berada pada kategori rendah, 0 siswa (0%) yang berada kategori sangat rendah.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil nilai siswa kelas IV SDN 2 Rantepao Toraja Utara setelah menggunakan pembelajaran eksperimen dikategorikan tinggi. Hal ini ditunjukkan dari perolehan nilai kategori tinggi yaitu 50% dari 10 siswa.

### C. Hasil Analisis Statistik Infrensial

Teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah teknik statistik infrensial dengan menggunakan uji-t. uji hipotesis bertujuan untuk membuktikan ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan belajar siswa Bahasa Indonesia antara *pretest* yang tidak menggunakan metode pembelajaran *Make A Match* dengan *posttest* yang diajar menggunakan metode *Make A Match*.

Cara menentukan hipotesis diterima atau ditolak yaitu jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_1$  diterima berlaku jika tidak ada pengaruh metode *Make A Match* terhadap hasil keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi pantun kelas IV SDN 2 Rantepao Toraja Utara. Dan  $H_0$  ditolak pengaruh metode

pembelajaran *Make A Match* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi pantun kelas IV SDN 2 Rantepao Toraja Utara. Begitu juga sebaliknya dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Berikut adalah hasil perolehan dari perhitungan uji-t pada hasil keaktifan belajar siswa.

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- a. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{448}{20} \\ &= 22,4 \end{aligned}$$

- b. Mencari harga harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \sum X^2 d &= \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= \sum 12.468 - \frac{(448)^2}{20} \\ &= \sum 12.468 - \frac{200.704}{20} \\ &= \sum 12,468 - 10.035.2 \\ &= 2,4328 \end{aligned}$$

- c. Menentukan harga  $t_{\text{Hitung}}$  dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} \\ t &= \frac{22,4}{\sqrt{\frac{2,4328}{20(20-1)}}} \end{aligned}$$

$$t = \frac{22,4}{\sqrt{\frac{2,4328}{339}}}$$

$$t = \frac{22,4}{\sqrt{71,76}}$$

$$t = \frac{22,4}{8,471}$$

$$t = 2,644$$

d. Menentukan harga  $t_{Tabel}$

Untuk mencari  $t_{Tabel}$  peneliti menggunakan tabel distribusi  $t$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $d.b = n-2 = 22-2=20$  maka diperoleh  $t_{0,05} = 1,725$  Setelah diperoleh  $t_{hitung} = 2,644$  dan  $t_{tabel} = 1,725$  maka, diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $2,644 > 1,725$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini berarti keaktifan hasil belajar siswa didik setelah diajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Make A Match* pada kelas IV SDN 2 Rantepao Kabupaten Toraja Utara.

#### D. Pembahasan Hasil Penelitian

Metode pembelajaran *Make A Match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut Suprijono, (2012: 94) secara keseluruhan hasil keaktifan belajar siswa dari *pretest*, setelah perlakuan, hingga *posttest* mengalami peningkatan. Peningkatan hasil keaktifan belajar siswa khususnya di jenjang kognitif C1 – C6 artinya, bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *Make A Match* mempengaruhi keaktifan dan hasil belajar

siswa pada jenjang kognitif C1 ( pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (penerapan), C4 (analisis), C5 (sintesis), dan C6 (evaluasi). Hasil uji hipotesis pada *posttest* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia yang cukup signifikan antar siswa yang menggunakan metode *Make A Match* dengan pembelajaran yang menggunakan konvensional pada materi pantun.

Selanjutnya, hasil uji validitas terdapat 19 butir soal yang valid dari 20 butir soal yang diujikan. Hasil uji realibilitas menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa reliabel. Hasil uji kesukuran menunjukkan bahwa soal-soal yang digunakan penelitian berada dalam kriteria soal mudah dan sedang merupakan soal-soal yang dianggap baik. Hasil uji daya pembeda menunjukkan bahwa soal-soal yang digunakan penelitian berada dalam kriteria item yang baik.

Berdasarkan penelitian hasil observasi keaktifan siswa *pretest* nilai rata-rata yang diperoleh adalah 30-40 dengan kategori (Kurang aktif). Selanjutnya nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh 75-80 dengan kategori (Sangat aktif). Dan hasil belajar siswa dapat dilihat dari uji hipotesis yang telah dilakukan setelah diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,644 dan  $t_{tabel} = 1,725$  maka diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $2,644 > 1,725$ . Analisis data yang menunjukkan bahwa nilai signifikan 2 *tailed*  $0,000 > 0,005$  berdasarkan taraf signifikan 5% sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang berarti pengaruh metode *Make A Match* mempengaruhi keaktifan dan hasil belajar Bahasa Indonesia materi pantun siswa kelas IV SDN 2 Rantepao.

Secara teoritis kelebihan metode *Make A Match* mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan. Sehingga materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa lebih menarik perhatian dan mampu meningkatkan

keaktifan dan hasil belajar siswa. Selain memiliki kelebihan metode *Make A Match* juga memiliki kekurangan, dengan menutupi kekurangan dari metode *Make A Match* peneliti harus menggunakan waktu lebih efisien sehingga dalam proses pembelajaran siswa tidak bermain-main pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan penelitian dengan menggunakan metode *Make A Match*, peneliti dapat menyimpulkan bahwa metode *Make A Match* sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran pantun mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Metode *Make A Match* berfungsi untuk meningkatkan keaktifan, kreativitas dan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat sehingga siswa akan berperan aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan pembahasan diatas maka metode *Make A Match* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dinyatakan berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Rantepao Kabupaten Toraja Utara.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Make A Match* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Rantepao. Hal ini dapat dilihat dari data hasil observasi keaktifan siswa sebelum menggunakan metode *Make A Match* rata-rata siswa mendapat nilai 30-40 dengan kategori (Kurang aktif). Setelah menggunakan metode *Make A Match* rata-rata siswa mendapatkan nilai 75-80 dengan kategori (Sangat aktif). Dan hasil belajar siswa dapat dilihat dari uji hipotesis yang telah dilakukan setelah diperoleh  $t_{hitung} = 2,644$  dan  $t_{tabel} = 1,725$  maka diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $2,644 > 1,725$ . Analisis data yang menunjukkan bahwa nilai signifikan  $2\text{ tailed } 0,000 > 0,005$  berdasarkan taraf signifikan 5% sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Secara keseluruhan keaktifan dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa melalui metode *Make A Match* memperoleh pengaruh signifikan.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan metode *Make A Match*, maka ada beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti, antara lain:

1. Siswa diharapkan aktif dalam pembelajaran dan mampu bekerja sama dengan baik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, mempermudah memahami

materi pembelajaran dan mengerjakan soal-soal dengan hasil yang baik serta tanggung jawab atas tugas yang diberikan.

2. Guru diharapkan memperhitungkan waktu yang tersedia dan sumber belajar agar rencana pembelajaran dapat terlaksana secara optimal serta perlu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan memotivasi agar siswa lebih aktif dan semangat dalam proses pembelajaran.
3. Sekolah dapat memberikan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan sarana dan prasarana pendukung proses pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan.
4. Peneliti yang selanjutnya yang ingin mengkaji penelitian serupa agar melakukan penelitian dengan memperhatikan waktu yang tersedia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Saiful. 2011. Tujuan, Persiapan, dan Implementasi Pembelajaran Make a Match.
- Anita Lie. 2007. *Kooperatif Learning (Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas)*. Jakarta: Grasindo
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2006. “*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*” Edisi Revisi VI, Jakarta: Rineka Cipta
- Curran. Lorna 1994. *Metode Pembelajaran Make a Match*. Jakarta: Pustaka Belajar.
- Depdiknas. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Depdiknas. 2006. *Analisis tingkat penguasaan materi*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Djamarah. 2008 *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hakim, 2011. *Model Pembelajaran kooperatif* . Surakarta: Balai Pustaka.
- Hamalik. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. 2014. *Pembelajaran Kooperatif*. Bandung: Pustaka Media.
- Mikarsa, dkk. 2007. Pendidikan Anak di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nasution. 2012. *Didakti asas-asas mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurani.mustintin.blogspot.com/2020/pembelajaran-kooperatif-tipe-make match.
- Pratama, Aditya Bagus 2008. *Pantun & Puisi*. Surabaya: Pustaka media
- Riduwan. 2009. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung : ALFABETA
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyanto. 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.

