

Growing Students' Learning Motivation by Applying the Make a Match Model

Ani Destariani

SD Negeri Telukpinang 03
pabun7776@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

Learning is related to motivation, learning motivation will arise with a pleasant classroom atmosphere. Creating a pleasant classroom atmosphere is by applying learning models, one of which is the cooperative model of make a match type. The formulation of the problem in this study is "How is the application of the make a match type of cooperative learning model to develop learning motivation for early childhood aged 7-8 years at SD Negeri 03 Telukpinang 03, Bogor Regency, West Java?". The purpose of this study was to determine the application of the make a match type of cooperative learning model to develop learning motivation for early childhood aged 7-8 years at SD Negeri 03 Telukpinang 03 Bogor Regency, West Java. This research uses descriptive qualitative research with teacher and student research subjects. The data collection tools that the authors use in this study are: Observation, Interview, and Documentation. Based on the results of the analysis and discussion, the authors conclude about the make a match type of cooperative learning model to develop learning motivation for early childhood aged 7-8 years at SD Negeri 03 Telukpinang 03 Bogor Regency, West Java that teachers have not fully implemented the steps of the cooperative learning model. make a match according to theory. Of the 9 steps of the game there are only 6 steps that are applied, this is due to insufficient time. Supposedly for maximum results the teacher must apply the steps of the make a match type of cooperative learning model in accordance with the existing theory.

Keywords: Learning Motivation, Cooperative Type Make A Match

Abstrak

Belajar berkaitan dengan motivasi, motivasi belajar akan timbul dengan suasana kelas yang menyenangkan. Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan yaitu dengan penerapan model model pembelajaran salah satunya model kooperatif tipe make a match . Rumusan masalah dalam penelitian ini ialah "Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk mengembangkan motivasi belajar anak usia dini usia 7-8 tahun di SD Negeri 03 Telukpinang 03 kab Bogor Jawa Barat?". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk mengembangkan motivasi belajar anak usia dini usia 7-8 tahun di SD Negeri 03 Telukpinang 03 Kab Bogor Jawa Barat. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian guru dan siswa. Alat pengumpul data yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu: Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat penulis simpulkan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk mengembangkan motivasi belajar anak usia dini usia 7-8 tahun di SD Negeri 03 Telukpinang 03 Kab Bogor Jawa Barat bahwasanya guru belum sepenuhnya menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe make a match sesuai dengan teori. Dari 9 langkah langkah permainan yang ada hanya 6 langkah yang diterapkan, hal ini disebabkan oleh waktu yang kurang mencukupi. Seharusnya untuk hasil yang maksimal guru harus menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe make a match sesuai dengan teori yang ada.

Kata kunci: *motivais belajar, kooperatif tipe Make A Match*



PENDAHULUAN

Seperti diketahui, motivasi belajar pada siswa tidak sama kuatnya, ada siswa yang motivasinya bersifat intrinsik dimana kemauan belajarnya lebih kuat dan tidak tergantung pada faktor di luar dirinya. Sebaliknya dengan siswa yang motivasi belajarnya bersifat ekstrinsik, kemauan untuk belajar sangat tergantung pada kondisi di luar dirinya. Namun demikian, di dalam kenyataan motivasi ekstrinsik inilah yang banyak terjadi, terutama pada anak-anak dan remaja dalam proses belajar. Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa. Sebelum masuk kepada bagaimana upaya seorang guru dalam memotivasi belajar siswa penulis terlebih dahulu akan membahas tentang apa itu motivasi, yang akan dilanjutkan dengan hal-hal yang perlu dilakukan oleh guru dalam memotivasi belajar siswa, ciri-ciri siswa termotivasi dan fugsi motivasi bagi siswa.

Motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar, tetapi motivasi itu tumbuh di dalam diri seseorang. Lingkungan merupakan salah faktor dari luar yang dapat menumbuhkan motivasi dalam diri seseorang untuk belajar. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match (Mencari Pasangan) Model pembelajaran make a match (mencari pasangan) merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif. Salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan .

Berdasarkan pengamatan pra penelitian yang dilakukan peneliti di SD Negeri 03 Telukpinang 03 kab Bogor Jawa Barat diperoleh suatu gambaran bahwa motivasi belajar peserta didik belum berkembang secara optimal. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti metode yang dipakai serta penggunaan permainan dalam proses belajar sangat jarang, sehingga membuat anak kurang berpartisipasi dalam kelas, serta masih malu-malu untuk bertanya pada guru atas pelajaran yang belum anak pahami, di kelas juga hanya sekedar mengisi absen kehadiran sedangkan anaknya hanya duduk diam di kelas.

Tujuan model pembelajaran kooperatif tipe make a match yaitu untuk : (1) pendalaman materi; (2) penggalan materi; (3) sebagai selingan. Di samping itu, tujuan model pembelajaran make a match yaitu untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dan menjadikan siswa agar lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran .

Guru kelas pernah menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan permainan anak mencari pasangan dari soal dan jawaban yang sudah disediakan oleh guru, model pembelajaran ini mulai menarik perhatian peserta didik, nama permainan yang pernah diterapkan oleh guru kelas ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe make a match di mana dalam permainan ini anak harus mencari pasangan dari soal dan jawaban yang didapatnya.

Berdasarkan data awal yang peneliti laksanakan dengan melakukan pra penelitian di SD Negeri 03 Telukpinang 03 Kab Bogor Jawa Barat diperoleh keterangan sebagai berikut: dari kisi-kisi observasi yang penulis gunakan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match` untuk mengembangkan motivasi belajar anak dengan indikator motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang atau biasa disebut intrinsik dan motivasi yang ada karena dorongan dari luar seorang individu atau disebut ekstrinsik, diperoleh gambaran bahwa dalam proses penerapan permainan make a match ini anak sangat senang, dan mereka dapat mengikuti alur dari permainan yang diinstruksikan oleh guru.

Dari paparan di atas terlihat bahwa motivasi belajar anak sudah mulai ada dengan kriteria baik tetapi nilai yang didapat belum maksimal, dari penilaian tersebut terlihat bahwa perkembangan motivasi belajar peserta didik masih rendah, hal ini terlihat pada indikator-indikator yang digunakan oleh peneliti. Hal ini juga disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan lebih sering menggunakan metode ceramah, seperti siswa mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru kemudian langsung mengerjakan tugas, serta penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match sering pada pelajaran matematika saja sedangkan mata pelajaran yang lain hanya beberapa kali.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran kooperatif tipe make a match adalah suatu permainan dengan cara bekerjasama antara 2 anak atau lebih dengan sistem mencari pasangan yang tepat dari soal dan jawaban yang ada, model pembelajaran ini dapat memberikan pelajaran kepada anak agar dapat menyelesaikan suatu permasalahan dengan cara bekerjasama dengan teman. Dengan adanya kerjasama antar teman dapat mengembangkan motivasi belajar pada anak. Pembelajaran kooperatif ini memberikan kesempatan pada anak-anak tidak hanya untuk mengembangkan keterampilan sosial-emosional mereka, tetapi juga bertanggung jawab terhadap lingkungan sosial mereka sendiri. Semakin banyak teman yang dimiliki oleh anak saat disekolah maka akan membuat anak merasa nyaman dalam lingkungan sekolah dan teman juga dapat mendorong anak untuk semangat dalam belajar.

Kelebihan model Make A Match adalah sebagai berikut: (1) Siswa mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik pembelajaran dalam suasana menyenangkan. (2). Model pembelajaran Make A Match dapat digunakan pada semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia. (3) Dapat melibatkan siswa secara aktif supaya dapat mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. (4) Melatih siswa untuk bekerja sama dengan siswa yang lain.

Kekurangan metode Make a match yaitu: (1) Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik akan banyak waktu yang terbuang. (2) Pada awal-awal penerapan metode, banyak peserta didik yang malu berpasangan dengan lawan jenisnya.

Komponen model make a match yaitu (1). Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban. (2). Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban. (3). Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang. (4). Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya: pemegang kartu yang bertuliskan nama tumbuhan dalam bahasa Indonesia akan berpasangan dengan nama tumbuhan dalam bahasa latin (ilmiah). (5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.

