

**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN KEMAMPUAN MENULIS
TEKS ANEKDOT DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*
PADA SISWA KELAS X SMK**

Sefri Rahma Wardani, Amir Fuady, dan Andayani

FKIP Universitas Sebelas Maret

E-mail : sefri.rahma@yahoo.com

Abstract: *This research aims to improve: (1) student activeness in learning writing anecdot text, and (2) students writing skill in anecdot text in class X TM B SMK Negerui Surakarta by using make a match teaching model. This research is Classroom Action Research (CAR). This research is conducted in two cycle which each cycle consist of four stages;they are planning, implementing, observing, and reflecting. Percentage of students activeness which have medium and good criteria in cycle I as big as 76,66%, while in cycle II become 86,66%. Enhanchement of students writing skill in anecdot text can also be seen from the increasing number of student who get score ≥ 67 in each cycle. In the beginning survey, percentage of student who get complete score is 36,7%, 70 in cycle I and 83,33% in cycle II. It shows that implementation of make a match teaching model can improve students activeness and writing skill anecdot text in class X TM B SMK Negeri 5 Surakarta.*

Keywords: *make a match, activeness, writing skill in anecdot text.*

Absrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan: (1) keaktifan siswa dalam pembelajaran menulis teks anekdot; dan (2) kemampuan menulis teks anekdot pada siswa kelas X TM B SMK Negeri 5 Surakarta dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Persentase keaktifan siswa yang memiliki kategori sedang dan baik dalam siklus I adalah sebesar 76,66%, sedangkan pada siklus II menjadi 86,66%. Peningkatan kemampuan siswa menulis teks anekdot juga dapat dilihat dari meningkatnya jumlah siswa yang mencapai skor ≥ 67 pada setiap siklus. Pada survei awal, persentase siswa yang dapat mencapai nilai ketuntasan sebesar 36,7%. Pada siklus I sebesar 70% dan pada siklus II sebesar 83,33%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X TM B SMK Negeri 5 Surakarta.

Kata Kunci: model *make a match*, keaktifan, kemampuan menulis teks anekdot.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa yang baik adalah pembelajaran yang mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Siswa mampu menguasai pembelajaran yang diberikan sesuai dengan harapan. Dengan demikian, target pembelajaran bahasa mengenai keterampilan berbahasa dapat tercapai.

Menurut Tarigan (2008:1) keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu: (1) keterampilan menyimak (*listening skills*); (2) keterampilan berbicara (*listening skills*); (3) keterampilan membaca (*reading skills*); dan (4) keterampilan menulis (*writing skills*). Pembelajaran bahasa dibagi menjadi empat keterampilan yaitu membaca, menulis, berbicara dan menyimak. Empat keterampilan berbahasa tersebut dibagi lagi menjadi dua yaitu keterampilan yang bersifat reseptif dan keterampilan yang bersifat produktif. Keterampilan yang bersifat reseptif adalah keterampilan membaca dan menyimak. Sementara itu, keterampilan yang bersifat produktif adalah keterampilan menulis dan berbicara.

Empat keterampilan tersebut disisipkan pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran. Dalam setiap kompetensi keterampilan tersebut siswa harus mencapai batas kriteria target ketuntasan minimal dalam belajar.

Kenyataan di lapangan masih ada keterampilan yang belum mencapai target yang ditentukan. Keterampilan yang perlu ditingkatkan adalah keterampilan menulis. Keterampilan menulis dianggap sebagai keterampilan berbahasa yang paling kompleks. Menulis dianggap kompleks karena dalam menulis banyak hal-hal yang harus diperhatikan. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam menulis diantaranya; tema, bahasa, ejaan, keterkaitan antarparagraf dan kalimat. Adanya hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menulis sehingga keterampilan menulis dianggap keterampilan yang rumit. Maka tidak berlebihan jika Akhadiyah, dkk (2012:2) mengatakan bahwa kemampuan menulis merupakan kemampuan yang kompleks, yang menuntut sejumlah pengetahuan dan keterampilan.

