

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian yang Relevan

Penelitian eksperimen yang menguji keefektifan penerapan model *make a match* salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Arief Kurniatama (2016). Penelitian Arief Kurniatama berjudul *Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Pantun dengan Model Pembelajaran Mencari Pasangan bagi Siswa Kelas XI MIA 1 MAN Godean Sleman*. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa pada tahap pratindakan hasil dari rata-rata nilai siswa sebesar 53,28 dengan keterangan 2 siswa tuntas. Pada siklus I, hasil dari rata-rata nilai siswa sebesar 73,44 dengan siswa tuntas sebanyak 16 siswa. Selanjutnya, pada siklus II rata-rata nilai siswa meningkat sebesar 88,15 dengan ketuntasan 100% atau seluruh siswa tuntas.

Penelitian kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Nur Safitri Wahyuningsih (2010). Penelitian tersebut berjudul *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dalam pembelajaran Matematika sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII D SMP Negeri 9 Yogyakarta*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika setelah diadakan tindakan berupa pembelajaran dengan model kooperatif tipe *make a match* dengan hasil sebesar 80,56%. Hasil tes belajar matematika rata-rata kelasnya mencapai 77,15 dan banyaknya siswa mencapai 83,33%.

Penelitian yang ketiga yakni dilakukan oleh Andrie Dwie Widyaka (2012). Penelitian tersebut berjudul *Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun Model*

Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match pada Siswa Kelas IV SD Negeri Borongan 02 Polanharjo Klaten Tahun Ajaran 2011/2012. Penelitian yang dilakukan oleh Andrie menyimpulkan bahwa hasil pada kondisi awal sebelum tindakan yaitu 43,75% atau 7 siswa tuntas dengan nilai rata-rata 63,75%. Pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 75% atau 12 siswa tuntas dengan nilai rata-rata 76,5. Siklus II meningkat menjadi 100% atau 16 siswa tuntas dengan nilai rata-rata 81,18%. Sedangkan untuk peningkatan kualitas proses pembelajaran tersebut dapat dibuktikan dari peningkatan proses pembelajaran dan kinerja guru.

Penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti karena menggunakan model pembelajaran yang sama yakni model pembelajaran mencari pasangan (*make a match*) sehingga dapat dijadikan acuan penelitian ini. Peneliti melakukan penelitian mengenai Efektivitas Model Mencari Pasangan (*Make A Match*) dengan Menggunakan Media Kartu Acak dalam Pembelajaran Menulis Pantun Siswa Kelas VII SMP Ma'arif NU 3 Purwokerto. Namun, terdapat perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian relevan yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Arief Kurniatama meneliti peningkatan menulis pantun dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* siswa SMA kelas XI dengan penelitian tindakan kelas, sedangkan peneliti meneliti kemahiran menulis pantun dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* siswa SMP kelas VII dengan penelitian eksperimen semu.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Andrie Dwie Widyaka meneliti peningkatan menulis pantun dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* siswa

SD kelas IV, sedangkan peneliti meneliti kemahiran menulis pantun dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* siswa SMP kelas VII.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Safitri Wahyuningsih meneliti pembelajaran model *make a match* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika dengan penelitian tindakan kelas, sedangkan peneliti meneliti pembelajaran model *make a match* dalam pembelajaran menulis pantun menggunakan penelitian eksperimen model *quasi eksperimen* (eksperimen semu).

B. Teks Pantun

1. Pengertian Pantun

Pantun merupakan salah satu karya sastra yang berkembang sebelum masuknya pengaruh bangsa barat ke Indonesia. Dalam masyarakat melayu, pantun dipergunakan untuk menyatakan perasaan cinta atau kebencian, nasehat atau pendidikan, dakwah agama, bisnis atau perdagangan, hiburan, propaganda, dan lain-lain (Supriyadi, 2006: 47). Menurut Branster (dalam Suseno, 2008: 43) bahwa pantun berasal dari kata Tun yang mempunyai arti kata teratur. Kata Tun dalam bahasa Melayu dapat diartikan sebagai arah, pelihara, dan bimbingan, seperti kata tuntun dan tunjuk. Soetarno (2008: 19) berpendapat bahwa pantun adalah bentuk puisi yang terdiri atas empat larik yang bersajak (pola ab-ab) dan tiap larik (baris) terdiri dari sampiran pada baris pertama dan isi pada baris kedua. Di Indonesia, penyebutan pantun berbeda-beda, misalnya di Batak, pantun disebut dengan “umpasa” (dibaca: uppasa), dalam bahasa Sunda disebut paparikan sedangkan dalam bahasa Jawa disebut

parikan. Pantun di daerah Tapanuli disebut *ende-ende*, di daerah Banyuwangi disebut *gandrung* dan di Surabaya disebut dengan *ludruk*.

Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pantun merupakan karya sastra lama yang berasal dari bahasa Melayu yang kemudian dipopulerkan di Indonesia. Pantun merupakan puisi klasik yang terdiri atas empat larik yang mengandung sampiran dan isi dengan sajak ab-ab ataupun aa-aa. Pantun termasuk warisan anak bangsa yang berisi mengenai perumpamaan. Pantun dapat mewakili suatu perasaan seseorang atau curahan hati, seperti perasaan senang, sedih, jenaka, cinta dan benci. Bukan hanya itu, adanya nasihat baik mengenai agama, kepercayaan, adat istiadat yang terdapat di dalam pantun merupakan sebuah pesan tersurat yang ingin disampaikan kepada pembacanya.

2. Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Pantun

a. Struktur teks pantun

Dilihat dari segi strukturnya, pantun dibangun atas empat unsur yaitu bait (kuplet), larik (baris), rima, dan isi. Selain unsur tersebut, sebuah pantun juga mementingkan irama pada saat pengucapan atau penyampaiannya. Pantun terdiri atas empat larik/baris dan bersajak akhir a-b-a-b, memiliki sampiran dan isi. Sampiran biasanya berupa sketsa alam/suasana (mencirikan masyarakat pendukungnya) berfungsi sebagai pengantar (paling tidak menyiapkan rima/sajak dan irama dua baris terakhir) untuk mempermudah pemahaman isi pantun.

b. Kaidah kebahasaan Teks Pantun

Kaidah kebahasaan teks pantun sering juga disebut dengan unsur bentuk. Unsur bentuk adalah unsur yang membangun sebuah pantun secara fisik, yaitu

korespondensi (hubungan antar bait, antarlarik dan antarkata), diksi (pilihan kata), bahasa kiasan, imaji dan bunyi yang terdiri atas rima dan ritme.

3. Jenis-jenis Pantun

Widya (2009: 6-13) membagi pantun berdasarkan isinya, pantun dapat dikelompokkan menjadi lima jenis sebagai berikut.

a. Pantun anak-anak

Pantun anak-anak berisi tentang dunia anak-anak. Dunia anak yang biasanya menggambarkan suasana yang gembira seperti layaknya tabiat anak-anak. Umumnya pantun anak-anak digunakan pada saat bermain atau bersenda gurau. Pantun anak-anak menggambarkan perasaan yang dialami anak-anak. Berdasarkan isinya, pantun anak-anak dapat dibedakan menjadi dua yaitu pantun bersuka cita dan pantun berduka cita.

1) Pantun bersuka cita

Pantun ini berisi ungkapan yang menyatakan perasaan kegembiraan yang dapat terjadi dalam semua kejadian dan peristiwa. Misalnya, kegembiraan saat bertemu keluarga, mendapatkan barang baru, bermain atau saat mengungkapkan rasa sayang pada keluarga. Contoh pantun bersuka cita adalah sebagai berikut:

*Burung merpati burung dara,
Terbang rendah turun ke sawah,
Hati riang sangat gembira,
Ayah datang bawa hadiah.*

Pantun tersebut mengisahkan keceriaan seorang anak yang mendapat hadiah dari seorang Ayah. Perasaan gembira ditunjukkan pada baris ketiga yang merupakan isi pantun yang menyatakan bahwa hatinya merasa senang karena telah dibelikan hadiah oleh ayahnya.

2) **Pantun berduka cita**

Pantun ini berisi ungkapan yang menyatakan perasaan sedih. Misalnya, saat ditinggal orang tua, tidak punya uang, dimusuhi teman. Contoh pantun berduka cita adalah sebagai berikut:

*Kelapa muda makan di sawah,
tuan haji duduk sembahyang.
Ketika bermuka dengan ayah,
Bunda tiri berupa sayang.*

Pantun tersebut mengisahkan seorang anak yang diperlakukan begitu baik oleh ibu tirinya ketika bersama sang ayah. Sementara jika anak itu jauh dari ayahnya, dia akan diperlakukan buruk. Pantun ini juga bercerita bahwa ibu tiri sangat jahat.

