

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING
DENGAN TEHNIK MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR
IPS SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 GESI KABUPATEN SRAGEN
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

Oleh:

Wiji Ariati¹, Sariyatun², Leo Agung S³

Abstract

This study aims to describe: (1) To determine the application of learning models Cooperative Learning to Make A Match technique in teaching social studies at VII E grade students of SMP Negeri 1 Gesi Sragen the academic year 2014/2015. (2) To determine the Application of Cooperative Learning learning model with Make A Match technique can improve learning achievement IPS VII E grade students of SMP Negeri 1 Gesi Sragen the academic year 2014/2015. This study uses a Class Action Research (Classroom Action Research). The subjects of this study were students of class VII E SMP Negeri 1 Gesi Sragen. This data collection is done by using interviews, tests, observation, and questionnaires. Mechanical engineering data validity checking with triangulation method. Technical analysis is done by pengumpulan of data, data reduction, data presentation, and conclusion. The research process conducted three cycles, in each cycle includes four stages: planning action, action, observation and reflection.

The results showed that: (1) Implementation of the learning model of Cooperative Learning to Make A Match technique in teaching social studies in the seventh grade students of SMP Negeri 1 Gesi can be implemented properly. Students can be encouraged to learn while playing, in a manner to match each card being owned. IPS Learning becomes more interesting, students more easily understand the content of the material presented by the teacher, because the students have been preparing for study before following study. (2) Research has been carried out proved that the learning outcomes of students in participating in the learning process is increasing. In the pre-cycle the number of children while that scored in the top 75 a total of 11 students (34.38%) . While the first cycle while children who scored in the top 75 to as many as 14 students or 43.75% of the the total number of students. In the second cycle while the students who scored in the top KKM (75) as many as 23 students or 71.8% on the number of students entirely. The third cycle students who scored in the top 75 by 28, or 87.9% with an average of 85.6 hump.

Keywords: Cooperative Learning to Make A Match technique, IPS Learning, Learning Achievement.

¹ Alumni Program Studi Magister Pendidikan Sejarah UNS, email: wiji_ariati@yahoo.co.id

² Dosen Program Studi Magister Pendidikan Sejarah UNS

³ Dosen Program Studi Magister Pendidikan Sejarah UNS

A. PENDAHULUAN

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional no 20 tahun 2003 dinyatakan bahwa: "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, ber ilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab." (Undang Undang Sidiknas RI No 20 tahun 2003).

Berdasarkan kurikulum KTSP yang meliputi sejumlah mata pelajaran yang keluasan dan kedalamannya merupakan beban belajar bagi peserta didik pada satuan pendidikan salah satunya mata pelajaran IPS. Maka kegiatan pembelajaran dipusatkan kepada siswa, guru sebagai motivator dan fasilitator didalamnya agar suasana kelas lebih hidup. Karena kemampuan yang minim banyak menimbulkan berbagai kesulitan dalam proses belajar mengajar, tidak terkecuali pada mata pelajaran IPS.

Prestasi belajar IPS khususnya kelas VIIIE SMP Negeri 1 Gesi, pada setiap tes uji kompetensi yang diadakan yang mendapatkan nilai di atas KKM (75) tidak selalu lebih dari 50%, sedangkan yang diharapkan adalah 85%.

Hal ini menimbulkan masalah yang berarti apabila tidak dicarikan solusi pemecahannya. Untuk mengatasi masalah yang ada di kelas VIIIE SMP Neger 1 Gesi guru mencoba menerapkan model Pembelajaran *Cooperative Learning*. Pembelajaran ini adalah suatu pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam melaksanakan kondisi belajar untuk mencapai tujuan. Adapun langkah – langkah

model Pembelajaran *Cooperative Learning* antara lain : 1) Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar. 2) Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demokrasi atau lewat bahan bacaan. 3) Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien. 4) Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka. 5) Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil karyanya. 6) Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Strategi *Make A Match* adalah strategi yang dikembangkan untuk menjadikan siswa aktif mempertanyakan gagasan orang lain dan gagasan diri sendiri dan seorang siswa memiliki kreatifitas maupun menguasai ketrampilan yang diperlihatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang bernuansa inovatif tentu sangat dibutuhkan dalam kondisi kelas yang sangat menyenangkan atau ada kebebasan. sehingga siswa dapat tumbuh dan berkembang sebagaimana mestinya

Kelompok belajar dalam pembelajaran *Cooperative Learning* sebagai salah satu bentuk upaya untuk merangsang belajar siswa dengan harapan dengan belajar bersama dalam satu kelompok dapat saling mempengaruhi kelompok lain. Siswa yang mengalami kesulitan belajar, dengan cara belajar kelompok diharapkan dapat minta petunjuk dari teman dalam kelompoknya. Kelompok belajar pada pembelajaran *Cooperative Learning* sebagai salah satu cara belajar yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar.

Selain model pembelajaran dapat mempengaruhi prestasi belajar, penggunaan media yang tepat oleh guru juga mempengaruhi keberhasilan anak dalam belajar. Hal ini terjadi karena ketika belajar anak membutuhkan sarana dan fasilitas pembelajaran berupa buku-buku pelajaran dan perlengkapan kelas.

Dengan memberdayakan media belajar tersebut disamping lebih meningkatkan pemahaman siswa juga diharapkan dapat berprestasi di sekolah. Hal ini terjadi karena media belajar dalam arti luas adalah sarana yang membuat bahan-bahan dan dapat digunakan sebagai acuan dalam mengelola materi pelajaran, sehingga kegiatan belajar mengajar mencapai hasil yang maksimal sesuai dengan yang ditetapkan.

Prestasi belajar adalah suatu hasil usaha yang telah dicapai oleh siswa yang mengadakan suatu kegiatan belajar di sekolah dari usaha yang dapat menghasilkan perubahan pengetahuan, sikap dan tingkah laku. Hasil perubahan tersebut diwujudkan dengan nilai atau skor (Winkel, 2005).

Menurut Muhibbin Syah (2010), prestasi belajar adalah setiap macam kegiatan belajar menghasilkan suatu perubahan yang khas yaitu hasil belajar. Sedangkan yang dikatakan oleh Lukman Ali (2005), prestasi belajar adalah usaha yang telah dicapai atau dikerjakan untuk mendapatkan suatu kecakapan atau kepandaian.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran *Cooperative Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk mengatasi prestasi belajar yang rendah dengan menerapkan salah satu strategi pembelajaran *Cooperative Learning* yaitu *Make A Match*.

Make A Match dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu

keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. (Rusman, 2014). Tujuan dari strategi *make a match* antara lain : 1) pendalaman materi, 2) penggalian materi, dan 3) edutainment. Tata laksananya cukup mudah, tetapi guru perlu melakukan persiapan khusus sebelum menerapkan strategi ini (Miftahul Huda, 2013).

Penerapan model ini dimulai dengan tehnik, yakni siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartu sebelum batas waktunya diberi poin (Rusman, 2014).

Langkah – langkah pembelajaran *Make A Match* antara lain: 1) Membuat beberapa pertanyaan sesuai dengan materi yang dipelajari kemudian menulisnya pada kartu – kartu pertanyaan. 2) Membuat kunci jawaban dari pertanyaan – pertanyaan yang telah dibuat dan menulisnya dalam kartu – kartu jawaban. Akan lebih baik jika kartu pertanyaan dan kartu jawaban berbeda warna. Miftahul Huda (2013). 3) Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang. 4) Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. 5) siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin (Rusman,2014). 6) Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi siswa yang gagal (disini guru dapat membuat aturan bersama-sama dengan siswa). 7) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.

Keunggulan strategi *Make A Match* antara lain: 1) dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, 2) karena ada unsur permainan,

metode ini menyenangkan, 3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, 4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, 5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Hal ini sesuai dengan tuntutan dalam kurikulum KTSP bahwa pelaksanaan proses pembelajaran mengikuti standar kompetensi yaitu: berpusat pada siswa, mengembangkan keingintahuan dan imajinasi, memiliki semangat mandiri, bekerja sama, dan kompetisi, menciptakan kondisi yang menyenangkan, mengembangkan beragam kemampuan dan pengalaman belajar, karakteristik mata pelajaran.

