

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1. Model pembelajaran Make-a-Match

2.1.1.1 Pengertian dan Konsep Model pembelajaran Make-a-Match

Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pada bab IV Pasal 19 ayat 1 menjelaskan bahwa, standar proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi anak didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi anak didik (Trianto, 2016:139). Salah satu model yang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini, diantaranya model make a match (mencari membuat pasangan) Model ini adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran (*Language Arts and Cooperative Learning Lessons for the Little One 1994*). Inti model tersebut adalah bagaimana peserta didik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal (bisa juga media orang). Apabila peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya dalam waktu yang telah ditentukan, maka akan mendapat nilai (Hasyim & Jaelani, 2013:83).

Menurut Rusman, (2017:314) Metode make a match (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Penerapan metode ini dimulai dengan teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin (Maryanto, 2020:17). Lie (2008:56) dalam Octavia, (2020:89) menyatakan bahwa model pembelajaran tipe make a match atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Menurut Abdul (2007:59) dalam Octavia, (2020:89) model

pembelajaran make a match adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penamaan kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi di samping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu. Model pembelajaran make a match yaitu pembelajaran yang teknik mengajarnya dengan mencari pasangan melalui kartu pertanyaan dan jawaban yang harus ditemukan dan didiskusikan oleh pasangan siswa tersebut (Octavia, 2020:89-90). Model Pembelajaran Make a Match artinya model pembelajaran Mencari Pasangan. Setiap siswa mendapat sebuah kartu (bisa soal atau jawaban), lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang. Suasana pembelajaran dalam model pembelajaran Make a Match akan riuh, tetapi sangat asik dan menyenangkan (Al Khosim, 2019:10).

2.1.1.2 Kelebihan dan Kelemahan Model pembelajaran Make-a-Match

Pembelajaran dengan model pembelajaran Make a Match memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dan kelemahan tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Kelebihan dari model pembelajaran Make a Match adalah sebagai berikut:
 - 1. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
 - 2. Kerjasama antar sesama siswa akan terwujud dengan dinamis.
 - 3. Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa.
- b) Kelemahan dari model pembelajaran Make a Match adalah sebagai berikut:
 - 1. Diperlukan bimbingan guru untuk melakukan pembelajaran.
 - 2. Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain.
 - 3. Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai (Mulyatiningsih, 2011:224).

2.1.1.3 Langkah-Langkah Model pembelajaran Make-a-Match

- 1) Peserta didik menyimak penjelasan teknis dari guru tentang media yang digunakan dan model yang diterapkan secara klasikal atau individual.
- 2) Guru menentukan peserta yang menggunakan media kartu dengan jumlah 4 atau 5 peserta didik per kelompok, dengan kemampuan yang beragam;

- 3) Masing-masing kelompok diberikan alat peraga kartu make a match nama-nama salat wajib dan bilangan rakaatnya;
- 4) Masing-masing kelompok mengatur posisi tempat duduk.
- 5) Posisi yang ideal adalah melingkar arah jarum jam. (tempat bisa di atas meja, bisa juga di atas lantai). Lalu, untuk menentukan siapa yang pertama, kedua dan seterusnya, guru menggunakan bantuan kertas (atau sejenisnya) yang bertuliskan angka (No. 1 - 5). Caranya, posisikan kotak angka dalam keadaan terbalik lalu dibuka oleh masing-masing peserta. Setelah itu, masing-masing kelompok menempati posisi duduk sesuai dengan nomor yang dipilih;
- 6) Guru memegang alat peraga makeamatch. Nomor angka dibalik sehingga angkanya tidak kelihatan. Kertas nama-nama salai wajib dan bilangan rakaatnya diacak dalam keadaan terbuka (terbaca).
- 7) Peserta pertama memulai dengan cara membalikkan/membuka kertas bertuliskan angka, misalnya yang muncul angka 2, maka waktu itu juga harus mencari pasangannya nama salai Asar dan 4 rakaat.
- 8) Apabila benar, peserta tsb mendapat nilai 100 (nama salai = 50, bilangan rakaat = 50), jika pencarian pasangannya salah maka mendapat nilai 0;
- 9) Peserta selanjutnya mengikuti langkah sebelumnya.
- 10) Guru membimbing jalannya permainan ini.
- 11) Salah satu kelompok atau individu menyampaikan kesimpulan hasil permainan model make a match.
- 12) Guru memberikan penguatan materi (Hasim & Jaelani, 2013:84)

2.1.2. Keterampilan Berbahasa Tulis

1.1.2.1 Pengertian dan Konsep Keterampilan Berbahasa Tulis

Kehadiran bahasa amat penting bagi kehidupan manusia. Hampir di semua bidang kehidupan memerlukan bahasa. Karena bahasa, manusia yang hidup di abad ke-21 mengetahui apa yang terjadi dan dihasilkan manusia ribuan tahun yang lalu. Bahasa dapat berfungsi merekam budaya dan berbagai temuan ilmiah sebelumnya sehingga kebudayaan, ilmu dan teknologi, serta peradaban terus dapat dikembangkan semakin maju. Pembicaraan di bawah melihat beberapa hal yang terkait dengan bahasa (Nurgiantoro, 2018:1).

