

Pengaruh Model *Make A Match* Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis

Intan Nurma Pertiwi¹, Sumarno², dan Anggun Dwi³

¹²³Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas PGRI Semarang
Semarang, Indonesia

Email: intannurmapertiwi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *make a match* berbantu media kartu bergambar terhadap kemampuan membaca dan menulis pada peserta didik kelas I SD Se Kecamatan Tegal Timur Kota Tegal. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas I SDN Slerok 4 Tegal sebagai kelas eksperimen dan SDN Mintaragen 8 Tegal sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan observasi. Pengujian data pada penelitian ini menggunakan *true experimental design* jenis *pretest-posttest control group*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji t pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yakni $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $2,415 > 2,005$ dan nilai signifikansi yang diperoleh yaitu $0,019 < 0,05$, sehingga dapat diambil keputusan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model *make a match* berbantu media kartu bergambar terhadap kemampuan membaca dan menulis pada peserta didik kelas 1 SD Se Kecamatan Tegal Timur.

Kata kunci: Pengaruh, *Make A Match*, Membaca, Menulis, Kartu Bergambar

Abstract

This research aims to know the effect of model *make a match*-assisted media picture cards to the ability to read and write to the students of class I SD Se District Tegal east of Tegal. The subject of this study was a student of class I SDN Slerok 4 Tegal as an experimental class and SDN Mintaragen 8 Tegal as a control class. Data collection techniques in this study using tests and observations testing the data on this research used true experimental design type pretest-posttest control group. The results showed that the T-Test in the control group and the experimental group were calculated $>$ This namely $2.415 > 2.005$ and the significance value gained is $0.019 < 0.05$, so that the decision can be taken H_0 rejected. So it can be concluded that there is influence of model *make a match*-assisted media picture card to the ability to read and write to the students of Grade 1 elementary school Se East Tegal District.

Keywords: Influence, *Make A Match*, Read, Write, Picture Cards

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Istilah pendidikan berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Dewasa di sini dimaksudkan adalah dapat bertanggung jawab terhadap diri sendiri secara biologis, psikologis, paedagogis dan sosiologis. Menurut Aliputri (2018) Pendidikan dan pengajaran adalah suatu proses yang sadar tujuan. Tujuan dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memberikan rumusan hasil yang di harapkan siswa setelah melaksanakan pengalaman belajar. Pengalaman belajar bisa didapatkan dimana saja, salah satunya di sekolah.

Menurut G. Thompson (dalam Mikarsa, 2007: 3) yang menyatakan bahwa pendidikan adalah pengaruh lingkungan atas individu untuk menghasilkan perubahan-perubahan yang tetap di dalam kebiasaan-kebiasaan, pemikiran, sikap-sikap, dan tingkah laku. Sejalan dengan pandangan tersebut, Crow and Crow (dalam Mikarsa, 2007: 3) mengemukakan: "harus diyakini bahwa fungsi utama pendidikan bimbingan terhadap individu dalam upaya memenuhi kebutuhan dan keinginan yang sesuai dengan potensi yang dimilikinya sehingga memperoleh kepuasan dalam seluruh aspek kehidupan pribadi dan kehidupan sosialnya.

Tujuan membaca di kelas I adalah agar "siswa dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat" (Depdiknas, 2005:4). Kelancaran dan ketepatan anak membaca pada tahap belajar membaca dipengaruhi oleh keaktifan dan kreativitas guru yang mengajar di kelas I. Dengan kata lain, guru memegang peranan yang strategis dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Peranan strategis tersebut menyangkut peran guru sebagai fasilitator, motivator, sumber belajar, dan organisator dalam proses pembelajaran. Guru yang berkompetensi tinggi akan sanggup menyelenggarakan tugas

untuk mencerdaskan bangsa, mengembangkan pribadi manusia Indonesia seutuhnya dan membentuk ilmuwan dan tenaga ahli. Sedangkan menulis Menurut Gie (dalam Nafi'ah, 2018: 93) memiliki kesamaan makna dengan mengarang, yaitu segenap kegiatan seseorang mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada pembaca untuk dipahami.