Seperti telah dipaparkan sebelumnya bahwa menumbuhkan motivasi belajar siswa dapat dilakukan dengan model yang tepat, salah satunya dengan model make a match, Pada penerapan atau implementasi make a match guru harus bisa menerapkannya dengan tepat, bahwa implementasi dari model make a match dapat dilihat dari Langkah-langkah berikut ini:

Kegiatan pembelajaran di SD Negeri 03 Telukpinang 03 Kec Ciawi Kab Bogor Jawa Barat diawali dengan pembuatan RPP (Rencana Proses Pembelajaran) yang dilakukan oleh guru, hal ini bertujuan agar proses kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan berjalan lebih tersusun, sebelum melakukan kegiatan pembelajaran kooperatif tipe make a match ini guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok untuk mereview, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban. Kemudian guru memberikan atau membagikan kartu soal dan kartu jawaban pada masing-masing siswa, setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban. Pada tahap selanjutnya anak-anak hanya mencocokkan kartu soal

atau jawaban yang dipegangnya sesuai dengan contoh yang ada di papan tulis tanpa harus memikirkan hasilnya benar atau tidak karena dengan usia 7-8 tahun anak-anak belum terlalu lancar membaca, pada langkah ini guru memberikan kesempatan pada anak untuk mencari pasangan dari kartu yang telah didapatnya. Jika anak sudah menemukan pasangan langkah selanjutnya adalah setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi point/atau bintang. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) permainan diputar lagi. Namun pada langkah ini tidak diterapkan seperti halnya dengan langkah-langkah yang sebenarnya. Ketika permainan berlangsung siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok, pada langkah ini guru tidak menerapkan soal atau jawaban yang memungkinkan anak bergabung dengan kedua temannya, hal ini dilakukan oleh guru takut anak bingung jika dia tidak memiliki pasangan yang pas kalau lebih dari berdua. Diakhir permainan atau sering disebut penutup atau kesimpulan, langkah ini biasanya dilakukan oleh guru dengan cara pemberian kesimpulan tentang materi pelajaran yang telah direview dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match. Dari sembilan langkah-langkah yang ada, yang diterapkan oleh guru di sekolah hanya enam langkah-langkah, dan satu langkah hanya diterapkan sebagian. Sedangkan tiga langkah dan setengah bagian langkah lainnya tidak diterapkan, jika seluruh langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match dilaksanakan diharapkan pengembangan motivasi belajar anak dapat berkembang optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang sudah peneliti jabarkan sebelumnya maka peneliti menyimpulkan bahwasanya tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Mengembangkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Usia 7-8 Tahun di SD Negeri 03 Kec Ciawi kab Bogor Jawa Barat diketahui bahwasanya dari sembilan langkah-langkah permainan yang ada, guru hanya menerapkan enam langkah permainan saja antara lain: guru kan beberapa kartu yang berisi konsep yang cocok untuk review satu bagian kartu soal dan satu bagian kartu jawaban, setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban, setiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang, setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya, setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi point, dan terakhir kesimpulan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Ipin Supriatin¹⁾ 1)Guru SMP Negeri 1 Rajapolah Ciamis
Amna Emda Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh Email:
amna_emda12@yahoo.com
An Nisa Puthree¹Dewi Widiana Rahayu², Muslimin Ibrahim³, M. Syukron Djazilan⁴
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya,
Indonesia
Helda Yeti & Neni Mulya heldayeti14@gmail.com & neni.mulya@radenintan.ac.id
Juhji Juhji UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten
Makmur Sirait, Putri Adilah Noer Program Studi Pendidikan Fisika FMIPA Unimed
Putriadilahnoer@yahoo.co.id
Melchano Topandra¹, Hamimah² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri
Padang Email: melchanotopandra27@gmail.com
Rian Juliana¹, Rustono WS², Hj. Hodidjah³ Universitas Pendidikan Indonesia
Kampus Tasikmalaya ianhayleymore@gmail.com

Siti Suprihatin Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Muhammadiyah Metro
Sitisuprihatin43@yahoo.com

Suharni (1), Purwanti (2) Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan Univeristas PGRI Yogyakarta E-mail:
suharni911@gmail.com

Yoga Wahyu Pratama, Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Kebudayaan
Islam dengan Menggunakan Model Make a match pada Peserta didik Kelas V
MIN Rejotangan Tulungagung, (Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan)