

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS IV SDN 1 MEKARSARI

Kusnarni

SDN 1 Mekarsari
kusniar12@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN 1 Mekarsari yang dilatarbelakangi karena masih rendahnya hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain penelitian mengikuti alur Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari 2 siklus, setiap siklus terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pengambilan data dilaksanakan dengan observasi dan tes tulis. Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN 1 Mekarsari Kecamatan Gunungsari dengan jumlah siswa 31 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari presentase peningkatan nilai rata-rata tes akhir setiap siklus yang terdiri dari siklus I dan siklus II, masing-masing siklus memperoleh nilai 69% dan 85%, terlihat bahwa telah terjadi peningkatan nilai hasil belajar sebesar 16% dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan mengimplementasikan model *Make A Match* pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Model *Make A Match*, IPS dan Hasil Belajar

Pendahuluan

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu yang dikembangkan dari kehidupan sosial dalam bermasyarakat. Fungsi Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk membekali anak didik dengan seperangkat pengetahuan sosial yang berguna untuk masa depannya, keterampilan sosial dan kecerdasan intelektual dalam membina perhatian serta kepedulian sosialnya sebagai sumber daya manusia yang bertanggung jawab dalam merealisasikan tujuan pendidikan nasional.¹ Ilmu Pengetahuan Sosial sangat menekankan pada penguasaan cakupan tiga aspek yakni kognitif, sikap dan keterampilan sosial secara holistik.²

Observasi awal di SDN 1 Mekarsari Kecamatan Gunungsari mendapatkan data bahwa pembelajaran IPS dipandang masih sulit karena cakupan materi yang tergolong cukup luas, hal ini terlihat dari nilai rata-rata ulangan harian siswa memiliki yaitu 70, dimana nilai 70 ini masih berada di bawah KKM yang sudah ditentukan oleh sekolah yaitu sebesar 75, secara klasikal ketuntasan masih 66%. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa factor yaitu: 1) pembelajaran yang bersifat hafalan, 2) kompetensi dalam kurikulum cukup luas, dan membutuhkan waktu yang lama dalam pembelajaran, 3) pembelajaran yang tidak sesuai dengan alokasi waktu sehingga proses belajar tidak dapat mencapai kompetensi yang diinginkan, dan 4) penggunaan bahasa daerah dalam proses pembelajaran mengurangi kesempatan berlatih siswa dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi.

¹ Ahmadi, I.K. & Amri, S. *Metode Pembelajaran IPS Terpadu*. (Jakarta: Prestasi Pustaka Karya, 2011) hal. 9

² Munir, S. Dampak Tutorial modul Mata Kuliah Materi dan pembelajaran IPS SD Terhadap Mahasiswa UT Sebagai Guru SD. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(072): 598 - 617 UM, 2008. Hal 603

Rendahnya hasil belajar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menurut Solihatin dan Raharjo disebabkan oleh faktor sebagai berikut: 1) model belajar konvensional, 2) tujuan dan peran Ilmu Pengetahuan Sosial sulit dicapai, 3) berpusat pada guru (teacher centre), 4) Siswa kurang kooperatif, 5) kurang rangsangan untuk melatih kemandirian siswa, 6) pembelajaran bersifat hafalan yang membosankan, 7) kurang mengoptimalkan prestasi siswa 8) penilaian hanya dari aspek kognitif, , 8) terciptanya interaksi satu arah.