Berdasarkan uraian diatas model *Cooperative Learning Make A Match* dapat meningkatkan prestasi belajar IPS, maka peneliti memilih judul Penerapan Model *Cooperative Learning* dengan tehnik *Make A Match* untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas VIIIE SMP Negeri 1 Gesi Tahun Pelajara 2014/2015.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut: 1) Bagaimanakah penerapan model *Cooperative Learning* dengan tehnik *Make A Match* dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VIIIE SMP Negeri 1 Gesi Tahun Pelajaran 2014/2015 ?, 2) Bagaimanakah penerapan model *Cooperative Learning* dengan tehnik *Make A Match* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIIIE SMP Negeri 1 Gesi ?.

Penelitian ini bertujuan: 1) Untuk mengetahui penerapan model *Cooperative Learning* dengan tehnik *Make A Match* dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VIIIE SMP Negeri 1 Gesi tahun pelajaran 2014/2015, 2) Untuk mengetahui penerapan model *Cooperative Learning* dengan tehnik *Make A Match* dapat meningkatkan prestasi

belajar IPS pada siswa kelas VIIIE SMP Negeri 1 Gesi tahun pelajaran 2014/2015.

B. METODE PENELITIAN

Subyek penelitian tindakan kelas adalah siswa kelas VIIIE SMP Negeri 1 Gesi Sragen, yang terdiri dari 32 siswa, laki-laki 18 siswa dan perempuan 14 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus tindakan, dengan setiap siklusnya terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, obsevasi dan refleksi. Data hasil penelitian diperoleh dari hasil obsevasi selama kegiatan pembelajaran menggunakan lembar observasi, kemudian dianalisis.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan model Pembelajaran *Cooperative Learning* dengan Tehnik *make a match* dalam pembelajaran IPS

Implementasi model *Cooperative Learning* dengan Tehnik *make a match* dalam pembelajaran IPS dapat dilaksanakan dengan baik dan menimbulkan daya tarik yang besar terhadap kegiatan pembelajaran. Tehnik *make a match* pertama kali dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Salah satu keunggulan dalam tehnik *make a match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep dan topik dalam suasana yang menyenangkan.

Langkah-langkah *make match* dalam proses belajar mengajar (Anita Lie, 2010), yaitu : 1) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topic, 2) setiap siswa mendapat satu buah kartu, 3) setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu cocok dengan pasangannya, siswa juga bias bergabung dengan dua atau tiga siswa lainnya yang memegang kartu cocok.

Media kartu bermain bermanfaat dan menimbulkan daya tarik. Selain itu

penggunaan media kartu bermain mempermudah pengertian pembelajaran, memperjelas bagian-bagian penting dan menyingkat suatu uraian panjang. Dengan model *make a match* kerjasama untuk saling membantu dalam memahami materi pelajaran lebih mudah sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari siswa dalam kelompok tersebut. Hal ini relevan dengan pendapat Lorna Curran, 1994 (dalam Rusman, 2010). Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Penerapan model *make a match* dimulai dengan tehnik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal yang sebelum batas waktunya dan siswa yang dapat mencocokkan kartunya dengan benar diberikan poin nilai.

Suasana di kelas lebih menyenangkan karena adanya unsur permainan yang membuat siswa merasa senang dengan pembelajaran *make a match*. Siswa tidak merasa jenuh dan tidak merasa bosan, sehingga dapat memberikan semangat dalam menyelesaikan tugas dalam pembelajaran.

2. Pelaksanaan model Pembelajaran *Cooperative Learning* dengan Tehnik *make a match* dapat meningkatkan prestasi belajar IPS.

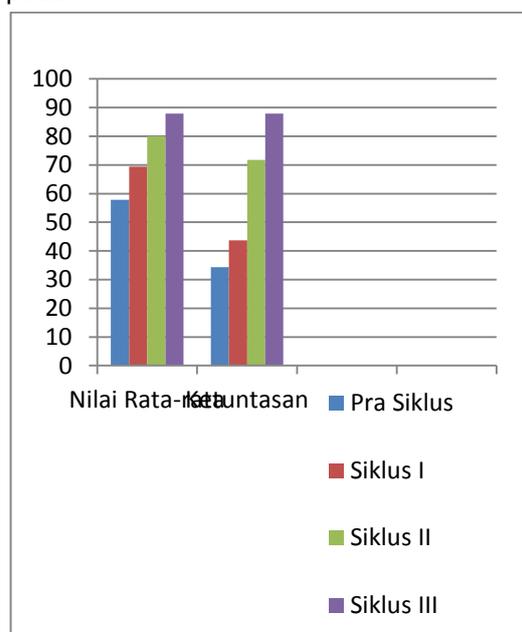
Berdasarkan prestasi belajar IPS melalui model *Cooperative Learning* dengan Tehnik *make a match* dari siklus I, siklus II dan siklus III terjadi peningkatan dan mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan. Berdasarkan KKM tersebut, rata-rata belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada pra siklus 57,8, siklus I 64, siklus II 80 dan siklus III 85,6, dengan ketuntasan belajar pada pra siklus 34,38, siklus I 43,75, siklus II 71,8%, dan siklus III 87,9 %.

Menurut Muhibbin Syah (2010), bahwa factor-faktor yang mempengaruhi

prestasi belajar adalah: 1) Faktor internal yaitu factor yang berasal dari diri dalam diri individu yang sedang belajar, meliputi minat, bakat dan motifasi. 2) Faktor eksternal yaitu factor yang berasal dari luar diri individu yang sedang belajar, meliputi lingkungan sosia/masyarakat, lingkungan ekonomi dan pendekatan belajar.

Untuk mencapai prestasi akademik pembelajaran *Cooperative Learning* membentuk kelompok – kelompok kerja dengan lingkungan positif dan meniadakan persaingan individu dalam kelompok (Johnson dan Johnson, 1994).

Peningkatan prestasi belajar siswa kelas VIIIE SMP Negeri 1 Gesi dapat dilihat pada



gambar diagram batang berikut ini:

Berdasarkan grafik diatas dapat diketahui nilai rata-rata dan ketuntasan dari pra siklus sampai siklus III menunjukkan peningkatan

Hal tersebut dapat membuktikan bahwa setelah diterapkan model *Cooperative Learning* dengan Tehnik *make a match* prestasi belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan dan telah mencapai target yang ditetapkan yaitu 85 % Hal ini sesuai dengan penelitian dari

penelitian di kelas VIIA SMP Negeri Ayu Rahmanningtias (2011), yang mengadakan 2 Diwek Jombang menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan model *cooperatif learning* dengan tehnik *make a match* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, sementara itu Dewa Gede Suparta (2015) yang mengadakan penelitian di kelas V SD Gugus VII Kecamatan Kubu Karangasem menunjukkan hasil belajar IPS dengan model *cooperatif learning* dengan tehnik *make a match* meningkat. Hal ini juga relevan dengan Belaji Iyer (2003), pembelajaran *cooperatif learning* dimanfaatkan untuk meningkatkan dan meraih prestasi yang lebih tinggi.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan data yang dikumpulkan dan dianalisis seperti pembahasan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan:

1. Penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan Tehnik *Make A Match* dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Gesi.

Pelaksanaan *Cooperative Learning* dengan Tehnik *Make A Match* dalam pembelajaran IPS dapat dilaksanakan dengan baik. Siswa dapat diajak untuk belajar sambil bermain, dengan cara saling menjodohkan kartu yang dimiliki. Pembelajaran IPS menjadi lebih menarik, siswa lebih mudah memahami isi materi yang disampaikan oleh guru, karena siswa telah mempersiapkan untuk belajar terlebih dahulu sebelum mengikuti pembelajaran.

Suasana pembelajaran dikelas menyenangkan karena adanya unsur permainan dalam pembelajaran. Siswa tidak jenuh dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran, sehingga tahapan-tahapan kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan tidak melampaui waktu yang ditetapkan. Dengan model *Make A Match* kerjasama

untuk saling membantu pada kelompoknya berjalan dengan baik dan siswa yang kemampuannya rendah merasa terbantu.

2. Penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan Tehnik *Make A Match* dapat meningkatkan prestasi belajar IPS .

Penelitian yang telah dilakukan terbukti bahwa hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran semakin meningkat. Hal ini dapat dilihat pada hasil tes dari pra siklus sampai siklus III. Pada pra siklus jumlah anak yang mendapat nilai < 75 sebanyak 21 siswa (65,62 %) sedangkan yang mendapat nilai di atas 75 sebanyak 11 siswa (34,38%) dengan rata-rata kelas 57,81. Sedangkan Pada siklus I nilai rata-rata kelas 69,4 dan jumlah anak yang mendapat nilai < 75 sebanyak 18 siswa atau 56,25 % dari jumlah seluruh siswa, sedangkan anak yang mendapat nilai 75 ke atas sebanyak 14 siswa atau 43,75 % dari jumlah seluruh siswa. Pada siklus II yang mendapatkan nilai < 75 sebanyak 9 siswa atau 28,12% , sedangkan siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM (75) sebanyak 23 siswa atau 71,8% dan rata-rata kelas 80 dari jumlah siswa seluruhnya. Pada siklus III siswa yang mendapat nilai < 75 sebanyak 4 atau 12,5%, sedangkan siswa yang mendapat nilai di atas 75 sebanyak 28 atau 87,9% dengan rata-rata kelas 85,6.

Hal itu menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pelajaran mengalami peningkatan dalam proses belajar mengajar siklus III setelah guru menyampaikan materi pelajaran dengan model *cooperatif learning* dengan tehnik *Make A Match*. Peningkatan rata-rata dan ketuntasan belajar berarti prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Gesi mengalami peningkatan yang signifikan dan telah mencapai target yang ditetapkan (ketuntasan 85%)

SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dalam tiga siklus, ada beberapa saran yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan, antara lain :

1. Kepada Guru

Berdasarkan model *cooperatif learning* dengan tehnik *Make A Match* dapat meningkatkan prestasi belajar IPS. Maka sebaiknya guru terus dapat menggunakan dan memulai model pembelajaran yang disesuaikan dengan kompetensi dasar yang dibahas dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Hendaknya memberikan motivasi kepada siswa untuk mengerjakan tugasnya dalam pembelajaran dengan baik dan selalu tanggap terhadap masalah-masalah yang muncul dalam proses pembelajaran.

2. Kepala Sekolah

Dengan meningkatnya prestasi belajar IPS melalui model *cooperatif learning* dengan tehnik *Make A Match* , hendaknya Kepala Sekolah menyediakan sarana dan prasarana berupa media pembelajaran yang dapat digunakan sesuai materi yang diajarkan

3. Kepada Peneliti Lain

Bagi peneliti yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang meningkatnya prestasi belajar IPS melalui model pembelajaran Kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran disekolah.

Daftar Pustaka

- Johnson and Johnson.1997. *Cooperative Learning* in Context (An Educational Innovation In Everyday Classroom. New York: Albany State University Of New York Press.
- Lie, Anita.2010. *Cooperative Learning* diruang Kelas. Jakarta: Gramedia Windiasmara Indonesia.
- Lorna Curran 1994. Metode Pembelajaran Make A Match. Jakarta: Pustaka Belajar.
- Miftahul Huda.2013. Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Jakarta: Pustaka Belajar
- Muhibin Syah.2010. Psikologi Pendidikan. Bandung: Remaja RO SMP Akarya
- Ranjani Balaji Iyer.2013. Hubungan Antara Pembelajaran Kooperatif Learning dan Prestasi Belajar Siswa. <http://www.republication.com/1jens.htm>.Volume 3 No 1. ISSN 2277-3169
- Rusman.2014. Model – model Pembelajaran. Jakarta: Ranja Grafindo Persada.
- UU Sisdiknas RI No. 20.2003. Sistim Pendidikan Nasional. Jakarta: DPR RI.
- Winkel 2005. Psikologi Pengajaran. Jakarta: Media Abadi