

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Make a Match* Pada Materi Kenampakan Alam dan Buatan

Wilson Takaendengan¹, Stelly V. Manawan², Putri Sweetha Mamahit³,
Bertu Rianto Takaendengan^{4*}

^{1,2,3} Program Studi Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Manado

⁴ Program Studi Pendidikan Matematika, Fakulta Matematika dan IPA, Universitas Negeri Gorontalo
Email penulis: bertu@ung.ac.id*

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan karena terdapat kesulitan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran pada materi kenampakan alam dan buatan dimana pembelajaran hanya bersifat satu arah, yaitu hanya guru yang berperan secara aktif dan mendominasi pembelajaran (*teacher centered*), sedangkan siswa menjadi pendengar saja sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa kurang optimal. Tercatat hanya 4 dari 14 siswa yang nilainya mencapai atau lebih dari KKM atau sekitar 28,58%. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri Tulap melalui penerapan model *Make a Match*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari-Maret 2023 menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari empat tahap, yakni: 1. Perencanaan, 2. Tindakan, 3. Observasi, dan 4. Refleksi dengan melibatkan 14 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan dalam II siklus. Hasil yang diperoleh pada siklus I mencapai 59,65%, karena capaian yang diperoleh belum sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan maka penelitian perlu dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai 84,65% maka dapat diperoleh informasi bahwa penerapan model *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Tulap. Temuan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam menggunakan model *Make a Match* sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD dan pijakan bagi peneliti selanjutnya untuk memperluas cakupan materi atau subjek penelitian.

Kata kunci: Hasil belajar, Model *Make a Match*, Siswa SD

Abstract

A research study was conducted to investigate students' difficulties in learning and teaching natural and artificial materials where the learning process was only one-way. The teacher was the only individual who actively participated in the learning process (teacher-centered), while students were merely passive listeners. Students are not achieving optimal learning outcomes. It was recorded that only 4 out of 14 students completed the exam or only around 28.58%. Through implementation of the Make a Match model at SDN Tulap, this research is intended to improve fifth grade students' learning outcomes. During February and March of 2023, this study was conducted using the classroom action research method, which consists of four stages, namely: 1. Planning, 2. Action, 3. Observation, and 4. Reflection involving 14 students. This research was carried out in II cycles. The results obtained in cycle I reached 59.65%, Due to the fact that the students had not met the criteria that had been determined during the reflection phase, they were required to move on to cycle II. A level of 84.65% student learning completion was achieved in cycle II, which suggests that the implementation of the Make a Match model at SDN Tulap can improve social studies learning outcomes. With the findings of this study, teachers are able to use the make-a-match model as an alternative to improving the learning outcomes of elementary school students and to expand the scope of material or subjects for future research.

Keywords: Learning outcome, Make a Match model, elementary school student

PENDAHULUAN

UU No. 20 tahun 2003 mengindikasikan bahwa fokus utama penyelenggaraan pendidikan adalah untuk dapat mengembangkan potensi peserta didik secara utuh melalui suatu proses yang terencana yang memiliki pengaruh besar terhadap pribadi, masyarakat, maupun bangsa dan Negara. Salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar (SD) adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang memiliki kaitan erat dengan elemen-elemen kehidupan masyarakat dan lingkungannya (Mulyawati et al., 2019). Tujuan pembelajaran mata pelajaran IPS adalah untuk menyiapkan siswa menjadi masyarakat yang demokratis, berbudaya dan bertanggung jawab. Namun pada pelaksanaannya sering ditemui kendala dalam pembelajaran IPS misalnya guru tidak dapat mengoptimalkan pembelajaran sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar sungguh-sungguh sehingga kebutuhan belajar peserta didik tidak terfasilitasi karena guru terlalu mendominasi pembelajaran (*teacher-centered*) (Subiyakto & Mutiani, 2019). Hal ini mengindikasikan masih terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran sehingga pendidikan tidak berlangsung secara optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di salah satu sekolah yang ada di Provinsi Sulawesi Utara tepatnya di SD Negeri Tulap diperoleh informasi bahwa terdapat kesulitan belajar yang dialami oleh siswa kelas V, khususnya pada mata pelajaran IPS, ditemukan beberapa masalah, antara lain: (1) siswa enggan untuk terlibat aktif dalam proses belajar, (2) siswa tidak mampu untuk menjelaskan kembali materi yang sedang dibahas, (3) pembelajaran didominasi oleh guru dari awal sampai akhir yang mengakibatkan siswa cenderung pasif. Terciptanya kondisi ini diakibatkan oleh guru tidak mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa, dalam hal ini guru hanya menerangkan/menjelaskan di depan kelas atau di tempat duduk tanpa memperhatikan cara belajar siswa yang duduk di deretan belakang, disamping itu guru menerapkan pembelajaran yang monoton yakni hanya menggunakan metode ekspositori dan tanpa didukung oleh alat peraga atau media pembelajaran untuk menjelaskan materi bahkan guru hanya menyuruh siswa meringkas atau merangkum materi dari halaman per halaman sehingga dengan mudahnya siswa bisa menjadi bosan untuk belajar dan tidak mengerti dan memahami tujuan pembelajaran. Hal ini menjadi masalah yang esensial karena peran guru dalam mengelola kelas dapat berpengaruh pada tercapainya tujuan pembelajaran (Mutiamarses et al., 2021).