Penggunaan model *Make A Match* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 1 Mekarsari. Model *Make A Match* merupakan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk bekerjasama antara siswa dengan siswa yang lainnya. Lebih lanjut Lie menyatakan bahwa model pembelajaran *Make A Match* atau bertukar pasangan merupakan pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan orang lain, sehingga meningkatkan keterampilan sosial siswa.³

Slavin menyatakan pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa belajar bersama-sama, saling menyumbangkan pikiran dan bertanggung jawab terhadap hasil belajar, baik secara individu maupun kelompok. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara bersama-sama dalam kelompok dalam suasana saling berinteraksi untuk menjadikan pembelajaran menjadi maksimal.⁴ *Make A Match* adalah model pembelajaran dengan mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik dengan

³ Lie, Anita. *Cooperative Learning Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*, (Jakarta: PT. Grasindo.2008), hal. 56

⁴ Slavin, R.E. *Cooperative Learning*. (Bandung: PT. Nusa Media, 2005), hal. 5

suasana yang menyenangkan.⁵ Siswa dibagi dalam 2 kelompok, satu kelompok yang memiliki kartu pertanyaan dan kelompok yang lainnya mendapat kartu jawaban. Setiap kelompok mencari pasangan yang tepat sesuai dengan kartu yang diduplikatnya.

Sintak model *Make A Match* menurut Huda adalah: a) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah, b) Siswa dibagi kedalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta berhadapan-hadapan, c) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B, d) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari dan mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka, e) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan. f) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri, g) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak, h) Terakhir guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi, i) Guru

⁵ Rusman. *Model-model Pembelajaran*. (Bandung: Raja Grafindo Persada, 2012) hal. 223

memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.⁶

Hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, umumnya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai yang diberikan guru.⁷ Pencapaian proses belajar mengajar bukan hanya pengetahuan tetapi juga sikap dan tingkah laku yang dapat diaplikasikan dari hasil pembelajaran tersebut. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang didapat siswa setelah melewati serangkaian kegiatan pembelajaran, yang ditunjukkan dengan perubahan tingkah laku dan hasil tes. Hasil belajar adalah kemampuan yang didapatkan siswa setelah melewati dan menerima pengalaman dalam pembelajaran.⁸ Hasil belajar itu dapat berupa aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar dalam penelitian ini ditekankan pada kognitif, tingkatan berdasarkan taksonomi Blomm dalam rentang C1, C2, C3 hingga C4 yaitu dalam pemahaman konsep IPS khususnya dapat diukur melalui tes.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Febriana tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang, di peroleh data bahwa hasil belajar IPS pada siklus I dengan rata-rata 62,27 pada siklus II didapatkan rata-rata 71,46 dan siklus III rata-rata hasil belajarnya

⁶ Huda, M. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013) hal. 251

⁷ Depdiknas. *Standar pendidik dan tenaga kependidikan*. (Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan, 2005) hal. 895

⁸ Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT. Remaja Rosda karya.Sudjana,2011) hal. 22

adalah 79,90. Sedangkan persentase ketuntasan yang diperoleh pada setiap siklus adalah siklus I persentase ketuntasan klasikal adalah 54,16%, pada siklus II adalah 75% dan siklus III adalah 85,41%.⁹

LANDASAN TEORI

Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada tingkat sekolah dasar difokuskan pada membangun dalam aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan sosial. Pendapat yang kurang lebih sama disampaikan oleh Munir menyatakan IPS sangat menekankan pada penguasaan cakupan tiga aspek yakni kognitif, sikap dan keterampilan sosial secara holistik. Pada aspek sikap siswa diharapkan dapat bersosialisasi sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku. Pada aspek keterampilan siswa merupakan lanjutan dari aspek sikap yang muncul dari kebiasaan berperilaku. Aspek sosial diharapkan siswa dapat memahami konsep IPS berdasarkan konsep, fakta dan generalisasi.¹⁰

Pendidikan IPS berhubungan erat dengan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang memungkinkan siswa berperan serta dalam kelompok masyarakat tinggal.¹¹ Nilai yang dipelajari melalui pendidikan IPS menjadi modal bagi siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan. Dari simpulan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS merupakan suatu kegiatan

⁹ Febriana, Ayu. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang. *Jurnal Kependidikan Dasar*. Volume 1, Nomor 2. Februari 2017. Online. Diakses 18 Mei, hal 160

¹⁰ Munir, S. Dampak Tutorial modul Mata Kuliah Materi dan pembelajaran IPS SD Terhadap Mahasiswa UT Sebagai Guru SD. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(072): 598 - 617 UM.2008) hal. 603

