

**PENERAPAN MODEL MAKE A MATCH DENGAN MEDIA GRAFIS
DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN IPS
TENTANG PERJUANGAN MELAWAN PENJAJAH
PADA SISWA KELAS V SD N 1 PANDANSARI
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Daryati¹, Muhammad Chamdani², Rokhmaniyah³

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jln. Kepodang No. 67A Kebumen

e-mail: daryati9696@gmail.com

1 Mahasiswa, 2, 3 Dosen PGSD FKIP UNS

Abstract: THE USE OF MAKE A MATCH MODEL USING GRAPHIC MEDIA IN IMPROVING THE LEARNING OF IPS ABOUT PERJUANGAN MELAWAN PENJAJAH FOR FIFTH GRADE STUDENTS OF SDN 1 PANDANSARI IN THE ACADEMIC YEAR OF 2016/2017. *The objectives of this research are to describe the steps on the use of make a match model using graphic media, to describe problems and solutions on the use of make a match model using graphic media in improving the learning of IPS about perjuangan melawan penjajah for fifth grade students. This research is a collaborative Classroom Action Research (CAR). Subjects of the research were 22 students of the fifth grade of SDN 1 Pandansari. Techniques of collecting data were learning outcomes test, observation, interview, and documentation. Validity of data in this research was analyzed using triangulation of sources and triangulation of technique. The results of this research show that the use of make a match model using graphic media can improve the learning of IPS about perjuangan melawan penjajah for fifth grade students of SDN 1 pandansari in the academic year of 2016/2017.*

Keywords: *make a match, graphic media, learning of IPS*

Abstrak: Penerapan Model Make a Match dengan Media Grafis dalam Peningkatan Pembelajaran IPS tentang Perjuangan Melawan Penjajah pada Siswa Kelas V SDN 1 Pandansari Tahun Ajaran 2016/2017. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah, meningkatkan pembelajaran IPS tentang perjuangan melawan penjajah, mendeskripsikan kendala dan solusi penerapan model *make a match* dengan media grafis pada siswa kelas V SD. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara kolaboratif dalam tiga siklus dengan sumber data yaitu siswa dan guru kelas V SDN 1 Pandansari. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes. Validitas data yang digunakan adalah triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *make a match* dengan media grafis dapat meningkatkan pembelajaran IPS tentang perjuangan melawan penjajah pada siswa kelas V SDN 1 Pandansari tahun ajaran 2016/2017.

Kata kunci: *make a match, media grafis, pembelajaran IPS*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang mengharuskan setiap warganya untuk menempuh jenjang pendidikan dasar sembilan tahun. Hal tersebut dikarenakan melalui pendidikan diharapkan dapat menciptakan Sumber Daya Manusia yang berkualitas. Untuk mencapai hal tersebut tentunya diperlukan pendidikan yang berkualitas juga. Melalui pendidikan yang berkualitas dapat berpengaruh terhadap kemajuan bangsa dalam berbagai bidang, salah satunya dibidang pendidikan.

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan pendidikan formal pertama yang dapat ditempuh dalam jangka waktu normal selama 6 tahun. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar yaitu IPS. Menurut Susanto (2014: 9-10), IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu keterpaduan. Menurut Soemantri (Sapriya, 2015: 11), pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Berdasarkan pendapat tersebut, maka perkembangan IPS tidak lepas dari peran masyarakat di dalamnya.

Mata pelajaran IPS dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan. Kelemahan ini terjadi dengan berbagai sebab, seperti: guru dalam kegiatan

pembelajaran masih menggunakan model atau metode pembelajaran kurang inovatif, guru lebih banyak ceramah dalam menjelaskan materi tanpa ada keterlibatan peserta didik secara langsung, sehingga peserta didik pasif dan merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti sebelum melaksanakan penelitian di SDN 1 Pandansari ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi, seperti: guru hanya berceramah dalam menerangkan materi, siswa memperhatikan, mencatat materi, dan mengerjakan latihan soal. Aktivitas dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran kurang. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang maksimal. Hal ini mengakibatkan kurang efektifnya pembelajaran IPS baik dalam proses maupun hasilnya yang dibuktikan dengan hasil UAS I siswa yang tuntas mencapai 32% dengan KKM=68.

Melihat permasalahan yang terjadi perlu dilakukan suatu perubahan untuk meningkatkan pembelajaran. Salah satu solusi terhadap masalah yang terjadi yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai agar dapat mendayagunakan seluruh kemampuan siswa, sehingga dapat mengurangi dominan guru dalam mengajar. Salah satu model yang dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran IPS adalah model *make a match* dengan media grafis.

Menurut Huda (2016: 251), model *make a match* merupakan suatu teknik pembelajaran yang

memiliki ciri, siswa mencari pasangan kartu untuk mempelajari suatu konsep/topik tertentu dalam suasana belajar yang menyenangkan. Selain menggunakan model *make a match*, peneliti juga menggunakan media grafis untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. “Media grafis merupakan media visual yang menyajikan fakta, ide, dan gagasan melalui kata-kata, kalimat, angka-angka, dan berbagai simbol atau gambar” (Indriana, 2011: 61). Melalui penerapan model *make a match* dengan media grafis diharapkan dapat mendorong siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih aktif dan antusias, sehingga akan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti akan mengadakan penelitian tentang “Penerapan Model *Make a Match* dengan Media Grafis dalam Peningkatan Pembelajaran IPS tentang Perjuangan Melawan Penjajah pada Siswa Kelas V SDN 1 Pandansari Tahun Ajaran 2016/2017”. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendiskripsikan penerapan model *make a match* dengan media grafis dalam peningkatan pembelajaran IPS tentang perjuangan melawan penjajah pada siswa kelas V SDN 1 Pandansari tahun ajaran 2016/2017; (2) meningkatkan pembelajaran IPS tentang perjuangan melawan penjajah dengan menerapkan model *make a match* dengan media grafis pada siswa kelas V SDN 1 Pandansari tahun ajaran 2016/2017. (3) mendeskripsikan kendala dan

solusi dalam penerapan model *make a match* dengan media grafis pada siswa kelas V SDN 1 Pandansari tahun ajaran 2016/2017.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di SD N 1 Pandansari, Kecamatan Sruweng, Kabupaten Kebumen. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan November 2016 sampai bulan Mei 2017. Pendekatan penelitian yang akan digunakan oleh peneliti adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif antara peneliti dan guru kelas V SDN 1 Pandansari. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Pandansari tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 22 siswa. Data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari informasi-informasi pelaksanaan penerapan model *make a match* dengan media grafis. Data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar siswa tentang perjuangan melawan penjajah. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes dan teknik nontes yang berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Menurut Sugiyono (2012: 308), teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Berdasarkan teknik pengumpulan data, alat pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumen. Teknik validitas data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu triangulasi

sumber dan triangulasi teknik. Indikator kinerja penelitian ini sebesar 80% yang meliputi aspek: (1) penerapan langkah-langkah model *make a match* dengan media grafis; (2) respon siswa dalam penerapan model *make a match* dengan media grafis; dan (3) ketuntasan hasil belajar IPS siswa kelas V SD N 1 Pandansari dengan KKM 73. Prosedur penelitian tindakan kelas dibagi menjadi empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2008: 16).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan lima kali pertemuan. Setiap pertemuan terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Secara keseluruhan pembelajaran dengan menerapkan model *make a match* dengan media grafis dalam pembelajaran IPS tentang perjuangan melawan penjajah pada siswa kelas V SDN 1 Pandansari telah berhasil dilaksanakan oleh guru dan siswa. Keberhasilan tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa. Hasil tersebut diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan oleh observer pada saat pembelajaran dengan menerapkan model *make a match* dengan media grafis berlangsung. Hasil peningkatan pembelajaran guru dan siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Observasi Guru dan Siswa pada Siklus I, II, dan III

Siklus	Keterangan	
	Guru	Siswa
I	77,8%	75,6%
II	89,1%	85,7%
III	94,7%	89,8%

Berdasarkan Tabel 1. dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan guru dan siswa dengan menerapkan model *make a match* dengan media grafis. Pada siklus I hasil observasi terhadap guru memperoleh 77,15% dan hasil observasi terhadap siswa memperoleh 75,6%, pada siklus II hasil observasi terhadap guru memperoleh 89,1% dan hasil observasi terhadap siswa memperoleh 85,7%, dan pada siklus III hasil observasi terhadap guru memperoleh 94,7% dan hasil observasi terhadap siswa memperoleh 89,8%.

Data hasil observasi tersebut didukung dengan hasil wawancara guru dan siswa. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan sudah sesuai dengan skenario pembelajaran, guru juga mengaku sudah bisa menguasai langkah-langkah *Make a Match* dengan media grafis. Berdasarkan hasil observasi siswa disimpulkan bahwa siswa senang, aktif dan mudah untuk memahami materi ketika mengikuti pembelajaran yang

menerapkan model *Make a Match* dengan media grafis.

Peningkatan pembelajaran siswa diperoleh dari hasil nilai tes siswa yang dikerjakan pada setiap akhir pembelajaran. Adapun peningkatan persentase pembelajaran IPS siswa tentang perjuangan melawan penjajah pada siklus I, II, dan III yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Perbandingan Persentase Ketuntasan Pembelajaran IPS tentang Perjuangan Melawan Penjajah pada Siklus I, II, dan III

Siklus	Keterangan	
	Tuntas (%)	Belum Tuntas (%)
I	52,38	47,62
II	85,15	14,85
III	90,00	10,00

Berdasarkan Tabel 2. dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan pembelajaran pada siklus I yaitu 52,387%, pada siklus II menjadi 85,15%, pada siklus III menjadi 90% dan sudah memenuhi target indikator kinerja penelitian, yaitu 80% siswa tuntas mencapai KKM 73.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *make a match* dengan media grafis dapat meningkatkan pembelajaran IPS tentang tentang perjuangan melawan penjajah pada siswa kelas V SD N 1 Pandansari tahun ajaran 2016/2017. Terbukti dengan meningkatnya proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan respon siswa serta meningkatnya persentase ketuntasan hasil belajar

siswa dan dapat memenuhi target penelitian yaitu 80%. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Yula (2016) bahwa penerapan model *Make a Match* dapat menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, sehingga siswa menjadi aktif pada saat proses pembelajaran dan prestasi belajar meningkat.

SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan langkah-langkah model *make a match* dengan media grafis dalam peningkatan pembelajaran IPS tentang perjuangan melawan penjajah pada siswa kelas V SD N 1 Pandnasari tahun ajaran 2016/2017, yaitu: (1) menjelaskan tujuan pembelajaran dan materi yang dibantu dengan media grafis, (2) menyiapkan kartu, (3) pembagian kelompok, (4) menjelaskan aturan *Make a Match*, (5) pembagian kartu, (6) pengaktifan siswa, (7) presentasi kelompok menggunakan media grafis, (8) penilaian oleh kelompok penilai, dan (9) konfirmasi dan kesimpulan.

Penerapan model *Make a Match* dengan media grafis dapat meningkatkan pembelajaran IPS tentang perjuangan melawan penjajah pada siswa kelas V SD N 1 Pandansari tahun ajaran 2016/2017. Terbukti dengan meningkatnya persentase ketuntasan hasil belajar siswa, serta dapat memenuhi target penelitian 80% siswa tuntas mencapai KKM. Pada siklus I mencapai 52,38%, siklus II mencapai 85,15%, dan pada siklus III mencapai 90,00%.

Kendala pada penerapan model *Make a Match* dengan media grafis dalam peningkatan pembelajaran IPS tentang perjuangan melawan penjajah pada siswa kelas V SD N 1 Pandansari tahun ajaran 2016/2017, yaitu: (1) siswa kurang berani untuk bertanya; (2) guru kurang membimbing siswa ketika mencari pasangan kartu; (3) siswa kurang memperhatikan penjelasan aturan *Make a Match* dari guru, (4) siswa kurang percaya diri untuk memberi tanggapan kepada kelompok lain; dan (5) siswa kurang terlibat aktif ketika menyimpulkan materi. Berdasarkan kendala-kendala tersebut diperoleh solusi: (1) guru memberikan motivasi dan penghargaan kepada siswa yang berani untuk bertanya; (2) Mengarahkan guru agar lebih membimbing siswa saat mencari pasangan; (3) guru memberikan teguran dan mengarahkan siswa untuk memperhatikan penjelasan guru; (4) guru memberikan motivasi dan penghargaan kepada siswa yang berani memberikan tanggapan; dan (5) mengarahkan guru untuk membimbing siswa saat menyimpulkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto.S. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Huda, M. (2016). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Putaka Pelajar.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sapriya. (2015). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yula, D.N.A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Sanden. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta. Diperoleh 18 November 2016, dari <http://eprints.uny.ac.id/37895/1/Desy%20Noor%20Aragawati%20Yula.pdf>.