

Development of Make a Match Type of Learning Tools Assisted by Worldwall Applications on ASEAN Materials to Improve Critical Thinking Ability of Elementary School Students

Anang Hendra*, Wahyu Sukartiningsih, & Waspo Tjipto Subroto

Program Studi S2 Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

Abstract

Enforcement of online learning requires teachers to be able to use information technology to conduct online learning. It was found in online learning that some students were less enthusiastic about paying attention to the teacher's explanation, did not answer the teacher's questions, and were less active in expressing opinions. So, we need a learning innovation so that students feel comfortable and happy to learn and do not rule out the material that must be mastered by students with the Make a Match learning model assisted by the Worldwall application. The purpose of the study was to describe the effectiveness of the Make a Match cooperative model assisted by the Worldwall Application on ASEAN materials to improve critical thinking skills of elementary school students. The type of research used is a learning tool developed and made using the Make a Match Cooperative type which is supported by the Worldwall Application in ASEAN Materials at SDN Banjarsugihan II/117 Surabaya. The results of the responses of class VI B students to the Make a Match Type learning device with the help of Worldwall Applications with Cooperatives showed a positive response to improve students' critical thinking skills and provide a good understanding of the material being taught with a percentage of 89%. Teachers are also active in motivating and assisting students in providing reinforcement and responding to student work with the aim of making it easier for students to understand and solve problems regarding fractions so that they can be used as alternatives in learning ASEAN material.

Keyword: *Make a Match, Worldwall, ASEAN*

1. Pendahuluan

Pemerintah melakukan berbagai upaya penanggulangan untuk mengurangi dampak pandemi COVID-19 di berbagai sector salah satunya sektor pendidikan. Dalam hal ini kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi menerbitkan Surat Edaran Nomer 4 tahun 2021 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan pada masa darurat penyebaran penyakit virus Corona-19 merekomendasikan untuk tidak membuka sekolah dan memberlakukan belajar online secara nasional (Surat Edaran Nomer 4 Tahun 2021 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Pada Masa Darurat Penyebaran Penyakit Virus Corona-19, 2020).

Pada pemberlakuan belajar secara online ini menuntut guru dapat menggunakan teknologi informasi untuk melakukan pembelajaran secara online agar dapat membantu proses pembelajaran tetap berlangsung (de Jong et al., 2022; Jajat Sudrajat, 2020). Seiring berkembangnya pendidikan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka untuk meningkatkan kualitas pendidikan IPS diperlukan suatu inovasi pembelajaran agar siswa merasa nyaman dan senang belajar IPS dengan tidak mengesampingkan materi yang harus dikuasai siswa (Cholilatul, 2022).

* Corresponding author.

E-mail address: ananghendra2022@gmail.com (Anang Hendra)

Merujuk pada Permendiknas No. 22 Tahun 2006, proyek penelitian sosial bertujuan membekali peserta didik dengan kemampuan yaitu : 1) memahami persyaratan serta berkaitan dengan kehidupan manusia maupun lingkungan, 2) menyatakan potensi dasar yang bertumpu pada logika, kritik, dan rasa ingin tahu , dan mengajukan pertanyaan , Kemampuan pemecahan masalah dan gaya hidup sosial, 3) memiliki tekad dan masalah dengan masyarakat dan nilai-nilai kemanusiaan, dan 4) mempunyai kemampuan untuk berbicara, berkolaborasi dan bersaing dalam masyarakat saat ini dan global masing-masing (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah, n.d.) . Konsisten dengan tujuan dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mengajar siswa yang akan menjernihkan masalah-masalah yang muncul di masyarakat, khususnya di era informasi yang cepat ini, sangat penting untuk melatih dan mengajar siswa. untuk berasumsi secara kritis (Dahar & Ratna, 2019).

Berdasarkan hasil penilaian harian dengan kompetensi dasar (KD) 3.2 yang berbunyi menganalisis bentuk – bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia diperoleh bahwa dari 20 peserta didik kelas VI SDN Banjarsugihan II / 117 terdapat 8 atau 40% telah mencapai KKM. Sedangkan 12 atau 60% belum mencapai nilai KKM. Penyebab dari rendahnya dari keterampilan berpikir kritis dikarenakan kegiatan evaluasi pembelajaran guru yang kurang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kebanyakan soal yang dipergunakan masih seputar taraf berpikir tingkat rendah yakni pengetahuan (C1) serta pemahaman (C2), selain itu nilai rata-rata hasil ulangan hanya 65 yang artinya nilai 65 belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu sebesar 75.

Beberapa peserta didik kurang antusias memperhatikan penjelasan guru, tidak menjawab pertanyaan guru, dan kurang aktif mengemukakan pendapat. Selain itu peserta didik merasa jenuh karena menghafal materi dimana cakupannya luas, dan bersifat abstrak sehingga pemahaman siswa terhadap materi masih rendah. Dalam permasalahan tersebut peneliti mengembangkan model pembelajaran *Make a Match*.

Make a Match adalah bentuk model pembelajaran kooperatif. Suprijono (2011:54) menerangkan bahwa “pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran yang lebih dipimpin atau diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan serta menyediakan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud” (Suprijono, 2017). Dengan pendekatan belajar ini bisa bermanfaat bagi pengajar dalam upaya untuk melakukan pembelajaran yang lebih baik serta untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Setiawan et al., 2020). Dengan memanfaatkan model pembelajaran kooperatif bentuk *Make a match*, diharapkan pembelajaran menjadi lebih kondusif, sederhana, bermakna dan menyenangkan guna meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa (Cahyo, 2016)

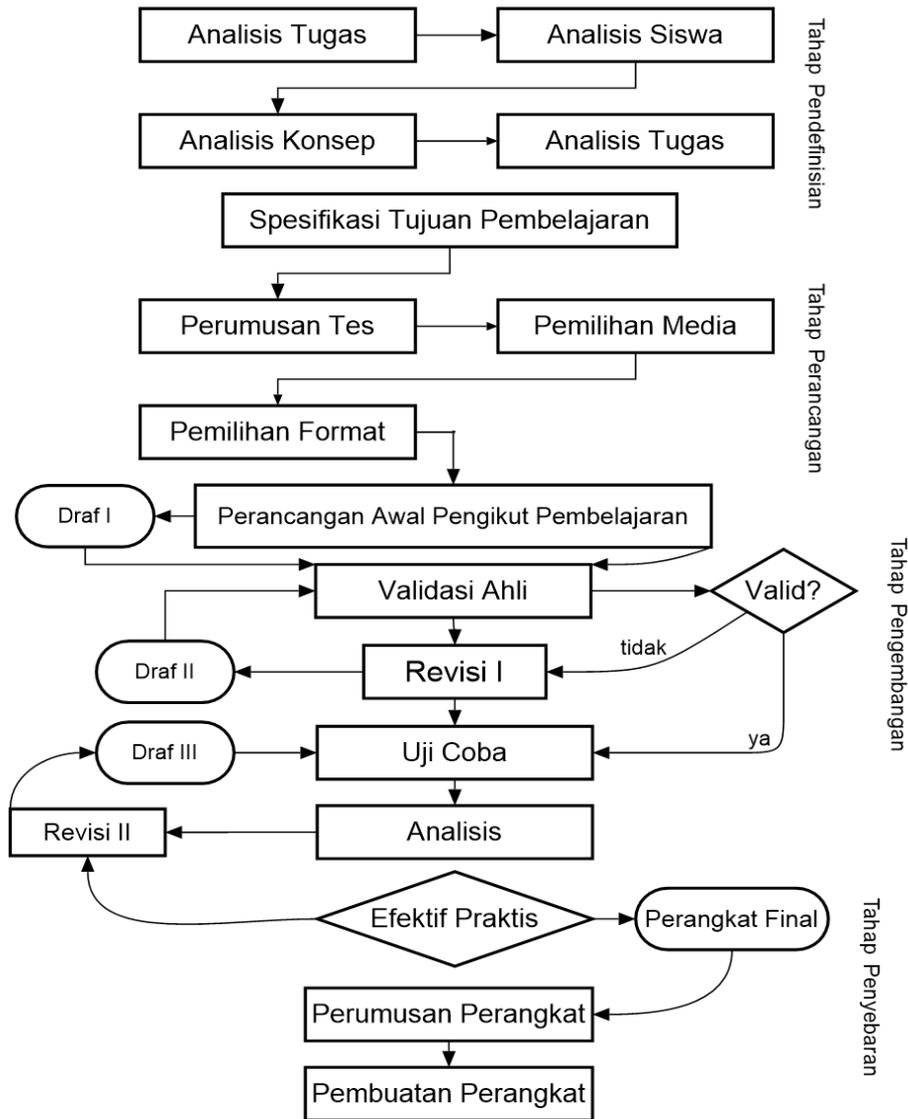
Menurut Nurmayanti (2020), menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* artinya siswa mencari pasangan setiap siswa menerima sebuah kartu (sanggup soal atau jawaban) kemudian secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang (Nurmayanti, 2020). Penerapan model ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan tanggapan atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang sanggup mencocokkan kartunya diberi poin (Ramadhani, 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini akan mengembangkan perangkat pembelajaran IPS model kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan Aplikasi *Worldwall* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada materi ASEAN. Diharapkan dengan model pembelajaran ini akan lebih menyenangkan. Pembelajaran tidak hanya terpaku pada guru yang berceramah di depan kelas. Mengajak siswa belajar sambil bermain serta siswa lebih aktif. Penggunaan Aplikasi *Worldwall* akan membantu siswa belajar dan bermain dari aplikasi yang ada gambar - gambar secara lebih konkret, tidak hanya dalam bentuk gambar yang terdapat dalam buku. Tujuan dari penelitian adalah Mendeskripsikan efektifitas model kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan Aplikasi *Worldwall* pada materi ASEAN untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah pengembangan karena bertujuan untuk mengembangkan dan menciptakan perangkat pembelajaran yang berkualitas (Arikunto, 2015). Alat pembelajaran yang dikembangkan dan dibuat menggunakan tipe Kooperatif *Make a Match* yang didukung oleh Aplikasi *Worldwall* di Materi ASEAN. Hasil pengembangan perangkat

meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan Tes Kemampuan Berpikir Kritis. Model pengembangan perangkat yang digunakan pada penelitian ini adalah *four-D Models* (model 4-D) dari Thiagarajan, Semmel dan Semmel (1974:5). Model pengembangan ini meliputi empat tahap yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran) (Majid, 2016).