Menurut Alex dan Achmad (2011:106), menulis merupakan suatu kegiatan untuk menciptakan suatu catatan atau informasi pada suatu media dengan menggunakan aksara. Siswa diberikan pembelajaran menulis agar siswa mampu

menciptakan suatu catatan yang berisi informasi melalui media aksara. Informasi yang diciptakan siswa dapat dituangkan dalam berbagai macam teks yang telah ditentukan dalam kurikulum 2013.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 mempelajari teks yang berbeda-beda pada setiap KD yang telah ditetapkan di kurikulum 2013. Teks-teks tersebut terbagi pada kompetensi-kompetensi yang tertuang dalam silabus. Salah satu kompetensi dasar (KD) yang harus dicapai dalam pelajaran bahasa Indonesia menurut kurikulum 2013 untuk siswa kelas X SMK adalah menulis teks anekdot.

Penelitian ini didasarkan pada kenyataan di lapangan bahwa kompetensi menulis siswa kelas X TM B, SMK Negeri 5 Surakarta rendah dibandingkan kelas lainnya. Hal ini tampak pada ketuntasan siswa yang rendah yaitu 36,7% siswa, selebihnya siswa memiliki nilai menulis dibawah 67. Kenyataan tersebut disebabkan oleh beberapa hambatan yang datang dari guru maupun siswa.

Hambatan yang berasal dari siswa, yaitu (1) keaktifan siswa pada pembelajaran menulis masih kurang yaitu hanya 40% siswa yang aktif selama pembelajaran; (2) siswa yang keseluruhan merupakan siswa laki-laki kurang tertarik untuk menulis; (3) siswa sering tertukar menempatkan urutan bagian teks berdasarkan struktur; (4) teks yang dihasilkan siswa sering tidak lengkap strukturnya; (5) siswa sulit mencari ide yang menarik. Sementara itu, hambatan yang berasal dari guru, yaitu model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Permasalahan di atas yang paling dominan dalam pembelajaran, yaitu keaktifan siswa yang masih kurang. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi atau monoton sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Proses pembelajaran akan berjalan dengan efektif apabila siswa menunjukkan keaktifannya. Ramlah, Dani, dan Hamzah (2014:69) mengatakan keaktifan belajar ditandai oleh adanya keterlibatan secara optimal, baik intelektual, emosi dan fisik. Siswa dapat dikatakan aktif apabila siswa terlibat secara optimal baik pikiran emosi ataupun tingkah lakunya selama pembelajaran.

Agar keaktifan siswa dapat terlihat diperlukan cara tertentu yang ditentukan dalam pembelajaran. Daya keaktifan yang dimiliki anak secara kodrati itu akan dapat berkembang kearah yang positif saat lingkungannya memberikan ruang yang baik untuk perkembangan keaktifan itu.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan keaktifan siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik. Model pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa tertarik terhadap pembelajaran menulis. Model pembelajaran yang menarik salah satunya adalah model pembelajaran mencari pasangan (*Make a Match*). Model pembelajaran *make a match* adalah model yang sesuai digunakan untuk siswa yang gemar bermain seperti anak SMK yang sebagian besar laki-laki tidak suka pembelajaran yang terlalu serius. Mereka lebih senang pembelajaran yang santai dan diselingi dengan permainan namun materi tetap mereka dapatkan.

Menurut Shoimin (2014:98), pelaksanaan model *make a match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Dengan penerapan model pembelajaran tersebut mereka akan merasa belajar tidak seberat biasanya sehingga seluruh siswa akan aktif mencari pasangan kartu jawaban atau pertanyaan.

Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *make a match* adalah kartu-kartu (Suprijono, 2012:94). Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang pelaksanaannya menggunakan media kartu. Kartu-kartu tersebut berisi kartu soal dan kartu jawaban mengenai materi yang sedang dipelajari, sehingga siswa harus saling menemukan pasangan kartu soal maupun kartu jawaban yang didapatkan saat penerapan model pembelajaran *make a match*.