¹¹ Susanto. A. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Kencana, 2013) hal. 140

yang dilakukan untuk mempelajari tentang sosialisasi, tingkah laku manusia yang berhubungan dengan fakta, konsep, generalisasi, peristiwa yang dialami oleh manusia. Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPS diberikan dengan tujuan untuk membentuk sikap dan perilaku siswa agar dapat beradaptasi dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Model Kooperatif Tipe *Make A Match*

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dirancang dalam bentuk kelompok untuk meningkatkan keterampilan bersosialisasi siswa. Seperti diungkapkan oleh Parker tentang kelompok kecil dalam pembelajaran kooperatif sebagai suasana pembelajaran yang saling berinteraksi dalam menyelesaikan tugas.¹² Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa belajar bersama-sama, saling menyumbangkan pikiran dan bertanggung jawab terhadap hasil belajar, baik secara individu maupun kelompok.¹³ Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara bersama-sama dalam kelompok dalam suasana saling berinteraksi untuk menjadikan pembelajaran menjadi maksimal. Model pembelajaran *Make A Match* dapat melatih siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran secara merata serta menuntut siswa bekerjasama dengan anggota kelompoknya agar tanggung jawab dapat dipupuk dalam diri siswa, sehingga semua siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* menurut Lorna yaitu sebagai berikut: a) Guru menyiapkan

¹² Huda. Op.cit., hal. 32

¹³ Slavin, Op.cit., hal. 5

beberapa konsep/ topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu soal dan satu sisi berupa kartu jawaban beserta gambar), b) Setiap peserta didik mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang. c) Peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban), peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi point), d) Setelah itu dicocokkan lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya,e) Kesimpulan dan penutup.¹⁴

Sintak model Make A Match menurut Huda adalah: a)Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah, b) Siswa dibagi kedalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta berhadap-hadapan, c) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B, d) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari dan mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka, e) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan. f) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri, g) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan

¹⁴ Taniredja, Tukiran. Faridli. Harmianto.. *Model- Model Pembelajaran Inovatif Dan Efektif*. (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 34

apakah pasangan itu cocok atau tidak, h) Terakhir guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi, i) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.¹⁵

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, umumnya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai yang diberikan guru. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya atau perbuatannya yang disebabkan oleh pencapaian sejumlah bahan yang didapatkan dalam proses belajar mengajar.¹⁶ Pencapaian proses belajar mengajar bukan hanya pengetahuan tetapi juga sikap dan tingkah laku yang dapat diaplikasikan dari hasil pembelajaran tersebut. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang didapat siswa setelah melewati serangkaian kegiatan pembelajaran, yang ditunjukkan dengan perubahan tingkah laku dan hasil tes. Hasil belajar adalah suatu interaksi antara guru dan siswa dalam proses tindak belajar dan mengajar yang berakhir pada proses evaluasi hasil belajar dan mengakibatkan adanya perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik berupa pengetahuan maupun psikomotor.¹⁷

¹⁵ Huda. Op.cit., hal. 251

¹⁶ Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2008) hal. 46

¹⁷ Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Depdikbud, 2006) hal. 3-4

Belajar merupakan suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga hasil belajar mengalami perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik berupa perubahan pengetahuan, sikap maupun psikomotor.¹⁸ Sedangkan menurut Hamalik “belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui suatu pengalaman. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih pada „mengalami“ sehingga hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan”.¹⁹

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang dalam melakukan kegiatan belajar dalam Proses belajar akan menghasilkan suatu perubahan perilaku yang baik. Untuk mengetahui tingkat perubahan perilaku pada orang yang belajar, maka perlu dilakukan adanya penilaian hasil belajar pada masing-masing siswa. Hasil belajar sebagai pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan yang ditunjukkan oleh siswa.²⁰