Gambar 1: Bagan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model 4-D (Four-D Model)

3. Hasil

Untuk memperoleh perangkat pembelajaran yang baik sesuai dengan masukan serta saran dari para ahli, maka kegiatan yang dilakukan meliputi validasi ahli, uji keterbacaan serta uji coba perangkat pembelajaran yang dijabarkan sebagai berikut.

a. Validasi ahli

Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil penilaian dari validator dijadikan sebagai dasar perbaikan perangkat yang telah dikembangkan. Berikut adalah hasil validasi perangkat pembelajaran dari kedua validator tersebut, yaitu:

1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Merupakan pedoman sistematis yang dikembangkan oleh peneliti untuk memandu guru dalam menyampaikan materi saat pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran Kooperatif yang telah dikembangkan. Hasil rata-rata validasi RPP disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1: Hasil Validasi RPP

No.	Aspek yang dinilai	Hasil penilaian validator sebelum revisi		Hasil penilaian validator sesudah revisi		Rata-rata setelah revisi
		V1	V2	V1	V2	
Aspek I: Format						
1	Kesesuaian komponen RPP dengan standar isi	4	4	4	4	4
2	Penggunaan kata kerja operasional yang dapat diukur dalam rumusan indikator	3	4	3	4	3,5
3	Kelengkapan komponen-komponen RPP (Identitas RPP, Kompetensi Dasar, indikator, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber pembelajaran dan penilaian)	4	4	4	4	4
Aspek II: Pilihan ganda						
1	Kejelasan rumusan indikator	3	3	4	4	3,5
2	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator	2	3	3	4	3
3	Kesesuaian cakupan materi dengan kompetensi yang akan dicapai	3	3	3	4	3,25
4	Tahapan pembelajaran model <i>Kooperatif</i> ditulis lengkap dalam RPP	3	4	3	4	3,5
5	Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan fase-fase pembelajaran model <i>Kooperatif</i>	3	4	3	4	3,5
6	Pembagian waktu setiap kegiatan/tahapan dinyatakan dengan jelas	4	4	4	4	4
7	Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan pada pada setiap tahap pembelajaran <i>kooperatif</i>	3	3	3	3	3
Aspek III: Bahasa						
1	Penggunaan tata bahasa sesuai dengan ejaan yang disempurnakan	3	4	3	4	3,5
2	Kesederhanaan struktur kalimat	3	3	3	3	3
3	Penggunaan kalimat mudah dipahami	3	3	3	3	3

Keterangan: V = validator

Pada aspek format Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), validator memberikan penilaian dengan rata-rata skor 3. Dimana skor 3 termasuk dalam kategori valid. Pada aspek isi, sebelum revisi validator memberikan skor 2. Saran serta masukan validator pada indikator disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Masukan dari validator tersebut dapat dilihat dari tabel 2.

Setelah dilakukan revisi oleh peneliti maka diperoleh hasil seperti tabel 2, yang menunjukkan bahwa kedua validator memberikan penilaian dengan kategori valid. Berdasarkan penilaian tersebut RPP yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit revisi.

Tabel 2: Saran dan perbaikan validator terhadap RPP

No	Sebelum revisi	Draf 1	Setelah Revisi
1	indikator disesuaikan dengan tujuan pembelajaran	a. Menyebutkan kehidupan sosial budaya dari dua negara ASEAN terkait kondisi geografisnya b. Menulis laporan tentang perbedaan sosial budaya dari dua negara terkait kondisi geografisnya	a. Menyebutkan kehidupan sosial budaya dari dua negara ASEAN terkait kondisi geografisnya b. Memahami manfaat Kerjasama ASEAN

2) Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Panduan bagi siswa yang digunakan untuk membantu siswa melakukan kegiatan penyelidikan, percobaan atau penyelesaian soal dalam proses pembelajaran. Lembar kegiatan siswa yang dikembangkan disertai dengan kunci jawaban lembar kegiatan siswa yang dijadikan pedoman bagi guru dalam membimbing siswa dalam kegiatan pembelajaran. Berikut hasil analisis penilaian validator terhadap LKPD yang disajikan dalam tabel 3.

Tabel 3: Hasil Validasi LKPD

No.	Aspek yang dinilai	Hasil penilaian		Rata-rata
		V1	V2	
Aspek I: Format				
1	Memuat komponen-komponen LKPD (judul, petunjuk kerja, kompetensi yang akan dicapai, ilustrasi dan gambar yang mendukung, serta tempat kosong untuk menuliskan jawaban)	4	4	4
2	Kejelasan urutan kerja	3	3	3
3	Jenis dan ukuran huruf mudah terbaca	4	4	4
Aspek II: Bahasa				
1	Kebenaran tata Bahasa (sesui dengan EYD)	4	4	4
2	Menggunakan bahasa yang komunikatif	3	4	3,5
3	Kesederhanaan struktur kalimat yang digunakan	3	4	3,5
4	Kejelasan petunjuk dan arahan	3	4	3,5
5	Mendorong minat untuk bekerja	3	4	3,5
Aspek III: Isi				
1	Kebenaran isi atau materi dalam LKPD	2	3	2,5
2	Kesesuaian isi LKPD dengan indikator	3	4	3,5
3	Kesesuaian pembelajaran <i>kooperatif</i> dengan kemampuan berpikir kritis	3	4	3,5
4	Dapat mendorong siswa menemukan dengan cara sendiri tentang konsep yang dipelajari	3	4	3,5

Dalam penilaian LKPD validator memberikan masukan tentang materi yang disajikan kurang adanya gambar peta negara yang terdapat pada soal.

Setelah dilakukan perbaikan atau revisi, secara umum penilaian dari validator memiliki rata-rata skor 4 yaitu dalam kategori valid. Berdasarkan penilaian tersebut LKPD yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit revisi (tabel 4).

3) Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kritis

Tes Kemampuan berpikir kritis digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan setelah KBM. Tes kemampuan berpikir kritis yang dikembangkan memuat sejumlah persoalan yang membutuhkan kemampuan fisik, mental dan intelektual anak pada level yang tinggi berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis. Tes kemampuan berpikir kritis yang dikembangkan sesuai dengan indikator kemampuan

berpikir kritis yang akan dicapai. Tes kemampuan berpikir kritis materi ASEAN terdiri atas 5 soal pilihan ganda dimana masing-masing tes didesain untuk mampu memunculkan indikator kemampuan berpikir kritis siswa yaitu interpretasi, menyelesaikan soal kontekstual, membandingkan dan mendiskusikan jawaban, dan menarik kesimpulan.

Tabel 4: Draft masukan materi LKPD yang telah direvisi

No	Sebelum revisi	Draf 1	Setelah Revisi
1	Materi yang disajikan kurang adanya gambar peta negara yang terdapat pada soal.	<p>Etnis Rohingya meninggalkan negara asalnya kerana perlakuan kejam militer dan meninggalkan tanah kelahiran Myanmar dengan menumpang perahu tradisional. mengapa ASEAN tidak mampu menyelesaikan Krisis Rohingya?</p> <p>a. Karena ASEAN menganut prinsip nonintervensi.</p> <p>b. Karena ASEAN tidak menemukan adanya pelanggaran berat di Myanmar</p> <p>c. Karena Etnis Rohingya bukan masyarakat ASEAN</p> <p>d. Karena Etnis Rohingya adalah tidak memiliki kewarganegaraan di Myanmar</p>	 <p>Etnis Rohingya meninggalkan negara asalnya kerana perlakuan kejam militer dan meninggalkan tanah kelahiran Myanmar dengan menumpang perahu tradisional. mengapa ASEAN tidak mampu menyelesaikan Krisis Rohingya?</p> <p>a. Karena ASEAN menganut prinsip nonintervensi.</p> <p>b. Karena ASEAN tidak menemukan adanya pelanggaran berat di Myanmar</p> <p>c. Karena Etnis Rohingya bukan masyarakat ASEAN</p> <p>d. Karena Etnis Rohingya adalah tidak memiliki kewarganegaraan di Myanmar</p>

Tabel 5: Hasil Validasi Tes Kemampuan Berpikir Kritis

No	Aspek Penilaian	Hasil Penilaian		Rata-rata Skor	Kategori	P (%)
		V1	V2			
ISI						
1	Kesesuaian soal dengan indikator pembelajaran	2	3	2,5	valid	62,5
2	Kejelasan perumusan tujuan pengerjaan soal	3	4	3,5	valid	87,5
3	Kesesuain uraian soal yang akan diukur	3	3	3	valid	75
4	Materi yang ditanyakan sesuai dengan tingkatan kelas	4	4	4	Sangat valid	100

No	Aspek Penilaian	Hasil Penilaian		Rata-rata Skor	Kategori	P (%)
		V1	V2			
BAHASA						
1	Penggunaan tata bahasa sesuai dengan EYD	3	4	3,5	valid	87,5
2	Rumusan butir soal tidak menimbulkan penafsiran ganda	3	3	3	valid	75
3	Rumusan butir soal menggunakan bahasa yang seederhana dan mudah dipahami	3	4	3,5	valid	87,5
KONSTRUKSI						
1	Menggunakan kata tanya atau perintah yang menuntut jawaban uraian	4	4	4	Sangat valid	100
2	Pada soal terdapat petunjuk cara mengerjakan yang jelas	3	4	3,5	valid	87,5
	Modus Kategori				valid	
	Rerata					84,72

Tabel 5 Menunjukkan bahwa secara umum hasil validasi tes kemampuan berpikir kritis memiliki kategori valid. Rata-rata persentase menyebutkan 84,72%. Saran yang diberikan validator dan perbaikan dari peneliti disajikan dalam tabel 6.

Tabel 6: Saran dan Perbaikan Tes Kemampuan Berpikir Kritis dari Validator

No.	Saran dari validator	Perbaikan
1	Pada soal 1 gambar diperjelas	Pada soal no 1 mengganti gambar yang terdapat pada soal dengan gambar yang lebih jelas
2	Harap sesuaikan soal-soal dengan indikator yang ada	Soal sudah diperbaiki sesuai indikator

Setelah dilakukan revisi dan konsultasi dengan validator umum soal tes kemampuan berpikir kritis ini dapat digunakan dengan sedikit revisi. Pada aspek validitas isi rata-rata memiliki skor 3 dalam kategori valid, sedangkan menurut bahasa dan penulisan soal diperoleh rata-rata skor 3 dengan kategori dapat dipahami.

b. Uji Keterbacaan

Uji keterbacaan ini dilakukan sebelum perangkat pembelajaran dilakukan uji coba. Subjek pada tahap ini adalah 6 siswa yang memiliki kemampuan akademik yang berbeda (2 siswa yang memiliki kemampuan rendah, 2 siswa yang memiliki kemampuan sedang, 2 siswa yang memiliki kemampuan tinggi, guru dari kelas yang akan dilakukan uji coba serta guru mitra.

c. Uji coba Perangkat Pembelajaran

Untuk mengetahui keefektifan serta kepraktisan perangkat pembelajaran, maka dilakukan uji coba perangkat. Uji coba ini dilakukan pada siswa Kelas VI SDN Banjarsugihan II / 117 dengan jumlah siswa 20 orang. Sesuai dengan rancangan uji coba, uji coba dilakukan 4 kali pertemuan, di mana pertemuan pertama untuk kegiatan *pretest*, kegiatan kedua dan ketiga untuk kegiatan pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran dengan pendekatan Kooperatif serta hari keempat *posttest*. Berikut ini adalah hasil analisis di kelas uji coba:

1) Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh pengamat, secara umum guru telah melakukan pengelolaan kelas dengan baik. Akan tetapi ada beberapa pengamat yang memberikan skor 2 yaitu guru jarang sekali mengaitkan antar materi yang sedang dipelajari oleh siswa dengan persoalan yang ada. Dalam pembelajaran menggunakan Kooperatif ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut aktif di dalam pembelajaran. Membentuk kelompok diskusi yang menyenangkan dalam bentuk *Game* yang menggunakan aplikasi *Wordwall*.

Tabel 7: Hasil Pengamatan Keterlaksanaan Pembelajaran di Kelas Uji Coba

No.	ASPEK YANG DIAMATI	Skor	
		P1	P2
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	3	3
2	Guru menyampaikan pokok-pokok materi yang akan dipelajari	4	2
3	Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan buku Tema 1 Kelas VI	3	2
4	Guru memotivasi siswa dengan memberikan persoalan awal	4	3
5	Guru menyampaikan soal yang berkaitan dengan materi	3	2
6	Guru memberikan kesempatan luas kepada siswa untuk berpikir dan bertindak menurut cara masing-masing	3	3
7	Guru memfasilitasi kegiatan siswa	4	4
8	Guru mengamati kegiatan siswa	3	4
9	Guru membantu siswa yang memerlukan bantuan	4	4
10	Guru menanggapi hasil pekerjaan siswa	4	4
11	Guru memberikan penguatan terhadap jawaban siswa	4	3
12	Guru bersama membuat penegasan atau kesimpulan tentang penyelesaian soal	4	3
13	Guru mengadakan refleksi	3	3
14	Guru memberikan tugas-tugas/latihan kepada siswa	4	3
Jumlah		50	43
		93	
Keterangan		Baik	

2) Aktivitas siswa

Tabel 8: Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran di Kelas Uji Coba

No.	Aspek yang diamati	Prosentase aktivitas siswa	
		P1	P2
1	Siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan tujuan pembelajaran dan pokok-pokok materi yang akan diajarkan	85%	90%
2	Siswa terlihat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran	80%	75%
3	Siswa terbagi menjadi beberapa kelompok kecil	95%	95%
4	Siswa bekerjasama secara kelompok dalam menyelesaikan soal	85%	75%
5	Siswa menyelesaikan soal secara mandiri	85%	90%
6	Siswa aktif dalam kegiatan penyelesaian soal	80%	75%
7	Siswa (kelompok) mempresentasikan hasil pekerjaannya	80%	75%
8	Siswa bersama dengan guru membahas hasil pekerjaannya	85%	90%
9	Siswa ikut serta dalam membuat kesimpulan	75%	75%
10	Siswa mengerjakan tugas-tugas/ latihan yang diberikan oleh guru dengan baik	85%	75%

Aktivitas 1-10 tergolong aktivitas dalam pembelajaran. Berdasarkan deskripsi data diatas, diperoleh bahwa persentase bentuk aktivitas 1 sebesar 87,5%. Sehingga dapat diartikan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, lebih tepatnya ketika guru menyampaikan materi siswa lebih sering merespon dengan cara bertanya di setiap penjelasan yang diberikan oleh guru. Kemudian bentuk aktivitas 2 (menyampaikan pendapat terkait materi transformasi kepada guru atau teman) memperoleh persentase sebesar 77,5%. Hasil persentase yang diperoleh menunjukkan bahwa beberapa siswa dapat menyampaikan pendapat mereka mengenai materi yang disampaikan oleh guru. Bentuk aktivitas 3 dan 4 (berdiskusi dengan kelompok terkait persoalan di LKPD) memperoleh rerata persentase sebesar 80% diartikan bahwa siswa aktif dalam kegiatan diskusi dengan teman maupun guru terkait LKPD yang diberikan. Selanjutnya bentuk aktivitas 5 dan 6 (menyelesaikan soal secara mandiri) memperoleh rerata persentase sebesar 77,5%. Siswa mampu dalam menyampaikan persoalan yang diberikan dalam LKPD dengan bahasanya sendiri meskipun masih perlu bimbingan guru. Bentuk aktivitas 7 (mempresentasikan hasil pekerjaannya), siswa kurang mampu dalam

menyampaikan penyelesaian dari soal yang diberikan dalam LKPD dengan runtut secara lisan. Untuk aktivitas 8 dan 9 (menyampaikan kesimpulan secara lisan) memperoleh persentase rerata sebesar 75%. Dari hasil persentase tersebut dapat diartikan bahwa siswa kurang mampu dalam menyampaikan kesimpulan secara lisan di depan kelas. Hal ini disebabkan beberapa siswa kurang percaya diri untuk berbicara di depan kelas, sehingga siswa yang seharusnya mampu untuk menyimpulkan materi yang disampaikan menjadi tidak mampu menyampaiannya. Yang terakhir adalah bentuk aktivitas perilaku yang tidak relevan dalam kegiatan pembelajaran memperoleh persentase 25%. Aktivitas ini termasuk aktivitas siswa yang pasif dalam pembelajaran. Dapat diartikan siswa pada saat pembelajaran tidak memperhatikan guru ketika guru menjelaskan materi, berbicara dengan teman selama kegiatan berlangsung, bercanda dan kegiatan lain yang tidak relevan terhadap pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, diketahui bahwa aktivitas siswa berada dalam kategori baik (75% - 100%). Dengan demikian, aktivitas siswa dalam pembelajaran dapat dikatakan efektif.

3) Hasil Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis dinilai dengan menggunakan rubrik penilaian yang disajikan dalam bentuk angka. Berikut hasil pretes dan postes adanya keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam menggunakan perangkat pembelajaran dengan pendekatan Kooperatif di SDN Banjarsugihan II / 117

Tabel 9: Hasil Belajar Pretes dan Postes Kemampuan Berpikir Kritis

No.	Nama Siswa	Nilai				N-Gain	Ket.
		Pretes	Ketuntasan	Postes	Ketuntasan		
1	AA	13	Tidak Tuntas	$\frac{48}{64} \times 100 = 75$	Tuntas	0,71	Tinggi
2	AH	13	Tidak Tuntas	75	Tuntas	0,71	Tinggi
3	AY	13	Tidak Tuntas	73	Tidak Tuntas	0,69	sedang
4	BA	13	Tidak Tuntas	75	Tuntas	0,71	Tinggi
5	BB	30	Tidak Tuntas	89	Tuntas	0,84	Tinggi
6	BJ	14	Tidak Tuntas	77	Tuntas	0,73	Tinggi
7	HM	13	Tidak Tuntas	73	Tidak Tuntas	0,69	sedang
8	IK	16	Tidak Tuntas	77	Tuntas	0,73	Tinggi
9	IP	36	Tidak Tuntas	81	Tuntas	0,70	Sedang
10	IR	36	Tidak Tuntas	81	Tuntas	0,70	Sedang
11	JK	36	Tidak Tuntas	81	Tuntas	0,70	Sedang
12	JM	45	Tidak Tuntas	84	Tuntas	0,71	Tinggi
13	JNA	50	Tidak Tuntas	78	Tuntas	0,56	Sedang
14	KL	58	Tidak Tuntas	75	Tuntas	0,40	Sedang
15	KO	77	Tuntas	92	Tuntas	0,65	Sedang
16	LL	13	Tidak Tuntas	75	Tuntas	0,71	Tinggi
17	MA	16	Tidak Tuntas	77	Tuntas	0,73	Tinggi
18	MC	81	Tuntas	92	Tuntas	0,58	Sedang
19	NP	36	Tidak Tuntas	83	Tuntas	0,73	Tinggi
20	RT	16	Tidak Tuntas	81	Tuntas	0,77	Tinggi
Rata-rata		31,25		80		0,70	tinggi
% Tuntas		10%		90%			
%Belum Tuntas		90%		10%			

Berdasarkan tabel 9 diperoleh data bahwa pada saat *pretest* siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM hanya 2 orang. Sedangkan pada saat *postes* terdapat 18 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM. Data pada tabel di atas menunjukkan bahwa hasil rerata nilai *postes* kemampuan berpikir kritis pada peserta didik adalah 80. Nilai *n-gain*

sebesar 0,70 menunjukkan kategori tinggi, hal ini menunjukkan terdapat peningkatan rata-rata pada tes kemampuan berpikir kritis siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran kooperatif.

Dapat disimpulkan bahwa Peserta didik yang tuntas dalam pembelajaran sebanyak 90%, adapun yang belum tuntas sebanyak 10%. Berdasar analisis hasil tes berpikir kritis ketidak tuntasan peserta didik sebagai akibat kurang memahami teks yang terdapat pada soal tes.

4. Pembahasan

Perangkat pembelajaran yang valid menyatakan bahwa peneliti harus merancang dan melakukan uji validasi perangkat. Pelaksanaan uji validasi dapat dilakukan oleh pakar, pengguna, atau siswa. Sebuah perangkat dinyatakan valid, jika perangkat tersebut sesuai dengan subyek ilmu dan semua komponen dalam perangkat tersebut saling terkait satu sama lain (Mustaji, 2013; Sa'dun, 2019)

Pada tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diberikan oleh validator pada setiap aspek dalam kategori cukup valid dengan skor 3. Model pengembangan perangkat pembelajaran menurut 4-D, sebelum dilakukan uji coba terlebih dahulu perangkat pembelajaran dilakukan validasi oleh para ahli (validator) kemudian direvisi berdasarkan masukan atau saran dari validator. Masukan dari validator yaitu Indikator masih sama persis dengan KD, harusnya bisa dikembangkan lagi. Saran serta masukan berikutnya adalah Unsur C (condition) belum nampak dengan jelas.

LKPD menggunakan pendekatan kooperatif bertujuan agar siswa belajar lebih aktif pada saat pembelajaran berlangsung, serta bisa berinteraksi memanfaatkan kelompok agar dapat memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut (Hamidah et al., 2018). Tabel 2 menunjukkan penilaian dari validator dalam kategori cukup valid yaitu rerata skor adalah 3 dimana LKPD dapat digunakan dengan sedikit revisi. Adapun saran serta masukan dari validator yaitu buatlah LKPD menjadi sebuah lembar kegiatan siswa yang bersifat terbuka bukan tertutup. Sehingga penilaian sebuah LKPD seyogyanya menggunakan rubrik penilaian bukan semata-mata kunci jawaban Benar – Salah (Riduwan, 2015).

Lembar penilaian yang dikembangkan berupa tes kemampuan berpikir kritis yang memuat soal uraian dengan jumlah soal 3, dimana masing-masing soal telah divalidasi sebelumnya. Tabel 3 menunjukkan bahwa tes kemampuan berpikir kritis ini dapat digunakan dengan sedikit revisi. Validasi tes kemampuan berpikir kritis pada tabel tersebut memperoleh skor rata-rata 3 pada aspek ini dan bahasa serta penulisan, dimana skor 3 masuk dalam kategori cukup valid dan dapat dipahami. Saran serta masukan dari validator yaitu soal-soal disesuaikan dengan indikator yang ada.

Secara umum hasil dari kegiatan uji coba ini yaitu perangkat pembelajaran dalam kategori baik setelah di validasi oleh validator, setelah dilakukan revisi sesuai dengan masukan serta saran dari validator. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dalam kategori baik, hal ini dilihat dari cara guru mengajak peserta didik dalam kondisi belajar mengajar tetap aktif dan semangat (Anderson & Krathwohl, 2015; Kritis & Pembelajaran, 2017). Meskipun guru sedikit mengalami kesulitan karena pembelajaran menggunakan Kooperatif merupakan hal baru bagi guru (Anggraeni et al., 2019).

Perangkat pembelajaran dikatakan praktis apabila para ahli menyatakan bahwa perangkat pembelajaran yang disusun dapat diterapkan di lapangan, proses pembelajaran dikatakan baik dan hasil pengamatan terhadap kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dalam kategori baik (Susanti, 2021). Data kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan skor rata-rata (Sugiyono, 2018). Lembar pengamatan digunakan untuk melakukan penilaian terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran (et al., 2019). Untuk menentukan tingkat kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dilakukan observasi yang diamati oleh dua orang observer (Porter & Peters-Burton, 2021).

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat analisis aktivitas siswa menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam kategori baik. Aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan pendekatan Kooperatif mengalami peningkatan dibandingkan dengan pembelajaran IPS sebelumnya (Mikran et al., 2018). Kondisi tersebut sejalan dengan penelitian Ari Wijayanti yang memberikan temuan bahwa aktivitas siswa dengan menggunakan pendekatan Kooperatif lebih tinggi daripada aktivitas yang menggunakan pendekatan konvensional (Anggraeni et al., 2019).

Respon siswa terhadap kegiatan belajar mengajar adalah tanggapan yang diberikan siswa setelah mengikuti pembelajaran (Aulia et al., 2022). Respon siswa diukur menggunakan instrumen angket respon siswa. Siswa diminta untuk mengisi angket yang berisi pendapat dan penilaian terhadap pelaksanaan pembelajaran dan komponen pendukungnya yang meliputi ketertarikan terhadap komponen pembelajaran, kebaruan komponen pembelajaran, kesulitan dalam pembelajaran, dan metode pembelajaran yang diterapkan (Suyatno, 2012). Guru juga aktif dalam memotivasi siswa, membantu siswa yang memerlukan bantuan serta memberikan penguatan maupun menanggapi hasil pekerjaan siswa dengan tujuan agar siswa lebih mudah memahami dan menyelesaikan soal mengenai pecahan (Arends, 2015).

5. Kesimpulan

Perangkat pembelajaran *Tipe Make A Match* Berbantu Aplikasi *Worldwall* memenuhi syarat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sehingga layak untuk digunakan dengan Perangkat pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang tinggi sehingga menjadikannya layak untuk digunakan, praktis digunakan yang ditunjukkan dengan skor rerata keterlaksanaan RPP pada kelas VI B sebesar 3,32 dengan tingkat keterlaksanaan sebesar 83.03%, dengan pendekatan Kooperatif yang dikembangkan praktis digunakan dengan skor rerata keterlaksanaan LKPD pada kelas VI B sebesar 3,5 dengan tingkat keterlaksanaan sebesar 85%, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* kemampuan berpikir kritis siswa pada masing-masing kelas dengan nilai $< 0,05$. Aktivitas pembelajaran oleh siswa dan guru terlaksana dengan sangat baik melalui pendekatan Kooperatif yang terintegrasi ICT menunjukkan aktivitas berkategori tinggi dengan skor 83%. Respon siswa pada Kelas VI B terhadap perangkat pembelajaran *Tipe Make a Match* Berbantu Aplikasi *Worldwall* dengan Kooperatif menunjukkan respon positif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan memberikan pemahaman yang baik pada materi yang diajarkan dengan prosentase rerata sebesar 89%. Adapun rekomendasi yang diberikan adalah pengembangan perangkat pembelajaran *Tipe Make a Match* Berbantu Aplikasi *Worldwall* dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran pada materi ASEAN kelas IV Sekolah Dasar

References

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. . (2015). *Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen (Revisi Taksonomi Bloom)*.
- Anggraeni, A. A. A., Verylana, P., & Fatkhur R, I. F. R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 218. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18552>
- Arends, R. (2015). *Learning to Teach*. Toronto: McGraw-Hill International Companies, Inc 1221 Avenue of Americans.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Aulia, A. R., Komalasari, K., & Salira, A. B. (2022). Pengaruh Platform Kahoot Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Di SMPN 12 Bandung. 02(01), 11–18.
- Cahyo, A. N. (2016). *Panduan Aplikasi Teori-teori Belajar Mengajar*. Diva Press.
- Cholilatul, M. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Numbered Head Together. *EDUCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 2(2 SE-), 110–122. <https://doi.org/10.51878/educational.v2i2.1183>
- Dahar, & Ratna, W. (2019). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Erlangga Press.
- de Jong, P. F., Schreurs, B. G. M., & Zee, M. (2022). Parent–child conflict during homeschooling in times of the COVID-19 pandemic: A key role for mothers’ self-efficacy in teaching. *Contemporary Educational Psychology*, 70, 102083. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2022.102083>
- Hamidah, N., Haryani, S., & Wardani, D. S. (2018). Efektivitas Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Inkuiri

- Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 12(2), 2212–2223.
- Jajat Sudrajat. (2020). Kompetensi Guru Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Ekonomi Dan Bisnis*, 13(1), 100–110. <http://journals.usm.ac.id/index.php/jreb>
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, Pub. L. No. No. 22 tahun 2006.
- Surat Edaran Nomer 4 tahun 2021 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan pada masa darurat penyebaran penyakit virus Corona-19, (2020). <https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/surat-edaran-mendikbud-no-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-1-9/>
- Kritis, B., & Pembelajaran, P. (2017). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran yang Berorientasi pada Kemampuan Berpikir dengan Model Inklusi Tertimbang Untuk Mereduksi Miskonsepsi Siswa Pada Materi Bunyi*. 09(02), 157–180.
- Majid, A. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Remaja Rosda Karya.
- Mikran, M., Pasaribu, M., & Darmadi, I. W. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIIA SMP Negeri 1 Tomini pada Konsep Gerak. *JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online)*, 2(2), 9. <https://doi.org/10.22487/j25805924.2014.v2.i2.2781>
- Mustaji. (2013). *Media Pembelajaran*. Unesa University Press.
- Nurmayanti. (2020). *Peningkatan Kemampuan Siswa Pada Pelajaran Matematika Dengan Menggunakan Metode Make A Match Di Kelas IV SDN 251 Sakti Desa Tanarigella Kecamatan Bua Kabupaten Luwu*. Universitas Cokroaminoto Palopo.
- Porter, A. N., & Peters-Burton, E. E. (2021). Investigating teacher development of self-regulated learning skills in secondary science students. *Teaching and Teacher Education*, 105, 103403. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103403>
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Ramadhani, M. I. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1594–1601. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.747>
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Sa'dun, A. (2019). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Setiawan, A., Kusmawati, R. N., & Pratama, D. F. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa SD Kelas IV Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. *COLLASE (Creative of Learning Students ...)*, 03(01), 12–18. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/3794>
- Sugiyono. (2018). *Statistik Untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Suprijono, A. (2017). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar Offset.
- Susanti, M. M. I. (2021). The Analysis of Mastering of Concepts and Misconceptions in Elementary Teacher Education Students. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(1), 163. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i1.26740>
- Suyatno. (2012). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Masmedia Buana Pustaka.