Menurut Kurniasih dan Berlin dalam pembelajaran *make a match* siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (2015:55). Suasana dalam pembelajaran yang menggunakan model *make a match* akan terasa menyenangkan bagi siswa karena siswa diajak untuk mencari pasangan kartunya yang berisi suatu konsep atau

materi pelajaran yang sedang dipelajari. Dengan demikian, suasana belajar terasa lebih menyenangkan karena mereka seperti sedang melakukan permainan mencari kartu pasangan. Hal tersebut sesuai dengan tujuan model pembelajaran *make a match*, yaitu 1) pendalaman materi, 2) penggalan materi, 3) edutainment (Huda, 2013:251).

Model pembelajaran yang dicetuskan oleh Lorna Currant tersebut dalam pelaksanaannya memiliki langkah-langkah sebagai berikut. *Pertama*, guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu satu soal dan bagian lainnya kartu jawaban. *Kedua*, setiap siswa mendapat satu buah kartu. *Ketiga*, setiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang. *Keempat*, setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban). *Kelima*, setiap siswa yang dapat menyiapkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. *Keenam*, setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya. *Ketujuh*, Kesimpulan/penutup. (Lorna Currant dalam Aqib,2014:23).

Pembelajaran menulis teks anekdot dengan penggunaan model pembelajaran *make a match* dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut. *Pertama*, guru menyiapkan kartu-kartu yang sesuai dengan materi untuk sesi *review*. *Kedua*, setiap siswa mendapat satu buah kartu, dapat berupa kartu soal atau kartu jawaban. *Ketiga*, setiap siswa harus memikirkan soal atau jawaban yang sesuai dengan kartu yang dipegangnya. *Keempat*, setiap siswa harus mencari pasangan yaitu siswa lain yang memegang kartu yang cocok dengan kartunya agar menjadi pasangan kartu yang sesuai. *Kelima*, siswa yang dapat menemukan pasangannya sebelum batas waktu diberi poin. *Keenam*, setelah satu babak kartu diacak lagi agar siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 5 Surakarta, yang beralamat di di Jalan LU. Adisucipto No. 42 Telp. (0271) 713916 Surakarta 57143. Waktu pelaksanaan penelitian, dari tahap persiapan hingga pelaporan hasil penelitian

dilakukan selama 6 bulan, yaitu dari bulan Januari sampai bulan Juni 2016. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X TM B yang berjumlah 30 siswa. Sumber data penelitian ini adalah informan yaitu guru dan siswa, RPP, pelaksanaan pembelajaran menulis teks anekdot, hasil tulisan siswa, lembar observasi, dokumentasi saat pembelajaran. Penelitian ini berupa penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan prosedur, antara lain perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan tindakan, peneliti bersama guru merancang dan mempersiapkan segala hal yang perlu dilakukan agar pembelajaran yang akan dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran yang baru oleh guru dapat berjalan dengan baik. Pada tahap perencanaan, peneliti sebagai kolaborator mendiskusikan jadwal akan dilaksanakannya penerapan model pembelajaran *make a match*. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengadakan pembelajaran yang berpedoman pada yang telah dalam dua siklus yang masing-masing siklusnya dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Setiap pertemuan dilaksanakan selama 2x45 menit. Tahap observasi dilakukan peneliti dengan mengamati proses pembelajaran dan menilai keaktifan siswa selama pembelajaran sesuai dengan instrument yang telah disiapkan. Tahap refleksi dilakukan peneliti dan guru dengan menganalisis hasil teks anekdot siswa dan hasil observasi yang dilakukan peneliti. Berdasarkan hasil analisis tersebut diperoleh kesimpulan mengenai langkah-langkah pembelajaran yang perlu diperbaiki ataupun sudah baik. Dari analisis yang didapatkan kemudian dilakukan perbaikan di siklus selanjutnya untuk dijadikan refleksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan dalam 2 siklus yang setiap siklusnya terdiri atas 2 pertemuan. Satu kali pertemuan dilakukan dalam 2x45 menit pelajaran. Adapun hasil pelaksanaan tindakan setiap siklus adalah sebagai berikut.

Siklus I, kegiatan awal pembelajaran pada pertemuan pertama Pertama guru memeriksa kehadiran siswa. Setelah memeriksa kehadiran siswa guru

memberitahu tentang kompetensi dasar, tujuan dari pembelajaran yang akan dilaksanakan, mengaitkan dengan pembelajaran sebelumnya serta memberi masukan untuk teks anekdot yang telah dibuat siswa sebelumnya.

Pada pertemuan pertama ini, guru membagi siswa menjadi dua kelompok. Kelompok 1 menjadi pemegang kartu soal sedangkan kelompok 2 menjadi pemegang kartu jawaban. Setelah itu guru memposisikan kelompok 1 dan kelompok 2 untuk saling berhadapan.

Guru mengajak siswa untuk mengamati contoh teks anekdot yang berjudul “Profesi Anak Ibu Penjual Kue” dan “Hukuman Penjara Seumur Hidup untuk Pencuri Ikan”. Guru bertanya mengenai isi teks, struktur, serta ciri kebahasaan teks. Setelah itu guru membagikan kartu soal kepada kelompok 1 dan kartu jawaban kepada kelompok 2 secara acak. Kartu tersebut berisi soal dan jawaban mengenai struktur dan kaidah kebahasaan teks yang disajikan. Siswa diminta untuk menemukan kartu soal dan kartu jawaban dari kartu yang dipegangnya. Siswa yang menemukan kartu pasangan sebelum batas waktu diberi poin. Guru memberi kesimpulan dan penilaian terhadap pasangan yang terbentuk. Setiap satu teks dimainkan 2x, sehingga ada 4x permainan mencari kartu.

Penerapan model pembelajaran *make a match* pada siklus I pertemuan pertama, terdiri dari beberapa langkah-langkah yang menjadi inti. Langkah-langkah tersebut adalah: peserta didik membentuk kelompok, peserta didik menerima kartu, peserta didik mencari pasangan kartu, peserta didik memasang kartu, dan pendidik menilai pasangan kartu yang terbentuk (memberi kesimpulan).

Pada pertemuan kedua, guru kembali membagi siswa menjadi dua kelompok. Kelompok 1 menjadi pemegang kartu soal sedangkan kelompok 2 menjadi pemegang kartu jawaban. Setelah itu guru memposisikan kelompok 1 dan kelompok 2 untuk saling berhadapan.

Guru mengajak siswa untuk mengingat kembali struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot. Kemudian beberapa siswa menjawab pertanyaan guru. Pada pertemuan kedua permainan mencari kartu pasangan tidak dengan disajikan teks tetapi mengenai soal pengetahuan siswa tentang struktur dan kaidah

kebahasaan teks anekdot. Setelah itu guru membagikan kartu soal kepada kelompok 1 dan kartu jawaban kepada kelompok 2 secara acak. Kartu tersebut berisi soal dan jawaban mengenai struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot. Siswa diminta untuk menemukan kartu soal dan kartu jawaban dari kartu yang dipegangnya. Siswa yang menemukan kartu pasangan sebelum batas waktu diberi poin. Guru memberi kesimpulan dan penilaian terhadap pasangan yang terbentuk. Permainan dilakukan selama 2x, hal ini dimaksudkan agar siswa lebih memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot sebelum menulis teks anekdot.

