

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS
MENGUNAKAN MAKE A MATCH KELAS III
SDN 4 TELUK SUAK BENGKAYANG**

Surianto, Suhardi Marli, Asmayani Salimi

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Jurusan Pendidikan Dasar, FKIP Untan Pontianak
Email: surianto303@yahoo.com

Abstract: *This study aimed to describe the learning outcome of students in the learning of Social Sciences by using Make a Match in class III State Elementary School 4Teluk Suak Bengkayang. The research method used is descriptive. Form of research is classroom action research. The sample was 20 students. Data were analyzed using direct observation. Data collector is observation sheet teachers in implementing the learning ability and pieces of learning outcomes of students. This research was conducted three cycles, with the result; (1) The ability of teachers to prepare lesson plan first cycle of 3.71, 3.86 second cycle, and the third cycle 3.86 increased 0.15 in the second cycle and keep 3.86 in third cycle. (2) The ability of teachers in implementing the learning first cycle of 3.07, 3.54 second cycle and the third cycle 3.85 increase 0.47 in the second cycle and 0.31 in the third cycle. (3) The results of study of students in the first cycle of 64.50, 76/50 in second cycle and the third cycle 90.00 increased by 12.00 in second Cycle and 13.50 in third Cycle. Make a Match can improve learning outcomes of social science in grade III primary school 4 Teluk Suak Bengkayang.*

Keywords: *Learning Outcomes, Social Science, Make a Match*

Dalam tingkat sekolah dasar, ada beberapa mata pelajaran yang disampaikan kepada siswa, salah satunya IPS. Pembelajaran IPS di sekolah dasar merupakan landasan untuk tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Apabila pada jenjang sekolah dasar pemahaman materi IPS kurang kuat, maka pengaruhnya akan sangat besar, baik bagi peserta didik maupun guru. Karena proses pembelajaran IPS lebih menekankan pada pengembangan kemampuan siswa dalam menggunakan penalaran untuk mengambil keputusan di setiap persoalan yang dihadapinya.

Dalam proses pembelajaran IPS, khususnya materi mengenal jenis-jenis pekerjaan, diharapkan guru dapat menciptakan suatu proses pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan dan efektif. Salah satu alternatif yang bisa terapkan adalah dengan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Rusman (2012:223) mengemukakan salah satu keunggulan dari model kooperatif tipe *make a match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suatu yang menyenangkan. Penerapan model ini dimulai dari siswa diminta untuk mencari

pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan. Bagi siswa yang dapat mencocokkan kartu yang disediakan, maka akan mendapatkan poin. Jalannya pembelajaran akan didominasi oleh siswa yang belajar, sedangkan guru hanya sebatas fasilitator. Hal ini dimaksud untuk menetapkan kondisi belajar yang dinamis yang pada akhirnya akan tercapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan dari pembelajaran IPS tentang mengenal jenis-jenis pekerjaan.

Dari pengalaman sebelumnya, dalam pembelajaran IPS kelas III khususnya materi mengenal jenis-jenis pekerjaan, guru belum maksimal dalam memvariasikan beberapa metode atau pendekatan di dalam penyajian materi. Penyajian-penyajian materi IPS masih dalam bentuk ceramah yang divariasikan dengan tanya jawab dan membagi buku paket untuk mempelajari materi-materi tertentu serta kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penyajian materi melalui ceramah menjadikan siswa lebih banyak berdiam diri sambil mendengarkan penjelasan guru. Meskipun sesekali menerapkan kerja kelompok pada pembelajaran, namun tak

merubah banyak hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini tampak pada perolehan nilai pada tahun ajaran 2015/2016 dimana dari 20 siswa, terdapat 60% siswa yang memperoleh nilai yang sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal 60, dan 40% siswa memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal.

Rendahnya nilai yang diperoleh siswa dapat diatasi dengan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang berkesan kepada siswa. Pembelajaran yang menyenangkan tersebut dapat tercipta dengan menerapkan berbagai hal salah satunya penggunaan model pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat kita gunakan salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Berdasarkan pemikiran yang telah dipaparkan di atas, penulis berkeinginan untuk mengadakan penelitian dengan judul: "Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make a Match* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III SDN 4 Teluk Suak Bengkayang".

Penerapan metode belajar yang tepat diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SDN 4 Teluk Suak Bengkayang. Zainal Aqib (2013:23) mengatakan "Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah model pembelajaran dengan cara mencari pasangan soal / jawaban yang tepat, siswa yang sudah menemukan pasangannya sebelum batas waktu akan mendapatkan poin". Sedangkan Abdul Aziz Wahab (207: 59) mengatakan, "Model pembelajaran *make a match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi di samping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu".

Dari kedua pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *make a match* merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam bekerja sama. Selain itu, penerapan model ini juga mampu menciptakan

kondisi belajar yang men Penerapan model pembelajaran ini, siswa harus mencari pasangan atau mencocokkan kartu yang merupakan jawaban atau soal dengan batas waktu yang telah ditentukan, dan siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Langkah-langkah penerapan model Kooperatif tipe *Make a Match* menurut Zainal Aqib (2013:23-24) sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- c. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- d. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberikan poin.
- f. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- g. Demikian seterusnya.
- h. Kesimpulan/penutup

Sedangkan langkah-langkah penerapan model Kooperatif tipe *Make a Match* menurut Anita Lie (2008: 55-56) sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang mungkin cocok untuk sesi *review* (persiapan menjelang tes atau ujian).
- b. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- c. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya, pemegang kartu yang bertuliskan LIMA akan berpasangan dengan pemegang kartu PERU. Atau pemegang kartu yang berisi nama KOFI ANNAN akan berpasangan dengan pemegang kartu SEKRETARIS JENDERAL PBB.
- d. Siswa juga bisa bergabung dengan dua atau tiga siswa lain yang memegang kartu yang cocok. Misalnya, pemegang kartu 3 + 9 akan membentuk kelompok dengan pemegang kartu 3x4 dan 6x2

Dari kedua pendapat para ahli yang sudah dipaparkan, maka langkah-langkah penggunaan model Kooperatif tipe *Make a Match* dalam penelitian ini adalah dengan mengkombinasikan pendapat para ahli tersebut, yaitu:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi pertanyaan dan kartu jawaban yang akan digunakan dalam permainan mencocokkan.
- b. Kartu pertanyaan dan kartu jawaban dibuat dalam jumlah yang sama, agar dapat dipasangkan.
- c. Siswa dibagi menjadi dua kelompok, satu kelompok mendapat kartu pertanyaan dan kelompok lainnya mendapat kartu jawaban.
- d. Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu pertanyaan atau kartu jawaban.
- e. Setiap siswa yang sudah mendapat satu buah kartu yang bertuliskan pertanyaan atau jawaban, memikirkan jawaban atau pertanyaan dari kartu yang dipegang.
- f. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.
- g. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan diberikan poin.
- h. Guru memberikan penjelasan tentang kebenaran pasangan kartu-kartu tersebut.
- i. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Hal ini dikarenakan seluruh hasil yang ditemukan selama proses penelitian akan dipaparkan secara deskriptif. Hadari Nawawi (2012: 63) menyatakan bahwa “Metode deskriptif adalah prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana mestinya”. Berdasarkan pendapat ahli tersebut, maka dapat dikatakan bahwa metode deskriptif adalah metode yang memaparkan sesuatu berdasarkan dari hasil penelitian baik itu bersifat alami maupun direkayasa oleh manusia.

Pada penelitian ini, tempat berlangsungnya penelitian adalah di kelas III SDN4Teluk Suak Bengkayang. Subjek penelitian adalah guru dan peserta didik kelas III SDN4 Teluk Suak Bengkayang. Jumlah siswa yang menjadi sampel dalam penelitian adalah 20 orang.

Teknik pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi langsung dan pengukuran. Teknik observasi langsung pada penelitian ini digunakan untuk mengobservasi perencanaan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Selanjutnya adalah teknik pengukuran. Hadari Nawawi (2012: 125), pengukuran berarti “Usaha untuk mengetahui suatu keadaan berupa kecerdasan, kecakapan nyata dalam bidang tertentu”. Dalam penelitian ini data yang bersifat kuantitatif adalah hasil belajar formatif siswa yang digunakan untuk mengukur seberapa besar peningkatan hasil belajar pada pembelajaran IPS.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari beberapa tahap. Tahap-tahap tersebut adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Tahap-tahap ini membentuk suatu siklus.

Data yang telah diperoleh dalam penelitian ini kemudian dianalisis. Analisis data dilakukan pada tahap refleksi, sehingga dari hasil refleksi ini dapat diperoleh alternatif solusi untuk menentukan rencana tindakan yang akan diterapkan pada siklus penelitian tindakan berikutnya. Analisis data dilakukan melalui kolaborasi antara peneliti dengan *observer*. Teknik analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut.

(1) Untuk jenis menganalisis data berupa skor kemampuan guru merencanakan pembelajaran materi mengenal jenis-jenis pekerjaan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa akan dianalisis dengan perhitungan rata-rata dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} =rata-rata (mean)

$\sum X$ = jumlah seluruh skor

N = banyaknya subjek

(Nana Sudjana, 2013: 109)

(2) Untuk menganalisis data berupa skor kemampuan guru melaksanakan pembelajaran materi mengenal jenis-jenis pekerjaan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswadi analisis dengan perhitungan rata-rata dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

\bar{X} = rata-rata (mean)

$\sum X$ = jumlah seluruh skor

N = banyaknya subjek

(Nana Sudjana, 2013: 109)

(3) Untuk menghitung peningkatan hasil belajar siswa, pada pembelajaran IPS dengan model kooperatif tipe *make a match*, yaitu dengan menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM yang sudah ditentukan di SDN 4 Teluk SuakBengkayang kelas III yaitu 60. Untuk mengitung prosentase dari siswa yang tuntas dan tidak tuntas dalam pembelajaran, dapat digunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah responden

(Agung Satria, 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada kelas III SDN 4 Teluk SuakBengkayang pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match*. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah mengenal jenis-jenis pekerjaan. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak tiga siklus.

Perencanaan siklus I terdiri atas (1). Pada tanggal 7 Januari 2017 peneliti melakukan pertemuan dengan guru kolaborator untuk membahas waktu pelaksanaan penelitian siklus I, menetapkan pokok bahasan dan membahas penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar, serta menyiapkan materi yang akan disampaikan. (2) Menyiapkan media pembelajaran. (3) Menyiapkan alat pengumpul data berupa lembar penilaian kemampuan guru

merancang pembelajaran, lembar penilaian kemampuan guru melaksanakan pembelajaran dan lembar soal tes akhir siswa. Siklus I dilaksanakan pada Selasa, 10 Januari 2017 selama 105 menit (3 jam pembelajaran). Penelitian dimulai dari pukul 07.00 – 08.45 WIB. Siswa yang hadir berjumlah 20 orang (hadir semua). Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan oleh peneliti, dan yang bertindak sebagai pengamat adalah guru kolaborator yaitu Bapak Suhandi, S.Pd.SD., selaku teman sejawat di Sekolah Dasar Negeri 4 Teluk Suak Bengkayang.

Pembelajaran dimulai pada pukul 07.00 WIB. Setelah bel masuk berbunyi seluruh siswa berbaris di depan kelas dan masuk kedalam kelas secara teratur. Sebelum memulai pelajaran guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa. Guru tidak lupa mengucapkan salam dan kemudian mengecek kehadiran siswa (absensi). Setelah absensi, guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai diakhir pembelajaran.

Pada kegiatan pembelajaran selanjutnya, siswa mengamati gambar jenis-jenis pekerjaan yang dilanjutkan dengan tanya jawab bersama guru tentang gambar tersebut. Selanjutnya guru menyampaikan sekilas tentang materi jenis-jenis pekerjaan. Penyampaian sekilas materi ini bertujuan untuk membuka pemikiran siswa tentang jenis-jenis pekerjaan yang ada.

Untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, langkah selanjutnya adalah melaksanakan permainan mencocokkan (model pembelajaran *make a match*). Dalam melaksanakan permainan mencocokkan tersebut, guru membagi siswa menjadi 2 kelompok. Kelompok pertama akan mendapatkan kartu soal dan kelompok kedua akan mendapatkan kartu jawaban. Setelah terbagi menjadi 2 kelompok, guru memberikan masing-masing siswa di kelompok pertama sebuah kartu yang bertuliskan jenis-jenis pekerjaan dan pecahan sederhana (kartu soal). Sedangkan pada kelompok kedua, guru memberikan masing-masing siswa kartu jawaban atau pasangan dari kartu soal pada kelompok pertama.

Dalam usahanya menemukan pasangan dari kartu yang dipegangnya, siswa diberikan batas waktu yaitu selama 5-10 menit. Bagi

siswa yang benar dan tercepat menemukan pasangan dari kartu yang dipegangnya, maka siswa tersebut akan mendapatkan point lebih tinggi dibanding siswa lain yang lebih lambat. Setelah seluruh siswa menemukan pasangannya masing-masing, guru memberikan penjelasan tentang kebenaran dari pencocokan yang dilakukan siswa. Setelah guru selesai memberikan penjelasan, permainan dilakukan lagi dengan pembagian kartu yang diacak ulang. Permainan mencocokkan ini dilakukan sebanyak tiga kali.

Setelah melakukan permainan, guru memberikan soal latihan kepada siswa untuk dikerjakan. Siswa mengerjakan hingga waktu pembelajaran usai. Hal ini menyebabkan guru tidak dapat melakukan kegiatan penutup.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru kolaborator terhadap Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan pada siklus pertama, maka diperoleh hasil penelitian sebagai berikut.

