

Upaya Meningkatkan Keterampilan dan Prestasi Belajar Siswa dengan *Metode Make a Match* dan *Picture and Picture* pada Mata Pelajaran IPS Kelas I Sekolah Dasar

Ida Ayuning Mu'arifah *

Guru Kelas I SD Negeri Sukoharjo

* ida.ayuning.1012@gmail.com

Abstract. The purposes of this research are describing the learning with Make a Match and Picture and Picture Methods and analyzing the improvement of the learning achievement about Family Tree and Kinship in Social Science with Make a Match and Picture and Picture Methods on the First Grade Students of Sukoharjo General Elementary School, First Semester of 2017/2018 Academic Year. This research is a Classroom Action Research (CAR), occurred on august 2017. The subjects of this research are 19 students; consist of 11 boys and 8 girls. The results of this research are the learning on the small groups and match the pair of the cards correctly and the learning achievement improved, from average on 59,47 and completeness on 26,31% into average on 83,15 and completeness on 94,73%.

Kata kunci: *Skills, Learning Achievement, Make a Match Method, Picture and Picture Method, elementary school*

1. Pendahuluan

Meningkatkan mutu pendidikan adalah tanggung jawab semua pihak, khususnya pendidikan Sekolah Dasar (SD) yang merupakan jenjang pendidikan paling dasar, sangat memerlukan perhatian yang serius. Kualitas pendidikan sangat tergantung pada kualitas belajar mengajar yang ada dalam kelas. Seorang guru sangat besar tanggung jawabnya untuk meningkatkan mutu pendidikan. Guru adalah suri tauladan bagi siswanya. Guru merupakan ujung tombak dalam menciptakan (Sumber Daya Manusia) SDM yang bermutu agar dapat berperan aktif di era mendatang. Oleh sebab itu, sebagai seorang guru dituntut untuk menjadi guru yang profesional dalam menghadapi dunia pendidikan yang senantiasa berubah ke arah yang lebih baik.

Dalam pembelajaran, guru dapat menggunakan model pembelajaran yang membawa perubahan yang lebih maju. Namun pada kenyataannya menunjukkan adanya kelemahan, termasuk dalam pembelajaran IPS pada Tema 1. Indikator materi IPS dalam Tema 1, Aku dan Keluargaku, yaitu 1) mengidentifikasi identitas diri, keluarga dan kerabat, 2) menyebutkan nama pendek dan nama panjang, 3) menyebutkan nama-nama anggota keluarga, 4) mengidentifikasi nama-nama kerabat dan 5) menceritakan kasih sayang antar anggota keluarga. Bagi siswa Kelas I, cakupan indikator tersebut termasuk sulit karena kemampuan membaca dan menulis serta analisis materi yang masih lemah. Hal tersebut yang terjadi di SD Negeri Sukoharjo, dimana peneliti sebagai guru kelasnya, sehingga pemahaman terhadap IPS cenderung rendah. Pada Tema 1, Aku dan Keluargaku, materi memahami identitas diri dan keluarga serta sikap saling menghormati dalam kemajemukan keluarga, nilai rata-rata tes formatifnya hanya 59,47. Dari 19 siswa hanya 5 siswa (26,31%) yang mendapat nilai di atas 75. Selebihnya, yaitu 14 siswa (63,15%) mendapat nilai kurang dari 75. Hal ini masih jauh dari harapan karena nilai dalam Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 75. Prestasi belajar siswa termasuk kurang bagus.

Hasil identifikasi masalah menunjukkan bahwa penyampaian materi tidak menarik, penggunaan bahasa yang sulit dipahami siswa dan tidak ditunjang dengan penggunaan alat peraga yang sesuai. Pembelajaran berlangsung klasikal, sehingga penyampaian materi tidak menarik. Siswa duduk dan memperhatikan dengan sesekali menjawab. Dalam pembelajaran tersebut, komunikasi yang antara guru-siswa juga terhambat, dimana siswa kebingungan dengan konsep hubungan dalam keluarga. Pembelajaran tersebut juga hanya mengandalkan buku sebagai sumber belajar utama yang tidak ditunjang dengan alat peraga yang sesuai dengan materi, misalnya poster, gambar atau foto tentang keluarga.

Materi IPS untuk Kelas I meliputi keluarga dan lingkungannya, yaitu kehidupan dalam keluarga, gotong-royong, sopan-santun dan hubungan sosial. Hal tersebut sesuai dengan yang ditegaskan Sapriya [1], tujuan IPS di tingkat SD adalah mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. Secara khusus, Gunawan [2] menyebutkan bahwa manusia, tempat dan lingkungan merupakan salah satu ruang lingkup dalam IPS.

Menurut Azwar [3], faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dibedakan menjadi 2, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri individu, meliputi minat dan motivasi dan bakat dan intelegensi. Sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri individu, meliputi kondisi tempat belajar, sarana dan perlengkapan belajar, materi pelajaran dan kondisi lingkungan belajar. Secara lengkap Ahmadi [4] membedakan faktor tersebut menjadi faktor internal, terdiri dari jasmani/fisiologis, psikologis (intelektif dan non intelektual) dan kematangan fisik dan psikologis dan faktor eksternal, terdiri dari sosial (keluarga, sekolah, masyarakat dan kelompok), budaya (adat isitadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian), fisik (rumah, fasilitas belajar, iklim) dan spiritual. Sedangkan menurut Semiawan [5], faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, yaitu pemenuhan kebutuhan psikologis, intelegensi dan motivasi serta kreativitas. Dari beberapa teori tersebut, penyebab prestasi belajar termasuk kurang bagus karena faktor internal maupun eksternal.

Prestasi belajar yang kurang bagus sesuai dengan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran. Permasalahan tersebut memerlukan tindakan yang tepat, sehingga prestasi belajar meningkat. Tindakan tersebut hendaknya berbeda dengan pembelajaran yang biasa diterapkan, sehingga terjadi pembaruan dalam pembelajaran. Atas dasar tersebut, maka peneliti menerapkan model pembelajaran kelompok. Pembelajaran yang terbiasa berlangsung secara klasikal diperbarui dengan pembelajaran kelompok. Selain itu, pembelajaran juga ditunjang dengan dengan alat peraga sederhana, menarik dan relevan dengan materi. model pembelajaran yang memenuhi kriteria tersebut adalah Metode Make a Match dan Picture and Picture. Keunggulan dari Metode Make a Match adalah suasana kegembiraan dalam pembelajaran, kerja sama yang dinamis [6], meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar serta pemahaman materi, menyenangkan dan melatih keberanian maupun kedisiplinan [7]. model make a match terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep kondisi geografis di Indonesia [8]. Dalam pembelajaran, alat peraga yang digunakan berupa poster, gambar atau foto. Model pembelajaran kelompok dengan Metode Make a Match. Keunggulan dari Metode Picture and Picture adalah belajar tentang konsep secara menyenangkan [9], berlatih berpikir logis dan sistematis [7].

Sesuai dengan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti sebagai Guru Kelas I melakukan tindakan dalam pembelajaran dengan Metode Make a Match dan Picture and Picture. Dalam pembelajaran tersebut, siswa dan kelompoknya mencocokkan pasangan kartu dengan benar. Kartu pertanyaan dan kartu jawaban harus dicocokkan dengan menempel di papan tulis.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berlangsung dalam dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Tindakan dalam penelitian ini adalah Metode Make a Match dan Picture and Picture dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi Silsilah Keluarga dan Kekerabatan. Tindakan dalam penelitian dengan menggunakan gambar keluarga dan mencocokkan pasangan kartu, yaitu lembar pertanyaan dengan lembar jawaban dalam kelompok.

Penelitian ini berlangsung pada Semester 1 Tahun Pelajaran 2017/2018, tepatnya pada bulan Agustus tahun 2017. Tempat penelitian ini adalah Kelas I SD Negeri Sukoharjo. Tempat penelitian merupakan unit kerja dari peneliti sebagai Guru Kelas. tempat penelitian beralamat di Jl. P. Sudirman No. 50, Njaraan RT 01 RW I, Sukoharjo, Kecamatan Rembang, Kabupaten Rembang. Subyek penelitian ini adalah siswa Kelas I SD Negeri Sukoharjo. Subyek penelitian sebanyak 19 anak, terdiri dari 11 putra dan 8 putri. Teknik pengumpulan data penelitian ini dengan teknik non tes dan teknik tes.

Teknik non tes dengan pengamatan terhadap aktivitas belajar. Sedangkan teknik tes dengan tes ulangan harian. Alat pengumpulan data penelitian ini adalah lembar observasi dan butir soal. Lembar observasi bersifat umum untuk seluruh siswa, berupa daftar cek. Sedangkan butir soal bersifat individual, terdiri dari 3 soal pilihan ganda, 2 soal isian dan 1 soal uraian. Analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif komparatif. Data pada tiap siklus dideskripsikan dan dikomparasikan dengan indikator keberhasilan tindakan. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah ketuntasan klasikal sebesar 75%. Tindakan dalam penelitian ini dianggap berhasil jika ketuntasan memenuhi paling tidak 75%.

3. Hasil dan Pembahasan

Prasiklus

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi Silsilah Keluarga dan Kekerabatan berlangsung kurang menarik. Pembelajaran bersifat klasikal, dimana Guru Kelas I menjelaskan materi dalam buku dan siswa memperhatikan. Siswa kesulitan dalam komunikasi, terlihat tertekan dan kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Secara lengkap, hasil observasi menunjukkan siswa kesulitan menjawab dengan benar, takut maju dan tidak berani bertanya. Sedangkan prestasi belajar dengan nilai rata-rata sebesar 59,47 dan ketuntasan sebesar 26,31%. Terhitung sebanyak 5 anak yang tuntas, dimana nilai rata-rata lebih rendah daripada KKM sebesar 75 dan ketuntasan klasikal tidak memenuhi 75%. Prestasi belajar termasuk kurang bagus.

Siklus I

Pembelajaran berlangsung dalam kelompok, yaitu 5 kelompok yang terdiri dari 3-4 anggota. Ada 4 kelompok dengan 4 anggota dan hanya 1 kelompok dengan 3 anggota. Masing-masing kelompok menerima sebuah gambar yang sama tentang keluarga dan satu lembar kartu pertanyaan atau kartu jawaban yang harus dicocokkan dengan lembar kartu yang tertempel di papan tulis sebagai pasangan kartu. Kelompok yang mencocokkan pasangan kartu dengan benar mendapat poin. Hasilnya ada 3 kelompok yang mencocokkan dengan benar dan 2 kelompok masih salah.

Pembelajaran berlangsung aktif dan menarik. Siswa dan kelompoknya mencermati gambar dan berdiskusi tentang keluarga. Siswa dan kelompoknya menganalisis lembar kartu pertanyaan atau kartu jawaban. Siswa dan kelompoknya tidak tertekan dan mulai bersemangat. Guru Kelas I berkomunikasi dengan lebih lancar dan interaktif. Secara lengkap, hasil observasi menunjukkan siswa sering menjawab dengan benar dan kadang-kadang masih salah, belum berani maju dan menemukannya pasangan di papan tulis serta jarang bertanya. Sedangkan prestasi belajar dengan nilai rata-rata sebesar 72,63 dan ketuntasan sebesar 63,15%. Terhitung sebanyak 12 anak yang tuntas, dimana nilai rata-rata mendekati KKM sebesar 75 dan ketuntasan klasikal belum memenuhi 75%.

Siklus II

Pembelajaran berlangsung dalam kelompok dengan formasi dan komposisi yang berbeda, yaitu 6 kelompok yang terdiri dari 3-4 anggota. Ada 5 kelompok dengan 3 anggota dan hanya 1 kelompok dengan 4 anggota. Masing-masing kelompok menerima satu lembar kartu pertanyaan atau kartu jawaban yang harus dicocokkan dengan lembar kartu yang tertempel di papan tulis, namun tidak menerima gambar tentang keluarga. Setiap gambar yang relevan dengan pasangan kartu ditempel di papan tulis. Siswa dan kelompoknya menganalisis lembar kartu pertanyaan atau kartu jawaban, kemudian mencocokkan dengan pasangan kartu yang tertempel berdampingan dengan gambar tentang keluarga di papan tulis. Guru Kelas I memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mengamati gambar dan menganalisis kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Sesuai dengan alokasi waktu berdiskusi, kemudian masing-masing kelompok bergantian mencocokkan pasangan kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Guru Kelas I menyiapkan 4 gambar. Pada gambar pertama, ada 3 kelompok yang mencocokkan dengan benar. Pada gambar kedua, ada 4 kelompok yang mencocokkan dengan benar. Pada gambar ketiga, ada 5 kelompok yang mencocokkan dengan benar.

Pembelajaran berlangsung aktif, menarik dan menantang. Setiap kali tugas selesai, siswa dan kelompoknya mendapat tugas yang baru. Siswa dan kelompoknya berupaya mencocokkan dengan benar supaya mendapat poin. Secara lengkap, hasil observasi menunjukkan siswa sering menjawab dengan benar dan jarang menjawab dengan salah, cukup berani maju dan menemukannya pasangan

kartu di papan tulis serta kadang-kadang bertanya. Sedangkan prestasi belajar dengan nilai rata-rata sebesar 83,15 dan ketuntasan sebesar 94,73%. Terhitung sebanyak 18 anak yang tuntas, dimana nilai rata-rata lebih tinggi daripada KKM sebesar 75 dan ketuntasan klasikal melebihi 75%.

Pada Prasiklus, pembelajaran dalam materi tentang Silsilah Keluarga dan Kekerabatan bersifat klasikal, sehingga kurang menarik. Akibatnya adalah siswa mengalami kesulitan. Bahkan siswa tertekan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut sesuai hasil observasi yang menunjukkan siswa kesulitan menjawab dengan benar, takut maju dan tidak berani bertanya. Selain itu, prestasi hasil belajar juga kurang baik, dimana nilai rata-rata sebesar 59,47 dan ketuntasan sebesar 26,31%. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti sebagai Guru Kelas I melakukan tindakan dalam pembelajaran dengan Metode *Make a Match* dan *Picture and Picture*.

Pada Siklus I, pembelajaran dalam kelompok. Ada 5 kelompok yang terdiri dari 3-4 anggota. Ada 4 kelompok dengan 4 anggota dan hanya 1 kelompok dengan 3 anggota. Dalam pembelajaran tersebut, masing-masing kelompok menerima sebuah gambar yang sama dan satu lembar kartu pertanyaan atau kartu jawaban yang harus dicocokkan dengan lembar kartu yang tertempel di papan tulis. Pembelajaran hanya dengan 1 gambar saja dan mencocokkan pasangan kartu.

Pada Siklus II, pembelajaran dalam kelompok yang semakin banyak dan anggota yang semakin sedikit. Ada 6 kelompok yang terdiri dari 3-4 anggota. Ada 5 kelompok dengan 3 anggota dan hanya 1 kelompok dengan 4 anggota. Dalam pembelajaran tersebut, masing-masing kelompok hanya menerima satu lembar kartu pertanyaan atau kartu jawaban yang harus dicocokkan dengan lembar kartu yang tertempel berdampingan dengan gambar tentang keluarga di papan tulis. Kegiatan tersebut berlangsung hingga 4 kali sesuai dengan gambar dan pasangan kartu. Pembelajaran juga dengan kompetisi, dimana pasangan kartu yang cocok mendapat poin.

Pembelajaran dengan Metode *Make a Match* dan *Picture and Picture* berlangsung dalam kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 anggota. Pembelajaran tersebut berbeda dengan pembelajaran klasikal. Pembelajaran juga dikembangkan dengan kompetisi dengan poin bagi kelompok yang berhasil mencocokkan pasangan kartu dengan benar.

Pembelajaran dengan Metode *Make a Match* dan *Picture and Picture* dalam kelompok kecil dan kompetisi meningkatkan keterampilan siswa dalam mencocokkan pasangan kartu dengan benar. Kartu pertanyaan dan kartu jawaban harus dicocokkan dengan menempel di papan tulis. Dalam kelompok kecil, siswa belajar bersama-sama menentukan pasangan kartu yang benar. Dengan kompetisi, siswa dan kelompok yang mencocokkan dengan pasangan kartu dengan benar mendapat poin. Kegiatan pembelajaran tersebut aktif, menarik, menantang dan efektif, sehingga prestasi belajar siswa pun turut meningkat.

Analisis prestasi belajar secara lengkap dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis prestasi belajar.

No	Prestasi belajar	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai terendah	30	50	50
2	Nilai rata-rata	59,47	72,63	83,15
3	Nilai tertinggi	90	90	100
4	Jumlah tuntas	5	12	18
5	Ketuntasan	26,31%	63,15%	94,73%

Sesuai dengan analisis data dalam grafik dan tabel di atas, maka prestasi belajar mengalami peningkatan sesuai dengan tindakan dalam pembelajaran dengan Metode *Make a Match* dan *Picture and Picture*. Pada Siklus I, prestasi belajar meningkat cukup signifikan, namun nilai rata-rata masih di bawah KKM sebesar 75 dan ketuntasan kelas masih di bawah ketuntasan klasikal sebesar 75%. Pada Siklus II, prestasi belajar meningkat sangat signifikan, dimana nilai rata-rata sebesar 83,15 sudah di atas KKM sebesar 75 dan ketuntasan kelas sebesar 94,73% sudah di atas ketuntasan klasikal sebesar 75%.

Prestasi belajar meningkat dan memenuhi indikator keberhasilan tindakan. Peningkatan tersebut sesuai dengan kelebihan dari Metode *Make a Match* dan *Picture and Picture* sebagai tindakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, tindakan dalam pembelajaran dengan Metode *Make a Match* dan *Picture and Picture* berhasil meningkatkan prestasi belajar.

Penelitian ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Berty Dyah Permatasari, dkk [10] dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terbukti dapat

meningkatkan pemahaman konsep tembang macapat. Penelitian lain yang relevan adalah penelitian oleh Cindy Arinda Putri, dkk [11] dengan penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe Make a Match terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep proklamasi kemerdekaan Indonesia. Penelitian lain yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Maharani Nimasayu Hendraswari, dkk [15] terbukti bahwa penerapan model Make a Match mampu meningkatkan pemahaman konsep IPS tentang perjuangan tokoh nasional.

4. Kesimpulan

Pembelajaran dengan Metode Make a Match dan Picture and Picture dalam kelompok kecil dan mencocokkan pasangan kartu dengan benar. Pembelajaran dengan Metode Make a Match dan Picture and Picture berhasil meningkatkan prestasi belajar, sehingga nilai rata-rata memenuhi KKM sebesar 75 dan ketuntasan kelas memenuhi ketuntasan klasikal sebesar 75%.

5. Referensi

- [1] Sapriya 2012 Pendidikan IPS (Bandung: Remaja Rosdakarya)
- [2] Gunawan, Rudi 2011 Pendidikan IPS, Filosofi, Konsep dan Aplikasi (Bandung: Alfabeta)
- [3] Azwar, Saifuddin 1999 Pengantar Psikologi Intelegensi (Yogyakarta: Pustaka Pelajar)
- [4] Ahmadi, Abu 2004 Psikologi Belajar (Jakarta: Rineka Cipta)
- [5] Semiawan, Conny 2008 Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar (Jakarta: Indeks)
- [6] Lie, Anita 2007 Cooperatvie Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas (Jakarta: Gramedia)
- [7] Huda, Miftahul 2014 Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran (Yogyakarta: Pustaka Pelajar)
- [8] Dewi, J. A. A., Poerwanti, J. I. S., Wahyuningsih, S., & Kussriyani, K. Penerapan model pembelajaran make a match untuk meningkatkan pemahaman konsep kondisi geografis di Indonesia pada peserta didik kelas V sekolah dasar. JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan, 7(2), 119-123.
- [9] Isjoni 2010 Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik (Yogyakarta: Pustaka Pelajar)
- [10] B. D. Permatasari, L. Lestari, and J. Daryanto 2014 Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Make A Match Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Tembang Macapat 3(7) 1–5
- [11] C. A. Putri, Yulianti, and Sadiman 2016 Peningkatkan Pemahaman Konsep Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Melalui Model Pembelajaran Make A Match Pada Siswa Sekolah Dasar 6(3) 94–100
- [12] M. N. Hendraswari, Amir, And Hadiyah 2016 Penerapan Model Make A Match Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ips Tentang Perjuangan Tokoh Nasional J. Didakti Dwija Indria 4(6) 1-7