

Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Make A Match Pada Siswa Kelas III SDN4 Kedungbanteng

Dwi Wulandari

SDN 4 Kedungbanteng

dwiwulandari.arif@gmail.com

Article History

received 14/11/2020

revised 21/11/2020

accepted 26/11/2020

Abstract

The Make A Match method is a method that can foster student cooperation in answering questions by matching question cards and answer cards. This learning process is more interesting because students look for partners while learning about a concept or topic in a pleasant atmosphere. The purpose of this improvement is to improve student learning outcomes through the Make A Match method. The application of this model begins with the technique, where students are asked to find pairs of cards which are the answers or questions before the time limit, students who can match the cards are given points. The Make A match model in its use certainly has advantages and disadvantages that the teacher needs to consider before using it. The advantages are being able to create an active and fun atmosphere, the learning materials delivered are more attractive to students, an atmosphere of joy will grow in the learning process, and collaboration between students is realized dynamically. The disadvantage of the Make A match model is that it requires guidance from the teacher to carry out activities, the available time needs to be limited so that students don't play too much in the learning process.

Keyword: Make A Match, science learning outcomes

Abstrak

Metode Make A Match adalah metode yang dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban. Proses pembelajaran ini lebih menarik karena siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Tujuan perbaikan ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode Make A Match. Penerapan model ini dimulai dengan tehnik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartuyang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Model Make A match dalam penggunaannya tentu memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan guru sebelum menggunakannya. Adapun kelebihanannya yaitu mampu menciptakan suasana aktif dan menyenangkan, materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa, suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran, kerja sama antar siswa terwujud dengan dinamis. Kekurangan model Make A match yaitu diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan, waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain – main dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Make A Match, hasil belajar IPA



PENDAHULUAN

Permasalahan pendidikan yang timbul bersama dengan berkembang dan meningkatnya kemampuan siswa yang terdorong dari pengaruh Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) menyebabkan pendidikan dan guru dituntut untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang salah satu di antaranya yaitu menyempurnakan kurikulum.

Melihat kenyataan yang dihadapi oleh guru khususnya dan dunia pendidikan pada umumnya, dalam menyampaikan materi pembelajaran IPA sering menghadapi kendala terutama dalam teknik penyampaian materi pembelajaran kepada siswa belum memenuhi sasaran. Metode yang bersifat monoton, hanya bertumpu kepada guru yang aktif sedang siswa pasif. Metode yang bersifat monoton seperti metode ceramah menjadikan hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran IPA tidak maksimal, karena guru hanya menjelaskan sesuai dengan buku paket atau apa yang tertera pada buku sumber. Cara belajar dengan mendengarkan ceramah dari guru, keefektifannya masih diragukan karena belajar dikatakan efektif apabila siswa diberikan kesempatan untuk melakukan banyak aktifitas belajar .

Pembelajaran yang berhasil ditandai oleh dipahaminya materi yang diberikan. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dapat diketahui dari kemampuan mereka menafsirkan, menjelaskan atau merangkum materi yang telah disajikan. Stimulus yang dapat dilakukan oleh guru yaitu siswa diberi tes secara individu setelah kegiatan inti berakhir. Dari tes ini nantinya akan diketahui tingkat pemahaman siswa dari materi yang mereka terima, apakah mereka dapat menafsirkan, dapat menjelaskan, dapat meringkas suatu pengertian dari materi yang dibahas.

Peneliti menyimpulkan bahwa metode yang digunakan sebelumnya tidak berhasil. Untuk itu diperlukan metode baru yang sesuai agar dapat meningkatkan hasil belajar pada materi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup. Peneliti beranggapan bahwa metode *make a match* sesuai untuk materi tersebut, sebab metode *make a match* adalah metode yang memberikan kesempatan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan suatu permasalahan dengan kerjasama yang baik, siswa dapat melakukan proses pemahaman konsep sesuai dengan permasalahan yang dihadapi sehingga tidak hanya sekedar menghafal. (Aqib Zainal, 2012 : 23)

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan yang harus segera diselesaikan yaitu pemilihan metode pembelajaran yang tepat agar aktifitas belajar dan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan dapat ditingkatkan.

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada melalui metode *make a match* pada siswa kelas III SDN 4 Kedungbanteng.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengertian Belajar

Perubahan dan kemampuan untuk berubah merupakan batasan dan makna yang terkandung dalam belajar. Disebabkan oleh kemampuan berubah karena belajarlah, maka manusia dapat berkembang lebih jauh dari pada makhluk-makhluk lainnya, sehingga ia terbebas dari kemandegan fungsinya sebagai khalifah Tuhan di muka bumi. Kemampuan berkembang melalui belajar itu pula manusia secara bebas dapat mengeksplorasi, memilih, dan menetapkan keputusan penting untuk kehidupannya.

Belajar juga memainkan peran penting dalam mempertahankan kehidupan sekelompok umat manusia di tengah-tengah persaingan yang semakin ketat di antara bangsa-bangsa lainnya yang lebih dahulu maju karena belajar. Akibat persaingan tersebut, kenyataan tragis bisa pula terjadi karena belajar. Contoh, tidak sedikit orang pintar yang menggunakan kepintarannya untuk membuat orang lain terpuruk atau bahkan menghancurkan kehidupan orang tersebut (Muhibbin Syah, 2012:59-61).

Belajar ialah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas (Winkel, 2014:59)

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesikannya bahan pelajaran.

Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut:

1. Ranah Kognitif
Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.
2. Ranah Afektif
Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan pembentukan pola hidup.
3. Ranah Psikomotor
Meliputi keterampilan persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan yang kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreatifitas (W.S.Winkel, 2014:282-283).

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah. Anggapan sebagian besar peserta didik yang menyatakan bahwa pelajaran IPA ini sulit adalah benar terbukti dari hasil perolehan Ujian Akhir Sekolah (UAS) yang dilaporkan oleh Depdiknas masih sangat jauh dari standar yang diharapkan. Ironisnya, justru semakin tinggi jenjang pendidikan, maka perolehan rata-rata nilai UAS pendidikan IPA ini menjadi semakin rendah.

Hakekat pembelajaran IPA yang didefinisikan sebagai ilmu tentang alam yang dalam bahasa Indonesia disebut dengan Ilmu Pengetahuan Alam diklarifikasikan menjadi tiga bagian yaitu, ilmu pengetahuan alam sebagai produk, proses, dan sikap. Dari ketiga komponen IPA ini, Sutrisno (dalam Ahmad Susanto, 2013:167) menambahkan bahwa IPA juga sebagai prosedur dan sebagai teknologi. Akan tetapi, penambahan ini bersifat pengembangan dari ketiga komponen di atas, yaitu pengembangan prosedur dari proses sedangkan teknologi dari aplikasi konsep dan prinsip-prinsip IPA sebagai produk.

Sikap dalam pembelajaran IPA yang dimaksud adalah sikap ilmiah. Jadi dengan pembelajaran IPA di sekolah dasar diharapkan dapat menumbuhkan sifat ilmiah seperti seorang ilmuwan. Adapun jenis sikap yang dimaksud yaitu sikap ingin tahu, percaya diri, jujur, tidak tergesa-gesa dan objektif terhadap fakta.

Adapun tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar dalam Badan Nasional Standar Pendidikan (BSNP, 2006), dimaksudkan untuk :

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaanNya.

2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP (Ahmad Susanto, 2013:165-172).

B. Fungsi Mata Pelajaran IPA

1. Memberi bekal pengetahuan dasar, baik untuk dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Mengembangkan keterampilan dalam memperoleh, mengembangkan, dan menerapkan konsep-konsep IPA.
3. Menanamkan sikap ilmiah dan melatih siswa dalam menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.
4. Menyadarkan siswa akan keteraturan alam dan segala keindahannya, sehingga siswa terdorong untuk mencintai dan mengagungkan Penciptanya.
5. Memupuk daya kreatif dan inovatif siswa.
6. Membantu siswa memahami gagasan atau informasi baru dalam bidang IPTEK.
7. Memupuk serta mengembangkan minat siswa terhadap IPA (Sumaji, dkk, 2009:35).

C. Metode Make A Match

1. Pengertian Metode Make A Match

Metode make a match (mencari pasangan) diperkenalkan oleh Lena Curran pada tahun 1994. Pada model make a match siswa diminta mencari pasangan dari kartu soal dan kartu jawaban (Zainal Aqib, 2013:23).

2. Tujuan Metode Make A Match

Tujuan yang ingin guru capai dalam pembelajaran, sangat mempengaruhi guru dalam memilih metode pembelajaran. Setidaknya, ada tiga tujuan penerapan metode make a match, yaitu pendalaman materi, menggali materi, dan untuk selingan.

3. Langkah-langkah Metode Make a Match

Pada penelitian ini metode make a match digunakan dengan tujuan untuk mendalami materi, sehingga langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu soal dan kartu jawaban.
- b. Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu soal
- c. Tiap siswa memikirkan jawaban dari kartu soal yang didapat.
- d. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu jawaban yang cocok dengan kartu soal yang dipegang.
- e. Setiap siswa dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang diberikan.
- f. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu soal yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya (Zainal Aqib, 2013:23-24).

4. Kelebihan Metode Make A Match
Terdapat beberapa kelebihan metode pembelajaran Make A Match, diantaranya adalah sebagai berikut:
 - a. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
 - b. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
 - c. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal.
 - d. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran (Let them move).
 - e. Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis.
 - f. Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa.
5. Kekurangan Metode Make A Match
Terdapat beberapa kelemahan metode pembelajaran Index Card match diantaranya adalah sebagai berikut:
 - a. Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
 - b. Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain dalam proses pembelajaran.
 - c. Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.
 - d. Pada kelas yang gemuk (>30 siswa/kelas) jika kurang bijaksana maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali.

SIMPULAN

Belajar ialah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Pengertian Metode Make A match adalah memasang dari kartu soal dan jawaban. Tujuan yang dicapai dalam penggunaan metode ini adalah pendalaman materi, menggali materi, dan untuk selingan dalam pembelajaran. Pada metode ini terdapat kelebihan serta kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan analisis dan pembahasan yang telah dilakukan tentang pembelajaran IPA melalui metode make a match, maka dapat disimpulkan bahwa metode make a match dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas III SDN 4 Kedungbanteng. Hasil ini sangat signifikan dan memberikan effort kepada siswa dalam proses pembelajaran IPA di kelas 3 SDN 4 Kedungbanteng.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2013. Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung : Yrama Widya
- Purwanto. 2011. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Solihatin, Etin dkk. 2007. Cooperative Learning : Analisis Model Pembelajaran IPS. Jakarta : Bumi Aksara
- Suprijono, Agus. 2011. Cooperative Learning : Teori dan Aplikasi Paikem. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- ([http://www.hasilbelajar\(pengertiandandefinisi\).com//](http://www.hasilbelajar(pengertiandandefinisi).com//))
- (<http://www.metodemakeamatch:pengertian,tujuan,langkah-langkah.com//>)
- (<http://ctle.telkomuniversity.ac.id>)
- (<http://fatkhan.web.id/pengertian-dan-langkah-langkah-model-pembelajaran-make-a-match/>)
- (<http://www.jejakpendidikan.com/2015/11/metode-make-match.html?m=1>)