Penerapan model pembelajaran *make a match* pada siklus I pertemuan kedua, terdiri dari beberapa langkah-langkah yang menjadi inti. Langkah-langkah tersebut adalah: peserta didik membentuk kelompok, peserta didik menerima kartu, peserta didik mencari pasangan kartu, peserta didik memasangkan kartu, dan pendidik menilai pasangan kartu yang terbentuk (memberi kesimpulan).

Setelah selesai siswa diberi tugas untuk menulis teks anekdot secara individu dengan tema ekonomi atau politik. Siswa bebas memilih tema yang diinginkan dalam menulis teks anekdot.

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi diperoleh hasil bahwa keseluruhan dalam permainan siswa terlihat bersemangat dan aktif dalam melaksanakan model pembelajaran, hanya beberapa saja yang terlihat kurang berkonsentrasi selama pembelajaran dan masih berbicara dengan teman ataupun melamun. Siswa terlihat beberapa yang belum selesai dan cepat cepat menyelesaikan tugasnya. Setelah tugas terkumpul, guru menyimpulkan pembelajaran dan menutup pembelajaran. Ada siswa yang asik berbicara dengan teman. Dari hasil tulisan siswa juga masih banyak yang pengembangan isinya belum tuntas tetapi sudah lebih baik, sudah mengarah ke dalam teks anekdot, organisasi katanya tidak logis, pemanfaatan kosakata belum maksimal, masih terdapat kesalahan dalam struktur kalimat, dan penggunaan ejaan serta tanda baca belum tepat.

Siklus II, kegiatan pembelajaran yang dilakukan seperti pada siklus pertama, tetapi guru memotivasi siswa agar lebih berkonsentrasi dalam mengikuti

pembelajaran, selain itu guru juga memperbanyak teks yang dijadikan materi dalam permainan kartu sehingga mereka akan semakin sering berlatih. Tema yang diambil dalam teks juga merupakan tema yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan awal pembelajaran pada pertemuan pertama guru membuka pembelajaran dengan berdoa. Setelah itu memberikan motivasi kepada peserta didik. Selanjutnya guru memeriksa kehadiran siswa. Setelah memeriksa kehadiran siswa guru memberitahu tentang kompetensi dasar, tujuan dari pembelajaran yang akan dilaksanakan, mengaitkan dengan pembelajaran sebelumnya serta memberi masukan dan apresiasi untuk teks anekdot yang telah dibuat siswa sebelumnya.

Pada pertemuan pertama ini, guru membagi siswa menjadi dua kelompok. Kelompok dibagi secara acak untuk menentukan kelompok 1 dan kelompok 2. Kelompok 1 menjadi pemegang kartu soal sedangkan kelompok 2 menjadi pemegang kartu jawaban. Setelah itu guru memosisikan kelompok 1 dan kelompok 2 untuk saling berhadapan.

Guru mengajak siswa untuk mengamati contoh teks anekdot yang berjudul “100 atau 001”, “Gara-gara Nonton Wayang”, dan “Pekerjaan Rumah”. Guru bertanya mengenai isi teks, struktur, serta kaidah atau ciri kebahasaan teks. Kemudian siswa membaca teks dan mencoba menemukan jawaban dari pertanyaan guru. Setelah itu guru membagikan kartu soal kepada kelompok 1 dan kartu jawaban kepada kelompok 2 secara acak. Kartu tersebut berisi soal dan jawaban mengenai struktur dan kaidah kebahasaan teks yang disajikan. Siswa diminta untuk menemukan kartu soal dan kartu jawaban dari kartu yang dipegangnya. Siswa yang menemukan kartu pasangan sebelum batas waktu diperbolehkan. Guru memberi kesimpulan dan penilaian terhadap pasangan yang terbentuk. Setiap satu teks dimainkan 1x, sehingga ada 3x permainan mencari kartu.

Penerapan model pembelajaran *make a match* pada siklus II pertemuan pertama, terdiri dari beberapa langkah-langkah yang menjadi inti. Langkah-langkah tersebut adalah: peserta didik membentuk kelompok, peserta didik menerima kartu, peserta didik mencari pasangan kartu, peserta didik

memasangkan kartu, dan pendidik menilai pasangan kartu yang terbentuk (memberi kesimpulan).