Selanjutnya jika ditinjau dari data hasil belajar IPS, diperoleh informasi bahwa hanya terdapat 4 siswa atau sekitar 28,58% yang dinyatakan lulus atau berada pada kategori nilai tinggi sedangkan 10 siswa gagal mencapai KKM atau sekitar 71,42%. Keadaan ini menunjukkan bahwa terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran yang harus mendapat perhatian dari pendidik untuk dapat memperbaiki proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Guru memiliki peranan dalam menentukan keberhasilan pembelajaran dan memastikan bahwa tujuan pembelajaran dapat tercapai melalui intervensi yang dilakukan (Aprilia et al., 2022).

Salah satu alternatif solusi yang ditawarkan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran adalah menerapkan model *Make a Match* dikarenakan model pembelajaran ini mendorong peserta didik untuk belajar sambil mencari pasangan atau mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban (Kurniasari et al., 2019). Berdasarkan penelitian Kurniasari, menemukan bahwa implementasi dari model *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD, kemudian penelitian Raharjo menunjukkan bahwa penggunaan model ini dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Insiyah et,al (2019) mengemukakan bahwa peningkatan hasil belajar dapat terjadi akibat dari penerapan model *Make-A Match*. Berdasarkan hasil-hasil penelitian sebelumnya membuat penulis tertarik untuk menerapkan model ini untuk mengatasi permasalahan

belajar khususnya di aspek kognitif yang terjadi pada siswa kelas V SDN Tulap pada pokok bahasan kenampakan alam dan buatan.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dipilih sebagai metode yang mendasari penelitian ini yang mengacu pada desain penelitian model spiral (Kemmis dan Mc. Taggart) dengan tahapannya: 1) perencanaan; 2) tindakan; 3) observasi; 4) refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari - Maret 2022 di kelas V SD Negeri Tulap dengan melibatkan 14 peserta didik.

Selanjutnya dihitung ketuntasan hasil belajar siswa dengan kriteria apabila ketuntasan belajar telah mencapai $\geq 75\%$ maka suatu kelas dapat dikatakan tuntas belajarnya (Aqib, 2014). Jika ketercapaian hasil belajar belum mencapai kriteria maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya. Adapun rumus yang digunakan dituliskan sebagai berikut.

Keterangan :

$$KB = \frac{s}{S} \times 100\%$$

KB = Ketuntasan belajar
s = skor responden
S = total skor responden

HASIL & PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Penelitian Siklus 1

Perencanaan tindakan merupakan upaya yang dilakukan guru untuk merancang dan menyiapkan pembelajaran berdasarkan hasil observasi. Pembelajaran pada siklus ini direncanakan dalam satu kali pertemuan (2x35 menit) dengan materi kenampakan alam dan buatan. Guru menyiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, menyusun skenario pembelajaran materi kenampakan alam dan buatan, menyiapkan media pembelajaran kartu kata, alat peraga berupa gambar-gambar kenampakan alam dan buatan, menyiapkan instrumen penelitian seperti, pedoman observasi untuk mengamati aktivitas siswa, kinerja guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, serta kompetensi yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran, menyiapkan lembar penilaian siswa yang berisi pertanyaan mengenai materi kenampakan alam dan buatan.

Selanjutnya dilakukan pada Senin, 14 maret 2022 di kelas V SD Negeri Tulap dengan jumlah 14 orang siswa dilaksanakan pembelajaran siklus 2 dimana Guru mengamati perilaku siswa yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, diperoleh informasi bahwa selama presentasi tidak semua siswa dalam satu kelompok terlibat aktif, karena guru tidak memberi motivasi dan guru kurang memberi perhatian berupa tuntunan/bimbingan kepada siswa untuk mengontrol pembelajaran dalam kelompok, akibatnya sebagian siswa hanya bermain dan tidak terlibat.

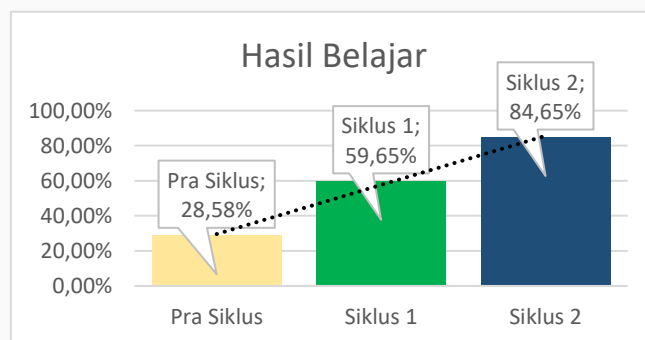
Setelah direfleksikan tindakan pada siklus 1, penerapan model pembelajaran *Make a Match* sudah diterapkan dalam pembelajaran belum maksimal hanya mencapai 59,68% ketuntasan belajar serta siswa dilibatkan dalam proses pembelajaran.

2. Deskripsi Penelitian Siklus II

Siklus II dilakukan pada Kamis, 17 maret 2022, dengan tahapan yang sama dengan siklus I. Dalam pelaksanaan siklus kedua ini, melalui observasi peneliti mengamati siswa memberikan respon yang baik terhadap penggunaan model pembelajaran *Make a Match*, hal ini dibuktikan dari peningkatan skor dari siklus sebelumnya sehingga respon siswa sudah mencapai/melampaui kriteria yang sudah ditetapkan sebelumnya. Proses pembelajaran berlangsung sangat baik disebabkan guru sudah maksimal dalam memperkenalkan materi dan langkah-langkah model, memotivasi siswa dan membimbing siswa selama melaksanakan kompetisi kelompok serta memanfaatkan media pembelajaran yang ada yaitu kartu – kartu yang berisi soal dan jawaban sehingga daya serap siswa terhadap materi yang dibahas menjadi lebih komprehensif dan menyeluruh. Selanjutnya melalui presentasi hasil diskusi tampak siswa antusias untuk dapat bekerja sama guna memperoleh hasil yang terbaik, setiap anggota kelompok terlihat aktif dan tidak terdapat peserta didik yang bermain selama proses pembelajaran berlangsung.

Siswa terlihat begitu aktif dalam kegiatan pembelajaran dimana setiap anggota kelompok ikut terlibat dalam berkompetisi. Guru sudah dapat memotivasi siswa agar ikut terlibat aktif dalam presentasi kelompok dan menggunakan media pembelajaran dengan baik sehingga persentase hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Meningkatnya ketuntasan belajar pada siklus kedua ini, berarti model *Make a Match* memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Tulap, maka penelitian ini dikatakan berhasil atau sudah mencapai kriteria yang sudah ditetapkan sebelumnya sehingga tidak dilanjutkan lagi ke siklus berikutnya karena ketuntasan belajar mencapai sudah mencapai 84,65%.

Peningkatan hasil belajar dari pra siklus hingga siklus 2 ditampilkan di diagram 1.



Gambar 1. Peningkatan hasil belajar

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh pada siklus I hasilnya belum memuaskan atau belum tuntas yaitu 59,65%, kejadian ini terjadi karena fase-fase pembelajaran dalam model ini tidak terimplementasi secara utuh. Meskipun guru sudah cukup familiar dengan pembelajaran kooperatif namun untuk tipe ini guru masih perlu melakukan penyesuaian-penyesuaian untuk memahami dan menerapkan sintaksnya, hal ini menjadi krusial sebab guru merupakan sutradara dalam proses pembelajaran yaitu keberhasilan guru dalam mengajar menentukan keberhasilan pendidikan pada umumnya (Afifatu, 2015; Buchari, 2018) Pada sisi lain, siswa juga belum terbiasa dengan penggunaan model ini seperti yang dikemukakan Ariani (2018) bahwa salah satu kelemahan model kooperatif adalah siswa butuh waktu untuk terbiasa dengan langkah-langkah pada pembelajaran ini. Dampak

dari hal ini terlihat pada kurangnya keterlibatan siswa dalam presentasi kelompok dan tidak tercapainya tujuan pembelajaran.

Selanjutnya pada siklus berikutnya terdapat kenaikan rata-rata ketuntasan belajar dari 59,65% menjadi 84,65% yang artinya pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Make a Match* berlangsung sesuai dengan yang dirancang, karena selama prosesnya siswa terlihat begitu aktif mengikuti pelajaran, dimana setiap kelompok terlihat aktif berkompetisi kelompok, serta mampu menghargai pendapat dari siswa lain. Guru juga sudah dapat memotivasi siswa agar ikut terlibat dalam presentasi kelompok dan menggunakan media pembelajaran dengan baik. Guru sudah menerapkan setiap tahapan dari model pembelajaran yang digunakan dengan efektif. Hal ini karena peserta didik terfasilitasi untuk dapat menuangkan pendapatnya secara lebih terbuka secara percaya diri dan bertanggung jawab serta dapat berkolaborasi dengan teman sebaya untuk berbagi pengetahuan yang mereka miliki karena penggunaan model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui permainan mencocokkan kartu yang didalamnya melatih siswa untuk memahami materi yang sedang diajarkan (Manurung et al., 2023). Hal ini juga sejalan dengan penelitian dari Maulida (2020) bahwa penggunaan model pembelajaran yang bervariasi dan menarik akan memicu peserta didik untuk dapat mengembangkan lebih lagi potensi yang dimilikinya. Dengan melakukan pembelajaran yang efektif dengan model pembelajaran menarik dan tepat yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik maka proses pembelajaran dapat diperbaiki untuk mencapai ketuntasan belajar.

KESIMPULAN & SARAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan, model *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan buatan. Selanjutnya, penulis mengajukan saran yakni: (1) model pembelajaran *Make a Match* dapat menjadi alternatif pilihan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa; (2) hendaknya temuan penelitian ini menjadi bahan perbandingan kepada peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifatu, R. (2015). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN AFIFATU. *Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32. <https://doi.org/10.1177/003755007200300206>
- Aprilia, Y., Darmiany, D., & Affandi, L. H. (2022). Analisis Kesulitan Guru dalam Kegiatan Pembelajaran Pada Era New Normal di Kelas Rendah SDN 2 Beleka. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1892–1898. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.867>
- Aqib, Z. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yrama Widya.
- Ariani, T., & Agustini, D. (2018). Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT): Dampak terhadap Hasil Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 1(2), 65–77. <https://doi.org/10.31539/spej.v1i2.271>
- Buchari, A. (2018). Peran Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(2), 106. <https://doi.org/10.30984/jii.v12i2.897>

- Insiyah, P. S., Maftuh, A., & Zahrah, R. F. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make-A Match Dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *4th National Seminar on Guidance and Counseling (SNBK 2019)*, 2(December), 126–130.
- Kurniasari, E., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Make a Match* Berbantuan Media Konkret Kelas 4 SD. *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 3(1), 40. <https://doi.org/10.31764/jtam.v3i1.761>
- Manurung, M. R., Caska, C., & Sari, F. A. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 8(1), 140–149. <https://doi.org/10.31932/jpe.v8i1.2068>
- Maulida, I. S., Rahayu, D. W., Hidayat, M. T., & Kasiyun, S. (2020). Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Sd. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 10(1), 82. <https://doi.org/10.24114/sejpsd.v10i1.18133>
- Mulyawati, Y., Sumardi, & Elvira, S. (2019). PENGARUH DISIPLIN BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL. *Pedagonal Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 1–14.
- Mutiaramses, M., S, N., & Murni, I. (2021). Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 43–48. <https://doi.org/10.23969/jp.v6i1.4050>
- Subiyakto, B., & Mutiani, M. (2019). Internalisasi Nilai Pendidikan Melalui Aktivitas Masyarakat Sebagai Sumber Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Khazanah: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 17(1), 137. <https://doi.org/10.18592/khazanah.v17i1.2885>