Dalam konsep pembelajaran bahasa, ada empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh seorang pembelajar bahasa, yaitu keterampilan berbicara, keterampilan menyimak/ mendengar, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Dua di antara empat keterampilan itu adalah keterampilan berbahasa lisan (berbicara dan menyimak), dan dua lagi keterampilan berbahasa tulis (menulis dan membaca). Namun keempat keterampilan berbahasa tersebut pada konteks tertentu dapat digunakan sekaligus keempatnya, seperti dalam proses perkuliahan dan seminar (Zaim, 2016:3).

Keempat keterampilan berbahasa ini bisa dikuasai seorang pembelajar bahasa dengan ditunjang oleh kemampuan menguasai komponen bahasa, yaitu penguasaan tata bahasa (grammar) dan kosakata (vocabulary). Penguasaan komponen bahasa inilah yang membekali seorang pembelajar bahasa untuk bisa berbicara, memahami pembicaraan orang, menyatakan pendapat secara tertulis dan memahami apa yang tertulis untuk menambah khazanah pengetahuan seorang pembelajar bahasa. Oleh karena itu, seseorang yang terampil berbahasa adalah seseorang yang mampu berkomunikasi secara lisan dan tulis dengan khazanah kosakata yang cukup dan tata bahasa yang baik dan benar. Proses pembentukan keterampilan inilah yang terjadi dalam proses pembelajaran bahasa di kelas (Zaim, 2016:3).

Pada umumnya, keterampilan berbahasa dibagi atas dua bagian utama yaitu keterampilan bahasa lisan dan tulis. Keterampilan bahasa lisan pun terbagi atas dua yakni menyimak dan berbicara. Demikian pula, keterampilan bahasa tulis dibagi ke dalam membaca dan menulis (Hayon, 2007:11). Bahasa tulis diartikan sebagai bentuk komunikasi yang didasarkan pada sistem simbol tertentu, sejajar dengan bahasa lisan dan bahasa isyarat (Musfiroh, 2009:9). Pada perkembangan selanjutnya bunyi dilambangkan lewat huruf-huruf dan dikenal dengan bahasa tulis. Jadi, bahasa tulis itu sebenarnya sekadar lambang bunyi. Dewasa ini bahasa tulis dan kajian terhadap bahasa tulis terlihat lebih diminati daripada bahasa lisan yang bunyi. Namun, membaca bahasa tulis pun sebenarnya ada bunyi bahasa walau tidak diucapkan (Nurgiantoro, 2018:153)

Sesuai dengan fungsinya, bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh seseorang dalam pergaulannya atau berhubungan dengan orang

lain. Bahasa merupakan alat pergaulan. Penggunaan bahasa menjadi efektif sejak seorang individu berkomunikasi dengan orang lain (Honggowiyono, 2015:42).

1.1.2.2 Perkembangan Keterampilan Berbahasa tulis

Perkembangan bahasa, secara umum lebih cepat dari perkembangan aspek aspek lainnya. Sebagai kemampuan individu menguasai kosakata, ucapan, gramatikal, dan etika pengucapan dalam kurun waktu tertentu sesuai perkembangan umur kronologis (Honggowiyono, 2015:41).

Menurut Berk (1989) dalam Honggowiyono, (2015:42). perkembangan keterampilan berbahasa, dalam 4 komponen :

- 1) Fonologi = bagaimana individu memahami dan menghasilkan bunyi bahasa
- 2) Semantik = makna kata atau cara yang mendasari konsep konsep yang diekspresikan dalam kata kata atau kombinasi kata.
- 3) Grammar = penguasaan kosakata dan memodifikasikan cara cara yang bermakna, meliputi dua aspek:
 - a) Sintak = aturan aturan yang mengatur bagaimana kata kata disusun ke dalam kalimat yang dapat dipahami.
 - b) Morfologi = aplikasi gramatikal meliputi jumlah, tenses, kalimat aktif pasif, dan berbagai makna lain dalam bahasa.
- 4) Pragmantik = sisi komunikatif dari bahasa, bagaimana menggunakan bahasa dengan baik ketika berkomunikasi. Mencakup pengetahuan sosiolinguistik, bagaimana bahasa harus diucapkan dalam suatu kelompok masyarakat, tata karma berkomunikasi (Honggowiyono, 2015:42).