b. Pantun Remaja (Muda) atau Dewasa

Pantun remaja atau dewasa adalah pantun yang menggambarkan kehidupan orang remaja dan dewasa. Umumnya tema pantun yang terdapat dalam pantun dewasa yakni tentang permasalahan cinta. Cinta kepada lawan jenis yang biasanya mengandung perasaan senang bahagia namun tak sedikit perasaan kecewa. Namun tak hanya itu, pantun remaja atau dewasa juga sering mengandung tema tentang perjuangan hidup. Contoh pantun dewasa atau remaja dapat dilihat di bawah ini:

1) Pantun nasib

Pantun ini ditulis orang untuk mengenang nasibnya. Bisa mengungkapkan perasaan sedih, tertekan, merana karena harus jauh dari kampung halaman. Pantun ini juga merupakan rangkaian kata-kata yang menggambarkan nasib atau keadaan seseorang. Pantun ini biasanya dinyanyikan/dibacakan oleh orang-orang yang berada

di perantauan yang mengingat akan kampung halamannya atau nasibnya yang tak seberuntung teman-temannya. Contoh pantun nasib adalah sebagai berikut:

*Tudung saji hanyut terapung,
hanyut terapung di air sungai.
Niat hati hendak pulang kampung,
apa daya tangan tak sampai.*

Pantun ini menggambarkan keadaan orang sedang merantau, berada jauh dari kampung halaman dan sangat merindukan kampungnya. Di sini tergambar bahwa masyarakat yang sedang merantau untuk mencari uang ataupun belajar jauh dari keluarga, namun mereka tidak lupa dengan tempat asal mereka.

2) Pantun perkenalan

Pantun perkenalan yaitu pantun yang berisi ungkapan untuk mengenal seseorang atau berisi ungkapan perasaan hati atau pujian terhadap orang yang ingin diajak berkenalan. Dahulu pantun perkenalan digunakan digunakan oleh pemuda untuk berkenalan dengan pemudi. Contoh pantun perkenalan yakni sebagai berikut:

*Wajahmu terlihat pucat,
Mungkin perut belum kenyang.
Kemari untuk mendekat,
Tak kenal maka tak sayang.*

Pantun tersebut menggambarkan keinginan seseorang untuk berkenalan dengan orang yang ditemuinya. Dalam hal ini, dapat ditemui bahwa masyarakat amat gemar membuka tali pertemanan, suka mengenal satu sama lain.

3) Pantun berkasih-kasih

Pantun berkasih-kasih yaitu pantun yang berisi ungkapan yang ditujukan pada seseorang yang dicintai. Biasanya pantun ini berisi curahan hati, perasaan

senang, perasaan tidak ingin berpisah, rindu, pujian dan sanjungan. Contoh pantun berkasih-kasih adalah sebagai berikut:

*Jalan lurus menuju Tuhan,
terus pergi mengangkat peti.
Badan kurus bukan tak makan,
kurus memikir si jantung hati.*

Pantun tersebut dituturkan oleh seseorang kepada pasangannya. Pantun berkasih-kasih berisikan hal yang ingin diungkapkan kepada pasangan atau sebagai sarana untuk merayu pasangannya. Hal tersebut akan membuat sang kekasih merasa tersentuh dan menambah keharmonisan hubungan. Pantun di atas menggambarkan sepasang suami istri yang sedang memikirkan masa depan anaknya jika terus-terusan berada dalam kesusahan.

4) Pantun perceraian atau perpisahan

Pantun perceraian atau pantun perpisahan yaitu pantun yang berisi ucapan perpisahan atau perceraian. Pantun ini dilontarkan oleh kedua pasangan yang sedang memiliki masalah dan mungkin berniat untuk berpisah atau putus hubungan. Pantun ini juga berisi kenangan indah yang pernah dilalui, perasaan sedih, atau tidak ingin berpisah dengan sang kekasih. Contoh pantun perpisahan yakni sebagai berikut:

*Jaga tugu di tengah jalan,
Menjala ikan mendapat kerang.
Tega nian aku kau tinggalkan,
Hidup di dunia hanya seorang.*

Pantun tersebut menggambarkan kegundahan hati seseorang karena ditinggal oleh pasangannya . Perasaan sedih ditunjukkan langsung di baris ketiga dan keempat yang merupakan isi pantun.