Menurut Taksonomi Bloom secara garis besar hasil belajar dikelompokkan menjadi tiga ranah belajar yakni ranah kognitif (cognitive), afektif (affective), dan psikomotor (psychomotor). Hal ini sesuai dengan pengertian kognitif yang bermakna pengetahuan, mengetahui, berpikir dan intelek. Afektif semakna dengan perasaan, emosi dan perilaku yang terkait dengan perilaku menyikapi, bersikap, atau merasakan. Sedangkan psikomotor semakna dengan aturan atau keterampilan fisik, terampil dan melakukan. Hasil

¹⁸ Sanjaya, W. *Perencanaan dan Desain Pembelajaran*. (Bandung: Kencana Prenada, 2008), hal. 229

¹⁹ Hamalik, O. *Kurikulum dan Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara.2011), hal. 36

²⁰ Hamalik, O. *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: Bumi Aksara. Hamalik, 2009), hal. 31

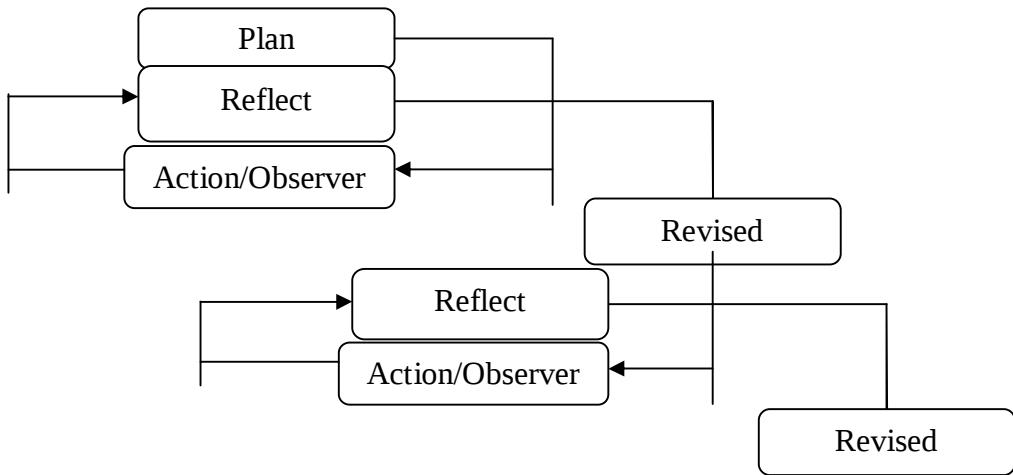
belajar dapat disimpulkan yaitu merupakan perubahan tingkat kemampuan yang dimiliki siswa yang mencakup penguasaan kognitif, afektif, psikomotorik yang diukur terhadap sasaran belajar pada topik bahasan yang telah dipelajari siswa, yang diukur dengan berdasarkan jumlah skor jawaban benar pada soal yang disusun sesuai dengan sasaran belajar.²¹

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk: (1) memperbaiki kualitas pembelajaran siswa, (2) meningkatkan layanan profesional dalam konteks pembelajaran dikelas, khususnya layanan pada siswa, memberikan kesempatan kepada guru untuk melakukan tindakan dan pembelajaran yang direncanakan oleh kelas, dan (4) memberikan kesempatan kepada guru untuk melakukan perbaikan terhadap pembelajaran.

²¹ Suyono & Hariyanto. *Belajar dan Pembelajaran*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014) hal. 165

Desain penelitian tindakan kelas ini mengikuti alur seperti di bawah ini:



Gambar 1 Alur Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc. Taggart²²

Penelitian penerapan model *Make A Match* ini bertempat di SDN 1 Mekarsari Kecamatan Gunungsari. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Siklus pertama yang terdiri dari empat kali pertemuan, siklus kedua akan dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan. Karakteristik sekolah ini adalah: 1) sekolah negeri yang mempunyai sarana prasarana cukup lengkap, 2) memiliki SDM yang cukup memadai, 3) letak sekolah yang strategis yaitu terletak dekat dengan jalan raya.

