

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF (*COOPERATIVE LEARNING*) TIPE *MAKE-A MATCH* BERBANTUAN MEDIA KOMIK INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR IPS

Esthi Santi Ningtyas, Emy Wuryani

Program Studi PGSD-FKIP, Universitas Kristen Satya Wacana

esthi25.tyas@gmail.com, wuryani@staff.uksw.edu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa Kelas 2 SD Kanisius Lodoyong dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make-A Match* berbantuan media komik interaktif, jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan 2 siklus masing-masing siklus terdiri dari 3 tahap yaitu, 1) perencanaan tindakan 2) pelaksanaan tindakan dan observasi 3) refleksi untuk setiap siklusnya terdiri dari 3 pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD Negeri 01 Tuntang dengan jumlah 21 siswa, teknik pengumpulan data dengan teknik tes dan non tes, dan untuk analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif komparatif dengan membandingkan hasil siklus I dan siklus II. Data kuantitatif yang berupa hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran berlangsung pada setiap siklusnya dianalisis. Hal ini di tunjukkan dengan dengan peningkatan hasil belajar dan aktivitas belajar pada siklus I dan siklus II. Data yang didapat pada siklus I untuk hasil belajar 66,7 % siswa untuk tuntas KKM yang ditetapkan 65 dengan rata-rata 70,1, sedangkan aktivitas belajar siswa 48% pada kategori tinggi. Untuk siklus II prestasi belajar 95,2 % siswa tuntas KKM dengan rata-rata 80,2, sedangkan aktivitas belajar siswa 52% pada kategori sangat tinggi. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make-A Match* berbantuan media komik interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa

Kata Kunci : Kooperatif, *Make-A Match*, komik interaktif

PENDAHULUAN

IPS merupakan mata pelajaran dari perwujudan dari pendekatan interdisipliner dari beberapa konsep ilmu-ilmu sosial yang dipadukan dan disederhanakan untuk pengajaran di sekolah. IPS tidak hanya mementingkan aspek kognitif, tetapi juga afeksi, dan juga psikomotor. Dalam era modernisasi seperti sekarang ini Pendidikan IPS menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Berdasarkan peranan IPS yang begitu besar, maka upaya perbaikan dan peningkatan kualitas terus dilaksanakan secara bertahap dengan sasaran yang lebih mendasar yakni pada peningkatan cara berfikir, pengembangan konsep IPS dan perbaikan cara belajar IPS. Jika hal

tersebut dapat dicapai, maka usaha untuk meningkatkan mutu hasil pendidikan akhirnya dapat tercapai secara maksimal.

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik pada saat ini masih berorientasi pada guru, sehingga siswa dalam proses pembelajaran belum berperan aktif. Siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan siswa tidak terlibat langsung dan ini menyebabkan siswa bosan terhadap pembelajaran dan aktivitas belajar di dalam kelas menjadi kurang. Dengan itu IPS harus menekankan pada pembelajaran yang aktif dan memberikan pengalaman belajar langsung. Menurut Dale (Setyosari, 2008:52) gambaran pengalaman belajar langsung dengan melibatkan siswa akan memberikan tingkat kebermaknaan tinggi, dengan membaca tingkat kebermaknaan (10%), mendengarkan (20%), diskusi (30%), melihat demonstrasi, video/film, gambar (50%), penyajian (70%), bermain peran mencapai (90%) dan dengan menggunakan sumber dan media pembelajaran akan mendukung proses pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu penyampaian materi kepada siswa dalam proses belajar mengajar. Segala media yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Seorang siswa akan mudah dan cepat memahami materi yang disampaikan jika media pembelajaran yang digunakan tepat dan dapat membantu menyalurkan penyampaian pembelajaran. Bukan hanya media pembelajaran saja yang diperlukan agar pembelajaran berjalan dengan efektif, namun model yang dipilih oleh guru juga mempengaruhi.