- Suprijono. 2015. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sukardi. 2011. Model pembelajaran. Bandung: ALFABERTA
- Slavin, Robert E. 2013. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka cipta
- Sriyono. 2008. *Aktivitas dan Prestasi Belajar*. <http://ipotes.wordpress.com>
- Sadirman. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Suseno. 2009. *Penerapan Model Pembelajaran Mencari Pasangan (Make A Match) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SDN Pasinan*. Program studi.
- Suseno, Tusiran. 2008. *Mari Berpantun*. Jakarta: Yayasan Panggung Melayu.
- Sanjaya. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto, 2007. *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Yunani. 2015. *upaya meningkatkan belajar siswa pada mata pelajaran PAI dalam mengenal malaikat dan tugasnya melalui metode make a match di kelas IV SD Negeri 103 Palembang*. Program studi kualifikasi S1. Universitas islam negeri raden patah Palembang.



# LAMPIRAN

## Lampiran 1 : Profil Sekolah SDN 2 Rantepao

PROFIL SEKOLAH	
Nama	SDN 2 Rantepao
Akreditasi	A
Alamat	Jl. Ratulangi, no.2 Singki
Kabupaten	TorajaUtara
Provinsi	Sulawesi Selatan
Kecamatan	Rantepao
Kelurahan	Singki
Kode Pos	91832
Jenjang	SDN 2 RANTEPAO
Status	Negeri
Status Kepemilikan	Pemerintah Pusat
Ruang Kelas	7
Perpustakaan	1
UKS	1

## Lampiran 2. Daftar Absen Siswa Kelas IV SDN 2 Rantepao

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Abdel geraldin	L
2	Asrul	L
3	Andika	L
4	Athira tenrani	P
5	Alfredo Luther	L
6	Aurel	P
7	Charlen Tandi Bua	L
8	Charrol Vendryenal	L
9	Dian Pratiwi	P
10	Fhira	P
11	Gleadies V. Daud	P
12	Maria Chelsi	P
13	Melky Alfius	L
14	M. Noval Ramadhan	L
15	Nathaniel Tandi Bua	L
16	Yosep	L
17	Apilian	P
18	Pita Patabo	P
19	Wilka	P
20	Epson	L
21	Elson	L
22	Risel	L

## Lampiran 3: Rencana pelaksanaan pembelajaran

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : IV (Empat)

Waktu : 2 x 35 menit

**A. Standart Kompetensi**

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

**B. Kompetensi Dasar**

Membuat pantun anak yang menarik sesuai dengan ciri- ciri pantun

**C. Indikator**

1. Menyebutkan pengertian pantun
2. Menjelaskan ciri-ciri pantun
3. Menyebutkan jenis-jenis pantun berdasarkan bentuknya
4. Menyebutkan jenis-jenis pantun berdasarkan isinya
5. Membuat pantun sesuai ciri-ciri pantun
6. Membacakan pantun anak yang telah dibuat dengan lafal dan intonasi yang sesuai

**D. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa dapat menyebutkan pengertian pantun
2. Siswa dapat menjelaskan ciri-ciri pantun
3. Siswa menyebutkan jenis-jenis pantun berdasarkan bentuknya
4. Siswa menyebutkan jenis-jenis pantun berdasarkan isinya.
5. Siswa mendapat membuat pantun yang menarik sesuai dengan ciri-ciri pantun
6. Siswa dapat membaca pantun anak yang telah dibuat dengan lafal dan intonasi yang sesuai.



<p>c) Guru meminta siswa menyebutkan jenis-jenis pantun menurut bentuknya</p> <p>d) Guru meminta siswa menyebutkan jenis-jenis pantun berdasarkan isinya</p> <p>e) Guru memberi contoh cara membuat pantun</p> <p>f) Guru meminta siswa membuat pantun sesuai dengan contoh yang telah diberikan guru</p> <p><b>Elaborasi</b></p> <p>a) Guru meminta siswa membacakan hasil pantun yang telah mereka buat di depan kelas</p> <p>b) Guru meminta siswa yang lain mendengarkan pembacaan pantun</p> <p>c) Guru meminta teman sebangku untuk berdiskusi dengan menyempurnakan pantun-pantun dengan memilih pasangan yang tepat dalam lembar kerja siswa.</p> <p><b>Konfirmasi</b></p> <p>a) Guru bertanya pada siswa adakah hal-hal yang masih belum dipahami siswa tentang pembelajaran yang telah dipelajari</p> <p>b) Guru meluruskan kesalahpahaman</p> <p>c) Guru mengulang point-point pembelajaran</p> <p>d) Guru memberikan soal evaluasi pada siswa</p> <p><b>3. Kegiatan Penutup</b></p> <p>a) Guru menyimpulkan materi pembelajaran</p> <p>b) Guru memberikan tugas rumah pada siswa</p> <p>c) Guru memberikan anjuran pada siswa untuk selalu belajar di rumah</p> <p>d) Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa.</p>	<p>10 Menit</p>
--	-----------------

## J. Sumber Belajar

Nirbaya. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008.

Rantepao, 29 september 2020

Mengetahui

Guru Kelas IV



**Intan Palavukan**  
NIP:

Peneliti



**Karlina**  
NIM:4516103028



**Esther Burewang, S.Pd**  
NIP:19640808 198611 2 001

BOSQWA

## Lampiran 4 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)****Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia****Kelas : IV (Empat)****Waktu : 2 x 35 menit****A. STANDAR KOMPETENSI**

Mengungkapkan pikiran, perasaan dan informasi secara tertulis dalam bentuk pantun jenaka

**B. KOMPETENSI DASAR**

Membuat pantun jenaka yang menarik tentang berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan, dll.) sesuai dengan ciri-ciri pantun

**C. INDIKATOR**

1. Mendeskripsikan ciri-ciri pantun jenaka
2. Membuat pantun jenaka yang menarik sesuai dengan ciri-ciri pantun
3. Membacakan pantun yang telah dibuat sesuai dengan lafal dan intonasi yang tepat.

**D. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Setelah memahami konsep pantun diharapkan siswa mampu mendeskripsikan ciri-ciri pantun dengan tepat.
2. Melalui tahap berpikir (think), berpasangan (pair), dan berbagi hasil jawaban (share) diharapkan siswa mampu membuat pantun sesuai dengan ciri-ciri pantun dengan baik.
3. Setelah selesai pembelajaran siswa diharapkan mampu membaca pantun sesuai dengan lafal dan intonasi yang tepat

**E. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Pantun jenaka

2.Kartu

## F. METODE PEMBELAJARAN

1. Metode *Make A Match*

2. Pemberian tugas

3. Diskusi

4. Evaluasi

## G. WAKTU PEMBELAJARAN

a. X 35 Menit

## H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran	Waktu
<p><b>1. Kegiatan awal</b></p> <p>a) Guru Mengucapkan salam.</p> <p>b) Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa bersama sebelum memulai pembelajaran</p> <p>c) Guru Mengecek kehadiran siswa.</p> <p>d) Guru Menyiapkan materi dan menginformasikannya pada siswa</p> <p>e) Guru melafalkan se bait pantun kemudian menanyakan kepada siswa: Anak-anak, siapa yang tahu, kira-kita intonasi atau nada-nada seperti yang ibu lakukan dalam pelafalan kalimat tadi disebut apa? Setelah siswa menjawab guru merangkum jawaban dari siswa dan membimbing siswa untuk masuk ke tujuan pembelajaran.</p> <p>f) Guru menyampikan tujuan pembelajaran</p>	10 Menit
<p><b>2. Kegiatan inti</b></p> <p>1. Siswa mendengarkan saat guru menjelaskan materi pelajaran pantun.</p> <p>2. Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru.</p> <p>3. Siswa mencari pasangan yang cocok dari kartu yang</p>	50 Menit

<p>dimilikinya</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Siswa melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh bersama teman yang memegang pasangan kartu yang dimilikinya.</li> <li>5. Siswa mengajukan pertanyaan yang jelas kepada pasangan lain berdasarkan kartu indeks yang dimiliki pasangan penanya.</li> <li>6. Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan pasangan penanya dengan jawaban yang benar</li> <li>7. Siswa menunjukkan keinginan untuk menjawab pertanyaan yang</li> <li>8. Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</li> <li>9. Guru bersama siswa mengevaluasi pekerjaan masing-masing kelompok mengenai pantun yang sudah dibuat.</li> <li>10. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya kembali mengenai materi pembelajaran yang belum paham.</li> </ol> <p>50 menit</p> <p><b>3. Kegiatan Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Penutup Guru memberikan salam dan mengajak siswa untuk berdoa.</li> <li>b. Guru bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang</li> </ol>	<p>10 Menit</p>
---	-----------------

tepat selama pembelajaran.

- e) Guru memberikan salam dan mengajak siswa untuk berdoa. 10 menit

### I. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

BSE Bahasa Indonesia Membuatku Cerdas 4 untuk kelas IV SD/MI karya Edi

### J. PENILAIAN

Nilai: (skor perolehan)/(skor maksimal) x 100

Keterangan:

84-100 sangat baik

67-83 baik

33-66 cukup baik

16-32 kurang baik

0-15 tidak baik

Rantepao, 03 Oktober 2020

Mengetahui

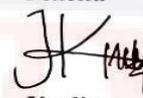
Guru Kelas IV



**Intan Palayukan**

**NIP:**

Peneliti



**Karlina**

**NIM:4516103028**



**Edi Baruwang, S.Pd**  
**NIP:19640808 198611 2 001**

Lampiran 5: Nilai Lembar *Pretest*

No	Nama Siswa	Nilai Pretest
1	Abdel geraldin	75
2	Asrul	34
3	Andika	40
4	Athira tenrani	45
5	Alfredo Luther	42
6	Aurel	80
7	Charlen Tandi Bua	76
8	Charrol Vendryenal	40
9	Dian Pratiwi	77
10	Fhira	75
11	Gleadies V. Daud	75
12	Maria Chelsi	45
13	Melky Alfius	47
14	M. Noval Ramadhan	43
15	Nathaniel Tandi Bua	42
16	Yosep	43
17	Apilian	77
18	Pita Patabo	44
19	Wilka	45
20	Epson	75
21	Elson	76
22	Risel	76
	rata-rata	1.272

Lampiran 6: Nilai Lembar *Posttest*

No	Nama Siswa	Nilai Posttes
1	Abdel geraldin	85
2	Asrul	75
3	Andika	80
4	Athira tenrani	75
5	Alfredo Luther	80
6	Aurel	95
7	Charlen Tandi Bua	90
8	Charrol Vendryenal	80
9	Dian Pratiwi	90
10	Fhira	85
11	Gleadies V. Daud	85
12	Maria Chelsi	80
13	Melky Alfius	80
14	M. Noval Ramadhan	75
15	Nathaniel Tandi Bua	60
16	Yosep	50
17	Apilian	85
18	Pita Patabo	45
19	Wilka	65
20	Epson	85
21	Elson	90
22	Risel	85
	rata-rata	1720

## Lampiran 7: Perhitungan Analisis Deskriptif

No	Nama Siswa	Nilai Pretest
1	Abdel geraldin	75
2	Asrul	34
3	Andika	40
4	Athira tenrani	45
5	Alfredo Luther	42
6	Aurel	80
7	Charlen Tandi Bua	76
8	Charrol Vendryenal	40
9	Dian Pratiwi	77
10	Fhira	75
11	Gleadies V. Daud	75
12	Maria Chelsi	45
13	Melky Alfius	47
14	M. Noval Ramadhan	43
15	Nathaniel Tandi Bua	42
16	Yosep	43
17	Apilian	77
18	Pita Patabo	44
19	Wilka	45
20	Epson	75
21	Elson	76
22	Risel	76

Mencari mean (rata-rata) nilai pretest dari murid kelas IV SDN 2 Rantepao dapat dilihat melalui tabel dibawah ini:

Lampiran 8 : Tabel 4.6 Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai pretest.

X	F	F.X
34	1	34
40	2	80
42	2	84
43	2	86
44	2	88
45	3	135
47	1	47
75	4	300
76	3	228
77	2	154
80	1	80
<b>603</b>	<b>23</b>	<b>1.316</b>

Dari data hasil pretest di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum f x = 1.316$  sedangkan nilai dari N sendiri adalah 23. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

1. Rata-rata (*mean*)

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k f x_i}{n} \\ &= \frac{1.316}{23} \\ &= 57,21\end{aligned}$$

Lampiran 9: Perhitungan Analisis Deskriptif *Posttest*

No	Nama Siswa	Nilai Posttes
1	Abdel geraldin	85
2	Asrul	75
3	Andika	80
4	Athira tenrani	75
5	Alfredo Luther	80
6	Aurel	95
7	Charlen Tandi Bua	90
8	Charrol Vendryenal	80
9	Dian Pratiwi	90
10	Fhira	85
11	Gleadies V. Daud	85
12	Maria Chelsi	80
13	Melky Alfius	80
14	M. Noval Ramadhan	75
15	Nathaniel Tandi Bua	60
16	Yosep	50
17	Apilian	85
18	Pita Patabo	45
19	Wilka	65
20	Epson	85
21	Elson	90
22	Risel	85

Untuk mencari mean (rata-rata) nilai posttest dari murid kelas IV SDN 2 rantepao Toraja Utara dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Lampiran 10 : Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) *nilai posttest*

Tabel 4.7 mencari mean (rata-rata) *nilai posttest*

X	F	F.X
45	1	45
50	1	50
60	1	60
65	1	65
75	3	225
80	5	400
85	6	510
90	3	270
95	1	95
<b>645</b>	<b>22</b>	<b>1.720</b>

Dari data hasil di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\Sigma fx = 1.720$  sedangkan nilai N sendiri adalah 22. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata

(mean) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{1.720}{22} \\ &= 78,18\end{aligned}$$

## Lampiran 11 : Perhitungan Analisis Data Statistik Inferensial

Tabel 4.8 Analisis Hasil Pretest dan Posttest

Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest	d= O <sub>2</sub> - O <sub>1</sub>	d <sup>2</sup>
	O <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>		
Abdel geraldin	75	85	10	100
Asrul	34	75	41	1681
Andika	40	80	40	1600
Athira tenrani	45	75	30	900
Alfredo Luther	42	80	38	1444
Aurel	80	95	15	225
Charlen Tandi Bua	76	90	14	196
Charrol Vendryenal	40	80	40	1600
Dian Pratiwi	77	90	13	169
Fhira	75	85	10	100
Gleadies V. Daud	75	85	10	100
Maria Chelsi	45	80	35	1225
Melky Alfius	47	80	33	1089
M. Noval Ramadhan	43	75	32	1024
Nathaniel Tandi Bua	42	60	18	324
Yosep	43	50	7	49
Apilian	77	85	8	64
Pita Patabo	44	45	1	1
Wilka	45	65	20	200
Epson	75	85	10	100
Elson	76	90	14	196
Risel	76	85	9	81
jumlah	1.272	1720	448	12.468

Lampiran 12. Lembar Observasi Siswa *posttest* dan *pretest*

Berilah penilaian dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan!

Keterangan:

1 = kurang aktif

3 = aktif

2 = cukup aktif

4 = sangat aktif

Lembar observasi kegiatan siswa

Hari/ tanggal : Jumat, 02 Oktober 2020

Nama kelompok : - Abdel Geraldin  
 - Asrul  
 - Andika  
 - Athira Bentani  
 - Maria Chelsi  
 - Fhira  
 - Aurel

No	Hal yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Keaktifan siswa: a. Siswa aktif mencatat materi pembelajaran b. Siswa aktif bertanya c. Siswa aktif mengajukan ide				✓
2	Perhatian siswa: a. Diam, tenang b. Terfokus pada materi c. Antusias			✓	
3	Kedisiplinan: a. Kehadiran/ absensi b. Datang tepat waktu c. Pulang tepat waktu			✓	
4	Penugasan: a. Mengerjakan semua tugas b. Ketepatan mengumpulkan tugas sesuai waktunya c. Mengerjakan sesuai dengan perintah		✓		
5.	a. Kerjasama dalam kelompok b. Ketepatan dalam mencari pasangan			✓	

Lembar observasi siswa *pretest*

Berilah penilaian dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan!

Keterangan:

1 = kurang aktif

3 = aktif

2 = cukup aktif

4 = sangat aktif

**LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN SISWA**

Hari/tanggal : Kamis, 01 Oktober 2020  
 Nama kelompok : - Abdel Geraldin - Athira Barrani  
 - ASRUL - Maria Chelsi  
 - Adhira - Fhira

No	Hal yang diamati Siswa	Skor			
		1	2	3	4
1	Keaktifan siswa: a. Siswa aktif mencatat materi pembelajaran b. Siswa aktif bertanya c. Siswa aktif mengajukan ide	✓			
2	Perhatian siswa: a. Diam, tenang b. Terfokus pada materi c. Antusias		✓		
3	Kedisiplinan: a. Kehadiran/ absensi b. Datang tepat waktu c. Pulang tepat waktu			✓	
4	Penugasan: a. Mengerjakan semua tugas b. Ketepatan mengumpulkan tugas sesuai waktunya c. Mengerjakan sesuai dengan perintah		✓		
5.	a. kerjasama dengan kelompok b. ketepatan dalam mencari pasangan.	✓			

Hasil observasi keaktifan siswa *pretest*

Nama kelompok	Indikator					Total	Nilai	Kategori
	1	2	3	4	5			
Klp 1	1	2	3	2	1	9	45	Cukup Aktif
klp 2	2	1	2	2	3	10	50	Cukup aktif
klp 3	1	3	1	3	2	10	50	Cukup aktif
klp 4	2	1	3	3	2	11	55	Cukup aktif

## Lampiran 13 : Perhitungan Hasil Uji Validitas

## Correlations

	VAR 0002 2	VAR 0002 3	VAR 0002 4	VAR 0002 5	VAR 0002 6	VAR 0002 7	VAR 0002 8	VAR 0002 9	VAR 0003 0	VAR 0003 1	VAR 0003 2	VAR 0003 3	VAR 0003 4	VAR 0003 5	VAR 0003 6	VAR 0003 7	VAR 0003 8	VAR 0003 9	VAR 0004 0	VAR 0004 1	VAR 0004 2
VAR 0002 Pearson 2 Correlation	1	.312	-.024	.313	.174	.239	.313	.020	.239	.174	.351	-.089	-.089	.351	-.146	-.024	.020	.351	-.024	.356	.488 <sup>*</sup>
Sig. (2-tailed)		.157	.915	.157	.440	.284	.157	.930	.284	.440	.109	.695	.695	.109	.517	.915	.930	.109	.915	.104	.021
N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
VAR 0002 Pearson 3 Correlation	.312	1	.241	.083	.386	.239	.083	.239	.020	.386	.054	.399	-.089	.054	-.146	-.024	.020	.351	-.289	-.134	.456 <sup>*</sup>
Sig. (2-tailed)	.157		.281	.712	.076	.284	.712	.284	.930	.076	.811	.066	.695	.811	.517	.915	.930	.109	.193	.553	.033

N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	
VAR 00024	Pearson Correlation	-.024	.241	1	.241	.624**	.437*	.505*	-.069	-.069	.379	-.187	.588**	.307	-.187	-.024	-.222	-.069	.500*	.083	-.103	.550*
	Sig. (2-tailed)	.915	.281		.281	.002	.042	.016	.760	.760	.082	.404	.004	.165	.404	.915	.320	.760	.018	.712	.649	.008
N		22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
VAR 00025	Pearson Correlation	.313	.083	.241	1	.174	.677**	.771**	.020	.239	.386	.351	-.089	-.332	.054	.313	-.024	.239	.649**	.505*	.356	.779*
	Sig. (2-tailed)	.157	.712	.281		.440	.001	.000	.930	.284	.076	.109	.695	.131	.811	.157	.915	.284	.001	.016	.104	.000
N		22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
VAR 00026	Pearson Correlation	.174	.386	.624**	.174	1	.295	.386	-.111	.295	.607**	-.300	.266	.041	-.300	-.039	.134	-.314	.526*	-.111	-.165	.522*
	Sig. (2-tailed)	.440	.076	.002	.440		.182	.076	.624	.182	.003	.174	.231	.856	.174	.865	.553	.155	.012	.622	.463	.013

N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	
VAR 00027	Pearson Correlation	.239	.239	.437*	.677**	.295	1	.896**	.162	-.048	.295	.297	.328	-.138	.013	.239	-.069	.371	.582**	.184	.319	.843*
	Sig. (2-tailed)	.284	.284	.042	.001	.182		.000	.472	.833	.182	.179	.136	.541	.954	.284	.760	.089	.005	.412	.147	.000
N		22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
VAR 00028	Pearson Correlation	.313	.083	.505*	.771**	.386	.896**	1	.020	.020	.386	.351	.155	-.089	.054	.313	-.024	.239	.649**	.241	.356	.876*
	Sig. (2-tailed)	.157	.712	.016	.000	.076	.000		.930	.930	.076	.109	.491	.695	.811	.157	.915	.284	.001	.281	.104	.000
N		22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
VAR 00029	Pearson Correlation	1	.312	-.024	.312	.165	.214	.354	.011	.449	.134	.312	-.084	-.011	.356	-.145	-.023	.025	.351	-.027	.326	.435*
	Sig. (2-tailed)		.157	.915	.157	.440	.284	.157	.930	.284	.440	.109	.695	.695	.109	.517	.915	.930	.109	.915	.104	.014