1.1.2.3 Faktor faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa

- 1) Kognisi/kecerdasan = korelasi yang signifikan antara pikiran dengan bahasa seseorang, kemampuan motorik berkorelasi positif dengan kemampuan intelektual, ketepatan untuk meniru, pembendaharaan kata, menyusun kalimat, dan pemahaman maksud orang lain.
- 2) Pola komunikasi dalam keluarga = pola komunikasi yang interaksinya relatif demokratis, yang dapat mempercepat perkembangan bahasa anggota keluarganya.

- 3) Anggota keluarga = pola komunikasi lebih bervariasi bagi keluarga yang memiliki banyak anggota keluarga.
- 4) Kedwibahasaan = terbiasa menggunakan bahasa secara variasi.
- 5) Lingkungan = penggunaan bahasa di lingkungan perkotaan berbeda dengan lingkungan pedesaan, demikian pula perkembangan bahasa di daerah pantai, pegunungan, dan daerah-daerah terpencil juga memiliki perbedaan, sehingga berkembang menjadi bahasa daerah. Contoh: kota (bahasa gaul, bahasa sosmed), pedesaan (daerah, bahasa pasar). Lingkungan keluarga yang terdidik, pasti akan memberikan rangsangan-rangsangan baik terhadap anak-anaknya.
- 6) Status sosial ekonomi keluarga = keluarga dengan status sosial ekonomi yang baik mampu menyediakan situasi yang baik bagi perkembangan bahasa anak-anaknya. Pendidikan dan status sosial ekonomi keluarga berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak.
- 7) Fisik = kematangan hormon dan perkembangan biologis (organ bicara, kerja otot dalam melakukan gerakan dan isyarat). (Honggowiyono, 2015:42).

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fahriah, H. (2018). Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Anak dalam Menghubungkan Gambar dengan Kata Melalui Model Pembelajaran Make A Match di Kelompok B1 TK Hadikat Pandawan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas guru, dan belajar anak meningkatkan kemampuan berbahasa anak dalam menghubungkan gambar dengan kata melalui model pembelajaran Make a Match. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas terdiri dari 2 siklus masing-masing siklus 2` kali pertemuan yang terdiri dari empat tahapan yaitu pelaksanaan, perencanaan, evaluasi, dan refleksi. Subyek dalam penelitian ini adalah anak didik Kelompok B1 TK Hadikat yang berjumlah 17 orang, tempat penelitian di TK Hadikat. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan siklus II dapat dilihat terjadi peningkatan, dapat dibandingkan di mana pada siklus I pertemuan 1 frekuensi yang diperoleh adalah 45 atau kriteria baik, pada siklus I pertemuan 2 meningkat menjadi 48 kriteria baik. Selanjutnya pada siklus II pertemuan 1 frekuensi mencapai 55 atau kriteria

baik, dan pada siklus II pertemuan 2 mencapai frekuensi 63 atau sangat baik. Hasil belajar anak pada siklus I dan II mengalami peningkatan dapat dilihat perbandingan tingkat keberhasilan yaitu pada siklus I pertemuan 1 sebesar 52,9%, pada siklus I pertemuan 2 sebesar 64,7%. Kemudian pada siklus II pertemuan 1 sebesar 70,6% dan pada siklus II pertemuan 2 tingkat keberhasilan mencapai 100%.

Persamaan yang ada dalam penelitian Fahriah, H. (2018) dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu kedua peneliti sama-sama memberikan pembelajaran meningkatkan Keterampilan berbahasa tulis, sehingga anak pada kegiatan ini mampu mengembangkan Keterampilan berbahasa tulis dengan penerapan Keterampilan berbahasa tulis. Sedangkan perbedaan kedua peneliti yaitu pada penggunaan jenis penelitian dalam penelitian Fahriah, H. (2018) jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan. sedangkan pada penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif.

2. Penelitian oleh Amelia, N. (2018). Upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk geometri melalui penerapan model pembelajaran make a match Di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat kecamatan Sunggal tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran model pembelajaran Make A Match dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Untuk memperoleh data dalam penelitian ini penulis menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dari data yang dihasilkan melalui observasi dan wawancara. Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok B1 Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal dengan jumlah siswa 16 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak pada materi mengenal bentuk geometri meningkat setelah adanya tindakan melalui model pembelajaran Make A Match. Pada saat dilakukan observasi pratindakan, persentase perkembangan kognitif sebesar 43,75%, kemudian mengalami peningkatan pada Siklus I sebesar 62,67% dan pada pelaksanaan siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik yaitu 81,51%. Langkah-langkah

yang ditempuh sehingga perkembangan kognitif anak meningkat: kegiatan pra- pengembangan, kegiatan pengembangan, dan kegiatan penutup. Pemberian pengarahan aktif dilakukan pada saat kegiatan pengembangan dan pada saat kegiatan penutup.

Persamaan yang ada dalam penelitian Amelia, N. (2018) dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu kedua peneliti sama-sama memberikan pembelajaran meningkatkan Keterampilan berbahasa tulis, sehingga anak pada kegiatan ini mampu mengembangkan Keterampilan berbahasa tulis dengan penerapan Keterampilan berbahasa tulis. Sedangkan perbedaan kedua peneliti yaitu pada fokus dalam penelitian dalam penelitian Amelia, N. (2018) fokus pada pengembangan keterampilan kognitif. sedangkan pada penelitian ini fokus pada peningkatan keterampilan bahasa tulis.

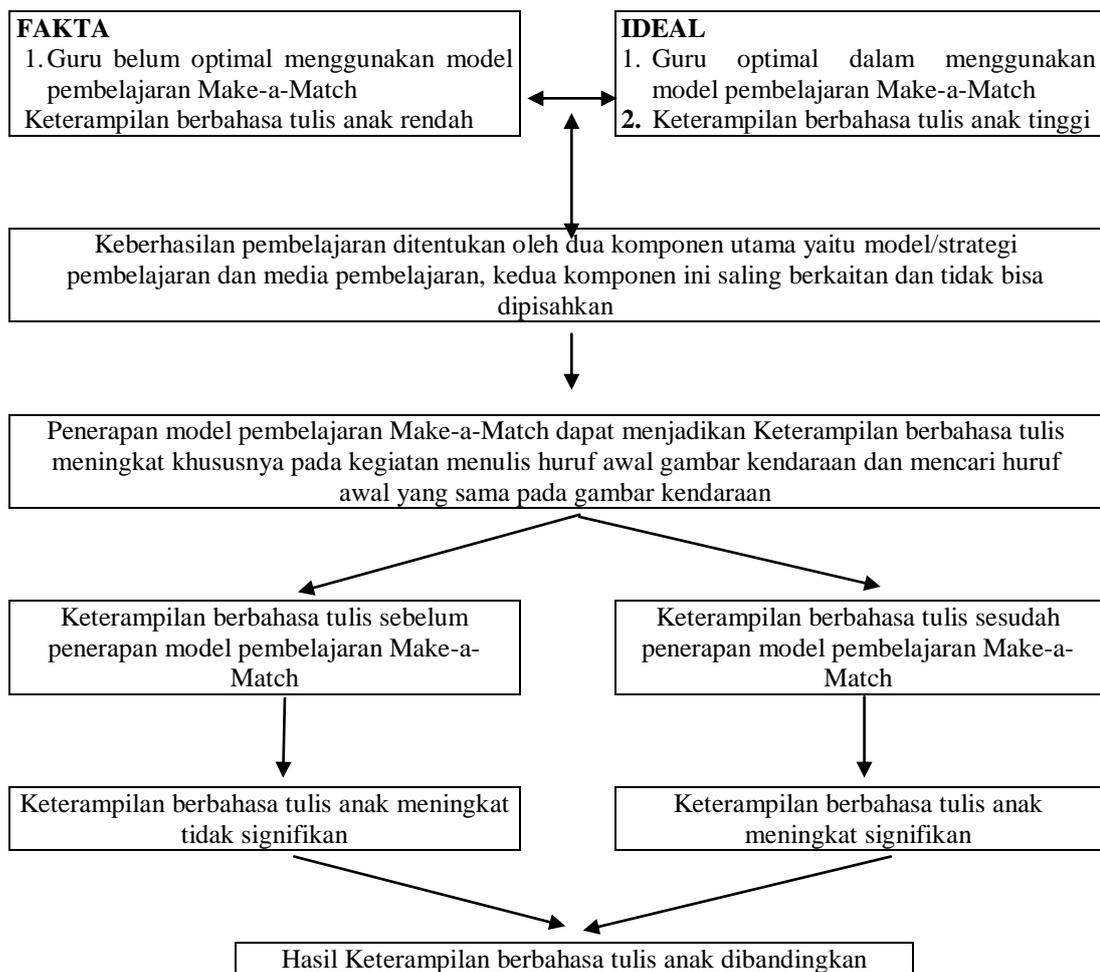
2.3 Kerangka Berpikir

“Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan kajian kepustakaan (Unaradjan & Sihotang, 2019). Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian (Nugraheni, 2019). Di dalam kerangka pemikiran variabel-variabel penelitian dijelaskan secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian” (Nurdin & Hartati, 2019)

Melihat situasi belajar mengajar pada kelompok A1 TK. Bakti Anak Negeri Tawang Sari Trowulan Mojokerto selama ini Keterampilan berbahasa tulis sudah berkembang dengan baik. Hal ini terlihat pada rutinitas keseharian saat antri untuk mencuci tangan dan saat makan bekal bersama. Namun yang menjadi persoalan pada perkembangan psikomotor yaitu menulis huruf awal gambar kendaraan masih kurang sempurna. Sehubungan dengan hal tersebut Keterampilan berbahasa tulis pada 15 anak melalui Keterampilan berbahasa tulis pada kelompok A1 TK. Bakti Anak Negeri Tawang Sari Trowulan Mojokerto masih kurang. Hal ini terlihat ketika guru memberikan pertanyaan bagaimana mencari huruf awal yang sama pada gambar kendaraan dan sebagainya anak masih malu-malu,

bingung dan kurang antusias untuk menanggapi perintah dari guru. Terkait dengan permasalahan yang terjadi pada kelompok A1 TK. Bakti Anak Negeri Tawangsari Trowulan Mojokerto tersebut, peneliti ingin menggunakan Keterampilan berbahasa tulis sebagai solusi agar Keterampilan berbahasa tulis anak meningkat.

Berdasarkan teori-teori yang dikemukakan, maka selanjutnya dapat digunakan untuk menyusun kerangka berpikir (Unaradjan & Sihotang, 2019). Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pemikiran

Keterampilan berbahasa tulis pada 15 anak pada kelompok A1 TK. Bakti Anak Negeri Tawangsari Trowulan Mojokerto masih kurang. Hal ini terlihat ketika guru memberikan pertanyaan bagaimana mencari huruf awal yang sama

pada gambar kendaraan dan sebagainya anak masih malu-malu, bingung dan kurang antusias untuk menanggapi perintah dari guru. Terkait dengan permasalahan yang terjadi pada kelompok A1 TK. Bakti Anak Negeri Tawangsari Trowulan Mojokerto tersebut, peneliti ingin menggunakan model pembelajaran Make-a-Match sebagai solusi agar Keterampilan berbahasa tulis anak meningkat.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori-teori yang dikemukakan, dan telah digunakan untuk menyusun kerangka berpikir. Dengan kerangka ber-pikir ini selanjutnya dapat digunakan untuk menyusun hipotesis. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau sub masalah yang diajukan oleh peneliti, yang dijabarkan dari landasan teori atau kajian teori dan masih harus diuji kebenarannya (Unaradjan & Sihotang, 2019). Istilah hipotesis berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari dua kata, yaitu “Hupo” (sementara) dan “thesis” (pernyataan atau teori). Karena hipotesis merupakan pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya, maka hipotesis perlu diuji kebenarannya (Jaya, 2019). Hipotesis penelitian adalah pernyataan prediktif yang menghubungkan variabel independen dengan variabel dependen (Duli, 2019). Hipotesis penelitian adalah hipotesis kerja (Hipotesis Alternatif H_a atau H_i), yaitu hipotesis yang dirumuskan untuk menjawab permasalahan dengan menggunakan teori-teori yang ada hubungannya (relevan) dengan masalah penelitian dan belum berdasarkan fakta serta dukungan data yang nyata di lapangan (Unaradjan & Sihotang, 2019). Dengan demikian, maka dapat kita katakan bahwa hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji lagi kebenarannya (Jaya, 2019).

Hipotesis dalam penelitian ini adalah hipotesis komparatif. Hipotesis komparatif adalah pernyataan yang menunjukkan dugaan perbedaan yang terjadi pada sampel yang berbeda atau pada sampel yang sama dengan kondisi yang berbeda (Jaya, 2019) atau antara dua variable atau dua kondisi (Nurdin & Hartati, 2019). Adapun hipotesis yang dirumuskan adalah:

1. Terdapat perbedaan Keterampilan berbahasa tulis anak yang diajar sebelum menggunakan model pembelajaran Make-a-Match dan setelah menggunakan

model pembelajaran Make-a-Match pada kelompok A1 TK. Bakti Anak Negeri Tawangsari Trowulan Mojokerto

2. Terdapat Interaksi model pembelajaran Make-a-Match terhadap Keterampilan berbahasa tulis pada kelompok A1 TK. Bakti Anak Negeri Tawangsari Trowulan Mojokerto.