Siswa terlihat lebih bersemangat dan sudah menguasai jalannya permainan dalam model pembelajaran *make a match*. Sehingga mereka lebih mudah menyesuaikan dengan instruksi yang diberikan guru dan lebih mudah menemukan pasangan kartunya.

Pada pertemuan kedua guru memulai pembelajaran dengan berdoa bersama-sama siswa. Kemudian guru memberikan motivasi kepada siswa. Setelah itu memeriksa kehadiran siswa. Setelah itu memberitahu tujuan pembelajaran serta mengaitkan dengan pembelajaran sebelumnya. Kekurangan dan kesalahan-kesalahan dari teks yang dibuat siswa dibahas kembali. Guru menanyakan ciri-ciri teks anekdot. Siswa menjawab, karena jawaban belum lengkap, guru melengkapi jawaban tersebut.

Pada pertemuan kedua permainan mencari kartu pasangan dilanjutkan pada teks keempat dan kelima yang berjudul “Siswa Baru dari Serpong”, dan “Tega dengan Kucing”. Guru membagikan teks anekdot dan meminta siswa untuk mengamati struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot. Setelah itu guru membagikan kartu soal kepada kelompok 1 dan kartu jawaban kepada kelompok 2 secara acak. Siswa diminta untuk menemukan kartu soal dan kartu jawaban dari kartu yang dipegangnya. Siswa yang menemukan kartu pasangan sebelum batas waktu diberi poin. Guru memberi kesimpulan dan penilaian terhadap pasangan yang terbentuk. Permainan dilakukan selama 2x, hal ini dimaksudkan agar siswa lebih memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot sebelum menulis teks anekdot.

Penerapan model pembelajaran *make a match* pada siklus II pertemuan kedua, terdiri dari beberapa langkah-langkah yang menjadi inti. Langkah-langkah tersebut adalah: peserta didik membentuk kelompok, peserta didik menerima kartu, peserta didik mencari pasangan kartu, peserta didik memasangkan kartu, dan pendidik menilai pasangan kartu yang terbentuk (memberi kesimpulan).

Setelah selesai siswa diberi tugas untuk menulis teks anekdot secara individu dengan bebas, boleh yang berasal dari pengalaman pribadi. Mereka

terlihat lebih mudah menuliskan idenya karena mereka sekarang pemikiran tentang teks anekdot tidak hanya mengenai orang penting saja.

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi diperoleh hasil bahwa jumlah siswa yang memiliki nilai mencapai batas KKM sudah lebih dari indikator ketercapaian yang ditentukan. Namun masih ada beberapa siswa yang masih melakukan kesalahan seperti yang dilakukan pada siklus satu yaitu tidak berkonsentrasi saat pembelajaran, naun guru segera mengingatkan kepada siswa yang membuat gaduh. Selain itu masih ada beberapa yang melakukan kesalahan penulisan ejaan dan tanda baca, tetapi sudah berkurang. Namun, sebagian besar sudah baik.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Tindakan

Indikator	Siklus I	Siklus II
Keaktifan Siswa	76,66%	86,66%
Kemampuan menulis teks anekdot	70%	83,33%

Hasil pembelajaran pada siklus I menunjukkan bahwa keaktifan siswa yang memiliki kategori sedang dan baik sudah meningkat menjadi 76,66% dibandingkan dengan keaktifan siswa pada saat pratindakan. Hasil teks anekdot siswa meningkat menjadi 70%. Namun hasil ini masih kurang memuaskan karena belum mencapai target ketercapaian yang ditentukan ,yaitu sbesar 75%. Dari hasil analisis siklus I didapatkan beberapa kekurangan dalam pelaksanaannya. Hal ini dijadikan sebagai acuan dalam melakukan pembelajaran selanjutnya pada siklus II. Siklus II merupakan siklus yang menjadi perbaikan dari hal-hal yang perlu diperbaiki pada siklus I. Dalam siklus ini, guru dan peneliti berusaha mengatasi permasalahan yang terjadi pada siklus I agar dapat menyelesaikan atau setidaknya mengurangi permasalahan yang terjadi.

