



JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen
Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Indonesia



Gd. FIP B Lantai 5. Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154. e-mail:
jpgsd@upi.edu website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>

RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS MODEL MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Kinasih Sekar Detia, Ani Hendriani, Faisal Sadam Murron
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pedagogik
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: Kinasihsekar-detia@upi.edu ; anihendriani@upi.edu ;
faisalsadam21@upi.edu;

***Abstract:** This research is based on students who are passive in learning. One alternative learning model that can improve students' learning activity is the Make a Match-based learning model. The purpose of this research is to design a model-based learning device design Make a Match as one of the efforts in improving students' learning activity. Participants in this study were competent experts in the field of RPP, competent experts in the field of Bahasa Indonesia as well as teachers in the field of Indonesian studies. The method used in this study was the delphi method. Data collection techniques in the form of observations, interviews, and questionnaires. The data analysis techniques in this study use qualitative data analysis. The results of this study are in the form of the design of Indonesian learning devices based on the Make a Match model to increase the activeness of learning in grade IV elementary school students.*

***Keywords:** Learning Device Design, Make a Match Model, Indonesian Language Learning, Learning Activity*

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang inovatif dan kreatif, merupakan upaya untuk mewujudkan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Dalam hal ini, guru sebagai fasilitator untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, diperlukan inovasi model pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran tersebut. Hal ini sejalan dengan Eti Rahmawati (2015, hlm. 7)

yang menyatakan bahwa model pembelajaran adalah salah satu strategi untuk menarik minat, kreativitas, serta keaktifan peserta didik dalam mempelajari materi yang didalamnya terdapat pengaturan sistematis yang digunakan oleh guru sebagai bentuk arahan dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran agar aktivitas pembelajaran dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi lapangan PPLSP di salah satu sekolah Indonesia luar negeri khususnya tingkat

sekolah dasar, peneliti menemukan permasalahan bahwa ketika pembelajaran bahasa Indonesia pada materi tokoh-tokoh cerita fiksi di kelas 4, terlihat hanya beberapa peserta didik saja yang terlihat aktif dan menanggapi pertanyaan dari guru sedangkan peserta didik lainnya terlihat pasif dalam pembelajaran tersebut. Beberapa peserta didik kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya. Sebagai bahan pendukung dalam temuan di lapangan, peneliti juga melakukan wawancara tidak terstruktur kepada guru bidang studi bahasa Indonesia dan siswa kelas 4. Hasil wawancara tersebut, guru bidang studi bahasa Indonesia membenarkan temuan peneliti yang menyatakan bahwa peserta didik kelas 4 sangat pasif ketika pembelajaran. Kemudian untuk media pembelajaran, bahan ajar, LKPD, serta soal evaluasi dalam pembelajaran sehari-hari guru tersebut menggunakan buku siswa dan media lainnya seperti video. Dari hasil wawancara, untuk RPP sendiri guru tersebut membuat sebelum pembelajaran berlangsung tetapi tidak dibuat secara lengkap. Selain itu, peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur kepada siswa kelas IV yang menyatakan bahwa pembelajaran tidak bervariasi hal itu yang menyebabkan peserta didik merasa bosan dan pasif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan kondisi seperti ini yang monoton, maka berdampak pada kurangnya keaktifan belajar peserta didik. Peneliti merumuskan beberapa pokok permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Rumusan masalah ini dibagi menjadi dua bagian. Yakni rumusan masalah umum dan rumusan masalah khusus. Adapun rumusan masalah umum pada penelitian ini, yaitu :

“Bagaimanakah Rancangan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia berbasis model make a match untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV sekolah dasar?”

Dari rumusan masalah diatas, kemudian dikembangkan menjadi rumusan masalah khusus diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancangan dan hasil tanggapan validasi ahli mengenai rencana pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis model make a match untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimanakah rancangan dan hasil tanggapan validasi ahli mengenai bahan ajar pembelajaran bahasa Indonesia berbasis model Make A Match untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimanakah rancangan dan hasil tanggapan validasi ahli mengenai LKPD pembelajaran bahasa Indonesia berbasis model Make A Match untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV sekolah dasar?
4. Bagaimanakah rancangan dan hasil tanggapan validasi ahli mengenai Media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis model Make A Match untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV sekolah dasar?
5. Bagaimanakah rancangan dan hasil tanggapan validasi ahli mengenai evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia berbasis model Make A Match untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV sekolah dasar?

Rancangan perangkat pembelajaran

Rancangan perangkat pembelajaran merupakan proses penyusunan kegiatan pembelajaran sebelum melakukan kegiatan pembelajaran yang sesungguhnya. Hal ini sesuai dengan pandangan Setyosari & Sulton (dalam Lestari, 2017, hlm. 98) yang menjelaskan

mengenai rancangan perangkat pembelajaran, yaitu proses perencanaan pembelajaran secara sistematis.

Pembelajaran bahasa Indonesia

Menurut Tarigan (2015, hlm. 10) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia yaitu upaya pendidik untuk dapat mengubah perilaku peserta didik dalam berbahasa Indonesia, perubahan perilaku tersebut dapat terlaksana dengan baik jika dalam proses pembelajaran sesuai serta sejalan dengan tujuan Pembelajaran bahasa Indonesia.

Model Pembelajaran Make a Match

Menurut Miftahul Huda (2013, hlm. 251) menyatakan bahwa model make a match merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dan strategi penting dalam ruang kelas untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar menurut Nana Sudjana (2010, hlm. 58) adalah suatu proses kegiatan belajar mengajar yang subjek didiknya terlibat secara intelektual dan emosional sehingga peserta didik berperan dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

METODE

Hasil dari penelitian ini berupa desain rancangan perangkat pembelajaran, kemudian Rancangan perangkat pembelajaran tersebut akan dilakukan verifikasi oleh beberapa ahli yaitu ahli di bidang studi bahasa Indonesia, ahli RPP, kemudian Guru bidang studi bahasa Indonesia yang bersangkutan untuk mendapatkan persetujuan dan tanggapan mengenai desain rancangan perangkat pembelajaran yang sudah dirancang oleh peneliti. Sehingga metode dalam penelitian ini menggunakan teknik Delphi untuk mendapatkan tanggapan dan pendapat tertulis dari beberapa individu atau kelompok melalui pendekatan survey yang diadakan dalam dua putaran atau lebih secara sistematis dan bersifat

bersiklus. Menurut Linstone, dkk. (2002) menyatakan bahwa teknik Delphi merupakan teknik yang terstruktur terhadap proses komunikasi kelompok dalam membahas masalah-masalah yang kompleks. Penelitian dengan menggunakan teknik Delphi biasanya dapat dilakukan melalui questionnaire dalam membantu menilai dan mensurvei penelitian, sehingga diharapkan dengan menggunakan teknik Delphi ini dapat merangkum penilaian dan masukan saran dari para ahli terkait dengan rancangan perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti. Melalui teknik Delphi pendapat dan penilaian yang diperlukan dari para ahli akan dapat tetap terlaksana, walaupun terdapat kendala yang menghambat proses penelitian ini seperti waktu atau jarak membuat para ahli dan peneliti sulit untuk bertemu secara tatap muka. Sehingga sangat tepat jika peneliti menggunakan teknik Delphi dalam penelitiannya melihat kondisi seperti pada saat ini maraknya pandemi Covid-19.

Maka demikian peneliti menggunakan metode deskripsi dengan teknik Delphi karena, pendapat dan masukan dari ahli dalam bentuk deskriptif mempunyai tujuan untuk memperoleh kesepakatan dengan para ahli yang memiliki nilai reliabilitas tinggi terhadap penyesuaian rancangan pelaksanaan pembelajaran dengan pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita fiksi pada kelas IV sekolah dasar melalui questionnaire yang disertai timbal balik terhadap kesepakatan tersebut. Maka sejalan dengan penjelasan menurut Linstone, Harold A et al (2002), bahwa Delphi ini memiliki tujuan yaitu untuk memperoleh kesepakatan dari para ahli yang mempunyai nilai reliabilitas tinggi melalui serangkaian questionnaire yang disertai timbal balik atau feedback terhadap kesepakatan tersebut. Peneliti menggunakan kuesioner dengan skala Guttman. Menurut Sugiyono (2010,

hlm.139) pengukuran dengan menggunakan skala Guttman akan mendapatkan jawaban yang tegas, karena hanya terdapat dua pilihan jawaban yaitu “Sesuai” atau “Tidak Sesuai”. Jawaban dari setiap item pertanyaan dalam penelitian ini diberi skor berupa keterangan “Sesuai” dan “Tidak Sesuai” yang nantinya akan dianalisis. Hasil rata-rata penilaian angket tersebut, kemudian dihitung berdasarkan rumus

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

. Validasi rancangan pada penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali putaran sehingga mencapai kesepakatan dari para ahli. Kesepakatan tersebut menghasilkan Rancangan Perangkat Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Model Make A Match untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Dibawah ini merupakan bagian dari rancangan perangkat pembelajaran berbasis model make a match dalam pembelajaran bahasa indonesia siswa kelas IV sekolah dasar yang telah peneliti susun.

Gambar 1. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran

Rancangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Awal
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Identitas Sekolah	: Sekolah Indonesia Bangkok (SILN)
Kelas / Semester	: IV (empat) / 2 (dua)
Tema	: 8 (Daerah Tempat Tinggalku)
KD	: 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks cerita fiksi 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks cerita fiksi secara lisan, tulisan, dan visual.
Pembelajaran Ke-	: 1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 22, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka

untuk satu kali pertemuan atau lebih. Sesuai dengan rancangan rencana pelaksanaan pembelajaran yang di desain oleh peneliti yaitu peneliti membuat rancangan untuk satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit.

Gambar 2. Rancangan Bahan Ajar

Sumber: Canva



Bahan ajar yang di desain oleh peneliti merupakan materi pembelajaran yang disusun secara sistematis bertujuan untuk memberikan penguatan informasi kepada peserta didik mengenai pembelajaran bahasa Indonesia yaitu mengenai tokoh-tokoh cerita fiksi. Sejalan dengan pendapat Ali Mudlofar (2012, hlm. 128) yang menyatakan bahwa bahan ajar adalah sebuah perangkat materi pembelajaran yang disusun secara sistematis, serta memperlihatkan secara utuh dari kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran

Gambar 3. Rancangan Lembar Kerja Peserta Didik
Sumber: Canva



Menurut Abdul Majid (2012, hlm. 19) menyatakan bahwa lembar kerja peserta didik adalah suatu lembaran-lembaran yang berisi tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Sejalan dengan lembar kerja peserta didik yang sudah peneliti desain, bahwa pada lembar kerja peserta didik tersebut terdapat tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik hal ini terdapat pada kegiatan “ayo berdiskusi”, dimana peserta didik diminta untuk berdiskusi dengan teman kelompoknya dan menjawab pertanyaan yang terdapat pada kegiatan “ayo berdiskusi” dengan benar.

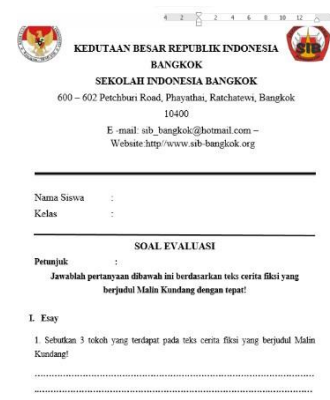
Gambar 4. Rancangan Media Pembelajaran

Sumber: Canva



Menurut Sanaky (2013, hlm. 3-4) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah sarana atau alat bantu yang digunakan ketika kegiatan belajar berlangsung agar dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sejalan dengan media pembelajaran yang dirancang oleh peneliti, media pembelajaran kartu soal dan jawaban ini sesuai dengan tujuan pembelajaran nomor 6 yaitu “Melalui kegiatan make a match, siswa mampu menyajikan hasil analisa 2 tokoh yang terdapat pada teks cerita fiksi yang berjudul Malin Kundang secara lisan dengan tepat”.

Gambar 5. Rancangan Evaluasi Pembelajaran



Pada rancangan evaluasi pembelajaran yang dirancang oleh peneliti terdapat 3 ruang lingkup penilaian yaitu penilaian sikap (afektif), penilaian pengetahuan (kognitif), penilaian keterampilan (psikomotor). Hal ini sejalan dengan pendapat Bloom (dalam Arifin, 2011, hlm. 23) terdapat 3 ruang lingkup dalam evaluasi pembelajaran diantaranya domain kognitif, domain afektif, dan domain psikomotor.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli 1 Putaran Pertama

No	Aspek	Persentase	Kriteria
1	RPP	88,24%	Sangat Layak
2	Bahan Ajar	100%	Sangat Layak
3	LKPD	100%	Sangat Layak
4	Media Pemb	100%	Layak
5	Evaluasi Pemb	75% %	Sangat Layak
Total rata-rata		90,63%	Sangat Layak

