

**Wewarah: Jurnal Pendidikan Multidisipliner**

Volume 3 (2) 115 – 129, Mei 2024

P-ISSN: 2828-1322 (Print) / E-ISSN: 2827-9875 (Online)

Doi: 10.25273/

The article is published with Open Access at <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/WEWARAH>

## **Model Pembelajaran Make A Match dan Media Kartu Kalimat Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V SD Negeri Crabak Slahung Ponorogo**

**Endang Herlindawati** ✉, Universitas PGRI Madiun

**Dwi Rohman Soleh**, Universitas PGRI Madiun

**Agung Nasrulloh Saputro**, Universitas PGRI Madiun

✉ [endangherlindawati5@gmail.com](mailto:endangherlindawati5@gmail.com)

**Abstract:** The purpose of this study is to clarify and assess the Make a Match learning paradigm, which uses sentence cards to improve students' pantun writing abilities. For the 2023–2024 academic year, data was gathered through observation, testing, and documentation of 12 fifth-grade students at SD Negeri Crabak using the Classroom Action Research technique in two cycles. Both quantitative and qualitative descriptive methodologies were used in the analysis. The findings demonstrated a 25% improvement in classical mastery, rising from 66.7% in the first cycle to 91.7% in the second. The model challenges less experienced writers and takes time, but it also enhances writing abilities, teamwork, and active learning.

**Keywords:** Make a Match, Sentence Cards, Pantun Writing Skills

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dan mengevaluasi model pembelajaran Make a Match menggunakan kartu kalimat untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa. Menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dalam dua siklus, data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi dari 12 siswa kelas V di SD Negeri Crabak untuk tahun ajaran 2023/2024. Analisis dilakukan dengan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil menunjukkan peningkatan penguasaan klasikal dari 66,7% pada siklus pertama menjadi 91,7% pada siklus kedua, peningkatan sebesar 25%. Model ini meningkatkan keterampilan menulis, kolaborasi, dan pembelajaran aktif, namun memerlukan waktu dan menjadi tantangan bagi siswa yang kurang mahir menulis.

**Kata kunci:** Make a Match, Kartu Kalimat, Keterampilan Menulis Pantun

---

**Received ; Accepted ; Published**

**Citation:** Herlindawati, E., Soleh, D.R., & Saputro, A.N. (2024). Model Pembelajaran Make a Match dan Media Kartu Kalimat untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V SD Negeri Crabak Slahung Ponorogo. *Wewarah: Jurnal Pendidikan Multidisipliner*, 3(2), 115 – 129. Doi.org/10.25273/pe.v10i1.xxxx



Published by Program Pascasarjana Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang penting karena melalui bahasa kita bisa mendapatkan berbagai macam informasi dan dapat melakukan komunikasi dengan orang lain. Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah dasar. Shlomo (2014: 231) menjelaskan bahwa salah satu bidang studi yang paling penting yang melintasi semua batasan materi adalah pemerolehan dan penggunaan keterampilan dan strategi seni berbahasa, dengan kata lain menjadi pintar berbahasa. Kemampuan berbahasa di SD memiliki tujuan untuk mengembangkan empat aspek keterampilan berbahasa. Empat aspek keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Emig (dalam Rukayah 2013: 6) menyatakan bahwa menulis adalah proses pembelajaran aktif yang dijadikan kunci untuk meningkatkan komunikasi (baik tulis maupun lisan) dan berpikir. Menulis adalah proses sosial dalam bentuk formal maupun informal, dan menulis adalah kegiatan utama (walaupun tidak eksklusif) dalam kegiatan sosial. Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang terakhir dan memerlukan keterampilan yang lain untuk menguasainya. Menulis adalah proses penyampaian pikiran, angan-angan, perasaan dalam bentuk lambang/tanda/tulisan yang bermakna (Dalman, 2015: 4). Oleh sebab itu penguasaan keterampilan menulis perlu dilatih agar mampu berkomunikasi dengan baik.

Keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat kompleks dengan melibatkan aktivitas secara kognitif dan keterampilan tertentu dalam proses menulis (Slamet, 2012: 3). Salah satu jenis keterampilan menulis yang dipelajari di Sekolah Dasar yaitu keterampilan menulis pantun. Kurikulum 2013 pada kelas V Tema 4 terdapat Kompetensi Dasar 4.6 yaitu "Melisankan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri". Berdasarkan Kompetensi Dasar tersebut diharapkan peserta didik dapat membuat atau menulis pantun sendiri kemudian membaca hasil pantunnya. Sebelum menulis pantun siswa perlu mempelajari ciri-ciri pantun.

Pantun memiliki beberapa ciri atau karakteristik. Seperti yang disampaikan oleh Kosasih (2014: 125) yang menyatakan bahwa pantun merupakan puisi yang memiliki ketentuan-ketentuan sebagai berikut: 1) Terdiri atas empat baris, 2) Tiap baris terdiri atas 8 sampai 12 suku kata, 3) Dua baris pertama disebut sampiran dan dua baris berikutnya disebut isi pantun, 4) Pantun mementingkan rima akhir dengan pola a-b-a-b. Menulis pantun merupakan serangkaian kegiatan untuk menyampaikan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki dalam bentuk tulisan yang ditandai oleh adanya bagian sampiran dan isi. Menulis pantun juga merupakan kegiatan yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung melalui proses penciptaan suatu karya tulis berdasarkan kreativitas dan pengalaman peserta didik.

Kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar pada Kurikulum 2013 memiliki prinsip bahwa pembelajaran berpusat pada peserta didik atau student centered. Yang dimaksud student centered yaitu dalam proses pembelajaran harus melibatkan peserta didik secara aktif dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Maka dari itu guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Hal tersebut perlu dilakukan guru agar keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi maksimal. Salah satu caranya dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi. Joyce dan Weil (Trianto, 2014: 51) menyatakan bahwa dengan model pembelajaran tersebut guru dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide diri sendiri, mereka juga diajarkan bagaimana cara mereka belajar.

Pemilihan model pembelajaran merupakan faktor yang mempengaruhi penyerapan materi pembelajaran oleh peserta didik. Penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan media yang menarik menjadi hal yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan dalam keterampilan menulis pantun adalah model pembelajaran kooperatif. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah tipe Make a Match.

Suyatno (2009: 72) menyatakan bahwa model Make a Match adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian peserta didik mencari pasangan kartunya. Penerapan model ini dimulai dari teknik yaitu seluruh peserta didik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal. Model ini relevan diterapkan pada pembelajaran materi pantun. Penerapan model ini dilakukan dengan memodifikasi isi kartu dari pernyataan dan jawaban menjadi bait pantun yang berisi sampiran dan isi pantun.

Kegiatan menulis pantun memerlukan keterlibatan peserta didik secara aktif. Semakin sering peserta didik mencoba, maka akan semakin terlatih keterampilan mereka dalam menulis. Menulis pantun adalah salah satu keterampilan penting dalam bahasa Indonesia yang dapat membantu siswa untuk mengembangkan kreativitas, pemahaman tata bahasa, dan kemampuan menyusun rangkaian kata dengan indah dan berirama. Keberhasilan yang optimal dalam pembelajaran seni berbahasa dapat dilakukan dengan memadukan pembelajaran dengan hal-hal yang dapat mendukung tujuan pembelajaran. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian tindakan kelas yang mampu meningkatkan keterampilan menulis pantun dengan bantuan kartu kalimat. Penelitian ini tentang model pembelajaran kooperatif Make a Match yang dipadukan dengan media kartu kalimat untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun peserta didik.

Kondisi di lapangan ternyata peserta didik menunjukkan sikap kurang antusias dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal tersebut membuat peserta didik kurang aktif dan menunjukkan rasa bosan dengan tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan, ramai sendiri dengan teman bahkan ada yang mengantuk ketika proses pembelajaran berlangsung. Saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik tampak tidak bersemangat dan sulit berinteraksi baik dengan guru maupun dengan peserta didik lain. Keaktifan peserta didik yang rendah dalam proses pembelajaran akan berdampak pada rendahnya pemahaman peserta didik. Rendahnya pemahaman peserta didik menyebabkan hasil belajarnya tidak maksimal. Sehubungan dengan kondisi di atas, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun dengan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif ini dilakukan kepada siswa sekolah dasar karena akan memberikan suasana pembelajaran yang aktif, efektif, menyenangkan dan sesuai dengan harapan.

Berdasarkan pendahuluan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah penerapan model pembelajaran Make a Match dan media kartu kalimat untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD Negeri Crabak Slahung Ponorogo?. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dalam penelitian ini tujuan yang akan dicapai adalah mendeskripsikan dan menjelaskan penerapan model pembelajaran Make a Match dan media kartu kalimat untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD Negeri Crabak Slahung Ponorogo.

Komalasari (2010: 85) menyatakan bahwa model Make a Match merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pernyataan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan dalam waktu yang ditentukan. Hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan model Make a Match adalah kartu-kartu (Suprijono, 2013: 94). Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. Kartu-kartu ini dirancang dengan teliti, terbagi menjadi dua jenis. Pertama, kartu yang memuat beragam pertanyaan yang relevan dengan materi pembelajaran. Kedua, kartu-kartu yang menyajikan jawaban-jawaban yang sesuai untuk setiap pertanyaan.

Langkah-langkah model pembelajaran menurut Suprijono (2013:94) adalah sebagai berikut: Menyiapkan kartu-kartu, terdiri dari kartu berisi pertanyaan dan kartu berisi jawaban; Guru membagi komunitas kelas menjadi 3 kelompok. Kelompok pertama adalah kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan, kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu-kartu berisi jawaban, dan kelompok ketiga adalah kelompok penilai; Guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kedua saling bergerak mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok; Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan-jawaban kepada

kelompok penilai; Kelompok penilai membacakan apakah pasangan pertanyaan-jawaban itu cocok; Guru memfasilitasi diskusi untuk memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik mengkonfirmasi hal-hal yang telah mereka lakukan. Menurut Komalasari (2010: 83) langkah-langkah penerapan Make a Match adalah sebagai berikut: Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban; Setiap siswa mendapat satu buah kartu; Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang; Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban); Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin; Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya; Demikian seterusnya; Kesimpulan/penutup.

Menurut Mayasari (2018: 6) media kartu kalimat adalah kartu berwarna dengan bentuk persegi panjang berisi kalimat sederhana yang kemudian penggunaannya dirangkaikan dengan permainan. Media dapat diinovasi atau diciptakan sendiri oleh guru maupun menggunakan media yang pernah ada dengan memperhatikan kebutuhan serta karakteristik peserta didik serta materi pembelajaran yang diajarkan saat itu. Salah satu media pembelajaran yang menyenangkan serta inovatif adalah media kartu kalimat. Media kartu kalimat yaitu media yang digunakan oleh penulis untuk melakukan penelitian ini. Media yang terbuat dari kertas manila berukuran 5x8 cm berisikan kata-kata yang kemudian dilaminating agar media dapat bertahan cukup lama dan dapat dimanfaatkan kembali. Untuk menggunakan kartu kalimat dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun yaitu mempersiapkan kartu kalimat, dengan menulis beberapa kalimat pendek atau frasa yang berbeda di setiap kartu. Kalimat-kalimat ini bisa berisi deskripsi objek, perasaan, kejadian, atau apapun yang bisa dijadikan bahan untuk menulis pantun. Pastikan untuk mencakup berbagai topik dan tema. Dengan menggunakan kartu kalimat sebagai sumber inspirasi, siswa dapat mengasah kreativitas dan meningkatkan keterampilan menulis pantun secara bertahap.

#### **Implementasi Model Make a Match dan media Kartu Kalimat**

Penelitian ini menerapkan model pembelajaran kooperatif Make a Match pada keterampilan menulis pantun dengan media kartu kalimat pada kelas V SD Negeri Crabak Slahung ponorogo dengan langkah-langkah sebagai berikut: a) guru menyiapkan beberapa kartu kalimat yang berpasangan yang didalamnya berisi pantun pada baris ketiga dan keempat, b) guru membagi kartu kalimat c) setiap siswa mendapat satu kartu, (kalimat baris ketiga atau keempat), d) guru meminta siswa mencari pasangan isi pantun yang tepat sesuai dengan isi pantun yang dibawa masing-masing siswa, e) setelah masing-masing menemukan pasangan sesuai dengan isi dari baris ketiga dan keempat, siswa secara berkelompok membuat dan menuliskan sampiran dari pantun yang mereka pasang tadi sesuai dengan ciri-ciri pantun dengan benar dan tepat, f) kelompok pemenang adalah kelompok yang berhasil memasang isi baris ketiga dan keempat dengan tepat serta mampu membuat sampiran dengan cepat dan benar. Siswa diharapkan dapat belajar untuk berkompetisi menjadi kelompok terbaik saat memasang kartu kalimat dan membuat sampiran sehingga menjadi satu pantun utuh yang baik dan benar. Hasilnya mereka dapat bertukar pikiran saat membuat sampiran pada pantun.

Hasan, Mat dan Ali (2011: 503) mengemukakan bahwa pantun merupakan sebuah bait peribahasa atau kalimat puitis yang terdiri dari empat baris pendek dengan sajak bergantian ( a b a b) yang isinya dinyatakan dengan perbandingan atau kiasan. Kemudian, Kosasih (2014: 125) menyatakan bahwa pantun merupakan puisi yang memiliki ketentuan- ketentuan sebagai berikut: 1) Terdiri atas empat baris, 2) Tiap baris terdiri atas 8 sampai 12 suku kata, 3) Dua baris pertama disebut sampiran dan dua baris berikutnya disebut isi pantun, 4) Pantun mementingkan rima akhir dengan pola a-b-a-b.

Dalam penelitian ini jenis pantun yang digunakan adalah pantun nasihat. Pantun nasihat merupakan pantun yang berisi tentang nasihat atau amanat yang mengajak pada kebaikan sehingga pantun nasihat sangat sesuai untuk diajarkan di sekolah dasar. Sastra anak adalah karya yang menggunakan media bahasa baik lisan maupun tertulis, yang berbentuk puisi, prosa maupun drama,

yang ditulis oleh orang dewasa, remaja, maupun anak-anak, yang secara khusus diperuntukkan pada anak-anak sehingga dapat dipahami anak dan berisi tentang dunia yang akrab dengan anak (Rukayah, 2013: 3). Pembelajaran Menulis pantun di SD diajarkan di kelas V tema 4 tercantum dalam Kompetensi dasar 4.6 yaitu “Melisankan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri”. Berdasarkan kompetensi dasar tersebut, siswa diharapkan mampu membuat pantun sesuai dengan ciri-ciri pantun dengan berbagai tema.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Ebbut dan Hopkin (1993), penelitian tindakan adalah kajian sistemik dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut. Siklus penelitian ini direncanakan ada 2 siklus. Siklus berakhir jika keterampilan menulis pantun sudah mencapai target yang diinginkan yaitu 85

### **Kebaruan Penelitian (State of the Art)**

Jurnal yang ditulis oleh Elsa Yunda S dan Innany Mukhlisina (2022) menunjukkan bahwa adanya pengaruh dari penggunaan model pembelajaran make a match terhadap keterampilan menulis pantun pada siswa kelas V di SDN Tisnonegaran 3 Kota Probolinggo. Jurnal tersebut menyebutkan bahwa langkah pembelajaran dalam menulis pantun dengan menggunakan model make a match yaitu : Pertama, guru menyiapkan 2 macam kartu yaitu kartu yang berisi bagian sampiran pantun dan kartu yang berisi bagian isi pantun. Kedua, setiap siswa mendapatkan satu buah kartu (dapat berupa kartu sampiran atau kartu isi pantun). Ketiga, tiap siswa memikirkan sampiran/isi pantun dari kartu yang didapat. Keempat, setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (sampiran dan isi). Kelima, siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan mendapat poin. Keenam, setelah satu babak selesai kartu kemudian dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.

Jurnal lain yaitu yang ditulis oleh Yulia Meyessy (2020) menyebutkan langkah penerapan model pembelajaran make a match secara berurutan adalah sebagai berikut: Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi bait-bait pantun untuk sesi review, satu kartu berisi sampiran dan satu lainnya berisi jawaban; Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu; Tiap siswa memikirkan sampiran/isi pantun dari kartu yang dipegang; Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya; Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin; Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya, dan ; Kesimpulan/penutup.

Kedua jurnal tersebut membagikan kartu pantun yang berupa sampiran atau isi pantun, kemudian siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya siswa yang mendapat kartu sampiran, mencari pasangan kartu isi pantun. Dan sebaliknya siswa yang mendapatkan kartu isi pantun mencari pasangannya yaitu siswa yang mendapat kartu sampiran. Dalam penelitian tindakan kelas yang penulis lakukan sedikit berbeda, yaitu semua siswa mendapatkan kartu isi pantun. Setiap siswa mendapatkan kartu isi pantun yaitu baris ketiga atau baris keempat pantun. Siswa yang mendapat baris ketiga mencocokkan dengan isi pantun baris keempat. Setelah menemukan pasangannya, secara berkelompok dua orang mendiskusikan dan menuliskan sampiran pantun yang sesuai dengan isi pantun.

### **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Crabak Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo yang terletak di Jalan Bulurejo Desa Crabak. SD Negeri Crabak memiliki letak yang sangat strategis dan mudah untuk dijangkau dengan batas wilayah kerja Sebelah Utara yaitu Desa Mojopitu, Sebelah Selatan yaitu Desa Simo, Sebelah Timur yaitu Desa Bedi, Sebelah Barat yaitu Desa Gundik. Adapun alasan peneliti melakukan penelitian di SD Negeri Crabak adalah karena sekolah tersebut merupakan tempat peneliti bertugas sehingga mempermudah dalam proses perijinan dan pengolahan data. Selain itu karena adanya permasalahan dengan hasil belajar siswa yang diperoleh dari standar KKM

yang ditentukan kurang memuaskan sehingga diperlukan adanya inovasi pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan kurang lebih 6 bulan, mulai bulan November 2023 hingga April 2024. Mulai persiapan penyusunan proposal, pelaksanaan penelitian hingga penyusunan laporan.

Jenis Penelitian ini termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research, dilakukan oleh peneliti dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran. PTK merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah yang ada di dalam kelas. PTK melibatkan partisipasi aktif guru dalam melakukan observasi, merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. PTK sering dilakukan secara siklus, dimana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Proses ini memungkinkan para peneliti dan guru untuk secara sistematis mengevaluasi dampak tindakan yang diambil dan membuat perubahan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan menggunakan PTK, penelitian dapat lebih terarah dan relevan dengan konteks kelas yang spesifik, sehingga hasilnya dapat bermanfaat bagi praktisi pendidikan dan siswa. Dengan demikian, PTK berguna dalam meningkatkan praktik pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas.

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (mix method) yang menggabungkan elemen-elemen kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang masalah yang diteliti. Pada tahap awal penelitian ini mengadopsi pendekatan deskriptif kualitatif untuk mendapatkan dan menjelaskan hasil penelitian, selanjutnya data kualitatif itu dikonversi menjadi bentuk kuantitatif untuk memungkinkan analisis statistik yang lebih mendalam. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menggambarkan masalah secara detail, tetapi juga peneliti menguji hipotesis dan generalisasi secara lebih kuat melalui analisis numerik. Pendekatan campuran ini memungkinkan peneliti untuk mengembangkan kekuatan dari dua pendekatan, sehingga menghasilkan temuan yang lebih kaya dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Peneliti berkolaborasi dengan guru lain yang secara langsung terlibat dalam pelaksanaan penelitian.

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Crabak Kecamatan Slahung, Kabupaten Ponorogo, dengan jumlah siswa 12 anak yang terdiri dari siswa laki-laki sebanyak 4 anak dan siswa perempuan sebanyak 8 anak. Mereka berasal dari keluarga yang perekonomi menengah ke bawah dengan sebagian besar pekerjaan orang tua sebagai petani atau pekebun. Pada umumnya mereka termasuk siswa-siswa yang ceria dan bersemangat dalam belajar. Siswa kelas V berada di usia antara 10 hingga 11 tahun, di mana mereka mengalami perkembangan kognitif yang signifikan. Mereka mampu berpikir lebih abstrak, mengembangkan kemampuan logika, dan memiliki daya ingat yang lebih baik. Siswa kelas V ini lebih aktif berinteraksi dengan teman sebaya dan keluarga. Mereka cenderung mencari dukungan sosial dari teman-teman dan mengembangkan kemampuan bersosialisasi yang lebih baik. Siswa kelas 5 tersebut sebagai pihak yang diberi tindakan. Subyek lain yaitu guru lain yang bertindak sebagai kolaborator yaitu sebagai pengamat dalam proses pelaksanaan pembelajaran sedangkan peneliti yang mengajarkan pembelajaran dengan model make a match dan kartu kalimat.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah metode observasi, tes dan dokumentasi. Observasi dalam penelitian ini menggunakan observasi langsung yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran menulis pantun dengan menggunakan model make a match dan media kartu kalimat yang diberikan kepada siswa. Observasi ini dilakukan dalam pembelajaran untuk mengetahui aktivitas yang berlangsung dalam kegiatan menulis pantun dengan menggunakan kartu kalimat. Observasi pada siswa difokuskan pada keseriusan, perhatian, dan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Observasi terus dilakukan selama penerapan model make a match dan media kartu kalimat dengan menggunakan pedoman observasi yang telah disediakan oleh peneliti. Tes yang dilakukan pada siswa dalam penelitian ini adalah tes tulis yaitu siswa ditugaskan untuk menulis

pantun sesuai dengan kartu kalimat yang sudah disediakan oleh guru, dan yang sudah dicari pasangan isinya. Tes hasil belajar dilaksanakan setiap kali siklus selesai. Untuk mengetahui hasil belajar setelah diterapkan model make a match dan media kartu kalimat digunakan aspek penilaian menulis pantun. Dan aspek- aspek tersebut adalah, berima a-b-a-b, pilihan kata, kesesuaian sampiran dan isi. Dokumentasi pada penelitian ini, data yang diambil yaitu daftar nama siswa kelas V, daftar rata-rata nilai tugas siswa kelas V serta daftar nilai tugas setelah pembelajaran dengan model make a match dan media kartu kalimat diterapkan dalam menulis pantun semester genap tahun ajaran 2023/2024 SD Negeri Crabak Slahung Ponorogo pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, dokumentasi juga digunakan sebagai data pendukung dari semua metode atau teknik pengumpulan data.

Proses penelitian ini melalui beberapa tahapan, yaitu tahap perencanaan, perencanaan tindakan menggambarkan secara rinci hal-hal yang perlu dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan (seperti: penyiapan perangkat pembelajaran berupa skenario pembelajaran, media, bahan dan alat, instrumen observasi, evaluasi, dan refleksi). Dalam tahap perencanaan ini peneliti membuat perencanaan yaitu menentukan materi pembelajaran, memilih media dan sumber belajar yang tepat, lembar pengamatan, alat evaluasi, lembar kerja peserta didik, dan rubrik penilaian. Tahap tindakan/pelaksanaan, pelaksanaan tindakan berisi uraian tahapan-tahapan tindakan yang akan dilakukan oleh peneliti maupun siswa dalam pembelajaran. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dengan melaksanakan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya yaitu melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model make a match dan media kartu kalimat. Pelaksanaan tindakan penelitian ini direncanakan dalam 2 siklus. Siklus pertama dilaksanakan pembelajaran dengan model make a match dan Media Kartu Kalimat. Siklus selanjutnya dilaksanakan untuk memperbaiki segala sesuatu yang belum dicapai dengan hasil yang diharapkan. Tahap observasi/evaluasi, menggambarkan objek amatan dan cara pengamatannya. Evaluasi menguraikan cara dan hasil asesmennya. Observasi dilaksanakan dengan mengkaji dokumen hasil pengerjaan butir tes. Tahap refleksi, diuraikan prosedur, alat, pelaku, sumber informasi, dan cara analisisnya. Setelah mengkaji prestasi belajar, serta melihat ketercapaian indikator, peneliti melakukan perbaikan agar pelaksanaan siklus selanjutnya lebih efektif.

Indikator yang digunakan untuk mengetahui apakah penggunaan model make a match dan Media Kartu Kalimat dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun adalah partisipasi aktif siswa dalam mencari pasangan kalimat isi pantun dan diskusi kelompok membuat sampiran pantun. Selain itu juga tentang rima pantun, pemilihan kata serta kesesuaian isi pantun dengan sampiran yang dibuat.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Deskriptif Kualitatif dan Deskriptif Kuantitatif, karena data yang diperoleh akan dianalisis adalah berbentuk kata-kata atau penjelasan (Deskriptif Kualitatif) dan berbentuk angka-angka (Deskriptif Kuantitatif). Untuk keperluan analisis data kualitatif diperoleh dari lembar observasi, sedangkan untuk keperluan analisis kuantitatif diperoleh dari tes, yaitu tes tertulis yang berbentuk uraian. Data analisis berdasarkan perubahan setiap siklus tentang keterampilan siswa dalam menulis pantun yang benar. Hasil refleksi pertama yang berasal dari jurnal dan observasi kelas, digunakan sebagai acuan untuk menentukan tahapan siklus berikutnya. Siklus berikutnya diharapkan adanya peningkatan/perubahan tingkah laku maupun kreatifitas dalam membuat pantun. Analisis data hasil penelitian yang tergolong data kuantitatif berupa hasil belajar pra siklus, siklus I dengan cara presentase yaitu dengan menghitung peningkatan ketuntasan belajar siswa secara individual jika siswa tersebut mampu mencapai skor minimal 75 dan ketuntasan klasikal jika siswa yang peningkatan ketuntasan belajar siswa secara individual jika siswa tersebut mampu mencapai skor minimal 75 dan ketuntasan klasikal jika siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$  ini jumlahnya mencapai 85% dari jumlah seluruh siswa dan masing-masing dihitung dengan menggunakan rumus.

Data hasil belajar siswa dapat dianalisis secara kuantitatif untuk memperoleh simpulan dengan menggunakan tabel sebagai berikut:

**TABEL 1. Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa dalam Persen (%)**

Tingkat Keberhasilan (%)	Kualifikasi
80-100	Sangat Baik
70-79	Baik
60-69	Sedang/Cukup Baik
40-59	Kurang
0-39	Sangat Kurang

Kemampuan membuat pantun setelah menerapkan model make a match dan media kartu pantun, digunakan aspek penilaian menulis pantun berikut ini :

**TABEL 2. Aspek Penilaian Menulis Pantun**

No	Indikator aspek yang dinilai	Tingkat kemampuan				Jumlah skor
		1	2	3	4	
1	Berima ab-ab					
2	Pilihan kata					
3	Kesesuaian antara isi dan sampiran					
	Jumlah skor total					
	Rata-rata skor					
	Kategori					
	Persentase keberhasilan					

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor} \times 100}{12}$$

Penilaian ketuntasan belajar seluruh siswa. Penilaian ketuntasan belajar siswa dalam kemampuan membuat pantun menurut (Depdiknas dalam Hobri 2007:167) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase ketuntasan belajar siswa

n = jumlah siswa yang tuntas belajar

N = jumlah seluruh siswa

## HASIL PENELITIAN

Hasil pembelajaran siswa pada siklus I ini diperoleh dari hasil tes membuat pantun siswa melalui permainan kartu kalimat pantun. Terdapat beberapa aspek yang dijadikan ukuran penilaian kemampuan membuat pantun siswa yaitu berima ab-ab, pilihan kata yang sesuai, kesesuaian isi dengan sampiran pantun. Hasil tes keterampilan membuat pantun siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**TABEL 3. Hasil Tes Menulis Pantun Siklus I**

No	Nama Siswa	Kriteria Penilaian			Total Skor (12)	Nilai
		Berima ab-ab	Pilihan Kata	Kesesuaian Isi dan Sampiran		
1	ABEL	2	2	2	6	50
2	AHLAN	4	3	3	10	83

3	SINTA	2	2	2	6	50
4	DIANDRA	4	2	3	9	75
5	ANIN	3	2	3	8	67
6	NIA	4	3	3	10	83
7	MEVA	4	3	3	10	83
8	SAKTI	3	3	3	9	75
9	CITRA	4	3	3	10	83
10	RIZQI	3	3	3	9	75
11	TAZKIA	3	3	3	9	75
12	BINTANG	2	2	2	6	50

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor}}{\text{Total Skor}} \times 100$$

Persentase ketuntasan belajar siswa dalam kemampuan menulis pantun melalui model make a match dan permainan kartu kalimat pantun pada siklus I adalah:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{8}{12} \times 100\% = 66,7\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan klasikal

n = Jumlah siswa yang tuntas belajar (diatas KKM 75)

N = Jumlah seluruh siswa

Hasil analisis pada tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang mencapai ketuntasan nilai (nilai  $\geq 75$ ) sebanyak 8 siswa atau sebesar 66,7% dan sebanyak 4 siswa atau 33,3% belum mencapai ketuntasan nilai. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran keterampilan menulis pantun siswa pada siklus I masih belum maksimal, maka perlu tindak lanjut pada siklus II.

Hasil tes keterampilan menulis pantun siswa pada siklus II yaitu:

**TABEL 4. Hasil Tes Menulis Pantun Siklus II**

No	Nama Siswa	Kriteria Penilaian			Total Skor (12)	Nilai
		Berima ab-ab	Pilihan Kata	Kesesuaian Isi dan Sampiran		
1	ABEL	3	3	3	9	75
2	AHLAN	4	3	4	11	92
3	SINTA	3	2	2	7	58
4	DIANDRA	4	3	3	10	83
5	ANIN	3	3	3	9	75
6	NIA	4	3	4	11	92
7	MEVA	4	3	4	11	92
8	SAKTI	4	3	3	10	83
9	CITRA	4	3	4	11	92
10	RIZQI	4	3	3	10	83
11	TAZKIA	4	3	3	10	83
12	BINTANG	3	3	3	9	75

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor}}{\text{Total Skor}} \times 100$$

Persentase ketuntasan belajar siswa dalam kemampuan menulis pantun melalui model make a match dan permainan kartu kalimat pantun pada siklus II adalah:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{11}{12} \times 100\% = 91,7\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan klasikal  
 n = Jumlah siswa yang tuntas belajar (diatas KKM 75)  
 N = Jumlah seluruh siswa

Hasil analisis pada tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang mencapai ketuntasan nilai (nilai  $\geq 75$ ) sebanyak 11 siswa atau sebesar 91,7% dari jumlah 12 siswa. Sisanya sebanyak 1 siswa atau 8,3% belum mencapai ketuntasan nilai. Jadi secara klasikal siswa kelas V SD Negeri Crabak Slahung Ponorogo yang mencapai ketuntasan nilai dalam keterampilan menulis pantun mencapai 91,7%.

**TABEL 5.** *Persentase Perbandingan Hasil Tes Keterampilan Menulis Pantun Siklus I dan II*

No	KKM	Siklus I		Siklus II		Keterangan
		Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase	
1	Nilai $\geq 75$	8	66,7%	11	91,7%	Tuntas
2	Nilai $< 75$	4	33,3%	1	8,3%	Belum Tuntas
	Jumlah	12	100%	12	100%	

Berdasarkan tabel di atas, pada siklus I setelah diterapkan model make a match dan media kartu kalimat pembelajaran menulis pantun, ketuntasan klasikal mencapai 66,7% siswa yang mencapai ketuntasan. Kemudian pada siklus II, siswa mendapat hasil yang meningkat secara klasikal yaitu mencapai 91,7% siswa yang mengalami ketuntasan. Dengan demikian, ketuntasan belajar secara klasikal mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Berikut tabel perbandingan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I dan siklus II.

**TABEL 6.** *Perbandingan Kriteria Keterampilan Menulis Pantun Melalui Permainan Kartu Kalimat pada Siklus I dan Siklus II*

Kriteria	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Selisih (%)
Sangat Baik	33,33	66,66	33,33
Baik	33,33	25	-8,33
Cukup Baik	8,33	0	-8,33
Kurang Baik	25	8,33	-16,67
Sangat Kurang Baik	0	0	0
<b>Total</b>	100	100	0

Peningkatan keterampilan membuat pantun dengan model make a match dan media kartu kalimat pantun dapat dilihat dari perbandingan nilai yang diperoleh siswa dalam membuat pantun pada siklus I dan siklus II. Hasil Siklus I menunjukkan bahwa siswa yang mencapai ketuntasan nilai (nilai  $\geq 75$ ) sebanyak 8 siswa atau sebesar 66,7% dari jumlah 12 siswa. Sisanya sebanyak 4 siswa atau 33,3% belum mencapai ketuntasan nilai. Jadi secara klasikal siswa kelas V SD Negeri Crabak Slahung Ponorogo yang mencapai ketuntasan nilai dalam keterampilan menulis pantun siklus I mencapai 66,7%. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran keterampilan menulis pantun siswa pada siklus I masih belum maksimal, maka perlu tindak lanjut pada siklus II.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dapat diketahui adanya keterampilan menulis pantun siswa secara klasikal pada siklus I setelah diterapkannya model make a match dan media kartu kalimat, skornya 70,75 dengan kriteria baik, yaitu dengan rincian kriteria sangat baik diperoleh 33,33%, kriteria baik diperoleh 33,33%, kriteria cukup baik diperoleh 8,33%, kriteria kurang baik 25%, dan tidak ada siswa yang masuk kategori sangat tidak baik. Berdasarkan skor pencapaian

keterampilan menulis pantun siswa maka kriteria keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD Negeri Crabak Slahung Ponorogo pada siklus I tergolong dalam kategori baik dan sangat baik, tetapi juga masih banyak yang masuk dalam kategori kurang baik.

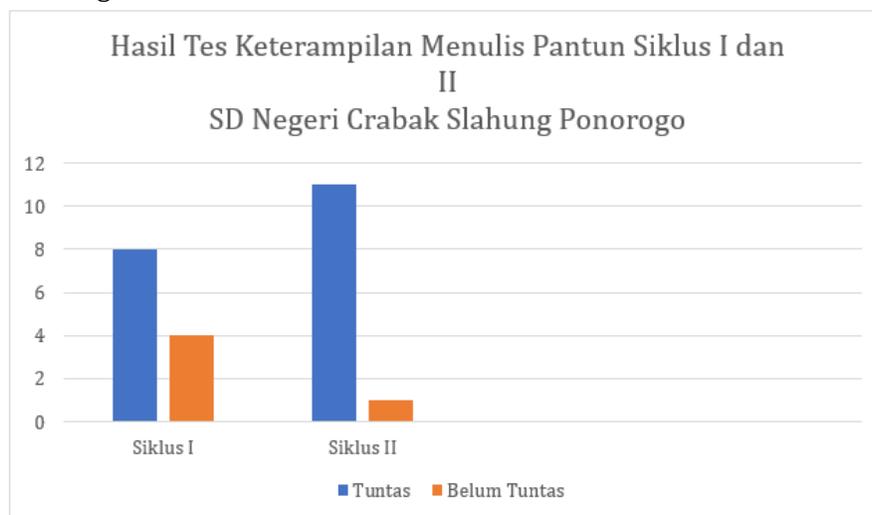
Keterampilan menulis pantun siswa pada siklus I belum mencapai ketuntasan klasikal, sehingga dilakukan upaya perbaikan keterampilan menulis pantun siswa pada siklus II. Aspek penilaian pada siklus II masih sama dengan siklus I yaitu berima ab-ab, pilihan kata yang sesuai serta kesesuaian isi dengan sampiran pantun. Hasil siklus II menunjukkan bahwa siswa yang mencapai ketuntasan nilai (nilai  $\geq 75$ ) sebanyak 11 siswa atau sebesar 91,7% dari jumlah 12 siswa. Sisanya sebanyak 1 siswa atau 8,3% belum mencapai ketuntasan nilai. Jadi secara klasikal siswa kelas V SD Negeri Crabak Slahung Ponorogo yang mencapai ketuntasan nilai dalam keterampilan menulis pantun mencapai 91,7%.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dapat diketahui adanya peningkatan keterampilan menulis pantun siswa pada siklus II. Kriteria keterampilan siswa meningkat dari 70,75 pada siklus I menjadi 81,92 pada siklus II dengan kriteria sangat baik, yaitu dengan rincian kriteria sangat baik diperoleh 66,66%, kriteria baik diperoleh 25%, kriteria kurang baik diperoleh 8,33%. Dan tidak adan siswa yang masuk kriteria cukup baik dan kriteria sangat tidak baik.

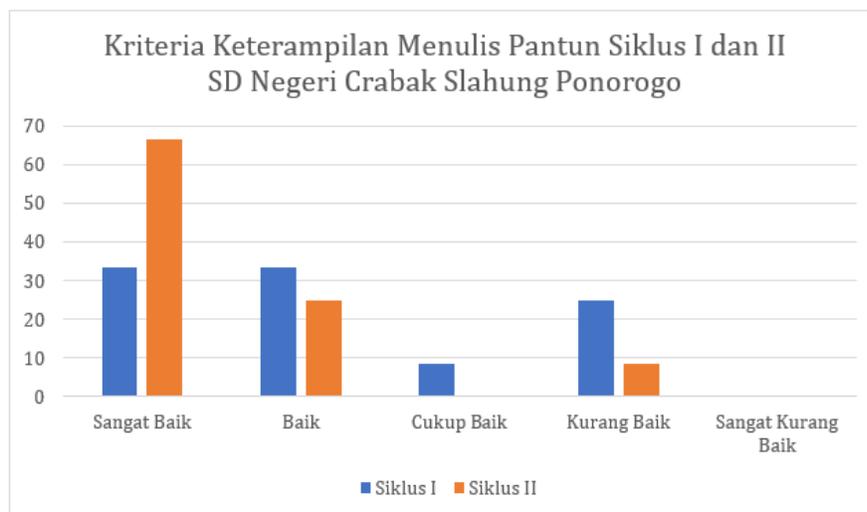
Berdasarkan skor pencapaian keterampilan menulis pantun siswa maka kriteria keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD Negeri Crabak Slahung Ponorogo pada siklus II tergolong dalam sangat baik.

Hasil ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran keterampilan menulis pantun siswa pada siklus II mengalami peningkatan daripada hasil siklus I. Pada siklus I setelah diterapkan model make a match dan media kartu kalimat pembelajaran menulis pantun, ketuntasan klasikal mencapai 66,7% siswa yang mencapai ketuntasan. Kemudian pada siklus II, siswa mendapat hasil yang meningkat secara klasikal yaitu mencapai 91,7% siswa yang mengalami ketuntasan. Dengan demikian, ketuntasan belajar secara klasikal mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Berikut grafik perbandingan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I dan siklus II. Perbandingan kriteria ketuntasan pada siklus I dan siklus 2 yaitu pada kategori sangat baik mengalami peningkatan dari 33,33% menjadi 66,66%.

Berikut diagram perbandingan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I dan siklus II dan diagram perbandingan kriteria keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD Negeri Crabak slahung Ponorogo



**GAMBAR 1.** Diagram Perbandingan Ketuntasan Keterampilan Menulis Pantun



**GAMBAR 2.** Diagram Perbandingan Kriteria Keterampilan Menulis Pantun

Berdasarkan diagram di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan model *make a match* dan media kartu kalimat berhasil meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD Negeri Crabak Slahung Ponorogo.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengevaluasi penerapan model pembelajaran *Make a Match* menggunakan kartu kalimat untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa. Hasil menunjukkan peningkatan penguasaan klasikal dari 66,7% pada siklus pertama menjadi 91,7% pada siklus kedua, peningkatan sebesar 25%. Model ini meningkatkan keterampilan menulis, kolaborasi, dan pembelajaran aktif, namun memerlukan waktu dan menjadi tantangan bagi siswa yang kurang mahir menulis.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Raharjo & Kristin (2019), Setiyawan (2022), Meilani & Aiman (2021). Penelitian Raharjo & Kristin (2019) yang bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar sains siswa kelas IV di SD Negeri Kutowinangun 04 Salatiga. Menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dalam dua siklus, data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi dari 12 siswa kelas V di SD Negeri Crabak untuk tahun ajaran 2023/2024. Analisis dilakukan dengan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil menunjukkan peningkatan penguasaan klasikal dari 66,7% pada siklus pertama menjadi 91,7% pada siklus kedua, peningkatan sebesar 25%. Model ini meningkatkan keterampilan menulis, kolaborasi, dan pembelajaran aktif, namun memerlukan waktu dan menjadi tantangan bagi siswa yang kurang mahir menulis.

Matematika memiliki materi yang saling berkesinambungan, menyebabkan kesulitan siswa di tingkat lanjut jika belum menguasai materi prasyarat. Penelitian Setiyawan (2022) ini bertujuan mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a Match*. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi, tes, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan eksperimen dengan siswa kelas dua SD Al Ikhlah Surabaya sebagai populasi. Kelas II-C sebagai kontrol dan Kelas II-B sebagai eksperimen. Hasil Independent Samples T-test menunjukkan nilai signifikansi  $0,002 < 0,05$ , sehingga *Make a Match* berpengaruh positif pada hasil belajar.

Rendahnya hasil belajar matematika adalah masalah di sekolah dasar, disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang tidak sesuai, kurang menyenangkan, dan minim media. Penelitian Meilani & Aiman (2021) bertujuan mengetahui penerapan model pembelajaran *make a match* berbasis 4C dengan bantuan media kartu bilangan dalam meningkatkan hasil belajar

matematika. Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart dengan dua siklus. Subyek penelitian adalah 33 siswa kelas II MIN 2 Lembata. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes objektif, dan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 24,24%, dari 72,72% di siklus I menjadi 96,96% di siklus II.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan permasalahan yang terdapat dalam rumusan masalah dan bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan penerapan model pembelajaran make a match dan media kartu kalimat untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD Negeri Crabak Slahung Ponorogo, data hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa penerapan model make a match dan media kartu kalimat dalam membuat pantun dilaksanakan dalam 2 siklus dimana setiap siklus dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan sebagai pengenalan kepada siswa tentang permainan kartu kalimat pantun, guru membimbing siswa melakukan kegiatan membuat pantun melalui permainan kartu kalimat kemudian siswa melakukan tes evaluasi dengan lembar kerja siswa. Siklus II ini dilakukan sebagai pemantapan bagi siswa dan siswa dituntut untuk lebih mandiri dalam membuat pantun melalui make a match kartu kalimat. Proses penerapan make a match kartu kalimat dalam penelitian ini ada tiga tahap yaitu tahap pra tulis, tahap saat tulis dan tahap pasca tulis. Setelah melaksanakan tahap-tahap dalam make a match kartu kalimat pantun secara keseluruhan siswa dapat membuat pantun sesuai dengan kriteria dan ciri-ciri pantun. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil tes belajar membuat pantun siswa setelah menerapkan permainan kartu kalimat pantun.

Keterampilan menulis pantun melalui make a match kartu kalimat pada siswa kelas V SD Negeri Crabak Slahung Ponorogo mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil perbandingan nilai tes siswa pada siklus I dan siklus II. Setelah diterapkan pembelajaran make a match kartu kalimat pada siklus I, jumlah siswa yang mengalami ketuntasan sebanyak 8 siswa atau 66,7% siswa yang mengalami ketuntasan klasikal. Pada siklus II jumlah siswa yang mengalami ketuntasan mengalami peningkatan dari siklus I yaitu 11 siswa atau 91,7% siswa yang mengalami ketuntasan secara klasikal. Berdasarkan pengamatan setiap siklus yang berlangsung, dapat dilihat bahwa keterampilan siswa sudah mengalami peningkatan sebesar 25% sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil akhir menulis pantun siswa kelas V semester genap SD Negeri Crabak Slahung Ponorogo sudah mencapai ketuntasan hasil belajar secara klasikal.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agus Suprijono. (2013). Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Al-Tabany, Trianto Ibnu B. (2014). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual. Jakarta:Kencana.
- Dalman. (2015). Keterampilan Menulis. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Depdiknas, (2006). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- \_\_\_\_\_ (2014). Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia dini.

- Elsa Yunda, Innany Mukhlisina. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Pada Siswa Kelas V SDN Tisnonegaran 3 Kota Probolinggo, (online). ([https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal\\_inventa/article/view/5949](https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa/article/view/5949), diunduh 23 Juni 2023)
- Hobri. (2007). Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru dan Praktisi. Jember: Pena Salsabila
- Kangprayit. 29 Juli 2021. Konsep Penelitian Tindakan Kelas /PTK. (Online) <https://www.kangprayit.com/2021/07/konsep-penelitian-tindakan-kelas-ptk.html> (diakses 7 November 2023)
- Kokasih. (2014). Jenis-Jenis Teks (Analisis Fungsi, Struktur, dan Kaidah serta Langkah Penulisannya). Bandung: Yrama Wisya.
- Komalasari, Kokom. (2010). Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi. Refika Aditama. Bandung
- Kosasih, E. (2014) .Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Yrama Widya
- Kunandar, (2014). Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Mayasari, R (2018). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kalimat Sederhana terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Siswa Kelas III di SDN 1 Petulaan Indah, 1, 1-12.
- Meilani, D., & Aiman, U. (2021). Penerapan model pembelajaran make a match berbasis 4c berbantuan media kartu bilangan untuk meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4146–4151. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1522>
- Raharjo, W. T., & Kristin, F. (2019). Peningkatan hasil belajar ipa peserta didik menggunakan model pembelajaran make a match pada kelas 4 sd. *Satya Widya*, 35(2), 168–175. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.v35.i2.p168-175>
- Rukayah. (2013). Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Menulis dengan Pendekatan Whole Language di Sekolah Dasar. Surakarta: UNS Press.
- Saddhono, K., dan St. Y. Slamet. (2012). Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (teori dan aplikasi). Bandung: Karya Putra Darwati.
- Setiyawan, H. (2022). Penerapan model pembelajaran make a match pada materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9631–9639. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4046>
- Sharan, Shlomo. (2014). Handook of Cooperative Learning Methods. Terjemahan Sigut Prawoto. Yogyakarta: Istana Media.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2013). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung PT Remaja Rosdakarya
- Suyatno. (2009). Menjelajah Pembelajaran Inovatif. Sidoarjo: Masmidia Buana Pustaka.

Yulia Meyessy. (2020). Penggunaan Model Make a Match untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Pantun di Kelas V Sekolah Dasar. (Online). (<https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/55677> , diunduh 22 Juni 2023)