

PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN DENGAN MODEL *MAKE A MATCH* DI SEKOLAH DASAR

Oleh

Suwarni

Guru Sekolah Dasar Negeri Polokarto 03

E;mail : dhany.swarni@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) kendala, dan (4) solusi dalam pembelajaran menulis pantun dengan model *Make A Match* siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Polokarto 03 Kabupaten Sukoharjo. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang terfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia menulis pantun dengan model *Make A Match* siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Polokarto 03 Kabupaten Sukoharjo selama Januari-Juni 2017. Subjek penelitian adalah siswa dan guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri Polokarto 03. Data penelitian berupa hasil wawancara, observasi dan analisis dokumen. Sumber data berupa dokumen, narasumber, dan tempat peristiwa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara mendalam, observasi, teknik analisis dokumen. Teknik sampling yang digunakan adalah purposive dengan validasi data menggunakan triangulasi sumber dan metode. Metode analisis data menggunakan metode analisis interaktif. Hasil penelitian sebagai berikut. (1) Perencanaan pembelajaran menulis pantun siswa kelas IV SD Negeri Polokarto 03 Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo dapat dikatakan dengan baik. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan persiapan yang dilakukan yaitu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan kurikulum/silabus. (2) Pelaksanaan pembelajaran menulis pantun dengan menggunakan model *Make A Match* dapat dikatakan berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari kinerja guru dan siswa. (3) Kendala yang dihadapi dalam pembelajaran menulis pantun dengan menggunakan model *Make A Match* adalah: (a) belum ada kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran pada pertemuan pertama, dan (b) keterampilan siswa menyusun pantun sesuai tema belum optimal. (4) Solusi menghadapi kendala dalam pembelajaran menulis pantun dengan menggunakan model *Make A Match* dapat dikatakan baik sehingga pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.

Kata Kunci: menulis, pantun, model *make a match*.

ABSTRACT

The purpose of this study is to describe pantun writing learning with Make A Match Model of 4 year grade of State Elementary School Polokarto 03 Sukoharjo Regency in terms of (1) the learning plan (2) the implementation of learning (3) constraints experienced (4) the solution is taken to overcome obstacles. This study uses qualitative descriptive that is focused on learning Indonesian writing pantun by cooperative method of Make A Match type to 4 year grade of State Elementary School Polokarto 03 Sukoharjo District during January-June 2017. Data is the result of observation and document analysis. Data sources are documents, resource persons, and place of events. The sampling technique used is a stratified study strategy with data validation using source triangulation and method. Methods of data analysis using descriptive qualitative analysis method. The results of this study are : (1) Planning of learning to write pantun to 4 year grade of State Elementary School Polokarto 03 Sukoharjo District during January-June 2017 can be said well. It can be proven by preparation done by making the implementation plan of learning (RPP) based on curriculum / syllabus. (2) Implementation of pantun writing lesson using Make A Match model can be said to run well. This can be seen from the performance of teachers and students. (3) The obstacles encountered in writing pantun writing using the Make A Match model are: (a) there is no readiness of students to follow the lesson at the first meeting, and (b) as the theme is not optimal. (4) Solution to face obstacles in the learning of writing pantun by using model Make A Match can be said good so that learning as expected.

Keywords: writing, pantun, *Make A Match* model.

PENDAHULUAN

Pembelajaran menulis adalah salah satu pembelajaran yang sangat penting. Menulis perlu diajarkan sejak dini agar siswa memiliki kompetensi yang sangat berguna bagi kehidupannya pada masa yang akan datang. Melalui standar kompetensi menulis yang dimiliki, diharapkan siswa mampu mengembangkannya untuk menghasilkan karya yang bermakna dan berguna bagi kehidupan. Kemampuan menulis sangat penting. Bukan sekadar mengenai kemahiran menyusun kata-kata tetapi lebih terfokus pada cara mengungkapkan pikiran, pendapat, dan perasaan secara sistematis dalam bentuk tulisan sehingga dapat dipahami oleh orang lain. Melalui kompetensi menulis seseorang dapat memberikan pencerahan atau bahkan pengaruh kepada orang lain. Dengan kata lain, seseorang dapat mempengaruhi pikiran orang lain melalui tulisan-tulisannya.

Menurut Depdiknas (2006), pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Indonesia.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia sebagai langkah mengenalkan siswa terhadap pentingnya bahasa baik secara lisan maupun tertulis.

Pengajaran bahasa yang berorientasi kepada kecakapan atau kemahiran mempunyai lima hipotesis kerja, yaitu: (1) berbagai kesempatan harus disediakan bagi para pembelajar untuk mempratikkan penggunaan bahasa di dalam tingkatan konteks yang mirip seperti di dalam budaya sasaran, (2) berbagai kesempatan harus disediakan bagi para pembelajar untuk mempratikkan penggunaan fungsi-fungsi bahasa yang terdapat dalam budaya sasaran, (3) harus ada perhatian terhadap perkembangan kecakapan tau keterampilan linguistik sejak awal pengajaran dalam pendekatan yang berorientasi pada kecakapan, (4) pendekatan-pendekatan yang berorientasi pada kecakapan harus memberi responsi atau tanggapan terhadap kebutuhan-

kebutan afektif dan kognitif pada pembelajar, dan (5) pengertian kultural harus dikembangkan dengan berbagai cara sehingga para pembelajar dipersiapkan untuk hidup lebih harmonis di dalam masyarakat bahasa sasaran (Tarigan, 2009).

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa berfungsi untuk menyampaikan pesan atau berkomunikasi kepada pihak lain. Menurut Mulyati dan Tarmizi (2007) dalam berkomunikasi si pengirim pesan berupa pikiran, perasaan, fakta, kehendak dengan menggunakan lambang bunyi bahasa. Menurut Tarigan (2004), menulis merupakan proses penyampaian pesan kepada pihak lain secara tertulis.

Kemampuan menulis sangat berpengaruh bagi perkembangan intelektual siswa. Oleh karena itu, pembelajaran menulis merupakan salah satu pembelajaran yang wajib diajarkan sejak dini. Hal ini dimaksudkan agar siswa memiliki kompetensi yang sangat berguna bagi kehidupannya pada masa yang akan datang. Melalui standar kompetensi menulis yang dimiliki tersebut, diharapkan siswa mampu mengembangkannya untuk menghasilkan karya yang bermakna dan berguna bagi kehidupan.

Standar kompetensi Bahasa Indonesia yang diharapkan untuk dimiliki siswa lulusan SD adalah siswa mampu melakukan berbagai jenis kegiatan menulis untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk karangan sederhana, petunjuk, surat, pengumuman, dialog, formulir, teks pidato, laporan, ringkasan, parafrase, serta berbagai karya sastra untuk anak berbentuk cerita, puisi, dan pantun (Depdiknas, 2006).

Standar Kompetensi menulis untuk kelas IV adalah: mampu mengekspresi berbagai pikiran, gagasan, pendapat, dan perasaan dalam berbagai ragam tulisan melalui melengkapi percakapan, menulis deskripsi, mengisi formulir sederhana, melanjutkan cerita narasi, menulis surat, menyusun paragraf, dan menulis pengumuman serta menulis cerita rekaan dan melanjutkan pantun.

Sastra anak sebenarnya telah dikenalkan kepada siswa sejak duduk di sekolah dasar. Hal ini sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) yang digunakan di sekolah dasar.

Salah satu standar kompetensi pembelajaran sastra di SD adalah menulis pantun. Pantun merupakan salah satu karya sastra yang cocok diberikan untuk pembelajaran siswa SD karena sudah sangat memasyarakat dalam kehidupan kita. Selain itu, pantun sarat dengan nilai-nilai bermanfaat bagi siswa yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Malik (dalam Herlinda, 2012. jurnal.umrah.ac.id) pantun telah sangat memasyarakat di kalangan bangsa kita, tak kira usia, agama, etnis, atau apapun perbedaan yang ada. Pantun telah menunjukkan jati dirinya sebagai sarana perbauran yang sangat efektif bagi bangsa kita. Lebih lanjut dijelaskan bahwa pantun kiranya telah memberikan sesuatu yang santun dalam mewujudkan persatuan dan kesatuan bangsa. Selain itu, budaya berpantun telah menjadi budaya turun temurun bagi masyarakat Indonesia. Namun dengan adanya kemajuan teknologi yang pesat, perlahan-lahan pantun mulai ditinggalkan oleh masyarakat, sedikit sekali orang yang masih melestarikan budaya berpantun.

Menurut Yunus (dalam Solhan, 2007) paradigma atau cara pandang pembelajaran bahasa di SD adalah: (1) *imersi*, yaitu dalam pembelajaran bahasa siswa diajak terjun secara langsung dalam kegiatan berbahasa yang dipelajarinya; (2) *pengerjaan (employment)*, yaitu dalam pembelajaran bahasa harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam berbagai kegiatan berbahasa yang bermakna, fungsional, dan otentik. Bermakna, artinya dalam pembelajaran dapat menghasilkan wawasan, sikap atau keterampilan baru yang secara bertahap dapat meningkatkan kemampuan berbahasanya. Fungsional artinya dalam pembelajaran bahasa memiliki tujuan yang jelas dalam berkomunikasi. Otentik artinya aktivitas berbahasa siswa terjadi dalam konteks yang jelas, yang memang lazim

digunakan dalam kenyataan berbahasa di luar kelas dalam kehidupan sehari-hari; (3) demonstrasi, yaitu pembelajaran melalui demonstrasi dengan pemodelan dan dukungan yang disediakan guru; (4) tanggung jawab (*responsibility*), yaitu pembelajaran bahasa yang memberi kesempatan kepada siswa untuk memilih aktivitas berbahasa yang dilakukannya secara bertanggung jawab. Upaya ini akan bermanfaat bagi siswa untuk menyalurkan minat dan keinginannya serta menjadikan siswa lebih percaya diri; (5) uji coba (*trial-error*), yaitu dalam pembelajaran bahasa harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan dari perspektif atau sudut pandang siswa; dan (6) pengharapan (*expectation*), artinya siswa akan berupaya untuk sukses berhasil dalam belajar jika dia merasa bahwa gurunya mengharapkan dia menjadi sukses.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dikatakan bahwa di dalam pembelajaran bahasa, khususnya dalam hal keterampilan menulis, guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi yang dimiliki seluas-luasnya. Dengan demikian, peran siswa dalam proses pembelajaran akan benar-benar optimal. Hubungannya dengan pembelajaran sastra khususnya pantun, diperlukan keterampilan menulis sesuai dengan kaidah-kaidah pantun.

Faktor luar yang mempengaruhi siswa dalam belajar, selain bahan ajar adalah pengelolaan kelas yang dilakukan guru. Dalam pengelolaan kelas, guru harus pandai menerapkan metode, model atau pendekatan yang sesuai dengan karakteristik kompetensi dasar yang diajarkan. Dengan menerapkan metode, model atau pendekatan yang pas maka situasi pembelajaran akan lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan harus memberikan kebebasan siswa dalam berekspresi atau berpikir sehingga diharapkan siswa bisa belajar dengan bermain dan bermain dengan belajar. Dengan demikian, seolah-olah siswa tidak dihadapkan dengan materi yang sedang dipelajari tetapi kesannya hanya bermain-main yang memiliki makna belajar.

Salah satu model atau pendekatan yang cocok digunakan dalam menulis pantun adalah model *Make A Match*, merupakan salah satu model pembelajaran *cooperative learning*. Penerapan model ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban. Jika sebelum batas waktu yang ditentukan, siswa yang dapat mencocokkan kartu dengan pasangannya benar diberi nilai. Teknik ini dikembangkan oleh Lorna Curran (dalam Lie, 2010).

Pembelajaran menulis pantun di kelas IV SD Negeri Polokarto 03 dapat dikatakan hasilnya masih rendah. Kenyataan tersebut disebabkan oleh berbagai hal antara lain metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih konvensional atau tradisional. Guru sama sekali tidak melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran.

Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) kendala, dan (4) solusi dalam pembelajaran menulis pantun dengan model *Make A Match*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang terfokus pada pembelajaran menulis pantun dengan model *Make A Match*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan selama enam bulan, yaitu Januari sampai dengan Juni 2017. data dalam penelitian ini berupa kata-kata, frasa, kalimat, perilaku dan sistematika yang diperoleh dari hasil pembelajaran menulis pantun dengan model *Make A Match* siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri Polokarto 03. Sumber data dalam penelitian ini adalah pembelajaran menulis pantun dengan model *Make A Match* siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri Polokarto 03.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* yakni pengambilan sampel bertujuan. Dari siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Polokarto 03 tahun pelajaran 2016/2017 sebanyak siswa 20, dengan rincian 8 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah pembelajaran

menulis pantun dengan model *Make A Match*. Subjek penelitian adalah siswa dan guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri Polokarto 03 semester genap tahun pelajaran 2016/2017 dalam pembelajaran menulis pantun.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara mendalam, observasi, dan analisis isi dokumen.

Teknik analisis data ini menggunakan teknik interaktif yaitu interaksi tiga komponen utama yang meliputi reduksi data, sajian data, penarikan kesimpulan/verifikasinya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Persiapan yang dilakukan guru dalam pembelajaran menulis pantun dengan model *Make A Match* adalah menyusun RPP sesuai silabus. Guru membuat RPP berdasarkan Standar Kompetensi (SK) Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk pantun anak dan Kompetensi Dasar (KD) Menyusun karangan tentang berbagai topik sederhana dengan memperhatikan penggunaan ejaan (huruf besar dan tanda baca) yang dikembangkan menjadi indikator yang hendak dicapai oleh siswa, yaitu: (a) Menyebutkan kaidah-kaidah pantun, (b) Menentukan tema pantun, (c) Menentukan diksi/pilihan kata, dan (d) Menyusun pantun. Selain itu, telah dipersiapkan perlengkapan mengajar seperti buku ajar dan penunjang, alat peraga, dan buku daftar siswa.

Berdasarkan pengamatan jalannya pembelajaran pada pertemuan pertama, kinerja siswa dapat dikatakan cukup baik. Hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut: (a) Keberanian bertanya. Keberanian siswa dalam bertanya dapat dikatakan baik karena ada sebagian besar siswa yang berani mengajukan pertanyaan mengenai materi pelajaran yang belum dipahami. (b) Keberanian mengungkapkan pendapat. Keberanian siswa dalam mengungkapkan pendapat dapat dikatakan cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari beberapa siswa yang berani mengungkapkan pendapat atau ide berkaitan dengan materi yang diajarkan. (c) Kerjasama dengan teman. Kerjasama siswa dengan

sesama teman dapat dikatakan cukup baik terutama dalam mencari pasangan pantun sesuai kartu yang dipegang dengan kartu yang dipegang temannya.

Kinerja siswa pada pertemuan pertama juga diukur dari hasil tes (*pretest*). Hasil pre test dapat dikatakan cukup baik dengan rincian sebagai berikut: (a) Keakuratan kaidah pantun. Hasil penilaian mengenai keakuratan kaidah pantun dapat dikatakan cukup baik dengan rata-rata kelas menunjukkan skor $69,9 = 70$. (b) Pemilihan kata /diksi. Hasil penilaian mengenai pemilihan kata/diksi dapat dikatakan cukup baik dengan rata-rata kelas menunjukkan skor $69,8 = 70$. (c) Isi pantun. Hasil penilaian mengenai isi pantun dapat dikatakan kurang baik dengan rata-rata kelas menunjukkan skor $69,2 = 69$.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis pantun pada pertemuan pertama menunjukkan hasil yang belum optimal meskipun secara umum kinerja guru dan siswa dapat dikatakan baik. Untuk itu, guru mencari solusi dengan merencanakan pembelajaran menulis pantun pada pertemuan kedua dengan menggunakan model *Make A Match*.

Berdasarkan pengamatan jalannya pembelajaran pada pertemuan kedua, kinerja siswa dapat dikatakan baik. Hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut: (a) Keberanian bertanya. Keberanian siswa dalam bertanya dapat dikatakan baik karena ada sebagian besar siswa yang berani mengajukan pertanyaan mengenai materi pelajaran yang belum dipahami. (b) Keberanian menjawab pertanyaan. Keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru maupun dari sesama teman dapat dikatakan baik karena ada lebih banyak siswa yang berani menjawab pertanyaan guru dan temannya dari pada pertemuan pertama. (c) Keberanian mengungkapkan pendapat. Keberanian siswa dalam mengungkapkan pendapat dapat dikatakan baik. Hal ini dapat dilihat ada peningkatan siswa yang berani mengungkapkan pendapat atau ide berkaitan dengan materi yang diajarkan dibandingkan pada pertemuan pertama. (d) Kerjasama dengan teman. Kerjasama siswa dengan

sesama teman dapat dikatakan baik terutama dalam ketepatan mencari pasangan pantun sesuai kartu yang dipegang dengan kartu yang dipegang temannya.

Pada pembelajaran pertemuan kedua ini tidak diadakan tes tertulis pada akhir pembelajaran. Jadi, tidak ada penilaian terhadap kinerja siswa mengenai: (a) keakuratan kaidah pantun, (b) pemilihan kata/diksi, dan (c) isi pantun.

Berdasarkan pengamatan jalannya pembelajaran pada pertemuan pertama, kinerja siswa dapat dikatakan baik. Hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut: (a) Keberanian bertanya. Keberanian siswa dalam bertanya dapat dikatakan baik karena sebagian besar siswa berani mengajukan pertanyaan mengenai materi pelajaran yang belum dipahami. (b) Keberanian menjawab pertanyaan. Keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru maupun dari sesama teman dapat dikatakan baik karena ada beberapa siswa yang berani menjawab pertanyaan guru dan temannya. (c) Keberanian mengungkapkan pendapat. Keberanian siswa dalam mengungkapkan pendapat dapat dikatakan baik. Hal ini dapat dilihat telah banyak siswa yang berani mengungkapkan pendapat atau ide berkaitan dengan materi yang diajarkan. (d) Kerjasama dengan teman. Kerjasama siswa dengan sesama teman dapat dikatakan sangat baik terutama dalam mencari pasangan pantun sesuai kartu yang dipegang dengan kartu yang dipegang temannya. Pembelajaran lebih terasa lebih hidup karena siswa dapat belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar.

Kinerja siswa pada pertemuan ketiga juga diukur dari hasil tes (*post test*). Hasil *post test* dapat dikatakan baik dengan skor rata-rata 83,2 dengan rincian sebagai berikut: (a) Keakuratan kaidah pantun. Hasil penilaian mengenai keakuratan kaidah pantun dapat dikatakan baik dengan rata-rata kelas menunjukkan skor 83,6 (b) Pemilihan kata/diksi. Hasil penilaian mengenai pemilihan kata/diksi dapat dikatakan baik dengan rata-rata kelas menunjukkan skor 82,75. (c) Isi pantun. Hasil penilaian mengenai isi pantun dapat dikatakan baik dengan rata-rata kelas menunjukkan skor 83,5.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis pantun pada pertemuan ketiga menunjukkan hasil yang baik karena ditunjang dengan kinerja guru yang sangat baik dan kinerja siswa yang baik.

Model *Make A Match* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang membutuhkan keaktifan dan menghilangkan rasa malu untuk mencari pasangan kartu. Dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas IV SD Negeri Polokarto 03 sudah dirancang sedemikian rupa sehingga diharapkan proses pembelajaran berjalan lancar. Namun, kenyataannya masih banyak kendala-kendala yang terjadi. Kendala-kendala tersebut dari faktor siswa, guru, dan materi pelajaran. Faktor siswa antara lain (a) Belum ada kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran pada pertemuan pertama yaitu tampak ada beberapa siswa yang bercanda dengan teman-temannya, ada yang berbisik-bisik, dan ada pula yang diam tetapi tidak memperhatikan. Kendala terjadi pada pembelajaran pertemuan pertama, hal ini disebabkan guru belum menerapkan model *Make A Match* sehingga pembelajaran belum optimal. (b) Perlengkapan yang dimiliki siswa belum memadai. Rata-rata siswa hanya memiliki buku catatan (buku tulis), bulpoin, dan buku LKS tetapi tidak ada yang memiliki buku pelajaran (Buku Bahasa Indonesia) atau buku penunjang lainnya. Namun, pada pertemuan kedua dan ketiga ada beberapa siswa yang memiliki buku pelajaran dan sebagian mengakses dari internet serta menggunakan referensi buku perpustakaan. (c) Perhatian siswa belum memusat. Siswa ramai, bercanda dengan temannya, diam tetapi tidak memperhatikan. Masalah perhatian siswa menjadi kendala dalam pembelajaran terutama terjadi pada awal-awal pembelajaran baik pada pertemuan pertama, kedua, maupun ketiga. Perhatian belum memusat ini terjadi ketika guru belum menyampaikan apersepsi. (d) Siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran pada pertemuan pertama. Pada pertemuan pertama, sebagian besar siswa tidak mau bertanya. Hal ini, salah satu penyebabnya adalah guru menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Selain

itu, dalam pembelajaran pertemuan pertama, setelah mengadakan apersepsi guru langsung memberikan *pre test* sehingga dirasakan siswa sebagai *shock therapy*. Siswa merasa belum siap sehingga terjadi sedikit kegaduhan. (e) Ketepatan siswa dalam menentukan pasangan kartu pantun belum optimal. Masih ada siswa yang masih bingung untuk menentukan pasangan pantunnya. Pada pembelajaran pertemuan kedua, di mana guru telah menerapkan model pembelajaran *Make A Match*, tampak masih banyak siswa yang merasa kebingungan dan malu-malu ketikan mencari pasangan kartu pantun yang dipegangnya dengan kartu pantun yang dipegang oleh temannya. (f) Keterampilan siswa dalam memilih kata/diksi dalam menulis pantun masih rendah. Hal ini disebabkan karena perbendaharaan kata yang dimiliki siswa masih sedikit. Selain itu, buku referensi yang dimiliki siswa juga belum memadai. (g) Keterampilan siswa dalam menentukan sampiran dan isi belum optimal. Masih ada siswa yang belum mampu menentukan sampiran dan isi. Hal ini berkaitan dengan pemahaman siswa tentang makna sampiran dan isi dalam pantun. Selain itu, siswa belum sering latihan. (h) Ketepatan siswa dalam menentukan persajakan dalam menulis pantun masih menjadi kendala dalam pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan pemahaman siswa terhadap kaidah-kaidah pantun. (i) Keterampilan siswa menyusun pantun sesuai tema belum optimal. Masih ada siswa yang belum bisa menyusun pantun sesuai tema. Hal ini berkaitan dengan pemahaman siswa terhadap tema yang ditentukan oleh guru. Faktor guru. (a) Guru kesulitan dalam menarik perhatian siswa terutama dalam apersepsi pertemuan pertama. Guru kesulitan dalam menarik perhatian siswa terutama dalam apersepsi pertemuan pertama. Hal ini berkaitan dengan kesiapan guru dalam memulai pelajaran sehingga perhatian siswa tidak memusat. (b) Pengelolaan kelas yang dilakukan guru pada pertemuan pertama belum optimal. Masih banyak siswa yang asyik bermain sendiri atau bercakap-cakap dengan dengan temannya. Hal ini disebabkan pengelolaan kelas yang belum optimal. (c) Pemahaman

guru terhadap model *Make A Match* pada pertemuan pertama kurang sehingga pembelajaran tidak sesuai dengan yang diharapkan. Faktor materi. (a) Buku materi tentang pantun anak sulit didapatkan. Jarang sekali buku materi tentang pantun anak yang dapat digunakan sebagai bahan. (b) Buku teori tentang penulisan pantun sulit didapatkan. Buku-buku teori menulis pantun secara khusus sulit didapatkan.

Pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang terjadi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan. Meskipun telah dilakukan persiapan sebelumnya, tetapi dalam pelaksanaannya, selalu menghadapi kendala-kendala dalam proses pembelajaran itu.

Kendala-kendala itu akan muncul baik secara interen maupun eksteren siswa. Kendala yang bersifat interen misalnya tentang intelegensi dan kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran. Kendala yang bersifat eksteren misalnya adanya perbedaan jenis kelamin.

Pelaksanaan pembelajaran menulis pantun dengan model *Make A Match* juga memiliki kendala. Agar mencapai hasil belajar yang optimal maka seorang guru harus dapat mencari solusi sesuai kendala yang dihadapi.

Berikut ini adalah solusi untuk mengatasi kendala-kendala tersebut. Faktor siswa. (a) Solusi guru untuk mengatasi kendala terhadap belum adanya kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran pada pertemuan pertama. Kendala terjadi pada awal pembelajaran, yakni ada sebagian siswa yang belum siap mengikuti pelajaran terutama pada pertemuan pertama. Tampak ada siswa yang bercanda dengan temannya. Ada yang berbisik-bisik dan ada pula yang diam tetapi tidak memperhatikan. Hal ini disebabkan karena guru belum menerapkan kiat agar siswanya siap mengikuti pelajaran. Solusi yang dilakukan guru adalah dengan menarik perhatian siswa dengan membacakan pantun jenaka yang menarik perhatian siswa. (b) Solusi guru untuk mengatasi kendala terhadap perlengkapan yang dimiliki siswa belum memadai. Perlengkapan untuk mengikuti pembelajaran yang dimiliki siswa belum

memadai. Rata-rata siswa hanya memiliki buku catatan (buku tulis), bulpoin, dan buku LKS tetapi tidak ada yang memiliki buku pelajaran (Buku Bahasa Indonesia) atau buku penunjang lainnya terutama mengenai menulis pantun. Solusi yang dilakukan guru adalah dengan cara mengajak siswa untuk mencari buku pendamping ke perpustakaan dan mengakses materi pelajaran di internet. (c) Solusi guru untuk mengatasi kendala terhadap perhatian siswa dalam menerima pelajaran belum memusat. Masalah perhatian siswa menjadi kendala dalam pembelajaran. Pada pembelajaran pertemuan pertama tampak ada beberapa anak yang asyik main sendiri. Ada yang berbincang-bincang atau bercanda dengan temannya. Solusi yang dilakukan guru adalah dengan cara memberi pengertian agar perhatian siswa bisa terpusat sehingga tidak terulang di pembelajaran pertemuan kedua dan ketiga. (d) Solusi guru untuk mengatasi kendala terhadap siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran pada pertemuan pertama. Pembelajaran yang menggunakan model *Maka A Match* mengharuskan siswa aktif dalam mencari pasangan. Pada pertemuan pertama, sebagian besar siswa masih malu-malu dalam mencari pasangan. Solusi yang dilakukan guru adalah dengan cara memberikan pengertian bahwa dalam belajar tidak perlu malu atau membuat kesalahan. (e) Solusi guru untuk mengatasi kendala terhadap ketepatan siswa dalam menentukan pasangan kartu pantun belum optimal. Kurang memusatnya perhatian di pembelajaran pertemuan pertama menyebabkan ada beberapa siswa yang belum dapat menentukan pasangan pantun yang sesuai. Solusi yang dilakukan guru adalah dengan cara menyuruh anak untuk mencoba beberapa formasi pasangan pantun kemudian dinalar mana yang lebih logis di antara formasi-formasi yang telah dibuat. (f) Solusi guru untuk mengatasi kendala terhadap keterampilan siswa dalam memilih kata/diksi dalam menulis pantun belum optimal. Keterampilan siswa dalam memilih kata/diksi dalam menulis pantun masih rendah. Hal ini disebabkan karena perbendaharaan kata yang dimiliki siswa masih terbatas. Solusi yang dilakukan guru adalah dengan cara menyuruh anak untuk

menambah kosa kata dengan membaca kamus dan buku bacaan yang tersedia di perpustakaan. (g) Solusi guru untuk mengatasi kendala terhadap keterampilan siswa dalam menentukan sampiran dan isi belum optimal. Hal ini berkaitan dengan konsep pantun yang belum sepenuhnya dipahami siswa. Selain itu, siswa belum sering latihan. Solusi yang dilakukan guru adalah mengulas kembali mengenai kaidah-kaidah pantun dan menyuruh siswa untuk rajin berlatih. (h) Solusi guru untuk mengatasi kendala terhadap ketepatan siswa dalam menentukan persajakan dalam pantun belum optimal. Ketepatan siswa dalam persajakan masih menjadi kendala dalam pembelajaran. Solusi yang dilakukan guru adalah dengan mengulas kembali tentang kaidah-kaidah pantun. (i) Solusi guru untuk mengatasi kendala terhadap keterampilan siswa menyusun pantun sesuai tema belum optimal. Keterampilan siswa dalam menyusun pantun secara utuh berdasarkan tema belum optimal. Solusi dilakukan guru adalah mendorong siswa untuk rajin berlatih. Faktor guru. (a) Solusi guru untuk mengatasi kesulitan dalam menarik perhatian siswa terutama dalam apersepsi pertemuan pertama. Guru kesulitan dalam menarik perhatian siswa terutama dalam apersepsi pertemuan pertama. Hal ini berkaitan dengan kesiapan guru dalam memulai pelajaran sehingga perhatian siswa tidak memusat. Solusi yang dilakukan adalah dengan cara menarik perhatian siswa dengan membacakan sebuah pantun. (b) Solusi guru untuk mengatasi pengelolaan kelas pada pertemuan pertama belum optimal. Masih banyak siswa yang asyik bermain sendiri atau bercakap-cakap dengan temannya. Hal ini disebabkan pengelolaan kelas yang belum optimal. Solusi yang dilakukan adalah dengan cara menerapkan model pembelajaran *Make A Match* sehingga siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. (c) Solusi guru mengatasi rasa canggung dalam menerapkan model *Make A Match*. Pemahaman guru terhadap model *Make A Match* pada pertemuan pertama kurang sehingga pembelajaran tidak sesuai dengan yang diharapkan. Solusi yang dilakukan guru dengan cara pembenahan-pembenahan yang

dilakukan pada pertemuan berikutnya sehingga penerapan model *Make A Match* dalam pembelajaran menulis pantun sesuai dengan skenario yang dibuat Faktor materi. (a) Solusi guru mengatasi buku materi tentang pantun anak sulit didapatkan. Jarang sekali buku materi tentang pantun anak yang dapat digunakan sebagai bahan. Solusi yang dilakukan guru adalah dengan cara mengakses internet dan mencari sumber lain di perpustakaan. (b) Solusi guru mengatasi buku teori tentang penulisan pantun sulit didapatkan. Buku-buku teori menulis pantun secara khusus sulit didapatkan. Solusi yang dilakukan guru adalah dengan cara mengakses internet dan mencari sumber lain di perpustakaan. Guru mencari solusi untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran

Berdasarkan temuan hasil observasi di lapangan, wawancara, dan analisis isi dokumen, pembelajaran menulis pantun dengan model *Make A Match* siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Polokarto 03 Kabupaten Sukoharjo, sebagai berikut. Penyusunan RPP. (a) Guru menyusun RPP masih mengadopsi secara utuh dari KKG. (b) Guru mengalami kesulitan menuangkan model *Make A Match* saat menyusun RPP. (c) Pada tahap penilaian belum mencantumkan rubrik penilaian. Pelaksanaan Pembelajaran. (a) Guru kurang menguasai langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model *Make A Match*. (b) Siswa merasa malu dalam mencari pasangan apabila pasangan itu berlainan jenis (laki-laki dan perempuan).

SIMPULAN

Perencanaan pembelajaran menulis pantun di Sekolah Dasar dapat dikatakan dengan baik. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan persiapan yang dilakukan yaitu: (a) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan kurikulum/silabus, (b) memilih materi pelajaran, (c) memilih metode/model pembelajaran, (d) menyiapkan media/alat peraga, (e) membuat alat evaluasi, dan (f) menyiapkan buku nilai.

Pelaksanaan pembelajaran menulis pantun dengan model *Make A Match* dapat dikatakan berjalan dengan baik. Hal ini dapat

dilihat dari kinerja guru dan siswa, sebagai berikut. (a) Kinerja guru dalam pembelajaran menulis pantun adalah baik. Hal ini dapat dilihat dari: (1) perlengkapan mengajar (RPP), (2) kegiatan awal atau membuka pelajaran, (3) kegiatan inti yaitu pembelajaran dengan menulis pantun dengan model *Make A Match*, dan (4) kegiatan akhir. (a) Kinerja siswa dalam proses pembelajaran dapat dikatakan baik. Indikator kinerja siswa dapat diukur melalui: (1) keberanian bertanya, (2) keberanian menjawab pertanyaan, (3) keberanian mengungkapkan pendapat, dan (4) kerjasama dengan teman. selain itu, kinerja siswa juga dapat ditunjukkan melalui hasil tes baik *pretest* maupun *post test* dengan indikator: (1) keakuratan kaidah pantun, (2) pemilihan kata /diksi, dan (3) isi pantun.

Kendala yang dihadapi dalam pembelajan menulis pantun dengan model *Make A Match*, meliputi dari: (a) faktor siswa, (b) faktor guru, dan faktor materi.

Solusi menghadapi kendala dalam pembelajaran menulis pantun dengan model *Make A Match*, yang dilakukan guru dapat dikatakan baik.

PERSANTUNAN

Penelitian ini sudah terlaksana sesuai yang direncanakan. Untuk itu saya mengucapkan banyak terima kasih kepada : (1) Kepala Sekolah SD Negeri Polokarto 03 yang telah memberi ijin sebagai tempat penelitian. (2) Guru Kelas IV SD Negeri Polokarto 03 yang telah melaksanakan pembelajaran dalam penelitian ini (3) Redaktur Jurnal Ilmiah *STILISTIKA* Kajian Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2006. *Permendiknas RI Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Sekolah Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Herlinda. 2014. "Keterampilan Menulis Pantun Nasihat Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Batam Tahun Pelajaran 2013/2014". Sumber: E-Jurnal. Diunduh tanggal 28 Desember 2016 pukul 15.00.
- Lie, Anita 2002. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Gramedia.
- Nugrahani, Farida. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Bidang Pendidikan Bahasa*. Solo: CakraBooks.
- Santosa, Puji. 2003. *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (BMP SI PGSD)*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Solchan T.W, dkk. 2008. *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarigan, Djago, dkk. 2004. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah (cetakan keduabelas)*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarigan, Henry Guntur. 2009. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Yunus, Mohamad. dkk. 2007. *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

