BAB II
KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Teoritis

1. Metode *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match*

a. *Cooperative Learning*

Menurut Rusman (2013:202) pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) yaitu bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Menurut Sanjaya dalam Rusman (2013:203) *cooperative learning* yaitu kegiatan belajar yang dilaksanakan dengan cara berkelompok. Model dari pembelajaran ini yaitu kegiatan belajar yang berkelompok demi mencapai tujuan untuk pembelajaran yang telah dirumuskan

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran koperatif adalah suatu strategi belajar yang digunakan guru dengan cara mengelompokkan siswa menjadi kelompok-kelompok kecil, dengan struktur kelompok yang heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sebelumnya telah ditetapkan.

b. *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match*

Tipe *Make a Match* merupakan tipe pembelajaran yang dikembangkan pertama kali pada tahun 1994 oleh Lorna Curran. Adapun ciri utama metode *Cooperative Learning* **tipe *Make a Match* adalah siswa mencari pasangan kartu yang dia punya dengan kelompok siswa yang memegang kartu jawaban dari kartu yang dia punya. Kartu jawaban tersebut merupakan jawaban dari pertanyaan materi yang sedang dipelajari. Salah satu kelebihan dari metode *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* ini yaitu siswa belajar dengan suasana yang**

menyenangkan, yakni belajar sambil bermain mengenai konsep dengan mencari pasangan. Tidak hanya itu, siswa juga dilatih untuk bekerjasama dengan temannya, kemudian juga membuat siswa menjadi lebih aktif lagi dalam mencari pasangan dari kartu yang mereka punya. (Shoimin, 2014: 78).

Karakteristik tipe pembelajaran *Make a Match* adalah memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Pelaksanaan metode *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Siswa yang pembelajarannya dengan metode *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna. Siswa juga mudah dalam mengingat materi pelajaran yang sedang dipelajari nantinya, karena sering berlatih soal dalam metode *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* ini. (M. Huda, 2011: 24)

c. Kelebihan Metode *Cooperative Laerning* Tipe *Make a Match*

1) Dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar, baik secara kognitif maupun psikomotor.
2) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
3) Dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan juga dapat memotivsi siswa dalam belajar.
4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
5) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.
6) Melatih siswa untuk saling kerja sama.
7) Melatih siswa untuk bergotong royong.

(M. Huda, 2013: 30)

d. Kekurangan Metode *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match*

1) Apabila tipe ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan membuang banyak waktu. Karena metode ini, memerlukan waktu yang tidak sedikit. Dan menyita banyak waktu pada proses pembelajaran berlangsung.
2) Pada awal penerapan tipe ini, akan ada banyak siswa yang malu apabila berpasangan dengan lawan jenisnya.
3) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
4) Jika tipe ini digunakan terus-menerus siswa akan merasa bosan dan jenuh.

(M. Huda, 2013: 30)

e. Langkah-langkah Metode Cooperative Learning Tipe *Make a Match*

1) Guru menyampaikan materi kepada siswa.
2) Guru menjelaskan tanda baca apa saja yang harus diperhatikan ketika menulis karangan sederhana.
3) Siswa dibagi ke dalam dua kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
4) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
5) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
6) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya dikelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Kemudian guru mencatat nama pasangan yang sudah menemukan pasangan kartunya pada kertas yang sudah dipersiapkan.

7) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
8) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak. Benar atau tidak mereka memasangkan kartunya.
9) Kemudian, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan persentasi.
10) Guru memanggil pasangan berikutnya untuk melakukan presentasi seperti siswa sebelumnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

2. Keterampilan Menulis

a. Hakikat Menulis

Farris (Resmini, dkk, 2010: 37) mengemukakan bahwa dalam konteks kiat berbahasa (*Language art*) menulis merupakan kegiatan yang paling kompleks untuk dipelajari siswa. Khususnya di sekolah dasar, menulis merupakan keterampilan yang sulit diajarkan sehingga bagi guru, mengajarkan menulis juga merupakan tugas yang paling sulit.

Mengacu pada proses pelaksanannya, menulis merupakan kegiatan yang dapat dipandang sebagai (1) suatu keterampilan, (2) proses berpikir (kegiatan bernalar), (3) kegiatan transformasi, (4) kegiatan berkomunikasi, dan (5) sebuah proses. Jadi, menulis merupakan ungkapan kreativitas yang tidak hanya menekankan pada keterampilan mekanistis, tetapi lebih pada prosesnya.

b. Tahap-tahap dalam Menulis

1) Pramenulis (*Prewriting)*

Pada tahap ini siswa berusaha mengemukakan apa yang akan mereka tulis. Siswa menuangkan semua ide gagasan mereka ke dalam bentuk tulisan.

2) Penyusunan draf tulisan (*Drafting*)

Pada tahap ini siswa menulis dan menyaring tulisan mereka melalui sejumlah konsep. Siswa membuat konsep terlebih dahulu agar mempermudah saat membuat karangan.

3) Perbaikan (*Revising*)

Pada tahap perbaikan ini siswa melihat kembali tulisannya untuk selanjutnya menambah jika ada ide gagasan yang baru lagi, mengganti yang misalnya tidak sesuai, atau menghilangkan sebagian ide dalam tulisannya.

4) Penyutingan (*Editing*)

Pada tahap ini siswa menyempurnakan tulisan mereka dengan mengoreksi ejaan dan kesalahan mekanikal yang lain.

5) Pemublikasian (*Publishing)*

Pada tahap akhir proses penulisan, siswa mempublikasikan tulisan mereka dan menyempurnkannya dengan membaca pendapat dan komentar yang diberikan teman atau siswa lain, orang tua dan komunitas mereka sebagai penulis.

3. Karangan Sederhana

a. Pengertian Mengarang

Menurut Widyamartaya, dkk dalam Dalman (2014: 85), mengarang adalah suatu proses kegiatan berpikir manusia yang hendak menggunakan kandungan jiwanya kepada orang lain atau diri sendiri dalam tulisannya.

Karangan merupakan suatu hasil proses berpikir. Karangan merupakan hasil ungkapan ide, gagasan, dan perasaan yang diperoleh melalui kegiatan berpikir kritis dan kreatif. Karangan sederhana merupakan keseluruhan rangkaian kegiatan seseorang mengumpulkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada pembaca

agar mudah dipahami. Menulis karangan mendorong anak untuk berpikir terlebih dahulu sebelum menuliskan karangannya.

Karangan sederhana berbeda dari jenis karangan yang lain karena bahasa dan kalimatnya masih sederhana, kalimatnya pendek-pendek dan temanya seputar dunia dan lingkungan keseharian anak.

b. Ciri-ciri Karangan Sederhana

1) Bahasanya mudah dimengerti
2) Kata-kata yang digunakan masih sederhana
3) Kalimatnya pendek-pendek sehingga karangannya juga pendek
4) Isi cerita biasanya mengenai lingkungan keseharian anak.

c. Langkah-langkah Menyusun Karangan

1) Menentukan tema, topik, dan judul
2) Mengumpulkan bahan
3) Menyeleksi bahan
4) Membuat kerangka karangan
5) Mengembangkan kerangka karangan

4. Pembelajaran Menulis Karangan Sederhana di Kelas 3 SD

Kompetensi Dasar:

8.2 Menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri menggunakan pilihan kata dan kalimat yang tepat dengan memperhatikan penggunaan ejaan, huruf kapital, dan tanda titik.

Indikator:

8.2.1 Menulis karangan berdasarkan gambar yang telah diurutkan

8.2.2 Menulis karangan menggunakan tanda baca, huruf kapital, dan penggunaan ejaan

Materi:

a) Pengertian karangan sederhana.
b) Langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam menyusun sebuah karangan sederhana.

c) Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun sebuah karangan sederhana.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
Hasil Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1	Ayu Febriana	2011	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang	Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan pada nilai rata-rata hasil belajar siswa yakni siklus I dengan rata-rata 62,27, siklus II dengan rata-rata 71,46 dan siklus III rata-rata 79,90.
2	Maretnasari Wardaningrum	2013	Penggunaan Metode *Make a Match* dalam Peningkatan Pembelajaran Bilangan Pecahan pada Siswa Kelas IV SDN Kedungsari Purworejo Tahun Ajaran 2012/2013	Hasil observasi guru dalam penerapan metode *Make a Match* pada siklus I mencapai 70,3%, pada siklus II mencapai 88,8% dan pada siklus III mencapai 95,6%.
3	Ana Esti Ikasari	2013	Penerapan Model *Make a Match* dengan Media *Flash Card* dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas VB SD Islam Al-Madina	Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 65,6 dengan persentase klasikal 53,8%, siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 83,5 dengan persentase klasikal 84,6%.

C. Kerangka Penelitian

Pembelajaran yang ada di sekolah saat ini pada umumnya masih banyak yang terpusat pada gurunya saja. Maksudnya hanya gurunya saja yang aktif, sedangkan muridnya hanya diam saja (pasif). Guru masih saja menggunakan metode ceramah dalam pembelajarannya, disini murid hanya mendengarkan gurunya berbicara. Selain metode ceramah, guru juga hanya menggunakan metode tanya jawab. Tidak menggunakan metode-metode yang lebih bervariasi dan menarik.

Oleh karena itu, guru menerapkan metode *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* dalam pembelajaran menulis karangan sederhana, agar siswa merasa senang dan lebih aktif lagi, karena tipe ini yaitu tipe permainan yang mencari pasangan dari setiap pertanyaan dengan jawaban yang cocok. Kemudian, siswa banyak berlatih untuk menulis karangan sederhana sehingga nantinya terbiasa untuk menulis sebuah karangan. Selain itu, siswa juga dilatih tampil berani untuk mempresentasikan setiap pertanyaan dan jawaban tersebut. Sehingga tujuan peneliti menerapkan metode *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* bisa meningkatkan keterampilan menulis karangan sederhana.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap persoalan yang diajukan oleh penelitian tindakan kelas (PTK), jawaban itu masih bersifat teoritik, dan dianggap benar sebelum terbukti salah benarnya (data empirik) yang didapatkan di kelas dalam penelitian tindakan kelas (PTK).

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka hipotesis yang didapat adalah **"Jika metode *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* diterapkan maka keterampilan menulis karangan sederhana siswa akan meningkat".**