Penelitian ini dilakukan dengan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart melalui empat tahap yaitu: tahap perencanaan (plan), melaksanakan tindakan (action), observasi (observe), dan diakhiri dengan refleksi (reflect).²³ Tahapan itu akan terus berulang hingga kriteria yang ditetapkan tercapai.

²² Arikunto Arikunto, S. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) hal. 16

²³ Ibid., hal. 16

Tahap perencanaan dilakukan berdasarkan permasalahan yang diperoleh pada pratindakan yaitu berdasarkan hasil observasi dan wawancara mengenai pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SDN 1 Mekarsari Kecamatan Gunungsari. Dalam tahap ini guru menganalisis Kurikulum Kelas IV, merencanakan dengan menyiapkan RPP, menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban, lembar pengamatan, instrumen penelitian, media pembelajaran serta menyusun tes hasil evaluasi pembelajaran serta membahas persiapan pelaksanaan tindakan siklus I.

Pelaksanaan dan pengamatan, pada tahap ini guru melakukan proses pembelajaran sesuai dengan prosedur yang telah disusun dalam RPP yakni pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* di kelas IV . Kemudian observer melihat aktifitas guru, keterampilan sosial siswa serta melihat respon siswa selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match*.

Refleksi dilakukan untuk melihat kelemahan-kelemahan dan respon siswa dalam proses pembelajaran sebagai bahan pertimbangan dan perbaikan pembelajaran. Tahap ini peneliti menganalisa hasil tindakan siklus I yang meliputi keterampilan sosial, keterlaksanaan pembelajaran guru dan siswa dengan penggunaan model kooperatif tipe *Make A Match* di kelas IV. Hasil refleksi digunakan sebagai perbaikan untuk merancang pembelajaran pada siklus selanjutnya.

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Mekarsari Kecamatan Gunungsari berjumlah 31 orang. Pengambilan data penelitian diharapkan mengambil dari sumber data yang tepat.

Data yang baik adalah data yang diambil dari sumber yang tepat dan akurat agar dapat memberikan gambaran dan informasi yang benar bagi penelitian.

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi atau pengamatan yang dilakukan selama tindakan berlangsung dengan mencatat kejadian yang terjadi, Angket yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk diberikan jawaban secara tertulis pula oleh responden, wawancara dilakukan antara peneliti dengan siswa untuk mengetahui respon siswa dalam proses pembelajaran dan untuk mengetahui faktor apa saja yang mendukung dan menghambat pelaksanaan pembelajaran, tes yang diberikan berupa latihan yang digunakan untuk mengukur aspek kognitif atau pengetahuan, dan catatan lapangan yang diisi oleh dua teman guru sebagai observer dengan cara memberikan catatan tentang peristiwa dari kegiatan pembelajaran yang terjadi pada setiap pertemuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada siklus I dilaksanakan melalui empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pada siklus ini dilakukan dengan empat kali pertemuan yang terdiri dari tiga kali pertemuan dan satu pertemuan untuk evaluasi. Dampak positif yang dapat dilihat dari pelaksanaan siklus I ini antara lain: (1) siswa mampu berkomunikasi dengan temannya yang lain, (2) adanya peningkatan keaktifan siswa, (3) siswa menunjukkan semangat untuk belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya dengan Permainan *Make A Match*, (4) menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap tugas masing-masing untuk dapat menemukan

pasangan kartu yang dipegang. Salah satu penyebab adanya peningkatan tersebut oleh adanya reward yang diharapkan oleh siswa.

Selain dampak positif yang terjadi tentu terdapat hambatan yang dirasakan dalam penerapan pembelajaran *Make A Match* dalam siklus I, yaitu (1) terjadinya pengkondisian ruang kelas yang diluar kendali, menjadikan kegiatan yang dirancang tidak dapat terlaksana dengan maksimal, (2) belum adanya kesadaran siswa untuk saling membantu dalam permainan, (3) masih adanya rasa malu untuk bertanya kepada teman yang berlainan jenis, (4) penolakan untuk diatur dalam kelompok yang ditentukan, (5) situasi gaduh dalam kegiatan permainan, sehingga banyak siswa yang melakukan diluar peraturan permainan butuh waktu lama untuk memberi penjelasan aturan permainan, (6) beberapa siswa mengeluh pada saat tidak menemukan pasangan kartu soal, dan tidak punya semangat dalam menuntaskan permainan.

Persentase pelaksanaan sintak *Make A Match* oleh guru pada siklus I sebesar 81%, dan persentase pelaksanaan sintak *Make A Match* oleh siswa diperoleh hasil sebesar 80%. Ketercapaian hasil belajar siswa dilihat berdasarkan tes yang dilakukan pada akhir siklus, secara klasikal jumlah siswa yang mendapatkan hasil belajar di atas KKM sebesar 69% yang berarti pada siklus I belum mencapai angka 80% untuk dapat dikatakan sudah tuntas secara siklus sehingga perlu dilanjutkan kesiklus II.



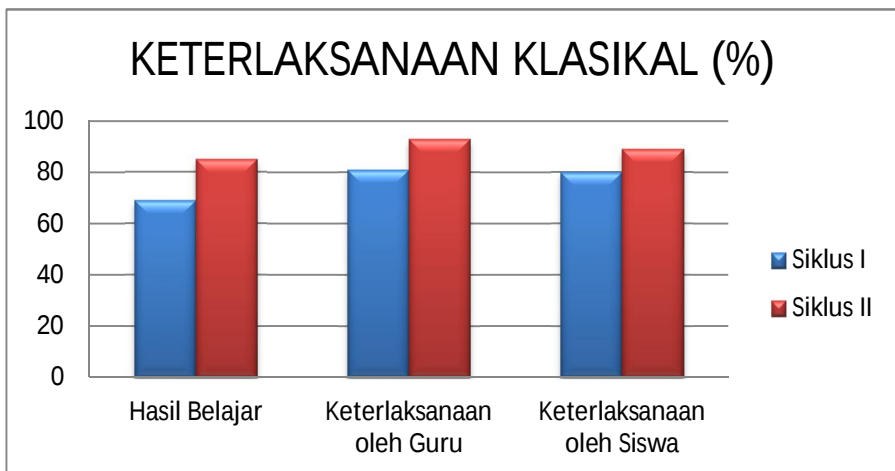
Gambar 2 Pelaksanaan Siklus I

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I yang sudah dilaksanakan, maka pada siklus II dilakukan perbaikan terkait kendala-kendala yang terjadi pada siklus sebelumnya. Pelaksanaan siklus II tidak berbeda jauh dengan siklus I yaitu melalui empat tahapan: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pada siklus ini juga dilakukan dengan empat kali pertemuan yang terdiri dari tiga kali pertemuan dan satu pertemuan untuk evaluasi. Persentase pelaksanaan sintak *Make A Match* oleh guru pada siklus II sebesar 93%, dan persentase pelaksanaan sintak *Make A Match* oleh siswa diperoleh hasil sebesar 89%. Ketercapaian hasil belajar siswa pada siklus II juga dilihat berdasarkan tes yang dilakukan pada akhir siklus, secara klasikal jumlah siswa yang mendapatkan hasil belajar di atas KKM sebesar 85% yang berarti pada siklus II sudah melebihi angka ketuntasan siklus yaitu sebesar 80%, sehingga tidak perlu lagi diadakan siklus lanjutan.



Gambar 3 Pelaksanaan Siklus II

Berdasarkan hasil perolehan data pada siklus I dan siklus II terkait dengan hasil belajar, pelaksanaan sintak *Make A Match* yang dilakukan oleh guru, dan pelaksanaan sintak *Make A Match* yang dilakukan oleh siswa tertuang pada gambar 3.



Gambar 4 Data Perolehan Secara Klasikal

Berdasarkan Gambar 3 dapat dijelaskan bahwa dalam penelitian penerapan *Make A Match* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV di SDN 1 Tamansari telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal dari siklus I ke siklus II sebesar 16%, dimana pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa masih rendah yaitu 69% yang berarti belum mencapai ketuntasan siklus, sedangkan pada siklus II perolehan hasil belajar meningkat menjadi 85%. Selain hasil belajar siswa, peningkatan juga terjadi pada pelaksanaan sintak *Make A Match* yang dilakukan oleh guru pada siklus I sebesar 81% dan terjadi peningkatan sebesar 12% pada siklus II menjadi 92% untuk keterlaksanaan sintak *Make A Match* oleh guru. Hasil perolehan pelaksanaan sintak *Make A Match* yang dilakukan oleh siswa juga terjadi peningkatan yang cukup signifikan yaitu sebesar 9%, dimana pada siklus I sebesar 80% kemudian meningkat menjadi 89% pada siklus II untuk pelaksanaan sintak *Make A Match* yang dilakukan oleh siswa.

Pelaksanaan model *Make A Match* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siklus I terlaksana dengan baik, hal tersebut dapat dilihat dari perolehan hasil keterlaksanaan sintak *Make A Match* yang dilakukan oleh guru sebesar 81%. Pelaksanaan sintak *Make A Match* dari siklus ke siklus yang dilakukan oleh guru terus meningkat hal tersebut terlihat dengan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 12%, sehingga pada siklus II keterlaksanaan sintak oleh guru menjadi 93%. Sehingga dapat dinyatakan bahwa keterlaksanaan sintak *Make A Match* oleh guru mengalami peningkatan yang signifikan. Keterlaksanaan sintak *Make A Match* oleh guru pada siklus I belum begitu sempurna disebabkan oleh penyesuaian kondisi kelas siswa yang cenderung

gaduh, sehingga setiap sintak dilaksanakan kurang maksimal. Guru menjadi tidak dapat memaksimalkan waktu karena digunakan untuk memberikan nasehat kepada siswa untuk bersikap sosial yang baik dan benar.

Pelaksanaan sintak *Make A Match* dari siswa juga belum terlaksana dengan sempurna karena siswa belum terbiasa dalam pembelajaran *Make A Match* yang berupa permainan mencari pasangan. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi yang menyatakan keterlaksanaan sintak *Make A Match* oleh siswa sebesar 80% pada siklus I, akan tetapi pada siklus II terjadi peningkatan pelaksanaan sintak *Make A Match* oleh siswa sebesar 9% menjadi 89%.

Pelaksanaan pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa terjadi beberapa kali peningkatan dimulai dari pra tindakan hingga siklus II. Perolehan hasil belajar pra tindakan diperoleh hasil sebesar 66%, selanjutnya setelah dilakukan tindakan siklus I terjadi peningkatan 3% menjadi 69%, hal tersebut disebabkan oleh belum terbiasanya siswa dalam pelaksanaan sintak *Make A Match* sehingga peningkatan yang terjadi tidak terlalu bagus. Ketuntasan hasil belajar pada siklus I masih dibawah 80% sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus II. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I maka tindakan pada siklus II memperoleh hasil yang memuaskan, hal tersebut terlihat dari peningkatan hasil belajar sebesar 16%, dimana pada siklus I ketuntasan klasikal sebesar 69% meningkat menjadi 85% pada siklus II sehingga tidak perlu lagi diadakan siklus lanjutan.

Penelitian sebelumnya oleh Arijayanti tentang penerapan *Make A Match* pada kelas VII di SMP Dawan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dari tes awal sebanyak 21.31 dengan persentase

39.12% meningkat menjadi 58.69 dengan persentase 43.48%. Ketika siswa telah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *Make A Match* dalam mengerjakan pasca tes pada siklus kedua hasil belajar siswa menjadi sebesar 80 dengan presentase 82.60%.²⁴ Begitupun hasil belajar kognitif dari penelitian Prastya terhadap pengaruh *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih bagus daripada kelas kontrol.

KESIMPULAN

Pengimplementasian model *Make A Match* menemukan pasangan dari kartu yang dipegang oleh siswa pada teman dikelasnya dalam kegiatan menyumbangkan ide pada saat menemukan pasangan kartu yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan *Make A Match* diharapkan mampu mempersiapkan kondisi siswa dan kelas yang tepat.

Memulai pembelajaran *Make A Match* membutuhkan pengkondisikan kelas sesuai dengan kebutuhan untuk melakukan kegiatan berkelompok. Suasana kelas yang tepat dan kondusif sangat memengaruhi pembelajaran. Pendekatan emosional sangat dibutuhkan dalam pembelajaran berkelompok atau kooperatif.

Persiapan mental siswa dalam pembelajaran sangat mempengaruhi kegiatan pembelajaran. Kondisi yang nyaman dan bahagia akan tercipta pada saat pembelajaran berupa permainan. Kecerunguan siswa dalam masa bermain akan menghindarkan pembelajaran yang membosankan dalam pelaksanaan pembelajaran model *Make A Match*.

²⁴ Arijayanti, Ni Nengah. Penerapan Strategi Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B di SMP NEGERI 2 Dawan. (*Jurnal Jurusan Pendidikan Pkn*. Ganesa. Volume: 1 Nomor 6. 2013), hal. 8

Penerapan model *Make A Match* di SDN 1 Mekarsari dapat meningkatkan Hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial setelah dilaksanakan tindakan siklus I dan siklus II, pada siklus I diperoleh hasil 69% dan terjadi peningkatan sebesar 16% menjadi 85% pada siklus II, Sehingga sudah memenuhi kriteria keberhasilan dalam penelitian ini minimal 80%. Berdasarkan hasil temuan peneliti menyimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan telah berhasil memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yang diharapkan, yaitu Penerapan pembelajaran model *Make A Match* dapat hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Mekarsari Kecamatan Gunungsari.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, I.K. & Amri, S. 2011. *Metode Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka Karya.
- Arijayanti, Ni Nengah. 2013. Penerapan Strategi Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B di SMP NEGERI 2 Dawan. *Jurnal Jurusan Pendidikan Pkn*. Ganesa. Volume: 1 Nomor 6. 2013.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Febriana, Ayu. 2011. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang.

- Jurnal Kependidikan Dasar*. Volume 1, Nomor 2. Februari.
Online. Diakses 18 Mei 2017
- Depdiknas. 2005. *Standar pendidik dan tenaga kependidikan*.
Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:
Depdikbud.
- Hamalik, O. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi
Aksara.
- Huda, M. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*.
Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Lie, Anita. 2005. *Cooperative Learning Mempraktikan Cooperative
Learning di Ruang-Ruang Kelas*, Jakarta: PT. Grasindo.
- Munir, S. 2008. Dampak Tutorial modul Mata Kuliah Materi dan
pembelajaran IPS SD Terhadap Mahasiswa UT Sebagai Guru
SD. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(072): 598-617
UM.
- Rahmatullah. 2016. Eco-Culture Pancasila Values and Its
Implementation In Economic Learning. *Journal of Research
& Method in Education* Volume 6, Issue 2 Ver. II (Mar. -
Apr. 2016), HAL 13-18. Online 2 Mei 2017
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Bandung: Raja Grafindo
Persada.
- Sanjaya, W. 2008. *Perencanaan dan Desain Pembelajaran*. Bandung:
Kencana Prenada.
- Slavin, R.E. 2005. *Cooperative Learning*. Bandung: PT. Nusa Media.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.
Bandung: PT. Remaja Rosda karya.

Susanto. A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*.

Jakarta: Kencana.

Suyono & Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung:

Remaja Rosdakarya.

Taniredja, Tukiran. Faridli. Harmianto. 2013. *Model- Model*

Pembelajaran Inovativ Dan Efektif. Bandung: Alfabeta

Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.