N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
VAR 0003 Pearson Correlation	1	.312	-.024	.313	.174	.239	.313	.020	.239	.174	.351	-.089	-.089	.351	-.146	-.024	.020	.351	-.024	.356	.488 <sup>*</sup>
Sig. (2-tailed)		.157	.915	.157	.440	.284	.157	.930	.284	.440	.109	.695	.695	.109	.517	.915	.930	.109	.915	.104	.021
N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
VAR 0003 Pearson Correlation 1	.174	.386	.379	.386	.607 <sup>**</sup>	.295	.386	.092	.092	1	-.025	.266	-.184	-.300	-.039	-.111	-.111	.526 <sup>*</sup>	-.111	-.165	.522 <sup>*</sup>
Sig. (2-tailed)	.440	.076	.082	.076	.003	.182	.076	.683	.683		.912	.231	.411	.174	.865	.622	.624	.012	.622	.463	.013
N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
VAR 0003 Pearson Correlation 2	1	.312	-.024	.313	.174	.239	.313	.020	.239	.174	.351	-.089	-.089	.351	-.146	-.024	.020	.351	-.024	.356	.488 <sup>*</sup>
Sig. (2-tailed)		.157	.915	.157	.440	.284	.157	.930	.284	.440	.109	.695	.695	.109	.517	.915	.930	.109	.915	.104	.021

N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	
VAR 0003	Pearson Correlation	1	.312	-.024	.313	.174	.239	.313	.020	.239	.174	.351	-.089	-.089	.351	-.146	-.024	.020	.351	-.024	.356	.488*
	Sig. (2-tailed)		.157	.915	.157	.440	.284	.157	.930	.284	.440	.109	.695	.695	.109	.517	.915	.930	.109	.915	.104	.021
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
VAR 0004	Pearson Correlation	.313	.083	.505*	.771**	.386	.896**	1	.020	.020	.386	.351	.155	-.089	.054	.313	-.024	.239	.649**	.241	.356	.876*
	Sig. (2-tailed)	.157	.712	.016	.000	.076	.000		.930	.930	.076	.109	.491	.695	.811	.157	.915	.284	.001	.281	.104	.000
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
VAR 0005	Pearson Correlation	1	.312	-.024	.313	.174	.239	.313	.020	.239	.174	.351	-.089	-.089	.351	-.146	-.024	.020	.351	-.024	.356	.488*
	Sig. (2-tailed)		.157	.915	.157	.440	.284	.157	.930	.284	.440	.109	.695	.695	.109	.517	.915	.930	.109	.915	.104	.021

N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	
VAR 00036	Pearson Correlation	.313	.083	.505*	.771**	.386	.896**	1	.020	.020	.386	.351	.155	-.089	.054	.313	-.024	.239	.649**	.241	.356	.876*
	Sig. (2-tailed)	.157	.712	.016	.000	.076	.000		.930	.930	.076	.109	.491	.695	.811	.157	.915	.284	.001	.281	.104	.000
N		22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
VAR 00037	Pearson Correlation	.313	.083	.505*	.771**	.386	.896**	1	.020	.020	.386	.351	.155	-.089	.054	.313	-.024	.239	.649**	.241	.356	.876*
	Sig. (2-tailed)	.157	.712	.016	.000	.076	.000		.930	.930	.076	.109	.491	.695	.811	.157	.915	.284	.001	.281	.104	.000
N		22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
VAR 00038	Pearson Correlation	1	.312	-.024	.313	.174	.239	.313	.020	.239	.174	.351	-.089	-.089	.351	-.146	-.024	.020	.351	-.024	.356	.488*
	Sig. (2-tailed)		.157	.915	.157	.440	.284	.157	.930	.284	.440	.109	.695	.695	.109	.517	.915	.930	.109	.915	.104	.021

N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	
VAR 0003	Pearson Correlation	.351	.351	.500*	.649**	.526*	.582**	.649**	.013	.297	.526*	-.158	.101	-.215	-.158	.054	.156	.013	1	.156	-.087	.736*
	Sig. (2-tailed)	.109	.109	.018	.001	.012	.005	.001	.954	.179	.012	.483	.656	.335	.483	.811	.488	.954		.488	.701	.000
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
VAR 0004	Pearson Correlation	.313	.083	.505*	.771**	.386	.896**	1	.020	.020	.386	.351	.155	-.089	.054	.313	-.024	.239	.649**	.241	.356	.876*
	Sig. (2-tailed)	.157	.712	.016	.000	.076	.000		.930	.930	.076	.109	.491	.695	.811	.157	.915	.284	.001	.281	.104	.000
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
VAR 0004	Pearson Correlation	.174	.386	.624**	.174	1	.295	.386	-.111	.295	.607**	-.300	.266	.041	-.300	-.039	.134	-.314	.526*	-.111	-.165	.522*
	Sig. (2-tailed)	.440	.076	.002	.440		.182	.076	.624	.182	.003	.174	.231	.856	.174	.865	.553	.155	.012	.622	.463	.013

N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
VAR Pearson 0004 Correlatio 2 n	.488*	.456*	.550**	.779**	.522*	.843**	.876**	.132	.194	.522*	.275	.306	-.106	.023	.197	-.048	.256	.736**	.139	.289	1
Sig. (2- tailed)	.021	.033	.008	.000	.013	.000	.000	.558	.387	.013	.216	.166	.638	.919	.380	.834	.251	.000	.537	.192	
N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

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

## Lampiran 14. Uji Kesukaran Soal

## Statistics

		VAR0 0022	VAR0 0023	VAR0 0024	VAR0 0025	VAR0 0026	VAR0 0027	VAR0 0028	VAR0 0029	VAR0 0030	VAR0 0031	VAR0 0032	VAR0 0033	VAR0 0034	VAR0 0035	VAR0 0036	VAR0 0037	VAR0 0038	VAR0 0039	VAR0 0040	VAR0 0041
N	Valid	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.23	.22	.31	.43	.24	.51	.40	.25	.30	.31	.44	.53	.33	.29	.73	.20	.33	.15	.29	.33

## Lampiran 15. Uji Reabilitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00022	14.45	9.212	.369	.657
VAR00023	14.45	9.307	.333	.661
VAR00024	14.36	9.195	.456	.651
VAR00025	14.45	8.355	.713	.616
VAR00026	14.55	9.022	.398	.653
VAR00027	14.50	8.071	.791	.603
VAR00028	14.45	8.069	.836	.601
VAR00029	14.32	8.894	.680	.633
VAR00030	14.55	9.022	.328	.643
VAR00031	14.55	9.022	.392	.612
VAR00032	14.45	9.212	.366	.650

VAR00033	14.50	8.071	.791	.603
VAR00034	14.36	9.195	.356	.611
VAR00035	14.32	8.894	.600	.636
VAR00036	14.36	9.195	.416	.623
VAR00037	14.36	9.195	.456	.651
VAR00038	14.45	8.355	.777	.622
VAR00039	14.32	8.894	.649	.655
VAR00040	14.55	9.022	.385	.643
VAR00041	14.50	8.071	.792	.604

Lampiran 16: Tabel Daftar Distribusi

dk	$\alpha$ untuk Uji Satu Pihak ( <i>one tail test</i> )					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	$\alpha$ untuk Uji Dua Pihak ( <i>two tail test</i> )					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
$\infty$	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Tabel 17: Tabel Nilai  $r_{\text{tabel}}$ 

N	Taraf Signifikan		N	Taraf Signifikan		N	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Sumber: Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan*

*Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta. Hal. 455

## Lampiran 18: Hasil Kerja Siswa pada Lembar Pretest dan Posttest

## Nilai Tertinggi Posttest

Nama: Maria chelsi  
Kelas: A

Soal pilihan ganda

- Pantun bersajak...  
a. a- a- a- a  
b. a- a- b- b  
 c. a- b- a- b  
d. a- b- b- a
- pada baris pertama dan kedua pada pantun berupa...  
a. isi  
 b. sampiran  
c. saran  
d. jawaban
- pada baris ketiga dan keempat pada pantun berupa...  
 a. isi  
b. sampiran  
c. saran  
d. jawaban
- dalam 1 bait dalam pantun terdapat . . . baris.  
a. 5  
b. 3  
c. 2  
 d. 4
- Pantun adalah...  
 a. Sebuah bentuk puisi lama yang terdiri atas 4 larik dengan rima diakhiri a- b- a- b  
b. Sebuah bentuk puisi lama yang terdiri atas 2 larik dengan rima diakhiri a- a- b- b  
c. Sebuah bentuk puisi lama yang terdiri atas 3 larik dengan rima diakhiri a- a- a- a  
d. Sebuah bentuk puisi lama yang terdiri atas 4 larik dengan rima diakhiri a- b- b- a
- Pantun termasuk...

- a. Prosa lama
- b. Puisi lama
- c. Prosa baru
- d. Puisi baru

7. Buah semangka dibelah dua  
Buah cempaka jatuh kesumur  
Barang siapa suka berdusta  
Akan celaka sepanjang umur

jenis pantun tersebut adalah ...

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

8. Isi pantun terletak pada baris ke

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

9. Mengubah karangan puisi menjadi karangan yang berbentuk prosa disebut

- a. Paragraph
- b. Parafrase
- c. Deklamasi
- d. Skoliose

10. Saling berpantun dengan teman disebut juga

- a. Membaca pantun
- b. Membuat pantun
- c. Berbalas pantun
- d. Menulis pantun

11. Bunyi pantun pada akhir kalimat pertama sama dengan bunyi pantun pada baris

- a. Awal
- b. Kedua
- c. Ketiga

## d. Keempat

12. *Asam kandis asam gelugur  
Ketiga asam riang-riang  
Menangislah dipintu kubur  
Teringat badan tidak sembahyang*

Isi dari pantun tersebut adalah

- a. Orang yang beli asam sampai menangis
- b. Orang yang menangis terus di pintu kubur
- c. Orang yang kala hidupnya lupa sembahyang setelah mati tersiksa
- d. Orang yang menangis dan sengsara tersiksa waktu hidupnya

13. *Kalau abang hendak kuliah  
Jangan lupa menuju kampus  
Kalau abang hendak sedekah*

Kalimat yang tepat untuk melengkapi pantun tersebut di atas adalah

- a. Berikan kepada sesama
- b. Bunuhlah beberapa tikus
- c. Kerjakan dengan ikhlas
- d. Kerjakan dengan hati yang tulus

14. Orang yang dangkal ilmunya dan banyak bicara jika diperibahasakan adalah

- a. Ada gula da semut
- b. Tidak ada rotan akarpun jadi
- c. Tong kosong berbunyi nyaring
- d. Sambil menyelam minum air

15. Pantun yang isinya cerita lucu disebut

- a. Pantun nasihat
- b. Pantun comedian
- c. Pantun jenaka
- d. Pantun-pantunan

16. Persamaan bunyi pada akhir baris pantun disebut

- a. Pantun
- b. Bait

- c. Rima
- d. Baris

17. Indah sekali petikan gitar  
Apalagi diiringi lagu  
Aolah teman kita belajar  
Supaya jadi insan berilmu  
Pantun di atas berisi tentang

- a. Nasihat
- b. Ajakan
- c. komedian
- d. hasil belajar

18. Yang termasuk media cetak adalah

- a. Thelevisi
- b. Koran
- c. Radio
- d. Internet

19. Hal yang tidak perlu diperhatikan dalam membaca intensif adalah

- a. Lafal
- b. Tekanan
- c. Penulis bacaan
- d. Pemenggalan kalimat

20. Contoh penulisan judul karangan yang benar adalah

- a. Kegemaran yang Menghasilkan
- b. Kegemaran yang menghasilkan
- c. kegemaran yang menghasilkan
- d. Kegemaran Yang Menghasilkan

Nama: APULIAN

Kelas: W

Soal pilihan ganda

1. Pantun bersajak...

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

2. pada baris pertama dan kedua pada pantun berupa...

- a. isi
- b. sampiran
- c. saran
- d. jawaban

3. pada baris ketiga dan keempat pada pantun berupa...

- a. isi
- b. sampiran
- c. saran
- d. jawaban

4. dalam 1 bait dalam pantun terdapat ... baris.

- a. 5
- b. 3
- c. 2
- d. 4

5. Pantun adalah...

- a. Sebuah bentuk puisi lama yang terdiri atas 4 larik dengan rima diakhiri a-b-a-b
- b. Sebuah bentuk puisi lama yang terdiri atas 2 larik dengan rima diakhiri a-a-b-b
- c. Sebuah bentuk puisi lama yang terdiri atas 3 larik dengan rima diakhiri a-a-a-a
- d. Sebuah bentuk puisi lama yang terdiri atas 4 larik dengan rima diakhiri a-b-b-a

6. Pantun termasuk...

- a. Prosa lama  
 b. Puisi lama ✓  
c. Prosa baru  
d. Puisi baru
7. Buah semangka dibelah dua  
Buah cempaka jatuh kesumur  
Barang siapa suka berdusta  
Akan celaka sepanjang umur
- jenis pantun tersebut adalah...
- a. Pantun jenaka  
 b. Pantun nasihat ✓  
c. Pantun teka-teki  
d. Pantun agama
8. Isi pantun terletak pada baris ke
- a. 1 dan 2  
 b. 3 dan 4 ✓  
c. 2 dan 4  
d. 1 dan 3
9. Mengubah karangan puisi menjadi karangan yang berbentuk prosa disebut
- a. Paragraph  
b. Parafrase  
c. Deklamasi  
 d. Skoliose ✗
10. Saling berpantun dengan teman disebut juga
- a. Membaca pantun  
b. Membuat pantun  
 c. Berbalas pantun ✓  
d. Menulis pantun
11. Bunyi pantun pada akhir kalimat pertama sama dengan bunyi pantun pada baris
- a. Awal  
b. Kedua  
 c. Ketiga ✓

d. Keempat

12. *Asam kandis asam gelugur  
Ketiga asam riang-riang  
Menangislah dipintu kubur  
Teringat badan tidak sembahyang*

Isi dari pantun tersebut adalah

- a. Orang yang beli asam sampai menangis
- b. Orang yang menangis terus di pintu kubur
- c. Orang yang kala hidupnya lupa sembahyang setelah mati tersiksa
- d. Orang yang menangis dan sengsara tersiksa waktu hidupnya

13. *Kalau abang hendak kuliah  
Jangan lupa menuju kampus  
Kalau abang hendak sedekah*  
.....

Kalimat yang tepat untuk melengkapi pantun tersebut di atas adalah

- a. Berikan kepada sesama
- b. Bunuhlah beberapa tikus
- c. Kerjakan dengan ikhlas
- d. Kerjakan dengan hati yang tulus

14. Orang yang dangkal ilmunya dan banyak bicara jika diperibahasakan adalah

- a. Ada gula da semut
- b. Tidak ada rotan akarpun jadi
- c. Tong kosong berbunyi nyaring
- d. Sambil menyelam minum air

15. Pantun yang isinya cerita lucu disebut

- a. Pantun nasihat
- b. Pantun comedian
- c. Pantun jenaka
- d. Pantun-pantunan

16. Persamaan bunyi pada akhir baris pantun disebut

- a. Pantun
- b. Bait

- c. Rima
- d. Baris

17. Indah sekali petikan gitar  
Apalagi diiringi lagu  
Aolah teman kita belajar  
Supaya jadi insan berilmu  
Pantun di atas berisi tentang

- a. Nasihat
- b. Ajakan
- c. komedian
- d. hasil belajar

18. Yang termasuk media cetak adalah

- a. Thelevisi
- b. Koran
- c. Radio
- d. Internet

19. Hal yang tidak perlu diperhatikan dalam membaca intensif adalah

- a. Lafal
- b. Tekanan
- c. Penulis bacaan
- d. Pemenggalan kalimat

20. Contoh penulisan judul karangan yang benar adalah

- a. Kegemaran yang Menghasilkan
- b. Kegemaran yang menghasilkan
- c. kegemaran yang menghasilkan
- d. Kegemaran Yang Menghasilkan

Nilai Terendah Pretest

nama apilian  
kel

**3. Instrument Penelitian**

Berilah tanda silang pada huruf a,b,c atau d didepan jawaban yang paling tepat !

- Indah sekali petikan gitar  
Apalagi diiringi lagu  
Ayolah teman kita belajar  
Supaya jadi insan berilmu  
Pantun di atas berisi tentang
  - Nasihat
  - Ajakan ✓
  - komedian
  - hasil belajar
- Pemberitahuan yang diberikan kepada khalayak ramai disebut
  - pengumuman
  - paraphrase ✓
  - obrolan
  - laporan
- Mengubah karangan puisi menjadi karangan yang berbenrtuk prosa disebut
  - Paragraph
  - Parafrase
  - Deklamasi ✓
  - Skoliose
- Sebuah kalimat utama yang diberi beberapa kalimat penjelas disebut
  - Alinea
  - Paragraf ✓
  - Wacana
  - Cuplikan
- Baris pertama dan kedua dari sebuah pantun adalah merupakan
  - Sambutan
  - Sampiran ✓
  - Isi
  - Pembukaan
- Karangan yang bersajak ab ab dan terdiri dari empat baris dalam satu bait disebut
  - Proza

Puisi

c. Pantun

d. Syair

7. Yang termasuk media cetak adalah

a. Thelevisi

b. Koran

c. Radio

Internet

8. Hal yang tidak perlu diperhatikan dalam membaca intensif adalah

a. Lafal

Tekanan

c. Penulis bacaan

d. Pemenggalan kalimat

9. Isi sebuah karangan dalam bentuk pantun ada pada

Baris 1 dan 2

b. Baris 1 dan 3

c. Baris 3 dan 4

d. Baris 2 dan 4

10. Contoh enulisan judul karangan yang benar adalah

a. Kegemaran yang Menghasilkan

b. Kegemaran yang menghasilkan

kegemaran yang menghasilkan

d. Kegemaran Yang Menghasilkan

11. Bagian pokok dari sebuah karangan disebut

a. Paragraph

b. Tema

Pokok pikiran

d. Gagasan pokok

12. Rencana kerja yang memuat garis besar dari suatu karangan yang akan ditulis disebut

a. Ringkasan bacaan

b. Pikiran utama

c. Kerangka karangan

d. Pikiran penjelas

13. Gagasan pokok karangan disebut juga

- a. Kerangka
- b. Judul
- c. Penutup ✓
- d. Tema

14. Saling berpantun dengan teman disebut juga

- a. Membaca pantun
- b. Membuat pantun ✓
- c. Berbalas pantun
- d. Menulis pantun

15. Dalam membuat pengumuman, isi pengumuman harus

- a. Banyak dan panjang
- b. Mudah dipahami
- c. Padat, singkat, dan jelas ✗
- d. Singkat dan pendek

16. Penulisan tempat dan tanggal pada pengumuman yang benar

- a. Kebumen, 18 Maret 2014
- b. Kebumen; 18 Maret 2014 ✗
- c. Kebumen: 18 Maret 2014
- d. Kebumen, '18 Maret 2014'

17. Bunyi pantun pada akhir kalimat pertama sama dengan bunyi baris

- a. Awal
- b. Kedua ✓
- c. Ketiga
- d. Keempat

18. *Asam kandis asam gelugur  
Ketiga asam riang-riang  
Menangislah dipintu kubur  
Teringat badan tidak sembahyang*

Isi dari pantun tersebut adalah

- a. Orang yang beli asam sampai menangis
- b. Orang yang menangis terus di pintu kubur

c. Orang yang kala hidupnya lupa sembahyang setelah mati tersiksa X  
d. Orang yang menangis dan sengsara tersiksa waktu hidupnya

19. Urutan bertelpon yang benar adalah  
a. Menekan nomor, mengangkat gagang telpon, berbicara seperlunya, dan menutup  
b. Berbicara seperlunya, mengangkat telpon, menekan nomor, dan menutup X  
c. Menutup telpon, berbicara seperlunya, menekan nomor, dan mengangkat gagang telpon  
d. Mengangkat gagang telpon, menekan nomor, berbicara seperlunya, dan menutup

20. Kalau abang hendak kuliah  
Jangan lupa menuju kampus  
Kalau abang hendak sedekah  
.....

Kalimat yang tepat untuk melengkapi pantun tersebut di atas adalah  
a. Berikan kepada sesama  
b. Bunuhlah beberapa tikus  
c. Kerjakan dengan ikhlas X  
d. Kerjakan dengan hati yang tulus

40

# BOSUWA

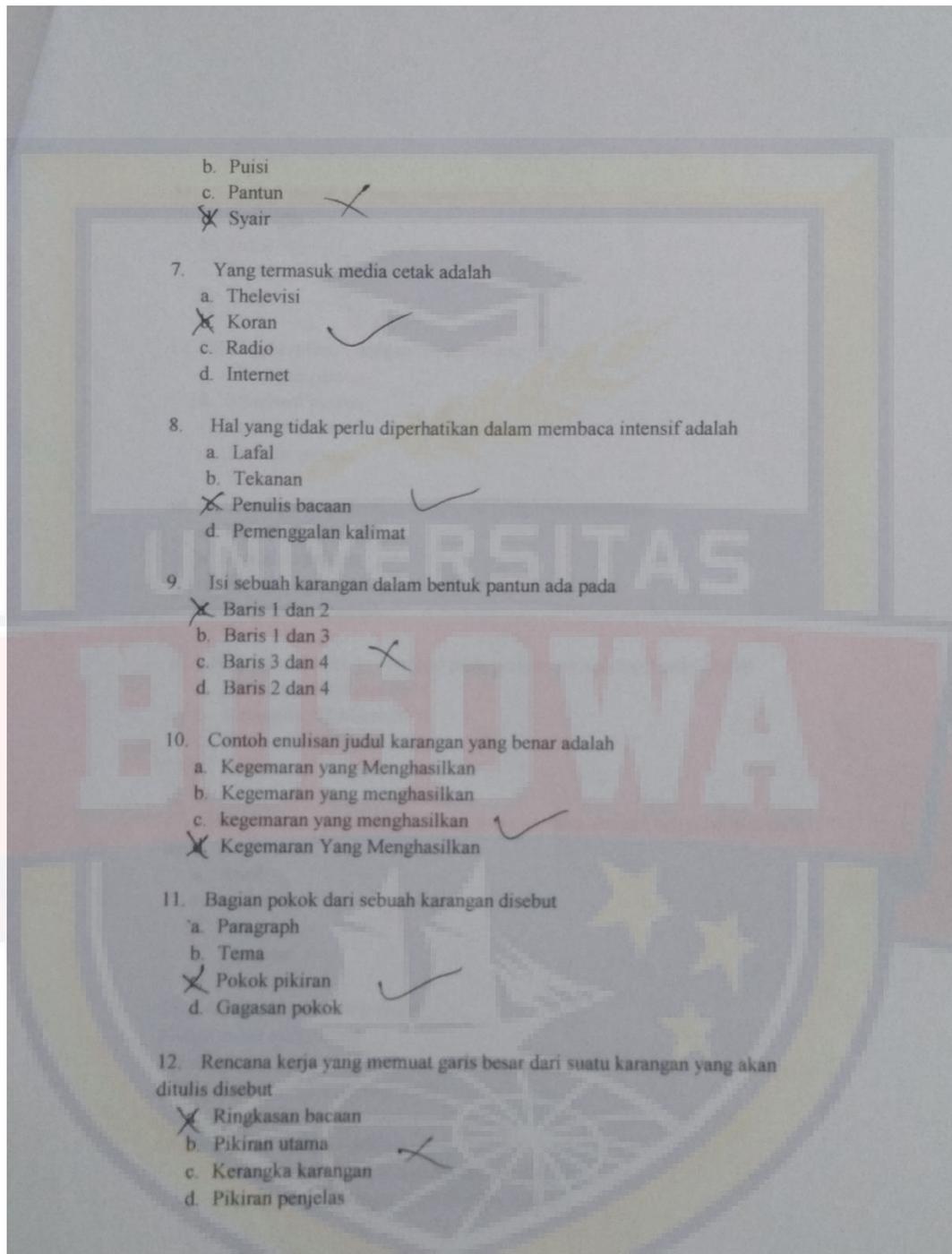


KELAS ~~ADPOT~~ : A.

### 3. Instrument Penelitian

Berilah tanda silang pada huruf a,b,c atau d didepan jawaban yang paling tepat !

1. Indah sekali petikan gitar  
Apalagi diiringi lagu  
Ayolah teman kita belajar  
Supaya jadi insan berilmu  
Pantun di atas berisi tentang
  - a. Nasihat
  - b. Ajakan
  - c. komedian
  - d. hasil belajar
2. Pemberitahuan yang diberikan kepada khalayak ramai disebut
  - a. pengumuman
  - b. paraphrase
  - c. obrolan
  - d. laporan
3. Mengubah karangan puisi menjadi karangan yang berbentuk prosa disebut
  - a. Paragraph
  - b. Parafrase
  - c. Deklamasi
  - d. Skoliose
4. Sebuah kalimat utama yang diberi beberapa kalimat penjelas disebut
  - a. Alinea
  - b. Paragraf
  - c. Wacana
  - d. Cuplikan
5. Baris pertama dan kedua dari sebuah pantun adalah merupakan
  - a. Sambutan
  - b. Sampiran
  - c. Isi
  - d. Pembukaan
6. Karangan yang bersajak ab ab dan terdiri dari empat baris dalam satu bait disebut
  - a. Proza



13. Gagasan pokok karangan disebut juga

- a. Kerangka
- b. Judul
- c. Penutup ✓
- ~~d. Tema~~

14. Saling berpantun dengan teman disebut juga

- ~~a. Membaca pantun~~
- b. Membuat pantun
- c. Berbalas pantun
- d. Menulis pantun ✗

15. Dalam membuat pengumuman, isi pengumuman harus

- a. Banyak dan panjang
- ~~b. Mudah dipahami~~
- c. Padat, singkat, dan jelas ✗
- d. Singkat dan pendek

16. Penulisan tempat dan tanggal pada pengumuman yang benar adalah

- a. Kebumen, 18 Maret 2014
- b. Kebumen; 18 Maret 2014
- c. Kebumen: 18 Maret 2014
- ~~d. Kebumen, '18 Maret 2014'~~ ✗

17. Bunyi pantun pada akhir kalimat pertama sama dengan bunyi pantun pada baris

- a. Awal
- b. Kedua
- ~~c. Ketiga~~ ✓
- d. Keempat

18. *Asam kandis asam gelugur*

*Ketiga asam riang-riang*

*Menangislah dipintu kubur*

*Teringat badan tidak sembahyang*

Isi dari pantun tersebut adalah

- a. Orang yang beli asam sampai menangis
- b. Orang yang menangis terus di pintu kubur

- c. Orang yang kala hidupnya lupa sembahyang setelah mati tersiksa
- d. Orang yang menangis dan sengsara tersiksa waktu hidupnya

19. Urutan bertelpon yang benar adalah

- a. Menekan nomor, mengangkat gagang telpon, berbicara seperlunya, dan menutup
- b. Berbicara seperlunya, mengangkat telpon, menekan nomor, dan menutup
- c. Menutup telpon, berbicara seperlunya, menekan nomor, dan mengangkat gagang telpon
- d. Mengangkat gagang telpon, menekan nomor, berbicara seperlunya, dan menutup

20. Kalau abang hendak kuliah

Jangan lupa menuju kampus

Kalau abang hendak sedekah

.....

45

Kalimat yang tepat untuk melengkapi pantun tersebut di atas adalah

- a. Berikan kepada sesama
- b. Bunuhlah beberapa tikus
- c. Kerjakan dengan ikhlas
- d. Kerjakan dengan hati yang tulus

Lampiran 19: Dokumentasi Penelitian



**Menjelaskan Materi Pantun**



**Pembagian Soal Pretest**



**Mencari Pasangan dari kartu yang didapat**



**Siswa Mengerjakan Soal Posttest**

## Lampiran 20 : surat Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN TORAJA UTARA  
DINAS PENDIDIKAN  
KECAMATAN RANTEPAO  
SDN 2 RANTEPAO**

*Alamat : Jln. DR. Samratulangi' No. 33 Rantepao, Telp. 0423-23548*

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 60/KR.TU/SDN 2/IX/2020

Yang bertandatangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 2 Rantepao menerangkan bahwa:

Nama	: KARLINA
NIM	: 4516103028
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bosowa

Mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian di SDN 2 RANTEPAO terhitung tanggal 29 September – 05 Oktober 2020 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “ **Pengaruh Metode *Make A Match* Dalam Meningkatkan Keaktifan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN 2 Rantepao**”

Demikian surat ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rantepao, 05 Oktober 2020  
Kepala SDN 2 Rantepao,  
  
ESTER LAKSIWANG, S.Pd  
NIP. 19640808 198611 2 001

## Lampiran 21 :Kartu Soal dan Jawaban Alat Peraga

## Kartu Soal

**KARTU SOAL****KARTU JAWABAN**

PANTUN YANG ISINYA CERITA  
LUCU DISEBUT

PANTUN JENAKA

SALING BERPANTUN DENGAN  
TEMAN DISEBUT

BERBALAS PANTUN

JENIS-JENIS PANTUN

1. PANTUN NASIHAT
2. PANTUN JENAKA
3. PANTUN AGAMA
4. PANTUN TEKA-TEKI
5. PANTUN ANAK

CIRI-CIRI PANTUN

1. Tiap bait terdiri atas empat baris
2. 8-12 suku kata di tiap baris
3. Memiliki sampiran
4. Berima a-b-a-b

## RIWAYAT HIDUP



**Karlina**, dilahirkan di Talabente 28 Agustus 1998. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, Buah hati dari pasangan Ayahanda Kasman dan Ibunda Mariani. Penulis mulai memasuki jenjang pendidikan formal pada tahun 2004 di SDN Doule dan tamat pada tahun 2010. Kemudian pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Rumbia dan tamat pada tahun 2013. Pada tahun 2013 penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 03 Bombana dan tamat pada tahun 2016.

Dengan bekal keberanian dan cita-cita, pada tahun 2016 penulis melangkah kaki dan berniat untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Penulis mendaftar disalah satu perguruan tinggi yang berada di Makassar yaitu Universitas Bosowa dengan memilih Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Strata satu (S1) FKIP Universitas Bosowa. Pada awal tahun 2020, penulis berhasil menyusun sebuah karya ilmiah yang berjudul “Pengaruh Metode Make A Match Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN 2 Rantepao Kabupaten Toraja Utara”.