Dalam pemilihan model belajar pada kenyataannya saat ini masih jarang dilakukan dan diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran, dan ini akan mempengaruhi siswa dalam belajar, dan berpengaruh juga untuk hasil belajar siswa, Berdasarkan hasil pengamatan bersama wali kelas 5 SD Negeri 01 Tuntang pada Mata Pelajaran IPS pada bulan Januari 2017, pada hasil belajar IPS masih rendah dilihat dari hasil ulangan harian siswa kelas 5 menunjukkan bahwa 14 dari 26 siswa masih belum mencapai KKM (6,5). Terdapat permasalahan lain bahwa anak masih sulit memahami konsep materi IPS, anak merasa bosan dalam belajar IPS karena IPS bersifat informatif dan hafalan sehingga anak cenderung bosan dan kurang tertarik, anak juga masih bingung dan belum bisa membedakan mata pelajaran IPS dan PKN karena kedua mata pelajaran tersebut hampir sama materinya. Selain itu banyak kendala yang dihadapi anak dalam belajar, misalnya :kurangnya media dan sumber belajar yang mendukung anak dalam mengikuti pelajaran IPS, sumber yang digunakan masih terbatas hanya menggunakan satu

sumber bacaan dari buku belum menggunakan variasi media pembelajaran yang lain yang lebih menarik minat siswa dalam belajar IPS, dan penerapan model belajar untuk siswa yang kurang sesuai sehingga berujung pada penurunan hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan analisis permasalahan yang telah dilakukan, maka untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dilakukan perbaikan melalui penerapan model pembelajaran yang dapat membuat siswa senang dalam belajar dan memahami konsep-konsep IPS secara aktif, kreatif, efektif, interaktif dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsep bisa mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa. Dengan demikian akan mendorong siswa untuk lebih semangat belajar.

Salah satu upaya yang dapat memecahkan masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) tipe *Make-A Match* berbantuan media komik interaktif. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make-A Match* mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan dengan berbantuan media komik interaktif diharapkan dapat membantu siswa untuk belajar konsep IPS dengan aktif, kreatif, dan menyenangkan dan memperoleh informasi atau makna yang mudah dipahami. Media komik interaktif akan membantu siswa untuk memotivasi siswa untuk belajar dalam memahami konsep IPS dalam materi yang disampaikan. Jika siswa sudah bisa menerima pelajaran dengan baik maka akan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 01 Tuntang kelas 5.

Pembelajaran Kooperatif tipe *Make-A Match*

Menurut Rusman (2011:223-233) *Make-A Match* merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif yaitu peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan dan menempatkan siswa dalam beberapa kelompok kecil yang beranggotakan 5-8 siswa dalam satu kelompok yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Menurut Suyatno (2009:72) mengungkapkan bahwa model *Make-A Match* adalah bagian dari pembelajaran kooperatif yang di dalam model pembelajaran ini guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya dalam melakukan model ini diperlukan keaktifan siswa dalam kemampuan berfikir. Dan ada beberapa tujuan dari pembelajaran model *Make-A Match* (Fachrudin, 2009:168) yaitu melatih siswa agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok dan siswa dapat dilatih dengan berfikir cepat dan menghafal cepat sambil menganalisis dan berinteraksi sosial dengan teman sebaya.

Menurut Sohimin (2014:99) Make-A Match memiliki beberapa langkah yaitu 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban, 2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu 3) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang, 4) Setiap siswa mencari pasangan dari kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban), 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberikan poin, 6) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya, 7) Kesimpulan/penutup

Berdasarkan beberapa pengertian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Make-A Match merupakan salah satu model pembelajaran berkelompok yang terdiri dari beberapa siswa dan menitikberatkan pada aktivitas belajar siswa dengan permainan kartu pasangan.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap serta ketrampilan (Oemar Humalik, 2006:155) Mulyana Abdulrahman (2009:38) mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar. Dan belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk mencapai perubahan tingkah laku dan pengetahuan akademik, Menurut Bloom (dalam Suprijono, 2011: 6), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Kognitif mengenai pengetahuan, pemahaman, menerapkan, menguraikan, merencanakan, menilai. Afektif mengenai sikap menerima, memberi respon, menilai, mengorganisasi. Psikomotor mengenai teknik, sosial, manajerial, intelektual. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003:2)

Berdasarkan beberapa pengertian di atas hasil belajar merupakan usaha maksimal untuk mencapai proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap serta ketrampilan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar.

Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Gie (dalam Florensiana, 2011), aktivitas belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas secara

sadar yang dilakukan seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya, berupa perubahan pengetahuan atau kemahiran yang sifatnya tergantung pada banyaknya perubahan Kusnandar (2010) menyatakan bahwa aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut

Jadi penulis menyimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam pembelajaran secara aktif agar pembelajaran mencapai keberhasilan belajar. Aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Media Komik Interaktif

Komik merupakan salah satu media grafis yang menggunakan gambar tidak bergerak yang disusun sehingga membentuk sebuah alur. Media Komik berfungsi sebagai alat memperjelas materi, menciptakan nilai rasa lebih dalam memahami materi, menarik minat dan perhatian siswa, siswa merasa senang, membangkitkan rasa ingin tahu siswa, memotivasi siswa untuk belajar. Manfaat menggunakan media komik ini antara lain 1) Memperjelas materi, 2) Menciptakan nilai rasa lebih dalam memahami materi, 3) Membangkitkan perhatian dan minat siswa untuk membaca, sehingga dapat memperluas penguasaan kosa kata siswa, 4) Siswa merasa senang karena komik dilengkapi gambar-gambar yang menarik, 5) Membangkitkan rasa ingin tahu siswa dalam belajar 6) Memotivasi siswa untuk belajar, 7) Dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Komik Interaktif cocok digunakan sebagai media untuk memperdalam dalam materi dengan menggunakan Model Pembelajaran *Make-A Match*

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model dari Kemmis dan M. Taggart (1993) Tindakan dilakukan secara silmutan atau disebut dengan bentuk spiral dan setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan (*Planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II, dimana setiap siklusnya terdiri dari 3 pertemuan. Adapun subyek penelitian adalah siswa kelas 5 SD Negeri 01 Tuntang dengan jumlah siswa 21.

Dalam penelitian ini terdiri dari 2 variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat,. Variabel terikat adalah variabel yang mempengaruhi variabel lain, dan variabel bebas adalah variabel yang mengalami perubahan akibat variabel terikat, Variabel terikat pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make-A Match* berbantuan media komik interaktif, sedangkan variabel terikat pada penelitian adalah hasil belajar siswa dan aktivitas belajar siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif komparatif dengan membandingkan hasil siklus I dan siklus II. Data kuantitatif yang berupa hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran berlangsung pada setiap siklusnya dianalisis, untuk aktivitas belajar siswa selama pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II, peneliti membuat 4 kategori untuk menarik kesimpulan berdasarkan skor total aktivitas belajar siswa yaitu kategori rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi, rentang skor pada masing-masing kategori .

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kondisi Prasiklus

Berdasarkan hasil observasi siswa kelas 5 SD Negeri 01 Tuntang diperoleh data bahwa sebagian besar siswa masih belum mencapai KKM , hasil data sebagai subyek penelitian kelas 5 SD Negeri 01 Tuntang dari jumlah siswa satu kelas ada 21 siswa, terdapat 9 siswa yang tuntas atau 43 %, dan terdapat 12 siswa yang belum tuntas atau 57 % dan rata-rata yang di dapat untuk kelas hanya 67,4, untuk aktivitas belajar siswa dapat disimpulkan bahwa 4 siswa (19 %) berada pada kategori sangat tinggi, 15 siswa (71%) berada pada kategori tinggi, 2 siswa (10%) berada pada kategori cukup dan 0 siswa (0%) pada kategori rendah

Siklus I

Setelah melaksanakan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Make-A Match* pada siklus I berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti diperoleh hasil belajar sebagai subyek penelitian kelas 5 SD Negeri 01 Tuntang dari jumlah siswa satu kelas ada 21siswa, terdapat 14 siswa yang tuntas atau 66,7%, dan terdapat 7 siswa yang belum tuntas atau 33,3 % dengan rata-rata kelas 70,1, untuk aktivitas belajar dapat disimpulkan bahwa 7 siswa (33%) berada pada kategori sangat tinggi, 10 siswa (48%) berada pada kategori tinggi, 4 siswa (19%) berada pada kategori cukup dan 0 siswa (0%) pada kategori rendah.

Siklus II

Pada siklus II dengan model model kooperatif tipe *Make-A Match* dari 21 siswa terdapat 20 siswa yang tuntas atau 95,2%, dan terdapat 1 siswa yang belum tuntas atau 4,8 %

dengan rata-rata kelas 80,2 dan untuk aktivitas belajar siswa dapat disimpulkan bahwa 11 siswa (52%) berada pada kategori sangat tinggi, 8 siswa (38%) berada pada kategori tinggi, 2 siswa (10%) berada pada kategori cukup dan 0 siswa (0%) pada kategori rendah

Komparasi Hasil Penelitian

Perbandingan hasil belajar prasiklus, siklus I dan siklus II setelah pembelajaran dengan model model kooperatif tipe *Make-A Match* berbantuan media komik interaktif diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 1. Perbandingan prestasi belajar siswa pra siklus, siklus I dan siklus II

Ketuntasan	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
	F	%	F	%	F	%
Tuntas	9	43%	14	66,7%	20	95,2%
Tidak Tuntas	12	57%	7	33,3%	1	4,8%
Jumlah	21	100%	21	100%	21	100%
Nilai Rata-rata	67,4		70,1		80,2	