Pada siklus II didapatkan data bahwa keaktifan siswa meningkat menjadi 86,66% yang berarti meningkat sebesar 10% dari pada keaktifan siswa pada siklus I. Hasil kemampuan menulis teks anekdot siswa juga mengalami peningkatan sebesar 13,33% menjadi 83,33%. Dengan demikian, indikator penelitian sebesar 75% telah tercapai.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I dan II, guru berhasil meningkatkan keaktifan dan kemampuan menulis teks anekdot siswa melalui penggunaan model pembelajaran *make a match*. Semakin siswa yang memiliki kriteria keaktifan baik dan amat baik serta nilai menulis teks anekdot siswa membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* dapat dikatakan berhasil.

Sebelum pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match*, banyak siswa yang tidak berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Ketika guru memberikan penugasan kelompok, mereka tidak seluruhnya mengerjakan, dari satu kelompok yang terdiri dari 3 s.d 4 orang siswa ada yang tidak mengerjakan, bahkan ada yang mengerjakan hanya satu siswa. Mereka asyik berbicara dengan teman lainnya. Namun, ketika guru mulai menerapkan model pembelajaran *make a match*, kondisi tersebut perlahan-lahan berubah. Siswa lebih berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran agar tidak tertinggal dalam langkah-langkah mencari pasangan, tidak ada siswa yang tidur atau meletakkan kepala di atas meja saat pembelajaran berlangsung. Kapasitas siswa untuk melakukan hal-hal diluar pembelajaran berkurang karena mereka harus berkonsentrasi dalam mengikuti jalannya pembelajaran. Siswa yang kesulitan atau tidak memahami instruksi guru aktif bertanya baik dengan guru ataupun teman.

Sebelum pembelajaran menulis teks anekdot menggunakan model pembelajaran *make a match*, kemampuan menulis teks anekdot siswa masih rendah. Siswa yang mencapai KKM hanya sebesar 36,7% atau sekitar 11 siswa. Hal ini menjadikan perhatian bagi guru dan peneliti karena pembelajaran menulis teks anekdot merupakan pembelajaran yang harus dikuasai setiap siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk mencapai batas ketuntasan yang ditentukan. Setelah menggunakan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan nilai siswa serta jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan. Nilai-rata-rata menjadi 77,22, sedangkan siswa yang sudah mencapai KKM sebesar 83,33% atau sebanyak 25 siswa.

Guru memegang peranan penting dalam melaksanakan pembelajaran karena bagaimana siswa dalam pembelajaran juga sangat ditentukan oleh peran

guru. Misalnya model pembelajaran yang digunakan guru juga sangat berpengaruh terhadap keaktifan selama pembelajaran serta kemampuan mereka dalam menguasai pembelajaran.

Sebelum menggunakan model pembelajaran *make a match* guru hanya mengajar siswa dengan mengerjakan soal-soal yang ada di buku paket secara berkelompok kemudian mempresentasikan di depan kelas. Sehingga mereka bosan dan kurang memperhatikan pembelajaran.

Dari semua uraian diatas dapat dilihat bahwa hasil penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran menulis teks anekdot dapat meningkatkan keaktifan kemampuan menulis teks anekdot. Penggunaan model pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan siswa karena dalam model pembelajaran ini siswa harus berkonsentrasi dan berpartisipasi dalam melaksanakan setiap langkah-langkah pembelajarannya. Selain itu pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang menarik sehingga membuat belajar menjadi lebih menyenangkan. Dengan demikian siswa dapat mengikuti pembelajaran tanpa rasa terpaksa karena seperti layaknya bermain.

Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang didesain seperti permainan kartu yang berisi soal dan jawaban materi yang sedang dipelajari. Semakin seringnya mereka menyelesaikan soal dalam model ini akan membuat mereka lebih memahami materi karena terbiasa memecahkan soal-soal serupa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran menulis teks anekdot dan kemampuan menulis teks anekdot. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus berikutnya. Peningkatan tersebut ditandai dengan indikator-indikator sebagai berikut.

Penggunaan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran menulis teks anekdot. Hal tersebut ditandai

dengan peningkatan prosentase atau jumlah siswa yang mendapat kriteria baik dan amat baik . Keaktifan siswa pada pratindakan yang memiliki kriteria keaktifan baik sebanyak 14 siswa atau 46,67%. Keaktifan siswa pada siklus I yang memiliki kriteria keaktifan sedang dan baik sebanyak 23 siswa atau 76,66%. Keaktifan siswa pada siklus II yang memiliki kriteria keaktifan baik sebanyak 19 siswa atau 63,33%, siswa yang memiliki kriteria keaktifan sedang sebanyak 7 siswa atau 23,33%, sehingga ada 86,66% siswa yang mencapai batas kriteria ketuntasan minimal.

Penggunaan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa yang dinilai dari hasil teks anekdot siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata dan presentase ketuntasan siswa dalam pembelajaran menulis teks anekdot. Pada siklus I rata-rata nilai kemampuan menulis teks anekdot pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 66. Pada rata-rata nilai kemampuan menulis teks anekdot pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 77,22. Persentase ketuntasan belajar siswa pada pratindakan siswa yang mencapai ketuntasan belajar teks anekdot sebanyak 11 siswa atau 36,7%. Pada siklus I, siswa yang mencapai ketuntasan belajar menulis teks anekdot sebanyak 21 siswa atau 70%. Pada siklus II, siswa yang mencapai ketuntasan belajar menulis teks anekdot sebanyak 25 siswa atau 83,33%.

Berdasarkan hal tersebut peneliti mengajukan saran sebagai berikut. *Pertama*, saran bagi guru: 1) guru hendaknya tanggap terhadap hambatan-hambatan yang terjadi selama pembelajaran menulis teks anekdot, 2) guru perlu mengembangkan penggunaan model pembelajaran *make a match* dengan bervariasi agar sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan menulis teks anekdot siswa, 3) guru hendaknya lebih tegas dalam melaksanakan pembelajaran terhadap siswa agar siswa dapat menerima materi yang disampaikan dengan baik, 4) guru hendaknya memberikan motivasi kepada siswa agar mereka lebih berkonsentrasi dan mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh. *Kedua*, saran bagi siswa : 1) siswa hendaknya menyadari pentingnya pembelajaran menulis teks anekdot. 2) siswa hendaknya lebih aktif dan berani mengungkapkan pendapat atau bertanya kepada guru saat dilaksanakan

pembelajaran menulis teks anekdot. 3) siswa hendaknya menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam pembelajaran menulis teks anekdot.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiyah, Sabarti, Maidar, G. Arsjad, & Sakura, H. Ridwan. (2012). *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Alex dan Achmad. (2011). *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Kencana Predana Media Grup.
- Aqib, Z. (2014). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kurniasih, I. dan Berlin S. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Ramlah, D. F. dan Hamzah Z. (2014). Pengaruh Gaya Belajar dan Keaktifan Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika (Survey Pada SMP Negeri di Kecamatan Klari Kabupaten Karawang). *Jurnal Ilmiah Solusi*. (1). 3, 68-75. Diperoleh pada 2 Desember 2015, dari <http://digilib.unsika.ac.id/sites/default/File Solusi/08>.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Suprijono, A. (2011). *Cooperative Learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tarigan, H.G. (2008). *Menulis: sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.