Kemampuan membaca mempunyai peranan yang sangat penting dan menentukan dalam proses kegiatan belajar siswa. Siswa perlu diajak untuk melek huruf atau melek wacana terlebih dahulu. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD, kegiatan yang berkaitan dengan masalah tersebut terwadahi dalam pembelajaran membaca permulaan, khususnya terdapat pada jenjang kelas 1 SD. Dengan membaca siswa akan dapat memperoleh ilmu yang bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan kecerdasannya baik sikap, spiritual, pengetahuan, maupun ketrampilannya. Menurut Ismawati (2016: 51) terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan dalam pengajaran membaca, sebagaimana dikemukakan sebagai berikut ini: (1) peningkatan ucapan (2) kesadaran fonetik (bunyi) (3) hubungan antar bunyi-huruf (4) kemampuan mengingat (5) orientasi dari kiri ke kanan, dan (6) keterampilan kosa kata dan makna kata. Dalam pelaksanaan pengajaran membaca, guru sering kali dihadapkan pada anak yang mengalami kesulitan, baik yang berkenaan dengan hubungan bunyi-huruf, suku kata, kata, kalimat sederhana, maupun anak memahami isi bacaan.

Pembelajaran yang efektif memerlukan model pembelajaran yang disesuaikan dengan situasi kelas yang ada. Model pembelajaran yang digunakan dapat memberikan kemudahan kepada guru untuk menyampaikan materi ajar, memberikan kemudahan untuk menyusun pembelajaran di kelas, dan digunakan untuk memudahkan siswa memahami materi pelajaran. Menurut Arends (dalam Trianto, 2010: 51), model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Model pembelajaran akan berjalan efektif apabila didukung dengan media yang menunjang dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami materi, mampu untuk merangsang siswa untuk menumbuhkan keinginan belajar yang tinggi, serta menjadi motivasi untuk mengembangkan minat yang dimiliki siswa. Sadiman (2011: 6) mengemukakan bahwa kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan terhadap guru kelas I sekolah dasar di kota Tegal diperoleh keterangan bahwa kemampuan belajar membaca permulaan siswa kelas I mengalami hasil belajar yang rendah. Hal ini dikarenakan siswa belum lancar membaca tetapi diharuskan mengikuti materi untuk mencapai kompetensi di semua mata pelajaran, sehingga menyebabkan beberapa siswa kelas I yang belum dapat membaca menjadi tersendat-sendat. Akibatnya hasil belajar siswa kelas I yang masih rendah tersebut perlu dicarikan pemecahannya. Karena faktor utama yang harus diperhatikan dan dicapai oleh siswa adalah kemampuan membaca terlebih dahulu, maka dalam penelitian ini akan mencoba menggunakan model *make a match* dengan media kartu bergambar.

Mencermati adanya permasalahan di atas, perlu adanya pemanfaatan media pembelajaran yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dan berada dalam suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini dilakukan agar siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah media kartu bergambar merupakan salah satu media yang menarik yang bisa diterapkan pada siswa untuk melatih kemampuan membaca. Media ini bisa berupa kartu huruf, kartu kata maupun kartu kalimat. Media kartu bergambar adalah media pembelajaran dengan menggunakan kertas yang berukuran tebal dan berbentuk persegi panjang yang ditulisi atau ditandai dengan unsur abjad atau huruf tertentu. Kartu bergambar merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang termasuk dalam kategori *flash card*. Media pembelajaran ini mengandalkan kartu bergambar yang menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Kartu bergambar dapat membantu guru mencapai tujuan intruksional karena selain merupakan media yang murah dan mudah diperoleh, juga dapat meningkatkan keaktifan siswa. Selain itu, pengetahuan dan pemahaman siswa menjadi lebih luas, jelas, dan tidak mudah dilupakan. Penggunaan media kartu bergambar ini bisa dimulai dengan nyanyian, pelafalan huruf dan kata, tebak kata dan masih banyak cara yang lainnya

Huda (2017: 251) model *Make A Match* dikembangkan pertama kali pada 1994 oleh Lorna Curran, model *Make a Match* saat ini menjadi salah satu model penting dalam ruang kelas. Tujuan dari model ini antara lain: Pandalaman materi; penggalan materi; edutainment. Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari (jumlahnya tergantung tujuan pembelajaran) kemudian menulisnya

dalam kartu-kartu. Pelaksanaan khusus sebelum menerapkan model *Make A Match* yaitu membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan menulisnya dalam kartu-kartu jawaban. Akan lebih baik jika kartu pertanyaan dan kartu jawaban berbeda warna lalu membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil (disini guru dapat membuat aturan bersama-sama dengan siswa) dan yang terakhir menyediakan lembaran untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk penskoran. Menurut Pista (2016) *Make a match* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lena Curran dengan teknik mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep dalam suasana menyenangkan. Model pembelajaran *make a match* ini mengutamakan penanaman kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi dan kemampuan berpikir melalui permainan mencari pasangan dengan kartu bergambar. Menurut Deschuri (2016) Dalam teknik *make a match* ini siswa akan diberikan kartu klop yang berisi konsep, materi maupun gambar. Mereka akan mencari dan mencocokkan kartu gambar dan kartu penjelasan yang mereka pegang. Dalam proses inilah terjadi interaksi antar kelompok dan interaksi antar siswa di dalam kelompok untuk membahas kartukartu yang mereka pegang.

Banyak sekali keunggulan dari model pembelajaran *Make A Match*. Menurut Lie (2010: 46) kelebihan dari model *make a match* yakni, meningkatkan partisipasi siswa, akan cocok untuk tugas sederhana, lebih banyak kesempatan untuk berkontribusi masing-masing anggota kelompok, interaksi lebih mudah serta lebih mudah dan cepat membentuknya.

Menurut Huda (2017: 253) kelebihan dari model *make a match* yaitu, dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik karena ada unsur permainan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa, efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Kartu Bergambar menurut Arsyad (2014: 119) yaitu kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Kartu bergambar biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Kelebihan yang terdapat dalam media gambar menurut Kustandi (2011: 45) yakni sifatnya konkret, lebih realistis dibandingkan dengan media verbal, dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja, baik untuk usia muda maupun tua, murah harganya dan tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaiannya.

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu aspek yang penting dalam perkembangan anak. Mengingat bahasa merupakan alat komunikasi seseorang dengan pihak lain. Kemampuan berbahasa mencakup aspek pengembangan bahasa yang meliputi tiga hal yakni aspek kemampuan mengungkapkan bahasa, aspek menerima bahasa dan aspek keaksaraan. Dari ketiga aspek tersebut, aspek keaksaraan merupakan awal dari membaca (membaca permulaan) dimana membaca permulaan merupakan komponen dasar dari proses yang merujuk pada kata-kata kemudian mengasosiasikannya dengan bunyi-bunyinya yang sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan,

Menulis dapat diartikan sebagai proses menghasilkan lambang bunyi. Pengertian semacam ini dikenal sebagai menulis permulaan. Menulis pada dasarnya adalah proses untuk mengemukakan ide dan gagasan dalam bahasa tulis.

Menurut Gie (dalam Nafi'ah, 2018: 93) menulis memiliki kesamaan makna dengan mengarang, yaitu segenap kegiatan seseorang mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada pembaca untuk dipahami. Menurut Abidin (dalam Nafi'ah, 2018: 93) menulis adalah sebuah proses berkomunikasi secara tidak langsung antara penulis dan pembacanya.

Menurut Putri (2017: 72) keberhasilan siswa dalam menulis dipengaruhi oleh ketersediaan sarana, prasarana dan fasilitas pendidikan baik dibidang akademik maupun non-akademik hal ini menjadi kajian utama guna mendukung terciptanya output pendidikan yang mumpuni secara kognitif dan psikomotor.

Menulis menurut Santosa (2008: 21) menulis pada siswa dibagi menjadi dua menulis permulaan diawali dengan melatih siswa memegang alat tulis dengan benar. Menulis lanjut dimulai dengan menulis kalimat sesuai gambar, menulis paragraf sederhana, dan menulis karangan pendek dengan bantuan berbagai media dengan ejaan yang benar.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis proses mengemukakan ide dan gagasan yang memiliki kesamaan makna melalui bahasa tulis sehingga dapat dipahami pembaca serta keberhasilan siswa dalam menulis dipengaruhi oleh ketersediaan sarana, prasarana dan fasilitas pendidikan baik dibidang akademik maupun non-akademik.

Selain itu dalam mengembangkan kemampuan, membaca permulaan anak harus dilaksanakan dengan sistematis dan sesuai dengan karakteristik anak. Berdasarkan hal tersebut membaca permulaan dapat dikembangkan apabila dalam penggunaan media dilaksanakan secara optimal.

Menurut Mulyati (dalam Nafi'ah, 2018: 40) membaca merupakan proses pengubahan lambang visual menjadi lambang bunyi. Pengertian ini menyiratkan makna membaca yang paling dasar yang terjadi pada kegiatan membaca permulaan. Mulyati juga menjelaskan bahwa membaca merupakan suatu proses decoding, yakni mengubah kode-kode atau lambang-lambang verbal yang berupa rangkaian huruf-huruf menjadi bunyi-bunyi bahasa yang dapat dipahami.

Menurut Santosa (2008: 3) menyatakan bahwa pada hakikatnya, aktivitas membaca terdiri dari dua bagian yaitu membaca sebagai proses dan membaca sebagai produk. Membaca sebagai proses mengacu pada aktivitas fisik dan mental. Sedangkan, membaca sebagai produk mengacu pada konsekuensi dari aktivitas yang dilakukan pada saat membaca.

Berdasarkan definisi di atas memperlihatkan rentangan definisi membaca dari yang paling sederhana yang bertumpu pada kemampuan melek huruf hingga kemampuan sesungguhnya yang bertumpu pada melek wacana. Melek huruf adalah kemampuan mengenali lambang-lambang bunyi bahasa dan dapat melafalkannya dengan benar. Melek wacana adalah kemampuan mengenali, memahami, dan memetik makna atau maksud dari lambang-lambang yang tersaji dalam bahasa tulis dalam artian yang sesungguhnya. Siswa SD untuk tingkatan kelas rendah berada pada posisi melek huruf.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dan kegiatan bermain anak haruslah dirancang dan disesuaikan dengan kemampuan apa yang akan dikembangkan. Ini berarti perlu diciptakan permainan yang bermuatan akademis tetapi tetap memenuhi kriteria bermain dalam persepsi anak. Di dalam penelitian ini kemampuan membaca permulaan anak akan dilihat dari permainan dengan menggunakan media kartu bergambar. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa kartu bergambar merupakan sebuah alat/media visual yang terbuat dari kertas dan terdapat unsur huruf-huruf abjad. Dalam pelaksanaannya permainan dengan menggunakan media kartu bergambar digunakan untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan pada anak. Dimana membaca permulaan adalah suatu komponen proses membaca yaitu recording (proses yang merujuk pada kata kata kemudian mengasosiasikannya dengan bunyi-bunyinya sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan) dan proses decoding (yaitu proses yang merujuk pada proses penerjemahan rangkaian grafis ke dalam kata-kata).

Sebuah media yang menarik menjadi suatu hal yang penting dalam sebuah pembelajaran terutama pada pembelajaran di kelas rendah, sehingga anak akan lebih tertarik dalam melakukan kegiatan pembelajaran baik didalam kelas ataupun diluar kelas. Ketika anak sudah tertarik dengan media yang digunakan dalam proses pembelajaran maka kemampuan anak akan berkembang secara optimal. Demikian halnya dengan adanya media pembelajaran berupa kartu bergambar yang berguna untuk menarik dan memotivasi kemampuan belajar membaca siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *make a match* berbantu media kartu bergambar terhadap kemampuan membaca dan menulis pada peserta didik kelas 1 SD Se Kecamatan Tegal Timur Kota Tegal.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan menggunakan bentuk desain *true experimental design* jenis *pretest-posttest control group design*. Dikatakan *true experimental design* karena dalam desain ini peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. pada desain ini akan diberikan pretes sebelum diberi perlakuan, untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Penelitian ini dilaksanakan di 2 Sekolah Dasar yang telah di pilih secara random yaitu, SDN Slerok 4 yang berlokasi di Jl. Werkudoro No.126, Slerok, Kecamatan Tegal Timur, Kota Tegal dan SDN Mintaragen 08 yang berlokasi di Jl. Halmahera No.53, RT.12 / RW. 10, Mintaragen, Kecamatan Tegal Timur, Kota Tegal. Penelitian ini dilaksanakan di kelas I pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Penelitian akan dilakukan 2 kali pembelajaran.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2017: 81). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas I Sekolah Dasar Negeri Slerok 04 Tegal dan Sekolah Dasar Negeri Mintaragen 08 Tegal yang masing-masing berjumlah 28 siswa.

Teknik sampling dalam penelitian ini adalah *Probability Sampling* yaitu teknik sampling yang menggunakan peluang sama kepada anggota populasi untuk menjadi anggota sampel (Sugiyono, 2017: 82). Cara pengambilan sampelnya menggunakan *Simple Random Sampling*, yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2017: 82).

Tabel 1. Rancangan Penelitian Eksperimen

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen (R)	O ₁	X	O ₂
Kontrol (R)	O ₃	-	O ₄

(Sugiyono, 2017: 82)

Keterangan:

- R = Random
- O₁ = Hasil pre-test untuk kelompok eksperimen
- O₂ = Hasil post-test untuk kelompok eksperimen
- O₃ = Hasil pre-test untuk kelompok kontrol
- O₄ = Hasil post-test untuk kelompok kontrol
- X = Ada perlakuan
- = Tidak ada perlakuan

Menurut Sugiyono (2017: 76) dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random, kemudian diberi pre-test untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pre-test yang baik yaitu jika hasil pre-test kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan.

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik SDN Slerok 4 Tegal sebagai kelas eksperimen, dan peserta didik SDN Mintaragen 8 Tegal sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan observasi. Teknik sampling dalam penelitian ini adalah Probability Sampling yaitu teknik sampling yang menggunakan peluang sama kepada anggota populasi untuk menjadi anggota sampel (Sugiyono, 2017: 82). Cara pengambilan sampelnya menggunakan Simple Random Sampling, yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2017: 82).

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data-data dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu,

1. Observasi, dalam penelitian ini menggunakan observasi. Menurut Sugiyono (2017: 145) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik. Alat yang digunakan untuk mengobservasi berupa lembar pengamatan berbentuk check list. Dalam penelitian ini teknik observasi yang dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap tindakan siswa saat pembelajaran dengan kartu bergambar, tindakan pengamatan dilakukan berdasarkan lembar observasi yang telah disusun. Peneliti menyiapkan lembar observasi dan mengamati setiap kegiatan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan oleh peneliti yang dibantu dengan guru kelas 1. Tujuan observasi dilakukan untuk mengukur apakah aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan media kartu bergambar sudah berjalan dengan baik atau belum.
2. Test Performance, selain menggunakan teknik observasi, penelitian ini mengumpulkan data dengan test performance. Menurut Sukardi (2009: 11) tes performance ialah tes yang menuntut testee untuk menggerakkan atau menggunakan objek-objek, atau menyusun bagian-bagian yang dikerjakan dengan tes. Tes ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca siswa. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes membaca nyaring. Tes membaca nyaring yang dilakukan yaitu dengan membaca 5 sampai 10 kalimat yang dibaca nyaring, siswa membacanya secara individual di depan kelas dan guru mengamati dan mendengarkan membaca siswa dengan memperhatikan ketepatan menyuarakan tulisan, lafal, intonasi, kelancaran dan kejelasan dalam pengucapannya.
3. Dokumentasi, Sugiyono (2017: 240) mengatakan dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi dalam teknik pengumpulan data adalah cara pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan catatan dokumen. Dokumentasi dalam penelitian ini berwujud daftar peserta didik, daftar nilai peserta didik, dan aktivitas peserta didik Sekolah Dasar Negeri Slerok 4 dan Sekolah Dasar Negeri Mintaragen 8 Kota Tegal yang akan menjadi objek penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

A. Uji Prasyarat Instrumen

1. Uji Validitas

Arikunto (2012: 81) mengemukakan bahwa validitas empiris diuji melalui pengalaman. Peneliti melakukan uji validitas empiris terhadap lembar soal menggunakan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 21. Langkah-langkahnya yaitu *Analyze - Correlate - Bivariate*. Setelah diketahui validitasnya, perlu dilakukan pengambilan keputusan. Butir soal dinyatakan valid jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka item dinyatakan valid, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item dinyatakan tidak valid (Priyatno, 2013: 20).

2. Uji Reliabilitas

Arikunto (2012: 100) menyatakan bahwa pengertian reliabilitas adalah instrumen yang sudah dapat digunakan karena terpercaya dan baik sehingga bersifat konsisten. Peneliti menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* untuk menguji reliabilitas tes soal menjodohkan. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan program SPSS versi 21. Langkah-langkahnya yaitu *Analyze - Scale - Reliability Analysis*. Sebelum melakukan perhitungan dengan menu tersebut data yang dimasukkan harus dipastikan hanya data item yang valid saja. Reliabilitas data dapat dilihat melalui output *Cronbach's Alpha*. Priyatno (2013: 30) menyatakan bahwa jika nilai *cronbach's alpha* di atas 0,6 maka reliabilitasnya diterima.

3. Uji N-Gain

Gain adalah peningkatan kemampuan yang dimiliki siswa setelah pembelajaran. Gain diperoleh dari selisih antara hasil pretest dan posttest. N-gain adalah gain yang ternormalisasi, perhitungan N-gain ini bertujuan untuk menghindari kesalahan dalam menginterpretasikan perolehan gain dari seorang siswa. N-gain dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Gambar 1. Rumus N-Gain

Hipotesis yang telah dirumuskan akan diuji dengan statistik parametris. Statistik parametris digunakan untuk menguji parameter populasi melalui statistik atau menguji ukuran populasi melalui data sampel (Sugiyono 2017: 149). Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak sehingga dapat diketahui jenis statistik yang akan digunakan. Jika data tersebut berdistribusi normal, maka analisis pengujian menggunakan statistik parametris. Penghitungannya menggunakan program SPSS versi 21, dengan menu *Analyze - Descriptive statistic - Explore*. Apabila data berdistribusi tidak normal, maka uji analisisnya menggunakan rumus *U Mann Whitney*. Uji normalitas data menggunakan uji *Liliefors* pada kolom *Shapiro Wilk*. Besral (2010:29) menyatakan apabila nilai-p kurang dari α 0.05 (mis 0.000), maka H_0 ditolak dan disimpulkan "Distribusi data adalah tidak normal". Apabila nilai-p lebih dari atau sama dengan α 0.05 (mis. 0.222), maka H_0 gagal ditolak dan disimpulkan "Distribusi data adalah normal". Jika kedua kelas berdistribusi normal, dilanjutkan dengan uji homogenitas.

Analisis akhir digunakan untuk penelitian ini menggunakan Uji T dua variabel bebas. Tujuan Uji T ini adalah untuk membandingkan apakah kedua variabel tersebut sama atau berbeda.

Uji hipotesis dilakukan secara statistik dengan program SPSS versi 21. Berikut ini penjelasan mengenai uji hasil belajar siswa :

1) Hipotesis Uji

H_0 : Tidak ada pengaruh model *make a match* berbantu media kartu bergambar terhadap kemampuan membaca dan menulis pada peserta didik kelas 1 SD Se Kecamatan Tegal Timur.

2) Taraf Signifikansi

Taraf signifikansi yang digunakan dalam uji hipotesis ini yaitu $\alpha = 0,05$.

3) Uji Statistik yang Digunakan

Pengujian hipotesis ini menggunakan uji *Independent Samples t Test* dengan program SPSS versi 21.

4) Kriteria Keputusan

Kriteria yang digunakan untuk mengambil keputusan berdasarkan hipotesis uji tersebut yaitu H_0 diterima jika nilai signifikansi $> 0,05$ dan $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika nilai signifikansi $\leq 0,05$ dan $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$.

5) Perhitungan

Hasil perhitungan uji *Independent Sample t Test* dengan bantuan program SPSS versi 21.

(Priyatno, 2013: 93)

a) Data Hasil *Pretest*

Tabel 2. Data Hasil *Pretest*

No.	Kriteria Data	Kelas	
		Eksperimen	Kontrol
1.	Jumlah siswa	28	28
2.	Skor rata-rata	56,07	53,04
3.	Median	57,50	55
4.	Modus	60	55

Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat jumlah siswa masing-masing kelas eksperimen 28 siswa dan kelas kontrol 28 siswa dengan skor rata-rata 56,07 untuk kelas eksperimen dan 53,04 untuk kelas kontrol.

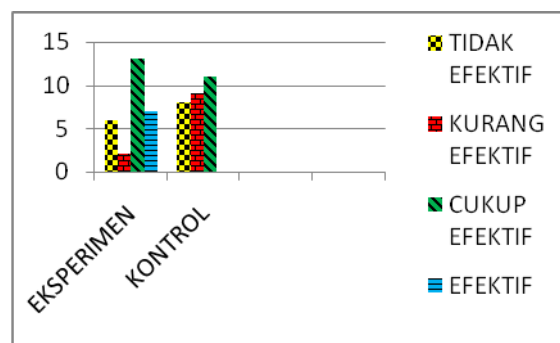
b) Data Nilai *Posttest*

Tabel 3. Data Nilai *Posttest*

No.	Kriteria Data	Kelas	
		Eksperimen	Kontrol
1.	Jumlah siswa	28	28
2.	Skor rata-rata	83,11	74,82
3.	Median	85	75
4.	Modus	83	83

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat jumlah siswa masing-masing kelas eksperimen 28 siswa dan kelas kontrol 28 siswa dengan skor rata-rata 83,11 untuk kelas eksperimen dan 74,82 untuk kelas kontrol.

B. Uji N-Gain



Gambar 2. Uji N-Gain

Berdasarkan hasil perhitungan uji n-gain score, menunjukkan bahwa nilai rata-rata n-gain score untuk kelas eksperimen adalah 59,9739 atau jika dibulatkan 60% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai n-gain score minimal 32% dan maksimal 100%. Sementara rata-rata n-gain score untuk kelas kontrol adalah 43,322 atau 43,3% termasuk dalam kategori kurang efektif. Dengan nilai n-gain score minimal 42,86 dan maksimal 73,85. Berdasarkan data pada kelas eksperimen, ditemukan score n-gain yang tidak efektif berjumlah 6 siswa, kurang efektif 2 siswa, cukup efektif 13 siswa, efektif 7 siswa.

Sedangkan data pada kelas kontrol, ditemukan score n-gain yang tidak efektif 8 siswa, kurang efektif 9 siswa, cukup efektif 11 siswa, efektif 0 siswa. Jadi, penggunaan model *make a match* berbantu media kartu bergambar cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca dan menulis pada siswa kelas 1 SDN Slerok 04 Kota Tegal. Sementara penggunaan metode konvensional kurang efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca dan menulis pada siswa kelas 1 SDN Mintaragen 08 Kota Tegal.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, sampel telah memenuhi uji prasyarat yakni semua sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen. Data hasil uji hipotesis data posttest dapat dideskripsikan pada Tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Eksperimen Kontrol

Variabel	t_{hitung}	t_{tabel}	Keputusan
Eksperimen Kontrol	2,415	2,005	Ho ditolak

Penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dengan Media Kartu Bergambar terhadap hasil belajar membaca dan menulis dalam penelitian ini sudah menunjukkan keberhasilan yang signifikan. Hal ini berdasarkan hasil nilai pretest dan posttest yang mengalami perubahan yang baik dan signifikan. Perubahan yang dihasilkan yaitu adanya peningkatan kemampuan menunjukkan kosakata dan menulis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran dengan Media Kartu Bergambar membantu meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah dalam mengikuti pembelajaran karena media gambar sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa khususnya siswa kelas I yang masih dalam tahap operasional konkret. Pembelajaran menggunakan media kartu bergambar memuat materi pelajaran dengan gambar yang ada di lingkungan sekitar siswa. Sehingga siswa mampu memahami materi pelajaran dengan baik. Hal ini sejalan dengan teori Piaget (dalam Soegeng, 2015: 13) yang menyatakan, anak berusia 7 sampai 14 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, dimana pada tahap ini cara berpikir logis yang dikaitkan dengan objek konkret terbentuk (operasional konkret).P

Pembelajaran dengan menggunakan Kartu Bergambar mampu menarik perhatian siswa dan membuat siswa menjadi bersemangat dalam pembelajaran karena dengan Kartu Bergambar siswa dapat lebih memperhatikan terhadap benda atau hal yang belum pernah dilihatnya yang berkaitan dengan pelajaran. Siswa menjadi lebih teliti dan fokus untuk memahami gambar. Pendapat tersebut didukung oleh Ary Anggarawati (2014), dalam penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan kartu bergambar bahannya murah dan mudah diperoleh, siswa dapat langsung menggunakannya, dapat menarik perhatian siswa, model pembelajaran akan lebih bervariasi. Sehingga dapat mempertinggi nilai pembelajaran.P

Penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dengan Media Kartu Bergambar membantu siswa dalam memudahkan pemahaman, meningkatkan keaktifan siswa yang semula masih kurang aktif mengikuti pembelajaran menjadi aktif, membangkitkan minat siswa yang semula merasa bosan belajar menjadi bersemangat, merasa senang belajar, dan perhatian terfokus pada pelajaran yang sedang berlangsung. Hasil analisis pemerolehan pemahaman siswa menggunakan hasil uji N-gain menyatakan bahwa pemahaman siswa pada kelas eksperimen tergolong dalam kategori cukup efektif, berarti pemahaman siswa pada materi membaca dan menulis mengalami peningkatan. Sedangkan pemerolehan pemahaman siswa di kelas kontrol tergolong dalam kategori kurang efektif, berarti pemahaman siswa pada materi membaca dan menulis tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar materi membaca dan menulis. Pendapat tersebut didukung oleh Ibrahim (dalam Isjoni, 2014: 27) yang mengemukakan model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk meningkatkan tujuan pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap perbedaan individu, dan pengembangan keterampilan sosialP