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli 2 Putaran Pertama

No	Aspek	Persentase	Kriteria
1	RPP	100%	Sangat Layak
2	Bahan Ajar	100%	Sangat Layak
3	LKPD	75%	Sangat Layak
4	Media Pemb	100%	Layak
5	Evaluasi Pemb	75%	Sangat Layak
Total rata-rata		93,75%	Sangat Layak

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli 3 Putaran Pertama

No	Aspek	Persentase	Kriteria
1	RPP	94,12%	Sangat Layak
2	Bahan Ajar	100%	Sangat Layak
3	LKPD	100%	Sangat Layak
4	Media Pemb	100%	Layak
5	Evaluasi Pemb	75%	Sangat Layak
Total rata-rata		93,75%	Sangat Layak

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli 1, Ahli 2, Ahli 3 Putaran Kedua

No	Aspek	Persentase	Kriteria
1	RPP	100%	Sangat Layak
2	Bahan Ajar	100%	Sangat Layak
3	LKPD	100%	Sangat Layak
4	Media Pemb	100%	Layak
5	Evaluasi Pemb	100%	Sangat Layak
Total rata-rata		100%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi putaran kedua, para ahli sudah menyepakati rancangan perangkat pembelajaran yang di desain oleh peneliti tanpa saran perbaikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rancangan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia berbasis model make a match untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV sekolah dasar dinyatakan sudah memadai untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan sudah mendapatkan kesepakatan dari para ahli dengan perolehan persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak digunakan tanpa perbaikan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian rancangan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia berbasis model make a match untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan oleh peneliti dan di validasi oleh para ahli, adalah sebagai berikut:

1. Rancangan rencana pelaksanaan pembelajaran.
2. Rancangan bahan ajar

3. Rancangan lembar kerja peserta didik.
4. Rancangan media pembelajaran
5. Rancangan Evaluasi Pembelajaran

Validasi rancangan perangkat pembelajaran pada penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali putaran sehingga mencapai kesepakatan dari para ahli. Para ahli tersebut yakni ahli 1 sebagai ahli rancangan perangkat pembelajaran, ahli 2 sebagai ahli bahasa Indonesia, dan ahli 3 teknisi pendidikan yaitu guru bahasa Indonesia. Hasil validasi rancangan perangkat pembelajaran putaran pertama diperoleh hasil; ahli 1 mendapatkan hasil rata-rata persentase sebesar 90,63% dengan kriteria sangat layak digunakan dengan perbaikan. Ahli 2 mendapatkan hasil rata-rata persentase sebesar 93,75% dengan kriteria sangat layak digunakan dengan perbaikan. Ahli 3 mendapatkan hasil rata-rata persentase sebesar 93,75% dengan kriteria sangat layak digunakan dengan perbaikan.

Pada hasil validasi putaran kedua, para ahli sudah menyepakati rancangan perangkat pembelajaran yang di desain oleh peneliti tanpa saran perbaikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rancangan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia berbasis model make a match untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV sekolah dasar dinyatakan sudah memadai untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan sudah mendapatkan kesepakatan dari para ahli dengan masing-masing perolehan persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak digunakan tanpa perbaikan.

DAFTAR RUJUKAN

Arifin, Zainal. (2011). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
AH Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara

Huda, Miftahul. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
Linstone, H.A and Murray Turoff. (2002). *The Delphi Method: Techniques and Applications*. New Jersey Institute of Technology.
Majid, Abdul. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung:PT . Remaja Rosdakarya
Mudlofar, Ali. (2012). *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Satuan Tingkat Guruan dan Bahan Ajar dalam Guruan Islam*. Jakarta: Rajawali Pers.
Permendikbud No.22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah [Online].Diakses:http://vervalsp.dat a.kemdikbud.go.id/prosespembelajaran/file/Permendikbud_Tahun2016_Nomor022_Lampiran.pdf
Rahmawati, E. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI Iis 2 Di SMA Negeri 2 Surakarta Pada Tahun Pelajaran 2014/2015. *Sosialitas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosiologi-Antropologi*, 13743.
Sari, S. P. (2020). Penggunaan Metode Make a Match dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EjoES (Educational Journal of Elementary School)*, 1(1), 26-33.
Sudjana, N. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algesindo
Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta
Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa