
UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI KOPERASI DAN KESEJAHTERAAN RAKYAT KELAS IV SDN 11 BAAMANG TENGAH TAHUN AJARAN 2018/2019

Oleh

Neni Idawati

Guru SDN 11 Baamang Tengah

E-mail: neniiddawati@gmail.com

Article History:

Received: 04-04-2022

Revised: 18-04-2022

Accepted: 17-05-2022

Keywords:

Hasil Belajar Siswa, Model

Pembelajaran Make A

Match

Abstract: Model Make A match merupakan sebuah program yang komprehensif untuk mengajarkan pelajaran membaca, menulis dan seni berbahasa pada kelas tinggi di sekolah dasar. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah melalui model Make A Match dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan sosial murid kelas IV SDN 11 Baamang Tengah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan sosial murid kelas IV SDN 11 Baamang Tengah melalui model Make A Match. Berdasarkan tes hasil belajar pada siklus I dan II, menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Pada data awal sebelum tindakan perolehan nilai hasil belajar siswa sebesar 48%, siklus I hasil belajar siswa 61,6% sedangkan pada siklus II peningkatan hasil belajar diperoleh nilai 83,6%. Dari data di atas diketahui bahwa ada hubungan erat antara peningkatan aktivitas guru dan siswa dengan hasil belajar siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, manusia dapat mempertahankan dan meningkatkan taraf kehidupan. Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat. (Oemar Hamalik, 2010). Pendidikan berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja terhadap anak didik oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. (Salminawati, 2011) Pendidikan merupakan pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa yang bertanggung jawab terhadap perkembangan anak untuk menuju tingkat dewasa. (Rosdiana A. Bakar, 2009)

Tujuan pendidikan akan tercapai apabila didukung dengan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Pembelajaran yang efektif sangat berperan dalam tercapainya tujuan pendidikan. Namun, akan ditemukan berbagai masalah yang kerap terjadi dalam

proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

Dari pengertian di atas bahwa pendidikan merupakan upaya terorganisir yang dilakukan oleh usaha sadar manusia dengan dasar dan tujuan yang jelas, adanya tahapan dan komitmen bersama antara pendidik dan peserta didik di dalam proses pendidikan itu. Untuk mencapai tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor, faktor itu bisa dari siswa atau guru.

IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini. IPS adalah kehidupan sosial di masyarakat, oleh karena itu masyarakatlah yang menjadi sumber pembelajaran utama IPS.

Tujuan IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap suatu masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai apabila program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik. Arah mata pelajaran IPS ini dilatarbelakangi oleh pertimbangan bahwa di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Dengan demikian, dalam proses pembelajarannya diperlukan model pembelajaran yang tepat sehingga siswa tidak merasa sulit ataupun bosan dalam mempelajarinya.

Salah satu komponen yang berpengaruh dalam pendidikan adalah proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan interaktif edukatif antara peserta didik dengan guru, peserta didik dengan lingkungan sekolah. Guru adalah salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran. Dalam proses pendidikan di sekolah, guru merupakan ujung tombak dalam dunia pendidikan, di dalam proses belajar-mengajar guru mempunyai tugas yang besar untuk mendorong siswa agar mampu memahami pada saat proses pembelajaran.

Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi di dalam kelas untuk membantu proses perkembangan siswa. Secara terperinci tugas guru berpusat kepada mendidik dengan titik berat memberikan arahan dan motivasi pencapaian tujuan baik jangka pendek maupun jangka panjang, memberikan fasilitas pencapaian tujuan melalui pengalaman belajar yang memadai, dan membantu perkembangan aspek-aspek pribadi seperti : sikap, nilai-nilai, dan penyesuaian diri.

Dari uraian di atas, jelas bahwa guru merupakan salah satu yang sangat berperan dalam meningkatkan hasil belajar siswa-siswanya. Guru dapat melaksanakannya melalui dua hal yaitu, suasana belajar dan proses pembelajaran. Penggunaan model dan media pembelajaran haruslah diterapkan oleh guru dalam proses belajar mengajar, agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan.

Hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa test yang disusun secara terencana baik tertulis, lisan maupun perbuatan. Dalam hal ini hasil belajar yang dimaksud berupa nilai ulangan yang diperoleh

setiap siswa pada materi koperasi dan kesejahteraan rakyat. Nilai ulangan yang diperoleh setiap siswa pasti berbeda, hal ini disebabkan oleh kemampuan yang dimiliki siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang bagus dipengaruhi banyak faktor diantaranya pemahaman, materi, media, model dan lain-lain. Hasil belajar merupakan indikator dari salah satu kualitas dari proses belajar yang baik pula. Sebaiknya, jika proses pembelajaran dilakukan dengan baik maka hasil belajar yang didapat juga baik.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan di SDN 4 Cempaka mulia Barat pada mata pelajaran IPS di kelas IV, diperoleh informasi bahwa KKM mata pelajaran IPS adalah 70. Dari KKM 70 yang ditentukan terdapat siswa yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang dicapai siswa masih rendah. Terlihat saat proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah saja dalam penyampaian materi pelajaran, jadi terkesan monoton dan tidak variatif, dan kegiatan pembelajaran hanya berorientasi pada guru, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Berdasarkan hal tersebut maka perlu diterapkan model pembelajaran yang membuat suasana kelas menjadi hidup dan meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar tersebut adalah menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Model ini diawali guru membagi menjadi 3 kelompok, kelompok pertama sebagai pembawa kartu pertanyaan, kelompok kedua sebagai pembawa kartu jawaban, dan kelompok ketiga sebagai penilai. Posisi kelompok tersebut berbentuk huruf U, jika masing-masing kelompok sudah pada posisinya, maka guru memberikan waktu untuk setiap kelompok agar mencari pasangan yang cocok pada pertanyaan dan jawaban. Kemudian menunjukkan pertanyaan jawaban kepada penilai.

LANDASAN TEORI

Belajar

Belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relative permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Setiap manusia mengalami proses belajar dalam hidupnya. Proses ini berlangsung dari masa kecil sampai akhir hayat seseorang.

Menurut Sanjaya belajar adalah proses perubahan perilaku akibat dari pengalaman dan latihan. Perubahan yang terjadi meliputi dari yang tidak tahu, menjadi tahu, tidak paham menjadi paham dan sebagainya. (Wina Sanjaya, (2011)

Menurut Trianto belajar secara umum diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir. Proses belajar dapat terjadi dimana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja. Proses belajar dapat terjadi tanpa sadar berdasarkan apa yang sedang terlihat dan terdengar oleh seseorang pada saat tertentu. Peristiwa yang sedang dialami oleh seseorang dapat dijadikan sebagai sumber belajar. (Usiono, 2015)

Berdasarkan beberapa definisi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah proses mencari ilmu yang dilakukan seumur hidup dan dialamisiswa sendiri, siswalah yang menjadi penentu terjadinya proses belajar mengajar.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif

maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. (Kunandar, (2014). Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. (Purwanto, 2011). Perubahan ini di upayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Perubahan perilaku individu akibat proses belajar tidaklah tunggal, setiap proses belajar mempengaruhi perubahan perilaku pada domain tertentu pada diri siswa, tergantung perubahan yang diinginkan terjadi sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. (Nana Sudjana, 2010). Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan.

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh setelah adanya proses belajar mengajar. Keberhasilan belajar siswa dapat dilihat dari prestasi belajar, dimana prestasi belajar merupakan gambaran hasil belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar pada suatu jenjang yang diikutinya.

Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan akan nyata dalam aspek tingkah laku. Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. (Slameto, 2010)

Faktor internal merupakan faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, yaitu : a) Faktor Jasmani diantaranya : 1. Faktor Kesehatan bahwa proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, sehat itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk jika badannya lemah, kurang darah ataupun ada gangguan-gangguan/ kelainan-kelainan fungsi alat inderanya serta tubuhnya; 2. Cacat tubuh bahwa keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatannya itu;

b) Faktor Psikologis diantaranya : 1. Intelegensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Dalam situasi yang sama, siswa yang mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil dari pada yang mempunyai tingkat intelegensi rendah; 2. Perhatian menurut Ghazali adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan obyek. Untuk mendapat hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar; 3. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang; 4. Bakat atau aptitude menurut Hilgard adalah: " The capacity to learn". Dengan perkataan lain bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.

Faktor eksternal merupakan faktor yang ada di luar individu yaitu faktor : a) Faktor Keluarga, Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa : a. Cara orang

tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap belajar anaknya. Hal ini jelas dan dan dipertegas Wirowidoo dengan pertanyaan yang menyatakan bahwa: keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama; b. Relasi antara anggota keluarga yang terpenting adalah relasi orang tua dengan anaknya. Selain itu relasi anak dengan saudaranya atau anggota keluarga yang lain pun turut mempengaruhi belajar anak; c. Suasana rumah maksudnya sebagai situasi atau kejadian-kejadian yang sering terjadi didalam keluarga dimana anak berada dan belajar; d. Keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan belajar anak. Anak yang sedang belajar selain harus terpenuhi kebutuhan pokoknya. Misalnya makanan, pakaian, perlindungan, kesehatan dan lain-lainnya.

b) Faktor Sekolah diantaranya yaitu : a. Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Murid atau siswa dan mahasiswa, yang dalam proses belajar agar dapat menerima, menguasai dan lebih-lebih mengembangkan bahan pelajaran itu.

Maka cara-cara mengajar serta cara belajar haruslah setepat-tepatnya dan seefisien serta seefektif mungkin; b. Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Kegiatan ini sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran itu; c. Relasi Guru dengan Siswa Di dalam relasi (Guru dengan siswa) yang baik, siswa akan menyukai gurunya, juga akan menyukai mata pelajaran yang diberikannya sehingga siswa berusaha mempelajari sebaik-baiknya.

c) Faktor Masyarakat diantaranya : a. Kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya. Tetapi jika siswa ambil bagian dalam kegiatan masyarakat yang terlalu banyak. Misalnya berorganisasi, kegiatan-kegiatan sosial, keagamaan dan lain-lai, belajarnya terganggu, lebih-lebih jika tidak bijaksana dalam mengatur waktunya; b. Teman Bergaul, Pengaruh-pengaruh dari teman bergaul siswa lebih cepat masuk dalam jiwanya dari pada yang kita duga. Teman bergaul yang baik terhadap diri siswa, begitu juga sebaliknya, teman bergaul yang jelek pasti mempengaruhi yang bersifat buruk juga; c. Bentuk Kehidupan Masyarakat, Kehidupan masyarakat di sekitarnya siswa juga terpengaruh terhadap belajar siswa. Masyarakat yang terdiri dari orang-orang yang tidak terpelajar, penjudi, suka mencuri dan mempunyai kebiasaan yang tidak baik akan berpengaruh jelek kepada anak (siswa) yang berbeda disitu. (Slameto, (2016)

Hakikat Model Pembelajaran

Model merupakan suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun langkahlangkah dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan desain atau pola yang menggambarkan proses pembelajaran secara sistematis yang digunakan sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran di kelas yang disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa. Model pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir dan mengekspresikan ide serta menjadi pedoman bagi guru dalam merencanakan suatu pembelajaran.

Menurut Istarani bahwa model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. (Istarani, (2012).

Rusman berpendapat bahwa model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu;
- b) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu;
- c) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas;
- d) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan : 1. Aturan langkahlangkah pembelajaran (syntax); 2. Adanya prinsip-prinsip reaksi; 3. Sistem sosial; 4. Sistem pendukung; Keempat bagian merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran;
- e) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi : 1. Dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur; 2. Dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang;
- f) Membuat persiapan mengajar (desain intruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya. (Rusman, (2012)

Model Pembelajaran *Make A Match*

Salah satu model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek belajar yang aktif adalah model pembelajaran kooperatif. Dalam hal ini, siswa memiliki tanggung jawab yaitu belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Dengan demikian, guru harus cermat dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran yang memudahkan diri siswa untuk memahami setiap konsep materi yang diberikan untuk dapat dipertanggung jawabkan baik secara individu maupun kelompok. Beragam model pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya adalah model pembelajaran *Make A Match*.

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Loma Curran. Ciri utama model *Make A Match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep dalam suasana menyenangkan. (Shoimin, (2014)

Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Make A Match*

Dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Make A Match* maka perlu diketahui langkah-langkahnya agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Menurut Shoimin adapun langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match* yaitu sebagai berikut :

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya jawaban.
- b. Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu.
- c. Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang di pegang.
- d. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang diberi poin.
- f. Setelah babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya.
- g. Kesimpulan/penutup. (Shoimin, (2014)

7. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make A Match*

Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Menurut Istaranai model pembelajaran *Make A Match* baik digunakan manakala guru menginginkan kreativitas berfikir siswa. Sebab, melalui pembelajaran seperti ini siswa

diharapkan mampu untuk mencocokkan pertanyaan dengan jawaban yang ada didalam kartu. kelebihan model pembelajaran *Make A Match* ini adalah :1) Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu; b) Meningkatkan kreativitas belajar siswa; c) Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar; d) Dapat menumbuhkan kreativitas berfikir siswa, sebab melalui pencocokkan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh sendirinya; e) Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Sedangkan kekurangan dalam model pembelajaran *Make A Match* menurut Istaranai adalah : 1) Sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus; 2) Sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran; 3) Siswa kurang menyerapi makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena siswa merasa hanya sekedar permainan saja; 4)

Sulit untuk mengkonsentrasikan anak. (Miftahul Huda, 2014)

Pembelajaran dan Tujuan IPS

IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini. IPS adalah kehidupan sosial di masyarakat, oleh karena itu masyarakatlah yang menjadi sumber pembelajaran utama IPS. Apapun aspek kehidupan sosial yang akan dipelajari dapat mengambil sumber dari masyarakat. IPS tidak memusatkan diri pada suatu topik secara mendalam melainkan memberi tinjauan yang luas terhadap masyarakat. IPS sebagai bidang pendidikan, bukan hanya membekali anak didik dengan pengetahuan yang membebani mereka, melainkan dengan pengetahuan sosial yang berguna dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. IPS merupakan bidang studi yang mempelajari, menganalisis, menelaah masalah sosial dimasyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek tentang hubungan manusia dan dunia sekelilingnya.

Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program IPS diorganisasikan secara baik. Dalam pembelajaran IPS memiliki tujuan dalam proses belajar mengajar, yakni untuk dapat mengembangkan cara berfikir siswa secara kritis dan kreatif dalam melihat hubungan manusia dan lingkungan hidupnya. (Trianto, (2011)

Materi Pembelajaran

Koperasi adalah bentuk usaha bersama. Koperasi didirikan atas dasar kekeluargaan dan gotong royong. Menurut para ahli ekonomi, koperasi menjadi lembaga perekonomian yang paling cocok dengan maksud Pasal 33 ayat (1) UUD 1945. Koperasi di Indonesia didirikan oleh Drs. Mohammad Hatta pada tanggal 12 Juli 1960. Semangat dasar koperasi Indonesia, dapat kita lihat dalam lambang koperasi. Lambang koperasi terdapat simbol pohon beringin, bintang, perisai, timbangan, gerigi roda, padi dan kapas, rantai serta warna merah dan putih.

Tujuan dan manfaat koperasi antara lain meningkatkan kesejahteraan anggota,

menyediakan kebutuhan anggota, mempermudah anggota mendapatkan modal, mengembangkan usaha, dan menghindari praktik renternir. Berdasarkan jenis usahanya koperasi dibedakan menjadi koperasi konsumsi, koperasi kredit, dan koperasi produksi. Sementara berdasarkan siapa yang menjadi anggotanya kita mengenal koperasi petani, koperasi pensiunan, koperasi pegawai negeri, koperasi sekolah, dan KUD. Dengan sarana koperasi kita bisa memajukan usaha bersama. Melalui koperasi kita juga bisa mengembangkan semangat kekeluargaan dan kegotong royongan. (Tantya Husni, 2008).

Pembelajaran IPS merupakan salah satu pembelajaran yang memiliki tujuan mengembangkan peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan terjadi, dan keterampilan mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya maupun yang menimpa masyarakat. maka guru sebagai fasilitator dan motivator harus berusaha memikirkan bagaimana cara menumbuhkan rasa senang dan bersemangat dalam pembelajaran IPS sehingga siswa termotivasi dalam belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Dengan menggunakan model tersebut, maka siswa akan lebih aktif belajar dan lebih merangsang siswa dalam pembelajaran IPS. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* ini dapat merangsang siswa dalam pembelajaran IPS karena model ini mengandung unsur permainan sehingga siswa akan merasa nyaman dan dapat menghilangkan kejenuhan siswa terhadap proses belajar.

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu model pembelajaran yang dianggap sesuai dengan pembelajaran IPS. Karena dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dapat memberikan pembelajaran yang aktif pada siswa. Siswa diarahkan untuk belajar bekerja sama dalam mencari pasangan dari kartu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang akan dilaksanakan oleh guru dalam menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dilaksanakan dengan membagi siswa menjadi tiga kelompok. Kelompok pertama menjadi kelompok yang memegang kartu pertanyaan, kelompok kedua yang memegang kartu jawaban sedangkan kelompok ketiga sebagai penilai. Kemudian masing-masing siswa mencari pasangan yang sesuai dengan jawaban/soal dari kartu yang mereka pegang. Kemudian siswa yang mendapatkan pasangan pertanyaan dan jawaban lalu memberikan kepada kelompok penilai. Kelompok ini kemudian membacakan apakah pertanyaan- jawaban cocok. Setelah kelompok penilai dilakukan kini giliran kelompok penilai dibagi menjadi dua yaitu kelompok pemegang kartu pertanyaan dan pemegang jawaban. Sedangkan kelompok pemegang pertanyaan-jawaban menjadi satu dan menjadi kelompok. Dengan demikian seluruh siswa ikut dalam pembelajaran yang dilakukan. Selanjutnya mengarahkan siswa untuk mempersentasikan hasil diskusi. Guru memberikan evaluasi dan penutup. Menggunakan model *Make A Match* dalam pembelajaran IPS, akan menciptakan proses belajar yang aktif dan menyenangkan yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian memutuskan menggunakan metode ini dikarenakan PTK dilaksanakan di dalam kelas ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Adapun pengertian Penelitian Tindakan Kelas menurut Kunandar adalah :

1. Penelitian adalah aktivitas mencermati suatu objek tertentu melalui metodologi ilmiah dengan mengumpulkan data-data dan dianalisis untuk menyelesaikan suatu masalah.
2. Tindakan adalah suatu aktivitas yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang berbentuk siklus kegiatan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu atau kualitas proses mengajar.
3. Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.(Kunandar, (2013)

Penelitian merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan yaitu Perencanaan, Tindakan, Observasi dan Evaluasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV SDN 11 Baamang Tengah Kecamatan Baamang Kabupaten Kotawaringin Timur Tahun Ajaran 2018/2019 yang siswanya berjumlah 25 orang terdiri dari 9 Perempuan dan 16 laki-laki.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 11 Baamang Tengah Kecamatan Baamang Kabupaten kotawaringin Timur. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap yaitu pada bulan Agustus sampai Oktober 2019.

Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah :

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggunakan dan mengarahkan, membuang yang tidak perlu mengorganisasikan data. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, menyederhanakan dan mentransferkan data yang telah diperoleh. Kegiatan reduksi data bertujuan untuk melihat kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal-soal bentuk penjumlahan pecahan dan tindakan apa yang dilakukan untuk perbaikan kesalahan tersebut.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan penyajian data, peneliti dapat mengetahui apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan berdasarkan pemahaman tentang penyajian data.

3. Menarik Kesimpulan

Tahap ini ditarik kesimpulan berdasarkan tindakan penelitian yang dilakukan. Kesimpulan yang diambil merupakan dasar bagi pelaksanaan siklus berikutnya. Berdasarkan kesulitan siswa dilakukan analisis pemikiran dalam mengupayakan pengulangan kesulitan tersebut, agar hasil belajar siswa semakin meningkat.

Untuk mengetahui keefektifan suatu model yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, perlu dilakukan analisis data. Untuk analisis tingkat keberhasilan atau persentase ketuntasan belajar siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung pada tiap siklusnya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tulis pada setiap akhir siklus. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana sebagai berikut :

1. Penilaian Tugas dan Tes

Peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa, selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa kelas tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata. Nilai rata-rata ini didapat dengan menggunakan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor total}} \times 100 \%$$

Keterangan : ΣX : Skor perolehan siswa
 ΣN : Skor total

2. Penilaian untuk ketuntasan belajar

Menurut Zainal Aqib ada dua kategori ketuntasan belajar, yaitu secara perorangan dan klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar, peneliti menganggap bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* dalam materi penting koperasi bagi kesejahteraan masyarakat dikatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa jika siswa mampu menyelesaikan soal dan memenuhi ketuntasan belajar minimal 70%.

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar, digunakan rumus sebagai berikut : (Zainal Aqib, dkk, (2009)

$$p = \frac{\text{\(\Sigma\text{siswa yang tuntas belajar}}}{\text{\(\Sigma\text{siswa}}} \times 100 \%$$

Berdasarkan rumus di atas, jika ketuntasan belajar di dalam kelas sudah mencapai 70% maka ketuntasan belajar sudah tercapai. Jadi dapat disimpulkan analisa data dilakukan sebagai dasar pelaksanaan siklus berikutnya dan perlu tindakan siklus II dilanjutkan. Dengan permasalahan tersebut belum tuntas, hasil analisa data dapat disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 1 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam %

Tingkat Keberhasilan (%)	Arti
90% - 100%	Sangat tinggi
80% - 89%	Tinggi
65% - 79%	Sedang
55% - 64%	Rendah
0% - 54%	Sangat rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan upaya yang optimal untuk meningkatkan kemampuan siswa, pada awalnya penelitian direncanakan dan akan dilakukan dalam beberapa siklus sampai tujuan penelitian tercapai. Ternyata hanya dalam 2 siklus saja hasil belajar siswa mencapai target yang ditetapkan peneliti. Sebelum melakukan tindakan, siswa diberi tes awal atau pretest kepada siswa sebanyak 10 soal untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Make A Match*. Pemberian soal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa. Selain itu juga digunakan untuk mengetahui gambaran-gambaran kesulitan yang dialami siswa

dalam menyelesaikan soal-soal tentang Koperasi.

Tabel 2. Deskriptif data

Tingkat Keberhasilan	Tingkat Hasil Belajar	Banyak Siswa	Persentase Jumlah Siswa	Rata-rata Skor Hasil Belajar
90% - 100%	Sangat Tinggi	0	0%	48%
80% - 89%	Tinggi	0	0%	
65% - 79%	Sedang	4	16%	
55% - 64%	Rendah	6	24%	
0% - 54%	Sangat rendah	15	60%	
	Jumlah	25	100%	

Berdasarkan pada tabel di atas maka dapat diketahui bahwa nilai pretes siswa dari 25 siswa, pada mata pelajaran IPS. Persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal adalah 10 siswa (40%). Sedangkan siswa yang belum tuntas ada 15 siswa (60%), yang mana mereka belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 70. Dengan kategori nilai terendah adalah 20, sedangkan tertinggi adalah 70 dan rata-rata nilai pada uji pretes ini adalah 50. Hal ini menunjukkan dari ketuntasan klasikal dengan kriteria ketuntasan minimal siswa tergolong rendah dan siswa kelas I1 Baamang Tengah belum tuntas mempelajari materi koperasi pada mata pelajaran IPS. Setelah pretes dilaksanakan, diperoleh ketuntasan belajar secara klasikal adalah 40%. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka direncanakan dalam suatu siklus sebagai berikut:

Siklus I

Tahap perencanaan I

Pada tahap ini peneliti membuat alternatif pemecahan masalah untuk menguasai kesulitan dan meningkatkan hasil belajar siswa yaitu pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match*.

Perencanaan yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

- Menyusun jadwal kegiatan sesuai dengan roster mata pelajaran IPS yang berlaku di kelas IV SDN 11 Baamang Tengah di semester genap.
- Menyusun Rencana Pelaksanaan Pelajaran (RPP) yang berisikan langkah-langkah kegiatan yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*.
- Mempersiapkan media, alat dan sumber belajar yang akan mendukung pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dan menyiapkan perangkat tes dalam bentuk pilihan ganda sebagai *Post test I*.
- Membuat lembar observasi aktifitas guru untuk melihat penguasaan guru (peneliti) dalam menggunakan model pembelajaran *Make A Match* selama proses belajar langsung.
- Membuat lembar observasi aktifitas siswa untuk melihat kondisi kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- Mendesain dan menata kelas sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran.

2. Tahap pelaksanaan I

Pemberian tindakan adalah dengan melakukan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan rencana yang telah disusun. Dimana peneliti bertindak sebagai guru di dalam kelas. Pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model *Make A Match*. Adapun kegiatan yang

dilakukan pada tahap ini adalah:

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I terdiri dari 2 pertemuan. Setiap pertemuan berdurasi 2 kali 35 menit. Sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat dalam RPP, pada pertemuan awal guru melakukan orientasi tentang pentingnya materi yang akan dipelajari. Saat orientasi siswa diperkenalkan tentang berbagai macam jenis koperasi dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya peneliti melaksanakan apa yang sudah direncanakan secara tertulis dalam RPP dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Langkah-langkah yang diterapkan dalam pembelajaran meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pada kegiatan awal dimulai dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar, mempersiapkan kelas untuk memulai pelajaran, mengajak siswa untuk mengucapkan basmalah secara bersama. Membuka pelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Memberikan motivasi untuk bersemangat belajar. Menumbuhkan percaya diri dengan memberikan dorongan dan kesempatan kepada siswa untuk berani mengemukakan pengetahuan awalnya tentang koperasi.

Pada kegiatan inti dari proses pembelajaran, peneliti menampilkan gambar dari koperasi menggunakan kertas karton, kemudian guru menjelaskan tentang simbol-simbol yang ada digambar koperasi. Guru memberikan informasi tentang kompetensi yang ingin dicapai, peneliti menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran. Peneliti mengarahkan siswa menjadi 3 kelompok (kelompok 1 mendapat kartu soal, kelompok 2 mendapat kartu jawaban, dan kelompok 3 sebagai penilai). Kemudian guru memberikan kesempatan untuk memahami materi pelajaran, sebelum memulai permainan guru memberikan kepada tiap siswa dalam kelompoknya 1 jawaban/soal. Guru mengarahkan kepada setiap siswa untuk mencari pasangan jawaban/soal dari kartu yang dipegang selama 2 menit. Kemudian siswa yang sudah menemukan pasangannya, membacakan soal dan jawaban yang mereka peroleh, dan siswa lainnya memberi tanggapan atas pertanyaan dan jawaban yang dipaparkan oleh temannya. Guru meluruskan kembali jika ada jawaban siswa yang kurang tepat dan memberikan umpan balik dan penguatan terhadap hasil pembelajaran pada siswa.

Pada kegiatan akhir, Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran, menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Kemudian mengarahkan siswa untuk berdo'a dan mengucapkan salam.

Diakhir siklus I yaitu pertemuan kedua, peneliti memberikan tes hasil belajar I untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa menguasai pelajaran yang telah disampaikan khususnya materi koperasi. Test dikerjakan secara individual.

3. Tahap Observasi I

Peneliti diobservasi oleh guru bidang studi IPS kelas IV SDN 11 Baamang Tegah pada saat melaksanakan penelitian. Guru tersebut mengamati peneliti dalam melaksanakan pembelajaran dengan penerapan model *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi koperasi dan kesejahteraan rakyat. Guru bidang studi/observer memiliki dua tugas, yaitu :

- a. Mengamati jalannya kinerja guru (peneliti) dalam pengelolaan pembelajaran dengan model *Make A Match*.
- b. Mengamati kegiatan siswa dalam pembelajaran dengan model *Make A Match*.

Hasil observasi yang diperoleh adalah sebagai berikut :

- 1) Dari pengamatan terhadap guru (peneliti) diperoleh temuan sebagai berikut :
 - a) Dalam melakukan kegiatan penyampaian materi ajar, guru (peneliti) sudah dapat menyampaikan dengan baik. Hal ini dikarenakan guru (peneliti) menguasai materi yang diajarkan.
 - b) Guru (peneliti) dalam menggunakan model pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sudah baik, hanya saja masih kurang maksimal dalam memberikan reward kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan guru (peneliti).
 - c) Guru (peneliti) masih kurang mampu dalam melihat karakteristik siswa sehingga tujuan pembelajaran yang harus dicapai kurang maksimal.
- 2) Dari pengamatan terhadap siswa diperoleh temuan :
 - a) Ada beberapa siswa yang kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.
 - b) Beberapa siswa kurang memahami penjelasan yang diberikan oleh guru.
 - c) Ada beberapa siswa memperoleh hasil kurang memuaskan.
 - d) Ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam berdiskusi dengan teman satu kelompoknya.
 - e) Keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar cukup baik.

4. Tahap Analisis Data I

Pada akhir siklus I diberikan tes akhir yang bertujuan untuk melihat keberhasilan tindakan yang diberikan, apabila siswa mendapat kriteria ketuntasan minimal 70.

Tabel 3. Tingkat Keberhasilan Siswa pada Tindakan siklus I

Tingkat Keberhasilan	Tingkat Hasil Belajar	Banyak Siswa	Persentase Jumlah Siswa	Rata-rata Skor Hasil Belajar
90% - 100%	Sangat Tinggi	1	4%	61,6%
80% - 89%	Tinggi	3	12%	
65% - 79%	Sedang	9	36%	
55% - 64%	Rendah	4	16%	
0% - 54%	Sangat rendah	8	32%	
	Jumlah	25	100%	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan melalui model pembelajaran *Make A Match*. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal adalah 13 siswa (52%), sedangkan siswa yang belum tuntas ada 12 siswa (48%) yang mana mereka belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 70. Dengan kategori nilai terendah adalah 40, sedangkan nilai tertinggi 90 dan rata-rata nilai pada uji post test I ini adalah 61,6%. Hal ini menunjukkan dari ketuntasan klasikal dengan kriteria ketuntasan minimal siswa tergolong sedang dan siswa kelas IV SDN 11 Baamang Tengah belum tuntas mempelajari materi koperasi dan kesejahteraan rakyat pada mata pelajaran IPS.

5. Tahap Refleksi I

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I dapat diuraikan sebagai berikut :

- 1) Peneliti belum mampu secara maksimal dalam mengelola data melaksanakan kegiatan belajar pada materi koperasi dan kesejahteraan rakyat.
- 2) Hasil belajar siswa pada siklus I ini masih rendah, hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I.
- 3) Masih ada sebagian siswa yang kelihatan bingung dan sulit dalam memahami materi yang dipelajari.

Untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan dan meningkatkan keberhasilan pembelajaran siklus I, maka perlu diadakan siklus II yaitu :

- 1) Peneliti menyampaikan materi pelajaran lebih jelas agar pemecahan konsep pelajaran yang diajarkan semakin jelas dan tegas.
- 2) Peneliti meningkatkan pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran dengan sarana dan prasarana serta penjelasan-penjelasan yang lebih konkrit lagi.
- 3) Peneliti mengarahkan siswa agar lebih teliti dalam melaksanakan pembelajaran materi koperasi dan kesejahteraan rakyat dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* sehingga tidak terjadi kesalahan yang sama pada siklus I.

2. Siklus II

1. Tahap Perencanaan II

Untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan siswa dan meningkatkan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus I, maka pada pelaksanaan siklus II direncanakan sebagai berikut :

- a) Guru harus mampu mempertahankan atau meningkatkan pengelolaan dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Guru harus mampu membimbing siswa agar pembelajaran menjadi terarah.
- c) Guru harus dapat memotivasi siswa agar mampu menyelesaikan tugas dengan baik dan benar.
- d) Guru mampu mengontrol waktu sehingga pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan permasalahan siklus I, peneliti membuat rencana tindakan II untuk mengatasi kekurangan dan kegagalan pembelajaran tersebut. Maka rencana tindakan yang akan dilakukan pada tahap ini adalah :

Perencanaan yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut :

- a. Menyusun jadwal kegiatan sesuai dengan roster mata pelajaran IPS yang berlaku di kelas IV SDN 11 Baamang Tengah di semester genap.
- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pelajaran (RPP) yang berisikan langkah-langkah kegiatan yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*.
- c. Mempersiapkan media, alat dan sumber belajar yang akan mendukung pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dan menyiapkan perangkat tes dalam bentuk pilihan ganda sebagai *Post test II*.
- d. Membuat lembar observasi aktifitas guru untuk melihat penguasaan guru (peneliti) dalam menggunakan model pembelajaran *Make A Match* selama proses belajar langsung.
- e. Membuat lembar observasi aktifitas siswa untuk melihat kondisi kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- f. Mendesain dan menata kelas sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan II

Siklus II dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit per pertemuan dengan materi yang dibahas yaitu koperasi dan kesejahteraan rakyat. Sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat, maka langkah-langkah yang diterapkan dalam pembelajaran meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pada kegiatan awal dimulai dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar, mempersiapkan kelas untuk memulai pelajaran, mengajak siswa untuk mengucapkan basmalah secara bersama. Membuka pelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Memberikan motivasi untuk bersemangat belajar. Menumbuhkan percaya diri dengan memberikan dorongan dan kesempatan kepada siswa untuk berani mengemukakan pengetahuannya tentang koperasi.

Pada kegiatan inti dari proses pembelajaran, peneliti menampilkan gambar dari koperasi menggunakan kertas karton, kemudian guru menjelaskan tentang simbol-simbol yang ada digambar koperasi. Peneliti memberikan informasi tentang kompetensi yang ingin dicapai, peneliti menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran. Peneliti mengarahkan siswa menjadi 3 kelompok (kelompok 1 mendapat kartu soal, kelompok 2 mendapat kartu jawaban, dan kelompok 3 sebagai penilai). Kemudian guru memberikan kesempatan untuk memahami materi pelajaran, sebelum memulai permainan guru memberikan kepada tiap siswa dalam kelompoknya 1 jawaban/soal. Guru mengarahkan kepada setiap siswa untuk mencari pasangan jawaban/soal dari kartu yang dipegang selama 2 menit. Kemudian siswa yang sudah menemukan pasangannya, membacakan soal dan jawaban yang mereka peroleh, dan siswa lainnya memberi tanggapan atas pertanyaan dan jawaban yang dipaparkan oleh temannya. Guru meluruskan kembali jika ada jawaban siswa yang kurang tepat dan memberikan umpan balik dan penguatan terhadap hasil pembelajaran pada siswa.

Pada kegiatan akhir, peneliti bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran, menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Kemudian mengarahkan siswa untuk berdo'a dan mengucapkan salam.

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus II, peneliti memberikan tes hasil belajar II untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa menguasai pelajaran yang telah disampaikan khususnya materi koperasi. Test dikerjakan secara individual.

3 Tahap Observasi II

Peneliti diobservasi oleh guru bidang studi IPS kelas IV SDN 11 Baamang Tengah saat melaksanakan penelitian. Guru mengamati peneliti dalam melaksanakan pembelajaran dengan penerapan model *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi koperasi dan kesejahteraan rakyat. Guru bidang studi/observer memiliki dua tugas, yaitu :

- a. Mengamati jalannya kinerja guru (peneliti) dalam pengelolaan pembelajaran dengan model *Make A Match*.
- b. Mengamati kegiatan siswa dalam pembelajaran dengan model *Make A Match*.

Hasil observasi yang diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Dari pengamatan terhadap guru (peneliti) diperoleh temuan sebagai berikut :

- a. Penyampaian materi pelajaran sudah jelas sesuai dengan rencana pengajaran.
 - b. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa.
 - c. Guru dapat mengelola pembelajaran dengan baik dan benar.
 - d. Guru dapat membimbing siswa yang kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.
 - e. Guru dapat mengarahkan siswa dalam pembelajaran.
2. Dari pengamatan terhadap siswa diperoleh temuan sebagai berikut :
- a. Siswa lebih termotivasi dan bersemangat dalam melakukan pembelajaran.
 - b. Suasana ketika kegiatan pembelajaran berlangsung lebih terkendali dan tertib.
 - c. Siswa dapat memaparkan pemikirannya tentang koperasi model *Make A Match*
 - d. Namun, masih ada siswa yang kurang memahami penjelasan guru, sehingga kurang teliti dalam menyelesaikan soal yang diberikan guru.
4. Tahap Analisis Data II

Pada akhir siklus II diberikan tes akhir yang bertujuan untuk melihat keberhasilan tindakan yang diberikan, apabila siswa mendapat kriteria ketuntasan minimal 70.

Tabel 4. Tingkat Keberhasilan Siswa pada Tindakan siklus II

Tingkat Keberhasilan	Tingkat Hasil Belajar	Banyak Siswa	Persentase Jumlah Siswa	Rata-rata Skor Hasil Belajar
90% - 100%	Sangat Tinggi	13	52%	83,6%
80% - 89%	Tinggi	7	28%	
65% - 79%	Sedang	2	8%	
55% - 64%	Rendah	3	12%	
0% - 54%	Sangat rendah	0	0%	
	Jumlah	25	100%	

Berdasarkan pada tabel di atas maka dapat diketahui bahwa nilai post test II siswa dari 25 siswa setelah dilakukan pembelajaran dan sudah diterapkan model pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran IPS. Persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal adalah 22 siswa (88%), sedangkan siswa yang belum tuntas 3 siswa (12%) yang mana mereka belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 70. Dengan kategori nilai terendah 60, sedangkan nilai tertinggi 100 dan rata-rata nilai pada uji post test II adalah 83,6%. Hal ini menunjukkan dari ketuntasan klasikal dengan kriteria ketuntasan minimal siswa sudah tergolong tinggi. Dengan demikian hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Make A Match* di kelas IV SDN 11 Baamang Tengah mengalami peningkatan dan sudah mengalami ketuntasan dalam mempelajari materi simbol yang ada digambar koperasi pada pelajaran IPS.

5. Tahap Refleksi II

Pelaksanaan pada siklus II, secara garis besar berlangsung dengan baik dan sesuai rencana pembelajaran. Karena ketuntasan belajar siswa sudah tercapai. Dengan diterapkannya model pembelajaran *Make A Match* pada pelajaran IPS, diperoleh bahwa hasil belajar IPS, meningkat. Hal ini tampak dari hasil tes yang dilakukan setelah akhir pelaksanaan siklus II. Ketuntasan belajar klasikal siswa dari 61,6% pada siklus I menjadi 83,6% pada siklus II

Berdasarkan pada tabel di atas diketahui bahwa pada awal pemberian pre test siswa

mengalami ketuntasan sebanyak 4 siswa (16%) dengan rata-rata 48%. Pada siklus I sebanyak 13 siswa (52%) yang mencapai tingkat ketuntasan secara klasikal dengan rata-rata 61,6%. Sedangkan pada siklus II terdapat 22 siswa (88%) siswa yang mendapat tingkat ketuntasan dengan nilai rata-rata 83,6%. Dengan demikian maka terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diajarkan dengan menggunakan model *Make A Match* pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN 11 Baamang Tengah.

Pembahasan Penelitian

Berdasarkan pengamatan dan hasil penelitian yang ditemukan melalui pre test dan post test, penerapan model pembelajaran *Make A Match* dalam proses pembelajaran IPS terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar yang positif dan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan, berhasilnya guru membangun rasa percaya diri dan semangat siswa untuk belajar dan mempunyai guru mendesain pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga pembelajaran berhasil dilaksanakan.

Pada test awal jumlah siswa yang tuntas hanya 4 siswa (16%) dari 25 siswa. Sedangkan 21 siswa (84%) dinyatakan tidak tuntas. Setelah pemberian tindakan penerapan model pembelajaran *Make A Match* pada siklus I diperoleh hasil persentase ketuntasan belajar siswa sebesar (52%) dengan nilai rata-rata (61,6%) dengan jumlah siswa yang tuntas 13 orang dan siswa yang belum tuntas 12 orang atau (48%).

Berdasarkan analisis data siklus I diperoleh kesimpulan sementara bahwa penerapan model *Make A Match* yang dilakukan peneliti belum dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi koperasi dan kesejahteraan rakyat. Sehingga perlu perbaikan dan pengembangan dengan menggunakan model *Make A Match* pada siklus II. Pada siklus II siswa memperoleh nilai rata-rata 83,6% dengan jumlah siswa yang tuntas 22 orang dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 3 orang atau 12%. Lebih jelasnya peningkatan hasil belajar dapat dilihat rata-rata saat test awal, hasil belajar siklus I dan pada siklus II, seperti tabel di bawah ini :

Tabel 5. Hasil Belajar Siswa Pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

No	Deskripsi Nilai	Nilai Rata-rata
1	Tes awal	48%
2	Siklus I	61,6%
3	Siklus II	83,6%

Pada tindakan siklus II merupakan perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I. Dari tes hasil belajar diperoleh nilai rata-rata kelas meningkat, hal ini berarti pembelajaran dengan menggunakan model *Make A Match* yang dilaksanakan peneliti dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi koperasi dan kesejahteraan rakyat pada siswa kelas IV SDN 11 Baamang Tengah. Hal tersebut dapat dilihat pada perubahan hasil belajar siswa dimulai pra tindakan, siklus I dan siklus II.

Berdasarkan hasil peneliti dan hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa upaya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam menyesuaikan soal-soal yang diberikan. Dengan demikian pembelajaran dengan model *Make A Match* mempunyai peranan penting sebagai salah satu upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data pada penelitian ini, maka penulis mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil belajar IPS pada materi koperasi dan kesejahteraan rakyat sebelum menggunakan model pembelajaran *Make A Match* sangat rendah. Terbukti hanya 4 siswa atau 16% yang tuntas di atas KKM.
2. Hasil belajar siswa meningkat, hasil penelitian ini berupa peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi koperasi dan kesejahteraan rakyat. Pada saat pre test diperoleh hasil persentase ketuntasan belajar siswa sebesar (52%) dengan nilai rata-rata (61,6%) dengan jumlah siswa yang tuntas 13 orang dan siswa yang belum tuntas 12 orang atau (48%). Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata kelas mencapai 83,6% dengan tingkat ketuntasan 88%.
3. Dengan diterapkannya model pembelajaran *Make A Match* siswa lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dibanding dengan sebelum diberinya tindakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : PT Bumi Aksara.
- [2] Salminawati. 2011. *Filsafat Pendidikan Islam*, Bandung : Citapustaka Media Perintis.
- [3] A.Bakar, Rosdiana. 2009. *Pendidikan Suatu Pengantar*, Bandung : Citapustaka Media Perintis.
- [4] Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media.
- [5] Slameto, 2013. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.
- [6] Triyanto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Kencana.
- [7] Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rajawali Pres.
- [8] Usiono. 2015. *Filsafat Pendidikan Islam*, Bandung: Cipta Pustaka.
- [9] Umar, Bukhari. 2012. *Hadis Tarbawi*, Jakarta: Impi Bumi Aksara.
- [10] Kunandar. 2014. *Penilaian Autentik*, Jakarta: PT Raja Grafindo.
- [11] Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- [12] Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [13] Husni, Tanty. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*, Jakarta: Pusat Pembukuan,
- [14] Departemen Pendidikan Nasional.
- [15] Slameto. 2016. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- [16] Istarani. 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada.
- [17] Suprijono, Agus. 2010. *Cooperatif Learning*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [18] Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- [19] Ngilimun. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*, Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- [20] Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- [21] Shoimin. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif*, Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- [22] Huda, Miftahul.2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta:
[23] Pustaka Pelajar.
- [24] Kunandar. 2013. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [25] Salim. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*, Medan : Perdana Publishing.
- [26] Ananda,Rusdi,dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung : Citapustaka Media.
- [27] Salim dan Syahrums. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Cita pustaka

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN