

Application Of The Make A Match Learning Model to Increase Student Activity and Learning Outcomes in Class V of SD Karanganyar 2 Academic Year 2019/2020

Heni Widiastuti

SD Negeri Karanganyar 2
baruheni625@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

Social Studies covers a variety of materials for elementary students that are considered difficult to understand. This is caused by several factors. One of them is the teacher's internal factor. In addition to low learning activity, it can also cause students' learning outcomes in social studies learning to be low. So we need an appropriate and relevant learning model to further activate and improve social studies learning outcomes, namely by applying the Make A Match type of cooperative learning model. The objectives of the research to be carried out are 1) To find out the effect of the Make A Match learning model on the activity and learning outcomes of social studies in class V SD Negeri KARANGANYAR for the 2019/2020 academic year, 2) Describe the Make A Match learning model, 3) Knowing how much influence the Make A Match type of cooperative learning model has on activity and learning outcomes. While the results of corrective actions on student learning activity there is a final increase of 99.80% (High) and 99.99% complete student learning outcomes.

Keywords: *activity and learning outcomes, Social Studies, Model Make a match*

Abstrak

IPS mencakup berbagai materi untuk siswa SD yang dianggap sulit untuk dipahami. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah faktor internal guru.. Selain keaktifan belajar menjadi rendah, hal tersebut juga dapat menyebabkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS menjadi rendah. Maka diperlukan model pembelajaran yang tepat dan relevan untuk lebih mengaktifkan dan meningkatkan hasil belajar IPS yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Tujuan penelitian yang akan dilakukan yaitu 1) Untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Make A Match* pada keaktifan dan hasil belajar IPS di kelas V SD Negeri KARANGANYAR Tahun Pelajaran 2019/2020, 2) Mendeskripsikan model pembelajaran *Make A Match*, 3) Mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap keaktifan dan hasil belajar. Sedangkan hasil tindakan perbaikan terhadap keaktifan belajar siswa terdapat peningkatan akhir sebesar 99,80% (Tinggi) dan hasil belajar siswa 99,99% tuntas.

Kata kunci: *Keaktifan dan hasil belajar, IPS, Model Make a match*



PENDAHULUAN

Hakikat IPS di sekolah dasar membekali siswa sebagai warga negara dengan pengetahuan dan keterampilan dasar sedini mungkin sebagai media pelatihan. Karena pendidikan sosiologi tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga harus berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, sikap, dan keterampilan dasar siswa, yang harus berpijak pada realitas kehidupan sosial sehari-hari dan memenuhi kebutuhan siswa akan kehidupan sosial di masyarakat. Hubungan antara manusia dengan manusia dan antara manusia dengan lingkungan alam dipelajari melalui berbagai perspektif dalam berbagai disiplin ilmu sosial. Berbagai disiplin ilmu sosial adalah Geografi, Ekonomi, Sejarah dan Sosiologi, Ilmu Politik, Hukum dan Antropologi, yang selanjutnya direduksi menjadi Ilmu Sosial (IPS).

Kurikulum pada jenjang pendidikan dasar memuat banyak mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah disiplin ilmu yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia peserta didik dalam bidang nilai, sikap, pengetahuan, dan keterampilan dasar yang berbasis pada kehidupan nyata, terutama kehidupan sosial masyarakat secara keseluruhan (Susanto, 2013).

Pendidikan IPS di sekolah merupakan penyederhanaan disiplin ilmu seperti ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi nasional, dan agama, yang disusun dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Melalui mata pelajaran IPS, membimbing, membimbing dan membantu siswa menjadi warga negara Indonesia dan warga dunia yang baik. Menjadi warga negara yang baik dan warga dunia merupakan tantangan yang sulit karena masyarakat global selalu berubah. Supardi (2011: 182)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran dari SD/MI/SDLB hingga SMP/MTs/SMPLB. Penelitian sosial meneliti berbagai peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang relevan dengan isu-isu sosial. Di tingkat SD/MI, mata pelajaran IPS meliputi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa dibimbing menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, dan warga dunia yang cinta damai. (Permendiknas RI 2006 No. 22)

IPS mencakup berbagai materi untuk siswa SD yang dianggap sulit untuk dipahami. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah faktor internal guru, yaitu dalam pembelajaran guru lebih banyak menggunakan metode pengajaran, dan siswa hanya perlu mendengarkan, menghafal dan menghafal. Selain itu, siswa hanya mendapatkan buku teks yang berisi berbagai bahan pelajaran. Guru tidak menggunakan model pembelajaran yang memotivasi siswa untuk lebih aktif dan tertarik pada pembelajaran IPS, membuat pembelajaran IPS menjadi membosankan dan kurang menyenangkan bagi siswa.

Selain keaktifan belajar menjadi rendah, hal tersebut juga dapat menyebabkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS menjadi rendah. Guru tidak memberikan materi pembelajaran yang HOTS, sehingga peserta didik tidak dapat menggali potensi diri untuk mengasah kemampuannya dikarenakan pembelajarannya tidak menyenangkan. Meskipun hasil belajar bukanlah merupakan satu-satunya bukti keberhasilan peserta didik dalam mencapai pembelajaran, Namun hasil belajar dapat menjadi salah satu tolak ukur bagi guru untuk mengukur tingkat penguasaan dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang muncul di kelas V SD Negeri khususnya pada pembelajaran IPS, untuk itu dalam upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS peserta didik SD Negeri 2 Karanganyar Kecamatan Purwanegara Kabupaten Banjarnegara, maka diperlukan model pembelajaran yang tepat dan

relevan untuk lebih mengaktifkan dan meningkatkan hasil belajar IPS yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

Tujuan penelitian yang akan dilakukan yaitu 1) Untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Make A Match* pada keaktifan dan hasil belajar IPS di kelas V SD Negeri 2 Karanganyar Kecamatan Purwanegra Kabupaten Banjarnegara Tahun Pelajaran 2019/2020, 2) Mendeskripsikan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, 3) Mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap keaktifan dan hasil belajar IPS di kelas V SD Negeri 2 Karanganyar Kecamatan Purwanegra Kabupaten Banjarnegara Tahun Pelajaran 2019/2020.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif non eksperimen. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan metode survey terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran di kelas di awal pembelajaran. Teknik pengumpulan informasi yaitu dengan memberikan lembar survey kepada siswa untuk selanjutnya hasil survey diklasifikasikan berdasarkan jenis informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Lembar survey yang digunakan berupa kuesioner yang berisi beberapa pertanyaan-pertanyaan dengan tetap menjaga kerahasiaan dari responden untuk mengetahui ketertarikan terhadap model pembelajaran *Make A Match* dan peningkatan keaktifan serta hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Kegiatan pengumpulan data informasi terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dilaksanakan pada awal pembelajaran sebelum dilakukan tindakan perbaikan atau lebih tepatnya pada kegiatan pra-siklus sebelum dilakukannya tindakan perbaikan pada siklus I, II, III. Kegiatan pengumpulan data juga dilakukannya setelah model pembelajaran *Make A Match* dilakukan yaitu pada siklus perbaikan I, II, dan III.

Responden yang dilakukan survey dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI di SD Negeri 2 Karanganyar Kecamatan Purwanegra Kabupaten Banjarnegara Tahun Ajaran 2019/2020.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Informasi hasil survey awal diperoleh data bahwa terdapat masalah dalam kegiatan dan proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu siswa tidak aktif dalam pembelajaran dan hasil belajar yang sangat rendah. Siswa tidak berinteraksi dengan guru dan siswa lain, dan cenderung kesulitan untuk memahami materi pembelajaran dikarenakan guru masih menggunakan metode ceramah sehingga menyebabkan siswa menjadi bosan dan tidak bersemangat dalam proses pembelajaran. Siswa tidak diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi pengetahuannya tentang materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V Semester 2 SD Negeri 2 Karanganyar Kecamatan Purwanegra Kabupaten Banjarnegara, dengan mengkaji permasalahan yang ditemukan, terdapat beberapa kelemahan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Terdapat beberapa faktor yang menjadi alternatif masalah yang menyebabkan tidak menariknya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD Negeri 2 Karanganyar Kecamatan Purwanegra Kabupaten Banjarnegara. Beberapa faktor tersebut, yakni guru masih menggunakan model pembelajaran yang belum tepat dan belum inovatif yang dapat melibatkan siswa secara langsung serta tidak menggunakan media pembelajaran yang tepat dan hanya menggunakan buku teks bacaan saja sehingga menyebabkan siswa tidak tertarik dengan pembelajaran.

Melihat dari faktor-faktor yang menjadi penyebab masalah kurang aktifnya siswa kelas V dalam proses pembelajaran serta hasil belajar yang rendah dikarenakan faktor yang telah diidentifikasi, maka peneliti memilih untuk menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dalam perbaikan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Melalui penggunaan model pembelajaran *Make A Match*, diharapkan proses pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan, mengaktifkan siswa serta lebih memahami dan mengeksplorasi pemahaman tentang konsep pengetahuan dimiliki dan dirasakan dalam kehidupan sehari-hari untuk dapat lebih meningkatkan hasil belajar sebagai salah satu tolak ukur untuk mengukur tingkat pemahaman siswa akan materi pembelajaran di sekolah.

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi (Falahudin, 2014). Model Pembelajaran *Make A Match* termasuk kedalam salah satu tipe dalam model pembelajaran kooperatif learning. Maka dari itu, dalam setiap langkah-langkah pembelajarannya harus disesuaikan dengan tujuan dari model pembelajaran kooperatif learning. Langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match* yang dikemukakan oleh Rusman (2018, hlm. 203) yaitu sebagai berikut :

1. Guru mempersiapkan kartu yang berisi beberapa konsep yang cocok untuk sesi review, salah satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
3. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok/sesuai dengan kartunya.
4. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang telah ditentukan, akan diberikan poin.
5. Jika terdapat siswa yang tidak dapat mencocokkan kartunya dengan temannya, maka akan mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama (bukan hukuman fisik).
6. Setelah babak satu dilakukan, selanjutnya kartu dikocok kembali agar setiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
7. Guru memberikan bimbingan kepada siswa untuk membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Pada hasil pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*, peneliti menemukan kendala/permasalahan yang timbul antara lain siswa kurang terkendali karena terlalu aktif.

Terlepas dari hal tersebut, beberapa kelemahan dari model pembelajaran *Make A Match* ini juga dikemukakan oleh (Mulyatiningsih, 2014, hlm. 224), yaitu sebagai berikut :

1. Memerlukan bimbingan guru untuk melakukan proses pembelajaran.
2. Suasana kelas menjadi ramai sehingga dapat mengganggu kelas lain.
3. Diperlukan persiapan alat dan bahan media yang memadai oleh guru kepada seluruh siswa.

Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* secara umum serupa dengan kelemahan penggunaan model pembelajaran *Make A Match* yang diungkapkan oleh pendapat ahli tersebut. Beberapa kendala yang ditemui oleh peneliti dalam penelitian ini antara lain: (a) guru ikut larut dalam permainan sehingga lupa lupa untuk mengingatkan batas waktu, (b) guru masih mengalami kesulitan untuk menguasai kelas sehingga suasana kelas menjadi sangat ramai, (c) alat dan bahan yang tersedia kurang kurang memadai karena tidak dipersiapkan lebih matang oleh guru.

Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* memerlukan bimbingan terlebih sebelum dilaksanakan

proses pembelajaran dari guru kepada siswa. Tujuannya agar kelas dapat terkendali, tidak terlalu ramai atau gaduh. Dalam kegiatannya, guru juga harus memberikan batasan waktu kepada siswa agar tidak larut dalam bermain atau mengekspresikan diri.

Mengkaji dari beberapa permasalahan yang ditemui dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, maka peneliti memperoleh alternatif solusi dari permasalahan tersebut antara lain: (a) guru harus lebih menguasai model pembelajaran *Make A Match*, (b) guru harus lebih tegas untuk membatasi waktu kepada siswa untuk menguasai kelas atau mengkondisikan kelas, (c) siswa diberikan motivasi untuk lebih bertanggung jawab dengan waktu dan hasil pekerjaan.

Pencarian informasi tentang keaktifan dan hasil belajar siswa atau kegiatan pra siklus dilakukan dengan membagikan lembar angket kepada seluruh siswa. Setelah diperoleh hasil, selanjutnya dilakukan tindakan perbaikan dengan menggunakan model pembelajaran yang telah disepakati. Rencana tindakan yang telah disepakati yaitu tindakan pada siklus I sampai dengan siklus ke III. Dari masing-masing tindakan pada tiap-tiap siklus, dicatat menggunakan lembar data hasil analisis. Analisis hasil observasi menggunakan angket yang diberikan kepada adalah sebagai berikut dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil analisis Keaktifan belajar siswa pada pra siklus, tindakan siklus I, II, dan III

No	Tahapan	Persentase Keaktifan Belajar	Kriteria
1	Pra siklus	36,40 %	Kurang
2	Siklus I	48,30 %	Cukup
3	Siklus II	86,70 %	Tinggi
4	Siklus III	99,80 %	Sangat tinggi

Tabel 2. Grafik Hasil belajar siswa pada pra siklus, tindakan siklus I, II, dan III

No	Tahapan	Persentase Hasil Belajar	% Tuntas Belajar
1	Pra siklus	24,13 %	Belum tuntas
2	Siklus I	45,60 %	Sebagian kecil tuntas
3	Siklus II	84,50 %	Sebagian besar tuntas
4	Siklus III	99,99 %	Tuntas Keseluruhan

Berdasarkan hasil penelitian yang dituangkan pada Tabel.1 dan Gambar 1, dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan peningkatan keaktifan belajar siswa pada pra siklus ke siklus I terdapat peningkatan sebesar 11,90% dengan kriteria cukup. Selanjutnya, dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa sebesar 38,40% dengan kriteria tinggi. Pada hasil tindakan terakhir yaitu siklus II ke siklus III terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa sebesar 13,10% dengan kriteria sangat tinggi.

Sedangkan pada data hasil belajar yang disajikan dalam Tabel 2 dan Gambar.2, dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan peningkatan hasil belajar belajar siswa yang awalnya pada pra siklus sebesar 24,13% siswa yang tuntas, pada siklus I terdapat peningkatan menjadi 45,60% siswa kelas tuntas (sebagian kecil tuntas). Selanjutnya, dari siklus II terdapat peningkatan hasil belajar menjadi 84,50% siswa tuntas (Sebagian besar tuntas) dan pada hasil tindakan siklus III hasil belajar siswa meningkat menjadi 99,99% siswa tuntas (Seluruh siswa tuntas) dan terdapat 1 siswa yang belum tuntas dikarenakan berkebutuhan khusus dan memerlukan bimbingan khusus dari guru pembimbing.

SIMPULAN

Dari hasil pembahasan mengenai penggunaan model pembelajaran *Make A Match* dapat dibuat kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make A Match* dalam upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V SDN 2 Karanganyar Tahun Ajaran 2019/2020 dilaksanakan dengan langkah sebagai berikut : 1) Guru mempersiapkan kartu yang berisi beberapa konsep yang cocok untuk sesi review, salah satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban, 2) Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang, 3) Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok/sesuai dengan kartunya, 4) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang telah ditentukan, akan diberikan poin, 5) Jika terdapat siswa yang tidak dapat mencocokkan kartunya dengan temannya, maka akan mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama (bukan hukuman fisik), 6) Setelah babak satu dilakukan, selanjutnya kartu dikocok kembali agar setiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya, 7) Guru memberikan bimbingan kepada siswa untuk membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Sedangkan tindakan terhadap keaktifan belajar siswa terdapat peningkatan akhir sebesar 99,80% (Tinggi) dan hasil belajar siswa 99,99% tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- Sari, S. P. (2020). Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.
- Meliana, K. K., & Komalasari, K. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Implementasi Model Concept Learning Tipe Make A Match Pada Matapelajaran PPKn
- Handayani, Noor Fazariah. "Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Mengubah Pecahan Kebentuk Persen Kelas V SD." *Pahlawan: Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya* 15.2 (2019): 184-192.
- Habibah, N., & Ibrahim, A. (2017). Penerapan Model Cooperatif Learning Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran Matematika
- Komalasari, Kokom. (2017). Pembelajaran kontekstual: konsep dan aplikasi. Bandung: Refika Aditama.
- Rusman. (2018). Model-model Pembelajaran. Depok: Raja Grafindo Persada
- Mulyatiningsih, Endang. (2011). Metode Penelitian Terapan bidang pendidikan. Bandung : CV. Alfabeta.
- Permendiknas RI 2006 No. 22
<http://meaningaccordingtoexperts.blogspot.com/2017/04/pengertian-dan-tujuan-ilmu-pengetahuan.html>
- Falahudin, I. (2014). *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4): 104-117.