Berdasarkan tabel 1 dapat dijelaskan bahwa dari pra siklus sampai siklus II ada peningkatan untuk prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Pra siklus hanya 9 siswa (43%) yang tuntas, pada siklus I mengalami peningkatan yaitu 14 siswa (66,7%) yang tuntas, dan siklus II ada 20 siswa (95,2%) yang tuntas KKM. Untuk rata-rata kelas juga mengalami peningkatan dari prasiklus hingga siklus II. Prasiklus rata-rata 67,4, pada siklus I 70,1, dan siklus II meningkat menjadi 80,2. Jadi peningkatan prestasi belajar siswa selalu mengalami peningkatan pada setiap siklusnya

Setelah melakukan pengamatan selama pembelajaran diperoleh perbandingan aktivitas belajar siswa prasiklus, siklus I, siklus II, pada kategori sangat tinggi

Tabel 2. Perbandingan Aktivitas belajar siswa pra siklus, siklus I dan siklus II

Prasiklus	Rentan	F	Persentase
	≥ 32,28	4	19%
	21,52 – 32,27	15	71%
	10,76 – 21,51	2	10%
	1 – 10,75	0	0%
Siklus I	Rentan	F	Persentase
	≥ 32,28	7	33%
	21,52 – 32,27	10	48%
	10,76 – 21,51	4	19%
	1 – 10,75	0	0%

Siklus II	Rentan	F	Persentase
	≥ 32,28	11	52%
	21,52 – 32,27	8	38%
	10,76 – 21,51	2	10%
	1 – 10,75	0	0%

Dari tabel 2 dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan aktivitas belajar dari prasiklus, siklus I dan siklus II. Prasiklus 71% pada kategori Tinggi, siklus I 48% pada kategori tinggi dan siklus II 52% pada kategori sangat tinggi. Jadi pada setiap siklusnya terjadi peningkatan. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make-A Match* berbantuan media komik interaktif dilaksanakan dalam 2 siklus dan setiap pembelajaran terdiri dari 3 kali pertemuan.

Dilihat dari hasil belajar prasiklus siswa yang tuntas belajar sebanyak 9 siswa (43%) dan yang tidak tuntas 12 siswa (57%), siklus I yang tuntas 14 siswa (66,7%) dan yang tidak tuntas 7 siswa (33,3), siklus II siswa yang tuntas 20 siswa(95,2%) dan yang tidak tuntas 1 siswa (4,8%), dan untuk rata-rata prasiklus adalah 67,4, Siklus I rata-rata 70,1, dan siklus II rata-rata 80,2.

Aktivitas belajar siswa pada prasiklus kategori sangat tinggi 4 siswa (19%), kategori tinggi 15 siswa (71%), kategori cukup 2 siswa a(10%). Aktivitas belajar siswa siklus I kategori sangat tinggi 7 siswa (33%), kategori tinggi 10 siswa (48%), aktivitas belajar siswa siklus II kategori sangat tinggi 11 siswa (52%), kategori tinggi 8 siswa (38%) dan kategori cukup 2 siswa (10%).

Hasil belajar dan aktivitas belajar mengalami peningkatan dari prasiklus, siklus I dan siklus II selalu menunjukkan peningkatan. Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make-A Match* berbantuan media komik interaktif terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa kelas 5 SD Negeri 01 Tuntang pada mata pelajaran IPS

Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make-A Match* siswa dapat menjadi lebih aktif dalam belajar serta siswa dapat belajar memahami materi dengan bermain, dan dalam belajar IPS siswa juga tidak merasa bosan karena media pembelajaran dikemas dengan menarik yaitu melalui komik interaktif. Bukan hanya siswa hanya aktivitas siswa yang meningkat, namun aktivitas guru dalam pembelajaran lebih berkualitas setelah menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Make-A Match* berbantuan media komik interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Sukmadinata, 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Green, Richard. 2009. *Aktifitas, Permainan, dan Ide Praktis Belajar Ilmu Sosial*. Jakarta: Erlangga
- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta. Kharisma Putra Utama
- Arikunto, S. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara
- Kemmis, S dan Mc. Taggart, R. 1990. *The Action Research Reader*. Third edition (substantially reversed). Victoria: Deakin University Press.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta. Rineka Cipta
- Slameto. 2015. *Metodologi Penelitian & Inovasi Pendidikan*. Salatiga. Satya Wacana University Press
- Sudjana, Nana. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung. Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Trianto, 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara