

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SDN WARUGUNUNG 1 SURABAYA

Evi Eryana Hapsari

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (evieriana.7a09@gmail.com)

Mulyani

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (Mulyan@unesa.ac.id)

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi, menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan berlangsung satu arah dan belum menerapkan model pembelajaran yang inovatif, sehingga berdampak pada hasil belajar IPS siswa kelas IV yang masih rendah. Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan. Pada siklus I persentase aktivitas guru yaitu 78,1% dan meningkat menjadi 86,76% pada siklus II. Persentase aktivitas siswa pada siklus I yaitu 77,29% meningkat menjadi 84,55% pada siklus II. Hasil belajar IPS siswa juga mengalami peningkatan yaitu dari 73% menjadi 89,47%. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pada pelaksanaan pembelajaran, hasil belajar IPS siswa serta kendala-kendala selama proses pembelajaran dapat teratasi.

Kata Kunci: *Make A Match*, Hasil belajar IPS.

Abstract

Based on the observation results, it indicates that the learning done in one direction and not apply innovative learning model, so that impact on students' result of social studies in grade IV still low. The purpose of the study to be achieved is to describe the implementation of learning by applying cooperative learning type make a match as the learning model. This study uses collaborative classroom action research methods that are implemented in 2 cycles. The results of this study indicate an increase. In cycle I the percentage of teacher activity is 78.1% and it increased to 86.76% in cycle II. Percentage of student activity in cycle I that is 77.29% increased to 84.55% in cycle II. The students' social studies learning result also increased from 73% to 89.47%. From the study results it can be concluded that there is an increase in the implementation of learning, students' learning results on social studies and constraints during the learning process can be resolved.

Keywords: *Make a match, Social studies learning result.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting dalam kehidupan manusia. Pendidikan digunakan sebagai bekal menghadapi masa yang akan datang. Melalui kualitas pendidikan yang baik, suatu negara akan mengalami perkembangan yang baik pula. Oleh karena itu, dalam mencapai tujuan pendidikan nasional sangat bergantung pada proses pembelajaran yang berlangsung, terutama hasil pendidikan melalui proses pembelajaran di sekolah-sekolah selama guru melakukan dengan sungguh-sungguh, maka akan menghasilkan kualitas pendidikan yang baik.

Sekolah Dasar merupakan suatu jenjang pendidikan yang ditempuh oleh siswa pertama kali setelah mereka menempuh pendidikan masa kanak-kanak sehingga sekolah dasar berperan penting bagi siswa. Peranan guru sangat berpengaruh dalam keberhasilan

siswa, guru harus memiliki kemampuan yang memadai dalam menyampaikan materi, menghidupkan suasana aktif dan menyenangkan ketika pembelajaran berlangsung. Namun tidak semua guru dapat menghidupkan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Salah satu cara untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang bisa menghidupkan suasana belajar aktif dan menyenangkan yaitu melalui model pembelajaran yang bisa diterapkan di SDN Warugunung 1 Surabaya. Model pembelajaran merupakan suatu pola yang dijadikan sebagai panduan untuk membuat rencana pembelajaran di kelas maupun tutorial (Suprijono, 2014:46). Alasan memilih SDN Warugunung 1 Surabaya sebagai lokasi penelitian adalah karena di sekolah tersebut terdapat permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran sehingga perlu diberikan solusi untuk

mengatasi permasalahan yang ada, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar untuk membuktikan fakta-fakta terkait masalah sosial dan dihubungkan dalam mata pelajaran IPS supaya siswa lebih memahami materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang diberikan.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang ada di sekolah dasar harus sesuai dengan usia dan karakteristik materi yang diberikan pada siswa dari sederhana sampai kompleks. Pembelajaran akan bermakna bagi siswa jika dalam pembelajaran tersebut juga disertai dengan memanfaatkan lingkungan yang ada disekitar siswa.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN Warugunung I Surabaya, hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran IPS masih tergolong rendah. Hal ini dilihat dari nilai ulangan harian siswa terendah yaitu 44. Nilai yang diperoleh siswa belum mencapai standar ketuntasan belajar (KKB) mata pelajaran IPS yaitu ≥ 75 . Jumlah siswa ada 38 dalam satu kelas, siswa yang nilainya di atas KKB ada 17 anak atau 45%, dan 21 anak yang nilainya di bawah KKB atau 55%.

Pembelajaran yang dilakukan berlangsung satu arah dan tidak menerapkan model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi. Guru tidak menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dan inovatif ketika mengajar. Siswa kurang berperan aktif dan kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena guru lebih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran yaitu melalui ceramah dan penugasan. Siswa hanya duduk mendengarkan guru dan mencatat apabila guru menyuruhnya sehingga hasil belajar siswa rendah disebabkan karena pemahaman terhadap materi kurang. Hal ini dapat menyebabkan siswa bosan dan materi sulit untuk diserap oleh siswa karena siswa ramai sendiri dengan teman dan tidak terlalu memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Pada saat guru mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi yang telah disampaikan, hanya beberapa siswa saja yang aktif menjawab. Hal ini membuktikan bahwa materi tersebut belum tersampaikan dengan baik kepada seluruh siswa dan belum sepenuhnya memenuhi tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Sehubungan dengan permasalahan yang terjadi di kelas IV A SDN Warugunung 1 Surabaya tersebut, maka dibutuhkan sebuah model pembelajaran yang bisa membangkitkan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran dan berperan aktif dalam pembelajaran tersebut, salah satunya adalah *Make a Match*. Menurut Shoimin (2014:98) Model pembelajaran *Make a Match*

pada awalnya dikembangkan oleh Lorna Curran di tahun 1994, bisa digunakan pada seluruh mata pelajaran dan semua tingkatan kelas. Karakteristik utama dari model ini yaitu siswa diminta untuk mencari pasangan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dengan menggunakan kartu. *Make a Match* bisa membangkitkan semangat siswa untuk bekerja sama saat menjawab pertanyaan dengan cara mencocokkan kartu yang mereka pegang, siswa akan lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran karena mereka berantusias. Keaktifan siswa akan terlihat ketika mereka mencari pasangan kartu masing-masing.

Karakteristik dari *Make a Match* erat kaitannya dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih suka bermain. Dalam pelaksanaannya juga perlu didukung keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan berupa pertanyaan atau jawaban yang sesuai dengan kartu yang mereka dapatkan.

Keunggulan yang dimiliki oleh *Make a Match* yaitu siswa bisa belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana belajar yang menyenangkan dengan cara mencari pasangan kartu (Shoimin, 2014:98). Suasana menyenangkan akan tercipta pada saat proses pembelajaran karena ada unsur permainan di dalamnya sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dengan bergerak mencari pasangan kartu siswa menjadi aktif dalam pembelajaran sehingga memperoleh pengalaman yang bermakna.

Dengan data hasil observasi dan faktor penyebab permasalahan di SDN Warugunung 1 Surabaya, maka penulis akan mengadakan penelitian berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Warugunung 1 Surabaya".

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN Warugunung 1 Surabaya?; (2) Bagaimanakah hasil belajar IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada siswa kelas IV di SDN Warugunung 1 Surabaya?; (3) Bagaimanakah kendala dan cara mengatasinya dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada siswa kelas IV di SDN Warugunung 1 Surabaya?.

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN Warugunung 1 Surabaya; (2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS yang dicapai oleh siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada

siswa kelas IV di SDN Warugunung 1 Surabaya; (3) Untuk mendeskripsikan kendala dan cara mengatasinya dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada siswa kelas IV di SDN Warugunung 1 Surabaya.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah: (1) bagi guru: memberi masukan bagi guru untuk membantu dalam menyampaikan materi IPS, menambah pengetahuan bagi guru tentang *Make a Match* yang bisa digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran kooperatif ketika menyampaikan materi IPS; (2) bagi siswa: melalui kegiatan mencari pasangan (*Make a Match*) akan menumbuhkan kegiatan yang dilakukan siswa sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna, siswa bisa lebih berinteraksi dengan temannya; (3) bagi sekolah: dapat dijadikan sebagai saran dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPS bagi pihak-pihak pengembang sekolah, salah satu alternatif yang bisa digunakan untuk memperbaiki kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa pada saat proses pembelajaran; (4) bagi peneliti: menambah wawasan mengenai model pembelajaran *Make a Match* dan penggunaannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Batasan masalah pada penelitian ini adalah: (1) subjek penelitian ini adalah siswa dan guru kelas IV A di SDN Warugunung 1 Surabaya; (2) penelitian ini hanya sebatas penerapan model pembelajaran *Make a Match*; (3) penelitian ini hanya sebatas diterapkan pada kurikulum 2013 tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”, subtema 1 “Lingkungan Tempat Tinggal”, pembelajaran 3 dan 4; (4) penelitian ini terfokus pada mata pelajaran IPS; (5) hasil belajar pada penelitian ini difokuskan pada aspek kognitif siswa.

Definisi operasional pada penelitian ini meliputi: (1) penerapan; (2) *Make a Match*; (3) hasil belajar. Penerapan adalah suatu kegiatan mempraktikkan teori, metode, atau hal lainnya yang diharapkan mampu untuk mencapai tujuan tertentu yang telah disusun dan direncanakan sebelumnya.

Make a Match adalah model pembelajaran dengan cara mencari pasangan kartu yang sesuai mengenai konsep atau topik tertentu dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Hasil belajar adalah pencapaian yang diraih siswa yang bersifat pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai hasil dari perubahan tingkah laku setelah mengikuti proses pembelajaran.

Kajian teoritik dalam penelitian ini meliputi: model pembelajaran, model pembelajaran *Make a Match*, hasil belajar, pembelajaran tematik dan pendidikan IPS SD.

Rusman (2012:202) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana dalam kegiatan pembelajaran guru mengondisikan siswa dalam bentuk kelompok-kelompok dalam skala kecil 4-6 orang.

Make a Match atau yang biasa disebut dengan mencari pasangan yang awalnya dikembangkan pada tahun 1994 oleh Lorna Curran. Model pembelajaran ini mengharuskan siswa untuk mencari pasangan kartu, bisa digunakan di berbagai mata pelajaran dan tingkatan kelas (Huda, 2015:135). Sejalan dengan Imas Kurniasih dan Berlin Sani (2017:55) yang mengemukakan pendapatnya bahwa *Make a Match* adalah model pembelajaran dimana siswa belajar materi tertentu dengan cara mencari pasangan dalam suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Berikut merupakan langkah-langkah *Make a Match*. Fase 1: menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa. Fase 2: menyajikan informasi. Fase 3: mengorganisir siswa ke dalam kelompok. Fase 4: membimbing kelompok bekerja dan belajar. Fase 5: evaluasi dan konfirmasi. Fase 6: memberikan penghargaan.

Kelebihan dari *Make a Match* menurut Huda (2016:253) yaitu: meningkatkan kegiatan yang dilakukan siswa baik fisik maupun kognitif, suasana belajar akan terasa menyenangkan karena terdapat unsur permainan, motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari akan meningkat, sebagai sarana yang efektif untuk mengembangkan dan melatih keberanian siswa ketika presentasi, memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan orang lain, serta bisa digunakan pada semua mata pelajaran dan semua tingkatan kelas.

Suprijono (2014:7) menyatakan bahwa hasil belajar adalah pola perilaku, nilai, pemahaman, sikap, keterampilan dan penghargaan. Hasil belajar merupakan perubahan dalam keseluruhan perilaku, tidak hanya perubahan pada satu aspek saja. Pendapat lain, yaitu menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:3) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh dari interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Menurut Mulyasa (2013:170) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diterapkan pada tingkatan sekolah dasar melalui proses belajar berdasarkan tema yang kemudian dikombinasikan dengan mata pelajaran lainnya. Sementara pendapat lain, menurut Rusman (2012:254) pembelajaran tematik ialah pembelajaran terpadu yang terdapat lebih dari satu mata pelajaran di dalamnya melalui pengalaman langsung sehingga siswa akan dengan mudah memahami konsep yang telah dipelajari dan menghubungkan dengan konsep lain yang telah dipahami.

Menurut Gunansyah (2015:3) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan penggabungan beberapa konsep ilmu sosial dengan konsep pendidikan yang dikaji dan dikembangkan secara sistematis, psikologis, dan fungsional yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif, moral, dan sosial siswa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran karena adanya masalah dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini mengacu pada rancangan yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart (Arikunto, 2014:132) dimana dalam setiap siklusnya terdapat tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan & pengamatan, dan refleksi.

Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV-A SDN Warugunung 1 Surabaya. Jumlah keseluruhan 38 siswa yang terdiri dari 21 perempuan dan 17 laki-laki.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik observasi, tes, dan catatan lapangan. Teknik observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Teknik tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Teknik catatan lapangan digunakan untuk mencatat kendala-kendala selama kegiatan pembelajaran.

Observasi pelaksanaan penerapan pembelajaran dianalisis dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = persentase frekuensi kejadian yang muncul

f = banyaknya aktivitas yang terlihat

N = jumlah seluruh aktivitas

(Indarti, 2008:76)

Kriteria:

80-100% = sangat baik

66-79% = baik

56-65% = cukup

0-55% = kurang

(Arikunto, 2010:35)

Analisis hasil belajar IPS siswa digunakan rumus sebagai berikut:

a. Nilai individu

$$N = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria:

>80% = sangat tinggi

60-79% = tinggi

40-59% = sedang

20-39% = rendah

<20% = sangat rendah

(Aqib, 2011:41)

b. Ketuntasan klasikal

$$P = \frac{\sum \text{yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Kriteria:

>80% = sangat tinggi

60-79% = tinggi

40-59% = sedang

20-39% = rendah

<20% = sangat rendah

(Aqib, 2011:41)

Adapun indikator keberhasilan yaitu apabila aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa mencapai $\geq 80\%$. Kemudian hasil belajar siswa secara klasikal dikatakan tuntas apabila siswa yang memperoleh nilai sama dengan atau melebihi KKB yang ditetapkan yaitu 75 mencapai 80% dari jumlah siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SIKLUS 1

Tahap perencanaan, pada tahap ini penelitian direncanakan setiap siklus terdapat 2 pertemuan dengan alokasi waktu 6x35 menit. Kegiatan yang dilakukan yaitu menganalisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, menyusun perangkat pembelajaran, menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban, serta menyusun instrumen.

Tahap perlakuan dan pengamatan, pada tahap ini guru melaksanakan kegiatan pembelajaran yang telah dirancang pada tahap perencanaan.

Pertemuan 1 kegiatan awal dimulai dengan guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengajak siswa untuk berdoa, melakukan presensi, melakukan *ice breaking* dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan inti dimulai dengan siswa diminta untuk mengamati gambar dan membaca teks narasi kemudian guru melakukan tanya jawab. Selanjutnya guru menampilkan berbagai gambar jenis pekerjaan dan siswa bertugas untuk menebak tempat tinggal orang yang ada di gambar tersebut. Setelah semua gambar ditampilkan, siswa diminta untuk membaca teks tentang jenis mata pencaharian penduduk berdasarkan tempat tinggalnya. Kemudian guru menjelaskan materi secara garis besar. Guru mengondisikan siswa untuk melakukan model pembelajaran *Make a Match*. guru membagi siswa menjadi dua kelompok dengan cara berhitung, angka ganjil menjadi kelompok A mendapatkan kartu pertanyaan dan angka genap menjadi kelompok B

mendapatkan kartu jawaban. Kemudian guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B. Guru membimbing siswa dalam mencocokkan kartu serta mengonfirmasi kebenaran kartu.

Kegiatan penutup, guru mengajak siswa menyimpulkan apa saja yang telah dipelajari, guru memberikan *reward*, guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing kemudian salam.

Pertemuan 2 kegiatan awal dimulai dengan guru mengucapkan salam serta mengondisikan siswa, guru membimbing siswa untuk berdoa, guru melakukan presensi, guru memotivasi siswa agar semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, guru melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan inti dimulai dengan guru mengajak siswa untuk mengingat kembali materi tentang berbagai jenis pekerjaan berdasarkan tempat tinggal. Guru membagikan LKPD, siswa diminta untuk mengamati video kemudian siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya untuk mengerjakan LKPD. Setelah selesai mengerjakan LKPD, guru memilih perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Guru bersama siswa membahas jawaban dari pertanyaan yang didiskusikan. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok berdasarkan nomor absen. Siswa yang bernomor absen ganjil adalah kelompok A dan mendapatkan kartu pertanyaan, siswa yang bernomor absen genap menjadi kelompok B dan mendapatkan kartu jawaban. Guru membagikan kartu dan meminta siswa untuk mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban seperti yang dilakukan pada pertemuan 1. Guru membimbing siswa dalam mencari kartu pasangan dan guru mengonfirmasi jawaban yang berhasil mencocokkan kartu dengan benar. Kegiatan inti ditutup dengan guru membagikan lembar evaluasi.

Kegiatan penutup, guru mengajak siswa menyimpulkan apa saja yang telah dipelajari, guru memberikan *reward*, guru memberikan pesan moral dan mengajak siswa berdoa kemudian salam.

Tahap pengamatan, kegiatan yang dilakukan yaitu mengamati pelaksanaan dan ketercapaian kegiatan pembelajaran serta mencatat kendala-kendala yang terjadi. Pada pengamatan ini melibatkan 2 orang pengamat yaitu peneliti dan teman sejawat yaitu Intan Fajar Susilowati.

Tahap refleksi, kegiatan yang dilakukan adalah mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan kegiatan pembelajaran sehingga dapat dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

SIKLUS II

Tahap perencanaan, pada tahap ini penelitian direncanakan dalam setiap siklusnya terdapat 2 pertemuan dengan alokasi waktu 6x35 menit. Kegiatan yang dilakukan yaitu menganalisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, menyusun perangkat pembelajaran, menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban, dan menyusun instrumen.

Tahap perlakuan dan pengamatan, pada tahap ini guru melaksanakan kegiatan pembelajaran yang telah dirancang pada tahap perencanaan.

Pertemuan 1 kegiatan awal dimulai dengan guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan membimbing siswa untuk berdoa menurut kepercayaan masing-masing. Guru melakukan presensi. Selanjutnya guru mengajak siswa melakukan *ice breaking* untuk meningkatkan semangat siswa. Guru mengondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran dengan menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran. Guru melakukan apersepsi.

Kegiatan inti dimulai dengan guru membagikan LKPD 1 kepada masing-masing siswa, kemudian guru menjelaskan bagaimana cara mengerjakan LKPD 1 hingga siswa memahaminya. Setelah semua siswa paham dengan penjelasan guru, guru menayangkan video dan siswa mengerjakan LKPD 1 sambil guru berkeliling untuk memastikan apakah ada kendala yang dihadapi oleh siswa. Setelah itu guru meminta siswa untuk menukarkan jawabannya dengan teman sebangku dan membahas LKPD 1 bersama-sama. Guru mengondisikan siswa untuk melakukan model pembelajaran *Make a Match*. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok berdasarkan nomor absen, nomor absen ganjil adalah kelompok A dan mendapatkan kartu pertanyaan sedangkan nomor absen genap adalah kelompok B dan mendapatkan kartu jawaban. Kemudian guru memanggil siswa bernomor absen 1-12 untuk maju ke depan dan membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A, kemudian kelompok B mencari kartu jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang dibacakan satu per satu oleh kelompok A. Setelah mereka menemukan jawabannya, maka dipersilahkan duduk sambil membawa kartunya. Kemudian guru memanggil siswa bernomor absen 13-24 dan melakukan seperti yang dijelaskan di atas, begitu juga dengan nomor absen 25-38. Setelah semua siswa duduk di bangku masing-masing, guru mengondisikan siswa lagi kemudian memanggil siswa nomor absen 1 untuk berdiri dan membacakan kartunya, kemudian siswa yang memegang kartu jawaban dari pertanyaan yang telah dibaca juga berdiri dan membacakan jawabannya. Begitu seterusnya sampai semua membacakan kartu pertanyaan dan jawaban yang sesuai.

Kegiatan penutup, guru mengajak siswa menyimpulkan apa saja yang telah dipelajari. Guru memberikan *reward*, kemudian guru memberikan pesan moral dan mengajak siswa untuk berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.

Pertemuan 2 kegiatan awal dimulai dengan guru mengucapkan salam dan membimbing siswa untuk berdoa menurut kepercayaan masing-masing. Guru melakukan presensi. Selanjutnya, guru mengajak siswa melakukan *ice breaking* untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Guru mengondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran dengan menyampaikan tema, subtema, dan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan dan menuliskannya di papan tulis dengan harapan siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan baik. Kemudian guru melakukan apersepsi

Kegiatan inti dimulai dengan Siswa mengamati gambar lalu membaca narasi pada buku siswa. Guru menjelaskan materi secara garis besar. Guru membagi siswa menjadi 9 kelompok dimana tiap kelompok beranggotakan 4-5 orang. Guru membagikan LKPD 2 pada tiap kelompok, kemudian guru menjelaskan bagaimana cara mengerjakan LKPD 2 hingga siswa memahaminya. Setelah semua siswa paham dengan penjelasan guru, kemudian guru meminta siswa untuk berdiskusi mengerjakan LKPD 2 sambil guru berkeliling untuk memastikan apakah ada kendala yang dihadapi oleh tiap kelompok. Setelah semua kelompok selesai mengerjakan LKPD 2, kemudian guru memilih secara acak kelompok yang maju presentasi. Setelah semua perwakilan kelompok maju, guru bersama siswa membahas jawaban dari pertanyaan yang didiskusikan. Guru mengondisikan siswa untuk melakukan model pembelajaran *Make a Match*. Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok berdasarkan nomor absen, siswa yang bernomor absen ganjil menjadi kelompok A (kartu pertanyaan) dan yang bernomor absen genap menjadi kelompok B (kartu jawaban). Guru memanggil siswa yang bernomor absen 1-12 untuk maju ke depan dan membagikan kartu pertanyaan pada kelompok A, kemudian kelompok B mencari kartu yang sesuai dengan pertanyaan yang dibacakan satu per satu oleh kelompok A. Setelah mereka menemukan jawabannya, maka dipersilahkan untuk duduk sambil membawa kartunya. Kemudian guru memanggil siswa yang bernomor absen 13-24 dan melakukan seperti yang dijelaskan tersebut, begitu juga dengan nomor absen 25-38. Setelah semuanya duduk kembali di bangkunya masing-masing sambil memegang kartunya, kemudian guru mengondisikan siswa lagi lalu memanggil siswa bernomor absen 1 untuk berdiri dan membacakan kartunya. Kemudian siswa yang memegang kartu jawaban dari pertanyaan yang telah

dibaca juga berdiri dan membacakan hasilnya. Begitu seterusnya sampai semua siswa membacakan kartu pertanyaan dan jawabannya. Kegiatan inti ditutup dengan guru membagikan lembar evaluasi.

Kegiatan penutup, guru mengajak siswa menyimpulkan apa saja yang telah dipelajari, guru memberikan *reward*, guru memberikan pesan moral dan mengajak siswa berdoa menurut agama masing-masing kemudian salam.