Tabel 1

Data tentang Kemampuan Menyusun Rencana Pembelajaran (RPP) Siklus 1

No	Aspek yang diamati	Skor
A.	Perumusan Tujuan Pembelajaran	3,33
B.	Pemilihan Dan Pengorganisasian Materi Ajar	3,67
C.	Pemilihan Sumber Ajar dan Media Pembelajaran	4,00
D.	Skenario/Kegiatan Pembelajaran	4,00
E.	Penilaian Hasil Belajar	3,67
Skor Total A+B+C+D+E =		18,67
Skor Rata-rata		3,73

Data Tentang Kemampuan Guru dalam merancang pembelajaran Siklus 1 pada dapat dilihat hal-hal sebagai berikut.

Pada aspek A yaitu skor Perumusan Tujuan Pembelajaran skor yang diperoleh adalah 3,33 kemudian pada aspek B yaitu skor Pemilihan dan Pengorganisasian Materi Ajar skor yang diperoleh adalah 3,67. Pada aspek C yaitu skor

Pemilihan Sumber Belajar/Media Pembelajaran skor yang diperoleh 4,00 kemudian pada aspek D yaitu skor Skenario/Kegiatan Pembelajaran 4,00 dan pada aspek E yaitu Rata-rata Penilaian Hasil Belajar memperoleh skor 3,67.

Dari uraian diatas maka rata-rata skor yang diperoleh guru dalam kemampuan menyusun RPP pada siklus 1 adalah 3,73.

Tabel 2

Data tentang Kemampuan Melaksanakan Pembelajaran Siklus 1

No.	Aspek yang Diamati	Skor
I	Prapembelajaran	3,00
II	Membuka Pembelajaran	3,25
III	Kegiatan Inti Pembelajaran	3,31
Jumlah		9,56
Rata – rata nilai		3,18

Berdasarkan Tabel 2 Data Tentang Kemampuan Guru dalam melaksanakan pembelajaran IPKG 2 Siklus 1 pada dapat dilihat hal-hal sebagai berikut.

Pada aspek 1 pra pembelajaran memperoleh skor 3,00 sedangkan pada aspek 2 yaitu Membuka pembelajaran memperoleh skor 3,25, pada kegiatan inti pembelajaran memperoleh skor 3,31.

Dari uraian diatas maka skor rata-rata yang diperoleh guru pada kemampuan guru melaksanakan proses pembelajaran siklus 1 adalah 3,18. Hasil Belajar Siswa Secara Individu Setelah melakukan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan model kooperatif tipe make a match dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3
Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

No	Nama	Skor
1	Andika	70
2	April Riany	60
3	Apriyanto	80
4	Cristover Alexandro Brain	50
5	Diego Garcia	50
6	Firnando	60
7	Galang	60
8	Heri	60
9	Ju Fita	60
10	Licia Claudia	70
11	Lisia	40
12	Liu Kim Li	60
13	Marini	70
14	Mei Fie	80
15	Mei Si	60
16	Melsi	70
17	Suyen	80
18	Tasya	70
19	Vindi	80
20	Yen Lie	60
Skor Total		1290
Rata-rata		64,50

Pada Tabel 3 Data Tentang Hasil Belajar Siklus 1, dapat diuraikan hal-hal sebagai berikut. Pada siklus 1 nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 40 sebanyak 1 orang sedangkan nilai tertinggi adalah 80 sebanyak 4 orang. Untuk skor rata-rata siswa berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus 1 adalah 64,50.

Dari hasil pengamatan pelaksanaan siklus 1 kemampuan peneliti sebagai guru dalam menyusun RPP dan kemampuan peneliti sebagai guru dalam mengajar dilakukan serta hasil belajar siswa, refleksi kemudian dilaksanakan diskusi antara peneliti dan guru kolaborator sebagai pengamat.

Dari hasil refleksi pada siklus 1, diperoleh bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 terdapat beberapa kekurangan proses pembelajaran berdasarkan data-data yang telah di peroleh pada saat observasi. Adapun kekurangan yang terdapat pada siklus 1 ini adalah sebagai berikut.

a) Guru tidak menyampaikan tujuan dan rencana kegiatan secara rinci.

b) Dalam penyampaian materi maupun tata cara permainan mencocokkan, guru masih terlihat kurang menguasai.

c) Peneliti kurang menguasai kelas pada saat permainan mencocokkan berlangsung, sehingga kondisi kelas sedikit ribut.

d) Pembelajaran tidak sesuai dengan waktu yang telah dialokasikan. Hal ini ditunjukkan dengan tidak dilaksanakannya kegiatan penutup karena kehabisan waktu.

e) Beberapa siswa masih mendapatkan nilai dibawah KKM.

Siklus II dilaksanakan pada Selasa, 17 Januari 2017 selama 105 menit (3 jam pembelajaran). Penelitian dimulai dari pukul 07.00 – 08.45 WIB. Siswa yang hadir berjumlah 20 orang (hadir semua). Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan oleh peneliti, dan yang bertindak sebagai pengamat adalah guru kolaborator yaitu Bapak Suhandi, S.Pd.SD., selaku teman sejawat di Sekolah Dasar Negeri 4 Teluk Suak Bengkayang.

Pembelajaran dimulai pada pukul 07.00 WIB. Setelah bel masuk berbunyi seluruh siswa berbaris di depan kelas dan masuk ke dalam kelas secara teratur. Sebelum memulai pelajaran guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa. Guru tidak lupa mengucapkan salam dan kemudian mengecek kehadiran siswa (absensi). Setelah absensi, guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai diakhir pembelajaran.

Pada kegiatan pembelajaran selanjutnya, guru mengajak siswa untuk mengingat materi yang telah dipelajari sebelumnya. Selain itu juga, guru menyampaikan lagi sekilas tentang materi barang dan jasa apa saja yang dapat dihasilkan dari suatu pekerjaan. Penyampaian sekilas materi ini bertujuan untuk membuka pemikiran siswa tentang barang dan jasa apa saja yang dapat dihasilkan dari suatu pekerjaan.

Untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, langkah selanjutnya adalah melaksanakan permainan mencocokkan (model pembelajaran *make a match*). Dalam melaksanakan permainan mencocokkan tersebut, guru membagi siswa menjadi 2 kelompok. Kelompok pertama akan mendapatkan kartu soal dan kelompok kedua akan mendapatkan kartu jawaban. Setelah terbagi menjadi 2 kelompok, guru memberikan masing-masing siswa di kelompok pertama sebuah kartu yang bertuliskan jenis-jenis pekerjaan dan pecahan sederhana (kartu soal). Sedangkan pada kelompok kedua, guru

memberikan masing-masing siswa kartu jawaban atau pasangan dari kartu soal pada kelompok pertama.

Dalam usahanya menemukan pasangan dari kartu yang dipegangnya, siswa diberikan batas waktu selama 5-10 menit. Bagi siswa yang benar dan tercepat menemukan pasangan dari kartu yang dipegangnya, maka siswa tersebut akan mendapatkan point lebih tinggi dibanding siswa lain yang lebih lambat. Setelah seluruh siswa menemukan pasangannya masing-masing, guru memberikan penjelasan tentang kebenaran dari pencocokan yang dilakukan siswa. Setelah guru selesai memberikan penjelasan, permainan dilakukan lagi dengan pembagian kartu yang diacak ulang. Permainan mencocokkan ini dilakukan sebanyak tiga kali.

Setelah melakukan permainan, guru memberikan soal latihan kepada siswa untuk dikerjakan. Setelah siswa selesai mengerjakan soal yang diberikan, guru memberikan refleksi pembelajaran dan merangkum materi pembelajaran. Setelah selesai merangkum, guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru kolaborator terhadap Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan pada siklus 2, maka diperoleh hasil penelitian sebagai berikut.

Tabel 4

Data tentang Kemampuan Menyusun Rencana Pembelajaran (RPP) Siklus 2

No	Aspek yang diamati	Skor
A.	Perumusan Tujuan Pembelajaran	3,67
B.	Pemilihan Dan Pengorganisasian Materi Ajar	4,00
C.	Pemilihan Sumber Ajar dan Media Pembelajaran	4,00
D.	Skenario/Kegiatan Pembelajaran	4,00
E.	Penilaian Hasil Belajar	3,67
Skor Total A+B+C+D+E =		19,34
Skor Rata-rata		3,87

Berdasarkan Tabel 4 Data Tentang Kemampuan Guru dalam Menyusun RPP IPKG 1 pada siklus II dapat dilihat hal-hal sebagai berikut: Pada aspek A yaitu Perumusan Tujuan Pembelajaran skor yang diperoleh adalah 3,67 kemudian pada aspek B yaitu Pemilihan dan

Pengorganisasian Materi Ajar skor yang diperoleh adalah 4,00. Pada aspek C yaitu Pemilihan Sumber Belajar/Media Pembelajaran skor yang diperoleh 4,00 kemudian pada aspek D yaitu Skenario/Kegiatan Pembelajaran 4,00 dan pada aspek E yaitu Penilaian Hasil Belajar

memperoleh skor 3,67. Rata-rata skor yang diperoleh guru dalam kemampuan menyusun RPP adalah 3,87.

Tabel 5
Data tentang Kemampuan Melaksanakan Pembelajaran Siklus 2

No.	Aspek yang Diamati	Skor
I	Prapembelajaran	4,00
II	Membuka Pembelajaran	3,25
III	Kegiatan Inti Pembelajaran	3,36
Jumlah		10,61
Rata – rata IPKG 2		3,54

Berdasarkan Tabel 5 Data Tentang Kemampuan Guru dalam melaksanakan pembelajaran IPKG 2 Siklus II dapat dilihat hal-hal sebagai berikut.

Pada aspek 1 pra pembelajaran memperoleh skor 4,00 sedangkan pada aspek 2 yaitu membuka pembelajaran memperoleh skor 3,25, pada aspek 3 kegiatan inti pembelajaran memperoleh skor 3,36.

Dari uraian diatas maka skor rata-rata yang diperoleh guru pada kemampuan guru melaksanakan proses pembelajaran adalah 3,54. Setelah melakukan pembelajaran, selanjutnya peserta didik diberi soal evaluasi yang dikerjakan secara individu. Adapun hasil belajar peserta didik pada siklus 2 dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut.

Tabel 6
Hasil Belajar Siswa Pada Siklus 2

No	Nama	Skor
1	Andika	70
2	April Riany	70
3	Apriyanto	80
4	Cristover Alexandro Brain	80
5	Diego Garcia	70
6	Firnando	70
7	Galang	80
8	Heri	80
9	Ju Fita	80
10	Licia Claudia	80
11	Lisia	70
12	Liu Kim Li	70
13	Marini	80
14	Mei Fie	80
15	Mei Si	60
16	Melsi	80
17	Suyen	90
18	Tasya	80
19	Vindi	80
20	Yen Lie	80
Skor Total		1530
Rata-rata		76,50

Pada Tabel 6 Data Tentang Hasil Belajar Siklus II, dapat diuraikan hal-hal sebagai berikut: Pada siklus II nilai terendah yang diperoleh peserta didik adalah 60 sebanyak 1 orang sedangkan nilai tertinggi adalah 90 sebanyak 1 orang. Untuk skor rata-rata siswa berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus II adalah 76,50..

Dari hasil pengamatan pelaksanaan siklus II terhadap kemampuan peneliti sebagai guru dalam menyusun RPP dan kemampuan peneliti sebagai guru dalam mengajar dilakukan serta hasil belajar peserta didik, refleksi kemudian dilaksanakan diskusi antara peneliti dan guru kolaborator sebagai pengamat.

Dari hasil refleksi pada siklus pertama, diperoleh bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siklus kedua terdapat kekurangan dalam proses pembelajaran berdasarkan data-data yang telah di peroleh pada saat observasi, adapun kekurangan yang terdapat pada siklus 2 ini adalah sebagai berikut.

- 1) Guru sudah menyampaikan tujuan dan rencana kegiatan secara rinci.
- 2) Dalam penyampaian materi maupun tata cara permainan mencocokkan, guru sudah terlihat menguasai.
- 3) Peneliti sudah bisa menguasai kelas pada saat permainan mencocokkan berlangsung, sehingga kondisi kelas berlangsung dengan semestinya.
- 4) Pembelajaran sudah sesuai dengan waktu yang telah dialokasikan. Hal ini ditunjukkan dengan dilaksanakannya semua kegiatan pembelajaran.
- 5) Semua siswa telah mendapatkan nilai diatas KKM.

Bersadarkan hasil refleksi terhadap pelaksanaan siklus kedua, peneliti dan guru kolaborator sepakat untuk melanjutkan penelitian pada siklus ke tiga.

Tindakan siklus III dilaksanakan pada Selasa, 20 Januari 2017 selama 105 menit (3 jam pembelajaran). Penelitian dimulai dari pukul 07.00 – 08.45 WIB. Siswa yang hadir berjumlah 20 orang (hadir semua). Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan oleh peneliti, dan yang bertindak sebagai pengamat adalah guru kolaborator yaitu Bapak Suhandi, S.Pd.SD.,

selaku teman sejawat di Sekolah Dasar Negeri 4 Teluk Suak Bengkayang.

Pembelajaran dimulai pada pukul 07.00 WIB. Setelah bel masuk berbunyi seluruh siswa berbaris di depan kelas dan masuk ke dalam kelas secara teratur. Sebelum memulai pelajaran guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa. Guru tidak lupa mengucapkan salam dan kemudian mengecek kehadiran siswa (absensi). Setelah absensi, guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai diakhir pembelajaran.

Pada kegiatan pembelajaran selanjutnya, guru mengajak siswa untuk mengingat materi yang telah dipelajari sebelumnya. Setelah itu, siswa mengamati gambar orang yang sedang bekerja dandilanjutkan dengan tanya jawab bersama guru tentang gambar tersebut.

Guru menyampaikan sekilas tentang materi semangat dalam bekerja. Penyampaian sekilas materi ini bertujuan untuk membuka kembali pemikiran siswa tentang semangat dalam bekerja.

Untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, langkah selanjutnya adalah melaksanakan permainan mencocokkan (model pembelajaran *make a match*). Dalam melaksanakan permainan mencocokkan tersebut, guru membagi siswa menjadi 2 kelompok. Kelompok pertama akan mendapatkan kartu soal dan kelompok kedua akan mendapatkan kartu jawaban. Setelah terbagi menjadi 2 kelompok, guru memberikan masing-masing siswa di kelompok pertama sebuah kartu yang bertuliskan jenis-jenis pekerjaan dan pecahan sederhana (kartu soal). Sedangkan pada kelompok kedua, guru memberikan masing-masing siswa kartu jawaban atau pasangan dari kartu soal pada kelompok pertama.

Dalam usahanya menemukan pasangan dari kartu yang dipegangnya, siswa diberikan batas waktu yaitu selama 5-10 menit. Bagi siswa yang benar dan tercepat menemukan pasangan dari kartu yang dipegangnya, maka siswa tersebut akan mendapatkan point lebih tinggi dibanding siswa lain yang lebih lambat. Setelah seluruh siswa menemukan pasangannya masing-masing, guru memberikan penjelasan tentang kebenaran dari pencocokan yang dilakukan siswa. Setelah guru selesai

memberikan penjelasan, permainan dilakukan lagi dengan pembagian kartu yang diacak ulang. Permainan mencocokkan ini dilakukan sebanyak tiga kali.

Setelah melakukan permainan, guru memberikan soal latihan kepada siswa untuk dikerjakan. Setelah siswa selesai mengerjakan soal yang diberikan, guru memberikan refleksi pembelajaran dan merangkum materi

pembelajaran. Setelah selesai merangkum, guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru kolaborator terhadap Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan pada siklus 3 maka diperoleh hasil penelitian sebagai berikut.

Tabel 7
Data tentang Kemampuan Menyusun Rencana Pembelajaran (RPP) Siklus 3

No	Aspek yang diamati	SKOR
A.	Perumusan Tujuan Pembelajaran	3,67
B.	Pemilihan Dan Pengorganisasian Materi Ajar	4,00
C.	Pemilihan Sumber Ajar dan Media Pembelajaran	4,00
D.	Skenario/Kegiatan Pembelajaran	4,00
E.	Penilaian Hasil Belajar	3,67
Skor Total A+B+C+D+E =		19,34
Skor Rata-rata IPKG 1		3,87

Berdasarkan Tabel 7 Data Tentang Kemampuan Guru dalam Menyusun RPP IPKG 1 Siklus III dapat dilihat hal-hal sebagai berikut: Pada aspek A yaitu Perumusan Tujuan Pembelajaran skor yang diperoleh adalah 3,67 kemudian pada aspek B yaitu Pemilihan dan Pengorganisasian Materi Ajar skor yang diperoleh adalah 4,00. Pada aspek C yaitu

Pemilihan Sumber Belajar/Media Pembelajaran skor yang diperoleh 4,00 kemudian pada aspek D yaitu Skenario/Kegiatan Pembelajaran 4,00 dan pada aspek E yaitu Rata-rata Penilaian Hasil Belajar memperoleh skor 3,67. Rata-rata skor yang diperoleh guru dalam kemampuan menyusun RPP adalah 3,87.

Tabel 8
Data tentang Kemampuan Melaksanakan Pembelajaran Siklus 3

No.	Aspek yang Diamati	Skor
I	Prapembelajaran	4,00
II	Membuka Pembelajaran	4,00
III	Kegiatan Inti Pembelajaran	3,55
Jumlah		11,55
Rata – rata IPKG 2		3,85

Berdasarkan Tabel 8 Data Tentang Kemampuan Guru dalam melaksanakan pembelajaran IPKG 2 Siklus III dapat dilihat hal-hal sebagai berikut.

Pada aspek 1 pra pembelajaran memperoleh skor 4,00 sedangkan pada aspek 2 yaitu Membuka pembelajaran memperoleh skor 4,00, pada kegiatan inti pembelajaran

memperoleh 3,55. Dari uraian diatas maka skor rata-rata yang diperoleh guru pada kemampuan guru melaksanakan proses pembelajaran adalah 3,85.

Hasil Belajar Peserta didik Secara Individusiklus ketiga dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut.

Tabel 9
Hasil Belajar Siswa Siklus III

No	Nama	Skor
1	Andika	80
2	April Riany	80
3	Apriyanto	100
4	Cristover Alexandro Brain	80
5	Diego Garcia	80
6	Firnando	80
7	Galang	100
8	Heri	80
9	Ju Fita	100
10	Licia Claudia	100
11	Lisia	80
12	Liu Kim Li	80
13	Marini	80
14	Mei Fie	100
15	Mei Si	80
16	Melsi	100
17	Suyen	100
18	Tasya	100
19	Vindi	100
20	Yen Lie	100
Skor Total		1800
Rata-rata		90

Pada Tabel 9 Data Tentang Hasil Belajar Siklus III, dapat diuraikan hal-hal sebagai berikut: Pada siklus 3 nilai terendah yang diperoleh peserta didik adalah 80 sebanyak 10 orang, sedangkan nilai tertinggi adalah 100 sebanyak 10 orang. Untuk skor rata-rata peserta didik berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus III adalah 90,00.

Setelah pembelajaran pada siklus III selesai, peneliti dan guru kolaborator mengadakan refleksi untuk mengetahui kekurangan-kekurangan pada siklus III atau perbaikan apa saja yang sudah dilakukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus II. Hasil refleksi dari siklus III menunjukkan bahwa peneliti sudah memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi di siklus sebelumnya dan nilai siswa pun meningkat dari setiap siklusnya.

Berdasarkan siklus III yang telah dilaksanakan dan hasil refleksi siklus III yang telah dipaparkan, maka peneliti dan guru

kolaborator sepakat untuk menghentikan tindakan pada siklus III.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan kemampuan peneliti sebagai guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran pada setiap siklus terlihat bahwa ada peningkatan kemampuan peneliti dalam menyusun perencanaan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran yaitu sebagai berikut. (1) Dalam merancang pembelajaran yang dinilai dengan IPKG 1, pada siklus pertama dengan nilai rata-rata 3,71 meningkat menjadi 3,87 pada siklus ke dua, namun tidak mengalami perubahan pada siklus ketiga. (2) Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang dinilai dengan menggunakan IPKG 2, pada siklus pertama adalah 3,18, pada siklus kedua adalah 3,54 dan pada siklus yang ke tiga adalah 3,85. (3) Berdasarkan rekapitulasi hasil penelitian tentang hasil belajar siswa, diketahui bahwa guru dapat meningkatkan hasil belajar

siswayang dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa pada materi mengenal jenis-jenis pekerjaan dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match*.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, ditemukan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS menggunakan model kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan penelitian yang dilakukan, maka masalah dan sub masalah yang telah dirumuskan tercapai sesuai dengan tujuan yang dirumuskan. Dengan demikian, penggunaan model kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis pekerjaan di kelas III SDN 4 Teluk Suak, Bengkayang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bersama kolaborator, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis pekerjaan di kelas III SDN 4 Teluk Suak, Bengkayang.

Berdasarkan pelaksanaan, hasil, dan pembahasan penelitian yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : (1) Kemampuan guru dalam menyusun (RPP) rata-rata pada setiap siklus sudah baik. Kemampuan guru dalam merancang pembelajaran pada siklus dua dan ketiga siklus mengalami peningkatan. Skor rata-rata pada siklus pertama yaitu 3,71 meningkat menjadi 3,86 (meningkat 0,15, namun tidak mengalami perubahan pada siklus ketiga. (2) Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* pada setiap siklus sudah baik. Kemampuan guru dalam menyampaikan pembelajaran juga mengalami peningkatan. Pada siklus pertama mendapat skor 3,18 meningkat pada siklus kedua menjadi 3,54 (meningkat 0,36) dan pada siklus ketiga 3,85

(meningkat 0,31). (3) Hasil Belajar siswa secara individu mengalami peningkatan. Pada siklus pertama hasil belajar siswa sebesar 64,50. Pada siklus kedua mengalami peningkatan menjadi 76,50 (meningkat 12,00) dan pada siklus ke tiga mengalami peningkatan menjadi 90,00 (meningkat 25,50).

Saran

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut: (1) Hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan. Oleh karena itu, pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* dapat dijadikan salah satu pilihan bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. (2) Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, hendaknya guru memberikan pengalaman yang menyenangkan sehingga siswa lebih tertarik lagi untuk belajar. (3) Guru hendaknya selalu melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran, agar guru dapat mengetahui kekurangan-kekurangan pada proses pembelajaran sehingga dapat menjadi bahan koreksian guru dalam memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya

DAFTAR RUJUKAN

- Akib, Z. (2013). **Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)**. Bandung: Yrama Widya.
- Lie, A. (2008). **Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas**. Jakarta: PT. Grasindo.
- Nawawi, H. (2012). **Metode Penelitian Bidang Sosial**. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rusman. (2012). **Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru**. Bandung: Rajagrafindo Persada
- Sudjana, N. (2010). **Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar**. Bandung: Remaja Rosdakarya.