5) Pantun beriba hati

Pantun ini menyatakan perasaan sedih saat ditinggal atau ditolak kekasih. Pantun beriba hati berisi penyesalan, kekecewaan, atau mengancam. Contoh pantun beriba hati yakni sebagai berikut:

*Benangkusut dibuat sumbu,
Jangan suka dibuang-buang.
Nasib hamba sebagai tebu,
Habis manis sepah dibuang.*

Pantun di atas menyatakan perasaan sedih seseorang. Perasaan sedih dapat ditunjukkan pada bagian isi pantun yakni baris ketiga dan keempat. Isi pantun tersebut bermakna ketika seseorang merasa hanya dimanfaatkan apabila ada perlu saja, namun setelah itu jika tidak diperlukan lagi maka orang tersebut akan dibuang atau ditinggalkan.

c. Pantun orang tua

Pantun orang tua pada umumnya berhubungan dengan pelbagai nasihat. Maklumlah orang tua sudah cukup lama hidup serta banyak pengalaman yang dimilikinya. Suka duka silih berganti terus dirasakannya. Demikian pula banyak ragam penanggungan dalam perjalanan hidup yang ditempuhnya. Berdasarkan pengalaman-pengalaman inilah tercurah berupa nasihat-nasihat dalam puisi yang berbentuk pantun yaitu:

1) Pantun nasihat

Pantun nasihat merupakan rangkaian kata-kata yang mempunyai makna untuk mengarahkan atau menegur seseorang untuk menjadi lebih baik. Pantun nasihat juga berguna untuk mendidik, dan memberikan nasihat kepada orang lain. Biasanya pantun ini berisi penyampaian moral yang sarat dengan nilai-nilai agama, budaya dan norma sosial masyarakat. Contoh pantun nasihat yakni sebagai berikut:

*Anak kecil bermain batu,
Batu dilempar masuk sumur.
Belajar tidak kenal waktu,
Juga tidak memandang umur.*

Pantun di atas menjelaskan bahwasannya belajar atau mencari ilmu itu tidak kenal batasan usia. Mencari ilmu dari mulai kanak-kanak hingga orang tua boleh saja dilakukan bahkan sangat dianjurkan. Pantun diatas juga memiliki pesan moral untuk selalu mengingat bahwa belajar itu tidak kenal waktu walaupun banyak halangan dan rintangan yang datang, tetaplah kita harus belajar.

2) Pantun adat

Pantun yang menggunakan gaya bahasa bernuansa kedaerahan dan kental akan unsur adat kebudayaan tanah air. Pantun adat biasanya bertutur pada kearifan lokal di mana pantun tersebut berada. Contoh pantun adat adalah sebagai berikut:

*Menanam kelapa di Pulau Bukum,
Tinggi sedepa sudah berbuah.
Adat bermula dengan hukum,
Hukum bersandar di Kitabullah.*

Pantun tersebut menjelaskan adat istiadat bangsa Melayu di mana hukumnya berujung atau bermula dari kitabullah atau Al Qur'an. Kearifan lokal yang terkandung yakni

tentang aturan adat yang bertumpu pada Al Qur'an. Sebagian besar orang Indonesia memeluk agama Islam. Aturan adat yang ada tentunya merujuk pada ajaran Islam.

3) Pantun agama

Pantun agama merupakan pantun yang di dalamnya mengandung kata-kata nasihat atau petuah yang memiliki makna mendalam sebagai sebuah pedoman dalam menjalani hidup, yang biasanya berisi kata-kata yang mendorong seseorang untuk tidak melanggar aturan agama, baik untuk kepentingan diri maupun bagi orang lain. Contoh pantun agama adalah sebagai berikut:

*Saya pergi beli tembaga,
Saya pakai untuk merekatkan parang.
Apabila ingin masuk surga,
Sering-sering mengaji dan sembahyang.*

Pantun di atas menjelaskan bahwa ketika kita ingin masuk surga tentu saja kita harus menjalankan perintah Tuhan dan menjauhi larangannya. Perintah tuhan salah satunya yakni mengaji dan sembahyang. Ketika kita sudah gemar melaksanakan perintah Tuhan sebagai kewajiban kita, maka tidak lain dan tidak bukan surga merupakan jaminan dari Tuhan untuk kita singgahi.

4) Pantun budi

Pantun budi berisi pengajaran untuk berbuat baik pada semua orang. Pantun budi juga mengingatkan bahwa kebaikan yang diperbuat seseorang tidak akan hilang.

Contoh pantun budi adalah sebagai berikut:

*Pisang emas bawa berlayar,
Masak sebiji di atas peti.
Hutang emas boleh dibayar,
Hutang budi dibawa mati.*

Pantun di atas merupakan pantun budi dilihat dari baris ketiga dan keempat yang merupakan isi pantun. Pesan yang terkandung dalam puisi tersebut yakni kebaikan seseorang hendaknya selalu diingat karena budi baik orang tak dapat dinilai dengan uang.

5) Pantun kepahlawanan

Pantun kepahlawanan adalah pantun yang berisi perjuangan para pahlawan. Pantun pahlawan juga dapat digunakan untuk memberi semangat seseorang dalam melakukan sesuatu atau untuk menunjukkan jasa pahlawan. Contoh pantun pahlawan sebagai berikut:

*Ibu Tani membawa nampan,
nampan dibawa diisi roti.
Ayo kawan ingat pahlawan,
jasa mereka sungguh berarti.*

Pantun di atas merupakan pantun pahlawan karena ditunjukkan dari baris ketiga dan keempat. Makna isi pantun diatas yakni mengajak seseorang untuk menghargai dan menghormati jasa para pahlawan yang sangat berarti.

d. Pantun Teka-Teki

Pantun teka-teki berisi pertanyaan yang dijawab. Pantun ini biasa digunakan anak-anak untuk bermain tebak-tebakan atau berbalas pantun. Pantun teka-teki ini umumnya untuk hiburan dan mengakrabkan kebersamaan. Selain untuk menghibur pantun ini juga dapat memicu untuk berfikir serta bisa sebagai hiburan di waktu

senggang untuk bersendagurau bersama teman. Contoh pantun teka-teki sebagai berikut:

*Kalau Tuan bawa keladi,
bawakan juga si pucuk rebung.
Kalau Tuan bijak bestari,
Hewan apa tanduk di hidung?*

Pantun di atas merupakan pantun teka-teki ditunjukkan dari isi pantun yang tertera pada baris ketiga dan keempat.

e. Pantun Jenaka

Pantun jenaka adalah pantun yang berisi hal-hal lucu dan menarik. Pantun jenaka juga digunakan untuk menghibur hati, bersenang-senang, dan akan membuat orang lain tertawa. Pantun jenaka ini digunakan pula untuk mencairkan suasana ketika pembicaraan sudah mengarah terlalu serius dan membosankan. Contoh pantun jenaka adalah sebagai berikut:

*Di sini kosong di sana kosong,
tak ada batang pohon tembakau
Bukannya saya berkata bohong,
ada katak memikul kerbau.*

C. Menulis Pantun

Menulis pantun adalah suatu kegiatan di mana seseorang dituntut untuk menghasilkan karya berupa pantun yang ditandai adanya bagian sampiran dan isi. Menulis pada dasarnya adalah proses yang terdiri dari tiga tahapan yaitu dimulai dari tahap pemerolehan ide, pengolahan ide dan pemroduksian ide (Abidin (2012: 183-185). Pada tahap pemerolehan ide, penulis menggunakan daya rangsangannya yakni

panca indera dan perasaannya untuk mereaksi berbagai fenomena hidup dalam kehidupan manusia yang diketahui. Berikutnya, pada tahap pengolahan ide, penulis menggunakan kemampuannya dalam berpikir, merasa dan berimajinasi. Terakhir, pada tahap pengolahan ide, penulis akan menggunakan kemampuannya untuk memberikan makna dan nilai pada tulisan yang diproduksinya.

Hal yang perlu diperhatikan dalam menulis pantun adalah membuat topik atau tema. Biasanya tema diberikan dalam proses pembelajaran pantun yaitu berkenaan dengan masalah kehidupan, seperti persahabatan, percintaan atau kehidupan keluarga. Menulis pantun adalah kegiatan yang dilakukan untuk menuangkan gagasan atau perasaan dalam karya sastra lama yang terdiri atas sampiran dan isi dengan berpedoman pada struktur dan kaidah bahasa teks pantun yang telah ditentukan. Secara garis besar, Sugiarto (2010: 18) membagi langkah-langkah menulis pantun menjadi tiga. Pertama menentukan tema. Tema tersebut berkaitan dengan jenis pantun yang akan ditulis. Kedua, mengumpulkan kosakata yang berkaitan dengan tema yang telah ditentukan. Disadari atau tidak, setiap jenis dan tema tertentu dalam sebuah pantun akan memiliki kecenderungan untuk menggunakan kata-kata tertentu. Ketiga, teknis penulisan. Teknis penulisan terdiri atas lima tahap: mencari kata terakhir isi yang sesuai dengan tema, membuat kalimat dengan kata-kata tersebut sesuai dengan aturan pantun, mencari kata terakhir pada sampiran, membuat kalimat dengan kata-kata tersebut sesuai dengan aturan pantun, serta memeriksa kembali pantun yang sudah dibuat.