Tahap pengamatan, pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu mengamati pelaksanaan dan ketercapaian kegiatan pembelajaran serta mencatat kendala-kendala yang terjadi. Pada tahap pengamatan ini melibatkan 2 orang pengamat yaitu peneliti dan teman sejawat yaitu Intan Fajar Susilowati.

Tahap refleksi, kegiatan yang dilakukan adalah mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan kegiatan pembelajaran sehingga dapat dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Hasil dan Pembahasan

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Guru

Siklus	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata
Siklus I	77,2%	79%	78,1%
Siklus II	84,72%	88,81%	86,76%

Nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran pada aktivitas guru siklus I pertemuan 1 skor yang diperoleh yaitu 77,2%. Pada pertemuan 2 yaitu 79%. Nilai rata-rata ketercapaian yang diperoleh yaitu 78,1% masuk dalam kategori baik. Akan tetapi, hal ini masih belum maksimal karena masih belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu $\geq 80\%$. Pada siklus II nilai ketercapaian aktivitas guru mengalami peningkatan, hal tersebut dikarenakan guru telah memperbaiki kekurangan-kekurangan siklus sebelumnya. Nilai ketercapaian aktivitas guru siklus II pertemuan 1 yaitu 84,72% dan meningkat pada pertemuan 2 yaitu 88,81%. Rata-rata nilai ketercapaian yang diperoleh pada siklus II adalah 86,76% masuk dalam kategori sangat baik dan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 80\%$. (Arikunto, 2010:35).

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Siklus	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata
Siklus I	76,78%	77,8%	77,29%
Siklus II	82,81%	84,72%	84,55%

Nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran pada aktivitas siswa siklus I pertemuan 1 skor yang diperoleh yaitu 76,78%. Pada pertemuan 2 yaitu 77,8%. Nilai rata-rata ketercapaian yang diperoleh yaitu 77,29% masuk dalam kategori baik. Akan tetapi, hal ini masih belum maksimal karena masih belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu $\geq 80\%$. Pada siklus II nilai ketercapaian aktivitas siswa mengalami peningkatan, hal tersebut dikarenakan kendala-kendala yang dihadapi pada siklus I telah diperbaiki di siklus II. Nilai ketercapaian aktivitas siswa siklus II pertemuan 1 yaitu 82,81% dan meningkat pada pertemuan 2 yaitu 84,72%. Rata-rata nilai ketercapaian yang diperoleh pada siklus II adalah 84,55% masuk dalam kategori sangat baik dan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 80\%$. (Arikunto, 2010:35).

Tabel 3. Hasil Belajar IPS Siklus I

No	Nama	Nilai	Keterangan	
			T	TT
1	AFR	94	✓	
2	AR	81	✓	
3	AZPB	96	✓	
4	ARDL	71		
5	ANI	96	✓	
6	ADR	57		✓
7	BAW	86	✓	
8	CMP	75	✓	
9	CEM	80	✓	
10	CA	81	✓	
11	DAFI	91	✓	
12	DSB	59		✓
13	DPF	75	✓	
14	DA	72		✓
15	DADN	86	✓	
16	FSI	74		✓
17	IJ	91	✓	
18	IF	76	✓	
19	KYG	79	✓	
20	KSD	72		✓
21	MLPA	69		✓
22	MNF	100	✓	
23	MAH	82	✓	
24	MSF	56		✓
25	NS	94	✓	
26	RF	76	✓	
27	RN	84	✓	
28	REA	91	✓	
29	SAZ	100	✓	
30	STH	96	✓	
31	SA	72		✓

No	Nama	Nilai	Keterangan	
			T	TT
32	SD	81	✓	
33	SCB	81	✓	
34	SWAN	91	✓	
35	SNZ	86	✓	
36	SNA	84	✓	
37	WM	71		✓
38	YPS	86	✓	
Jumlah		3.092	28	10
Persentase			73%	27%

Tabel 3 menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa ranah pengetahuan pada siklus I memperoleh persentase 73% dengan rincian 28 siswa yang tuntas, sedangkan siswa yang belum tuntas memperoleh persentase 27% dengan rincian 10 siswa. Nilai 73% dikategorikan tinggi namun belum mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 80\%$. (Aqib, 2011:41)

Tabel 4. Hasil Belajar IPS Siklus II

No	Nama	Nilai	Keterangan	
			T	TT
1	AFR	100	✓	
2	AR	94	✓	
3	AZPB	100	✓	
4	ARDL	63		✓
5	ANI	100	✓	
6	ADR	60		✓
7	BAW	90	✓	
8	CMP	78	✓	
9	CEM	84	✓	
10	CA	82	✓	
11	DAFI	88	✓	
12	DSB	48		✓
13	DPF	78	✓	
14	DA	78	✓	
15	DADN	84	✓	
16	FSI	82	✓	
17	IJ	94	✓	
18	IF	67		✓
19	KYG	82	✓	
20	KSD	78	✓	
21	MLPA	82	✓	
22	MNF	100	✓	
23	MAH	86	✓	
24	MSF	78	✓	
25	NS	100	✓	
26	RF	82	✓	
27	RN	86	✓	
28	REA	91	✓	

No	Nama	Nilai	Keterangan	
			T	TT
29	SAZ	100	✓	
30	STH	98	✓	
31	SA	76	✓	
32	SD	82	✓	
33	SCB	78	✓	
34	SWAN	91	✓	
35	SNZ	88	✓	
36	SNA	82	✓	
37	WM	76	✓	
38	YPS	86	✓	
Jumlah		3.192	34	4
Persentase			89,47%	10,53%

Tabel 4 menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa ranah pengetahuan pada siklus II memperoleh persentase 89,47% dengan rincian 34 siswa tuntas, sedangkan siswa yang belum tuntas memperoleh persentase 10,53% sebanyak 4 siswa. Nilai 89,47% dikategorikan sangat tinggi, hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada siklus II dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu $\geq 80\%$. (Aqib, 2011:41).

Kendala-kendala yang terjadi selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* pada siklus I yaitu guru masih kurang dalam mengondisikan siswa ketika siswa mulai ramai, terdapat beberapa siswa yang kurang memerhatikan ketika guru menjelaskan materi sehingga terlihat ada siswa yang belum memahami materi, guru belum berkeliling untuk mendampingi dan melihat aktivitas siswa dalam diskusi kelompok sehingga terlihat siswa masih kesulitan saat mengerjakan LKPD, guru kurang memerhatikan durasi waktu ketika siswa mengerjakan LKPD dan lembar evaluasi sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama, ketika siswa melakukan kegiatan mencari pasangan keadaan kelas terlihat ramai karena seluruh siswa berusaha untuk mencari pasangan dari kartu yang mereka dapatkan agar segera mendapatkan pasangannya dengan kondisi kelas yang tidak terlalu luas. Namun kendala-kendala tersebut segera diperbaiki pada siklus II dan dapat teratasi dengan baik.

Berikut merupakan penjabaran hasil penelitian dengan menggunakan diagram:

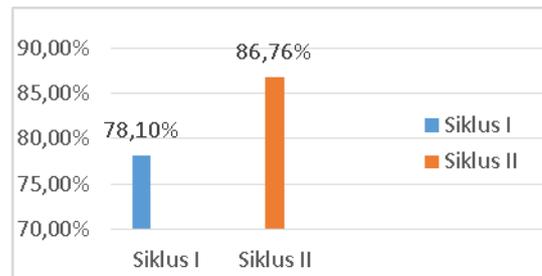


Diagram 1
Persentase Aktivitas Guru

Diagram 1 menunjukkan persentase aktivitas guru. Pada siklus I persentase aktivitas guru mendapatkan skor 78,1%. Nilai tersebut didapatkan dari rata-rata siklus I pertemuan 1 dan 2, masuk dalam kategori baik namun belum mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 80\%$. Pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan, nilai aktivitas guru yang diperoleh yaitu 86,76%, masuk dalam kategori sangat baik dan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 80\%$. (Arikunto, 2010:35).

Peningkatan persentase aktivitas guru disebabkan karena guru telah memperbaiki kesalahan-kesalahan atau poin-poin yang kurang dilakukan pada siklus I diantaranya guru sudah melakukan *ice breaking* untuk mengondisikan siswa ketika siswa mulai ramai. Dalam penyampaian materi, guru telah melibatkan seluruh siswa dan memastikan bahwa seluruh siswa memahami materi yang dijelaskan. Ketika kegiatan diskusi kelompok untuk mengerjakan LKPD, guru menjelaskan terlebih dahulu aturan dalam mengerjakan LKPD yang sudah diberikan secara klasikal dan menyampaikan lama waktu pengerjaan LKPD, begitu juga dengan ketika akan mengerjakan lembar evaluasi. Kemudian guru mendampingi siswa dan berkeliling ke tiap kelompok untuk memastikan apakah ada kendala yang dialami oleh tiap kelompok. Ketika siswa melakukan kegiatan mencari pasangan kartu, guru mengondisikan siswa agar tidak gaduh.

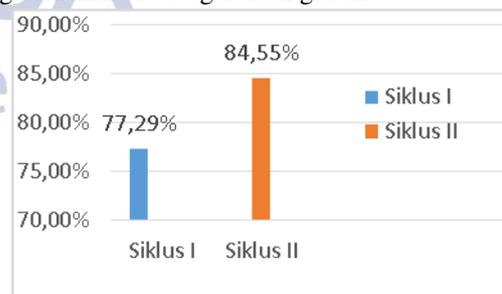


Diagram 2
Persentase Aktivitas Siswa

Diagram 2 menunjukkan persentase aktivitas siswa. Pada siklus I persentase aktivitas siswa mendapatkan skor 77,29%. Nilai tersebut didapatkan dari rata-rata siklus I pertemuan 1 dan 2, masuk dalam

kategori baik namun belum mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 80\%$. Pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan, nilai aktivitas siswa yang diperoleh yaitu 84,55%, masuk dalam kategori sangat baik dan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 80\%$. (Arikunto, 2010:35).

Peningkatan persentase aktivitas siswa dikarenakan beberapa sebab yaitu guru berusaha untuk memaksimalkan dalam pelaksanaan pembelajaran seperti dalam membangun persepsi, memberikan *ice breaking*, dan membimbing siswa ketika melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Make a Match*.

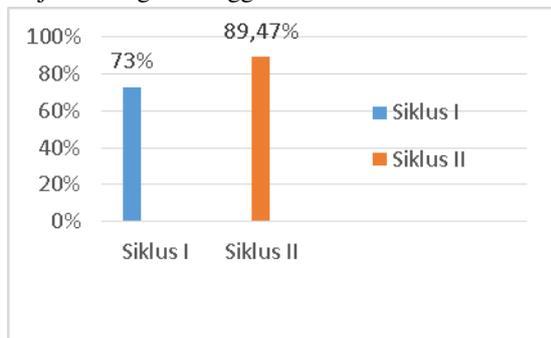


Diagram 3
Persentase Hasil Belajar Siswa

Diagram 3 menunjukkan persentase hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS ranah kognitif. Pada siklus I ketuntasan klasikal mencapai 73% dan masuk dalam kategori tinggi dengan rincian 28 siswa tuntas, dan 10 siswa yang belum tuntas. Pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan klasikal mencapai 89,47% masuk dalam kategori sangat tinggi, dengan rincian 34 siswa yang tuntas dan 4 siswa yang belum tuntas. Hasil tersebut dikatakan berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan yaitu siswa yang mencapai KKB >75 mencapai $\geq 80\%$. (Aqib, 2011:41).

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *make a match*, hasil belajar IPS siswa mengalami peningkatan pada ranah kognitif. Jadi pembelajaran dengan menerapkan model *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena di dalam model *Make a Match* digunakan oleh guru untuk membantu siswa dalam memahami materi. Hal tersebut sesuai dengan pengertian model pembelajaran *Make a Match* yang disampaikan oleh Miftahul Huda (2016:253) yaitu kegiatan belajar mengajar dalam kelas akan menjadi lebih bermakna bagi siswa karena dalam penerapan model pembelajaran *Make a Match* mengikutsertakan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membangkitkan semangat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Kendala-kendala selama proses kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran IPS dapat diatasi oleh guru. Sehingga pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan rencana pada langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* pada tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” subtema 1 “Lingkungan Tempat Tinggalku” di SDN Warugunung 1 Surabaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan :

1. Pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* mengalami peningkatan sebesar 8,66%. Hal ini terbukti dari peningkatan persentase yang diperoleh pada siklus I dan siklus II yaitu dari 78,1% menjadi 86,76%. Begitu juga dengan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* mengalami peningkatan sebesar 7,26%. Hal ini terbukti dari peningkatan persentase yang diperoleh pada siklus I dan siklus II yaitu dari 77,29% menjadi 84,55%.
2. Hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Make a Match* mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dengan meningkatnya jumlah siswa yang melampaui jumlah KKB yang telah ditentukan. Peningkatan persentase hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II yaitu dari 73% menjadi 89,47%.
3. Kendala-kendala yang terjadi selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* pada siklus I dapat diatasi dengan baik oleh guru pada siklus II. Secara keseluruhan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II terlaksana dengan baik. Dalam kegiatan pembelajaran guru telah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang mencakup hasil observasi aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa pada pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match*, maka disarankan kepada:

1. Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan menerapkan model-model pembelajaran yang

inovatif, salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

2. Bagi guru, dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPS dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, karena dengan menggunakan *Make a Match* ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
3. Bagi peneliti lain, dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam melakukan penelitian yang serupa, karena model *Make a Match* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

DAFTAR PUSTAKA

Aqib, Zainal, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk Guru SD, SLB, TK*. Bandung: CV. Yrama Widya

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

_____. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Gunansyah, Ganes. 2015. *Pendidikan IPS*. Surabaya: Unesa University Press.

Huda, Miftahul. 2015. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

_____. 2016. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Indarti, Titik. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dan Penulisan Ilmiah: Prinsip-Prinsip Dasar, Langkah-Langkah, dan Implementasinya*. Surabaya: FBS Unesa.

Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2017. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena.

Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.