Pembelajaran dengan model *make a match* memiliki beberapa kekurangan dalam proses pembelajaran. Beberapa siswa terlihat malu untuk maju merangkai kata. Dalam menyelesaikan tugas LKS yang di berikan guru, terdapat beberapa siswa yang lama dalam mengerjakan. Banyak siswa yang mengganggu temannya pada saat mengerjakan LKS. Untuk itu guru sebagai fasilitator dan organisator menciptakan suasana kelas yang mendukung untuk pembelajaran. Suasana belajar siswa sangat tergantung dari kondisi pembelajaran dan aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran dengan suasana yang kondusif akan memudahkan siswa untuk mencapai hasil yang maksimal.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh model *make a match* berbantu media kartu bergambar terhadap kemampuan membaca dan menulis pada peserta didik kelas 1 SD Se Kecamatan Tegal Timur Kota Tegal diperoleh nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) yaitu $2,415 > 2,005$ dan nilai signifikansi yang diperoleh yaitu $0,019 < 0,05$, sehingga dapat diambil keputusan H_0 ditolak. Jadi ada pengaruh model *make a match* berbantu media kartu bergambar terhadap kemampuan membaca dan menulis.

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan simpulan yang telah dipaparkan, peneliti memberikan beberapa saran bagi peneliti lain, yakni menganalisis dan mengidentifikasi kembali faktor-faktor penyebab masalah dalam pembelajaran khususnya meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I yang belum bisa diatasi seluruhnya dalam penelitian ini. Hasil penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengatasi berbagai faktor penyebab kemampuan membaca siswa kelas I yang rendah. Bagi Guru, sebaiknya dapat berpikir kreatif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran yang lebih bervariasi. Guru dapat menerapkan model *Make a Match* dalam pembelajaran khususnya di kelas rendah. Guru dapat mengolaborasikan model *Make a Match* berbantu media Kartu Bergambar dengan media lainnya yang mendukung proses belajar, serta disesuaikan dengan kondisi siswa serta pokok bahasan yang akan disajikan. Bagi Sekolah, kepada pihak sekolah disarankan untuk mendukung pelaksanaan model *Make a Match* berbantu media Kartu Bergambar. Sekolah juga sebaiknya dapat mensosialisasikan model *Make a Match* berbantu media Kartu Bergambar kepada guru khususnya yang mengajar kelas rendah agar dapat menerapkan model *Make a Match* berbantu media Kartu Bergambar dalam pembelajaran dan sekolah juga hendaknya menyediakan fasilitas dan kelengkapan yang mendukung pelaksanaan model *Make a Match* berbantu media Kartu Bergambar baik bagi guru maupun bagi siswa.

Daftar Pustaka

- Aliputri, Dhestha Hazilla. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD), Vol.2 No. 1A Hal. 70-77. Tersedia Pada : <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD/article/view/2351>.
- Anggarawati, Ary, dkk. (2014). "Pengaruh Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS SD". e-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/2146>. Diakses pada 24 Februari 2019 jam 19.20 WIB. Mikarsa, H.L. 2008. *Pendidikan Anak Di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Deschuri, Cani, Dadang Kurnia, Diah Gusrayani. 2016. Penerapan Model Kooperatif Teknik *Make A Match* dengan Media Kartu *Klop* uMeningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kenampakan Alam dan Buatan. Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No. 1 Hal. 361-370. Tersedia Pada : <http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/3042>.
- Huda, Miftahul. 2017. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. 2014. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta
- Ismawati, Esti, dkk. 2016. *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*. Jakarta: Ombak.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran, Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lie, Anita. 2010. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT. Grasindo.

- Nafi'ah, Siti Anisatun. 2018. Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Pista, Lusi Ana, Yakobus Ason, Waridah. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Aspek Perkembangan Motorik dan Bahasa pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol. 4 No. 1 Hal. 27-35. Tersedia Pada : <http://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JPD/article/download/98/178>.
- Priyatno, Duwi. 2013. *Mandiri Belajar Analisis Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: Mediakom.
- Putri, Dwi Setya Putri. 2017. "Keefektifan Modul Pembelajaran Menulis Karangan Berbasis Pendidikan Karakter Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar". e-Journal PGSD Universitas PGRI Semarang (Vol: 6 No: 2). jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/diksar/article/download/12115/8630
- Sadiman, Arief. 2011. *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Santosa, Puji, dkk. 2007. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Soegeng Ysh.A.Y. (2015). *Etika Profesi Kependidikan*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, Dewa Ketut. 2009. *Analisis Tes Psikologis Teori & Praktik*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.