Menurut Suseno (2008:50) pertama dalam menulis pantun adalah menentukan isi dan diletakkan dalam baris ketiga dan keempat. Setelah itu, membuat sampiran

yang sesuai. Sampiran biasanya berkaitan dengan alam, misalnya binatang, buah-buahan, bunga-bunga, peristiwa-peristiwa alam, dan sebagainya. Sampiran juga dapat dikaitkan dengan pengalaman ataupun lingkungan sekitar. Seperti halnya isi pantun, baris pertama dan baris kedua pada sampiran pun hendaknya memiliki keterkaitan. Dengan cara demikian, pantun dapat dibuat dengan mudah dan tepat.

D. Media Pembelajaran Kartu Acak

1. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan (Arsyad, 2003:3). Media diartikan sebagai pengantar atau perantara, diartikan pula sebagai pengirim pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam Proses belajar mengajar di kelas, media berarti sebagai sarana yang berfungsi menyalurkan pengetahuan dari guru kepada siswa. Menurut Arsyad (2003:4) Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Maksudnya adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar serta membantu siswa supaya terjadi proses belajar (Jamil, 2012:75). Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, media diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran cenderung diklasifikasikan kedalam alat-alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media

pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang digunakan guru untuk mempermudah siswa menerima penjelasan yang disampaikan guru. (Jamil, 2012: 319-320).

Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman nyata, sehingga materi pelajaran yang disampaikan dapat diserap dengan mudah dan lebih baik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan antara lain gambar, bagan, model, film, video, komputer, dan sebagainya. Dari pengertian diatas, secara umum dapat dikatakan bahwa substansi dari media pembelajaran adalah sarana, alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar yang dapat membantu siswa supaya terjadi proses belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman nyata, sehingga materi pelajaran yang disampaikan dapat diserap dengan mudah dan lebih baik.

2. Media Kartu Acak

Media Kartu adalah suatu peraga atau media yang digunakan untuk proses belajar dalam rangka mempermudah atau memperjelas penyampaian materi pembelajaran agar lebih menyenangkan dan lebih efektif. Kartu termasuk dalam media visual atau media yang dapat dilihat. (Arsyad, 2011). Kartu yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu yang didalamnya terdapat sebuah sampiran dan isi pantun yang sudah dipisahkan. Kartu tersebut terbuat dari kertas tebal atau kertas

asturo berbentuk persegi dengan ukuran 6cm x 9cm. Kartu tersebut berjumlah 30 lembar yang terdiri dari 15 kartu yang berisi sampiran dan 15 kartu berisi dengan isi dari sampiran pantun atau pasangannya. Cara memainkan kartu tersebut yakni kartu terlebih dahulu diacak sebelum diberikan kepada para siswa. Setelah seluruh siswa mendapatkan kartu, masing-masing mencari kartu pasangan yang sebelumnya sudah diacak.

Contoh Kartu di bawah ini:

Jika melati tumbuh di
taman, banyak orang
yang terterkesan.

Gambar 1

Jika hati penuh iman,
Baca Qur'an tiada bosan

Gambar 2

Keterangan Gambar :

Gambar 1 adalah kartu acak yang berisi sampiran.

Gambar 2 adalah kartu acak yang berisi isi atau pasangannya.

3. Pembelajaran Menulis Pantun dengan Menggunakan Kartu Acak

- a. Guru menjelaskan aturan permainan, bahwasannya terdapat 30 buah kartu yang terdiri dari 15 kartu yang berisi sampiran dan 15 lainnya berupa isi atau pasangannya.
- b. Guru membagi kelompok menjadi dua, satu kelompok terdiri dari 15 orang anak dan satu kelompok lagi terdiri dari 15 orang anak.
- c. Setelah siswa masing-masing mendapatkan kartu secara acak yang berisi sebuah sampiran atau isi, kemudian siswa mulai berkeliling mencari pasangan kartu yang cocok agar menjadi pantun baik dan benar.

- d. Siswa yang telah menemukan pasangannya, dan jawabannya cocok dalam artian sudah merupakan sampiran dan isi pantun yang sesuai maka akan diberi poin nilai.

E. Model Pembelajaran Mencari Pasangan

1. Pengertian Model Pembelajaran Mencari Pasangan

Anita Lie (2008: 56) menyatakan bahwa model pembelajaran tipe *make a match* atau mencari pasangan adalah teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Teknik digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Model pembelajaran *make a match* yang dikembangkan oleh Lorna Curran memiliki ciri utama yakni siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulannya adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. (Isjoni, 2010: 78).

Hal serupa juga disampaikan Rusman (2011: 223-233) bahwa model mencari pasangan adalah salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Salah satu cara keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Adapun karakteristik model pembelajaran mencari pasangan adalah memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Pelaksanaan model mencari pasangan harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Siswa

yang melakukan pembelajaran dengan model mencari pasangan akan terlihat aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna (Shoimin, 2016: 98).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran mencari pasangan adalah model pembelajaran mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam semua mata pelajaran dan tingkatan kelas dalam suasana yang menyenangkan yang dapat digunakan dalam semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Model ini juga memiliki hubungan yang erat dengan siswa yang gemar bermain. Model pembelajaran mencari pasangan juga merupakan sistem, pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu.

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran Mencari Pasangan

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- c. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- d. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.

- f. Setelah satu babak selesai, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- g. Demikian seterusnya (Aqib, 2013: 23-24).

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Mencari Pasangan

Kelebihan dari model pembelajaran mencari pasangan adalah sebagai berikut:

- a. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- b. Adanya unsur permainan, artinya bahwa metode ini menyenangkan.
- c. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- d. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi dan melatih kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu untuk belajar.
- e. Menumbuhkan suasana kegembiraan dalam proses pembelajaran dan kerjasama antara siswa.

Kekurangan dari model pembelajaran mencari pasangan adalah sebagai berikut:

- a. Jika model ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
- b. Pada awal penerapan model ini, banyak siswa yang malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
- c. Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi.

4. Penggunaan Model Pembelajaran Mencari Pasangan dalam Menulis Teks Pantun

- a. Guru menjelaskan tujuan dan materi pantun kepada siswa.

- b. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi topik yang cocok, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- c. Masing-masing siswa akan mendapatkan satu buah kartu.
- d. Ketika kartu sudah diberikan oleh guru, tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- e. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- f. Siswa yang merasa dirinya telah cocok dan menemukan kartu yang dicari dapat menempelkan kartunya di papan tulis dengan menuliskan nama dan nomor absen yang telah disediakan oleh guru.
- g. Siswa yang berhasil mencocokkan kartu dengan baik akan mendapatkan poin.
- h. Kemudian setelah selesai pada babak pertama, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya (Aqib, 2013: 23-24).

F. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang yang peneliti kemukakan memiliki kerangka berpikir yaitu dalam pembelajaran menulis pantun perlu adanya pembelajaran yang variatif, kreatif dan efektif. Oleh karena itu kemampuan menulis pantun pada peserta didik SMP Ma'arif NU 3 Purwokerto perlu ditingkatkan, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *make a match*. Model pembelajaran kooperatif tipe mencari pasangan (*make a match*) merupakan suatu tipe pembelajaran dengan belajar bersama dan kelompok untuk memahami materi. Pembelajaran ini dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan keterampilan menulis. Model pembelajaran mencari pasangan

(*make a match*) siswa dapat belajar aktif. Model pembelajaran ini juga memiliki keunggulan yakni siswa dapat mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Pembelajaran seperti ini menimbulkan situasi yang menyenangkan, tetapi efektif sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan demikian diharapkan pembelajaran menulis pantun lebih menyenangkan dan bervariasi serta dapat meningkatkan kemampuan menulis pantun pada siswa kelas VII SMP Ma'arif NU 3 Purwokerto.

Berdasarkan hal diatas, penulis memiliki anggapan dasar yang menjadi dasar penelitian adalah:

1. Kemampuan menulis pantun yang sesuai dengan syarat merupakan kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa kelas VII berdasarkan kurikulum 13.
2. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah model pembelajaran dan media pembelajaran.
3. Model pembelajaran mencari pasangan (*make a match*) dengan media kartu acak merupakan salah satu model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis pantun.