

PENERAPAN MODEL *MAKE A MATCH* DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Sofiana Defi, Bahauddin Azmy, Dian Kusmaharti

Fakultas Pedagogik dan Psikologi, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
sofianadefi@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pemilihan model pembelajaran yang kurang menarik perhatian peserta didik khususnya tingkat sekolah dasar (SD) serta banyaknya materi yang menuntut peserta didik untuk menghafalkannya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keterlaksanaan model *make a match* pada aktivitas pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) serta mendeskripsikan hasil belajar dari penerapan model *make a match*. Penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V. Sampel yang digunakan adalah seluruh peserta didik kelas V yang berjumlah 27 peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan tes hasil belajar. Teknik analisis data yang dalam penelitian ini menggunakan rumus persentase. Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* diketahui bahwa aktivitas pendidik termasuk kriteria sangat baik, aktivitas peserta didik termasuk kriteria sangat baik, serta untuk ketuntasan hasil belajar mendapatkan kategori sangat baik.

KATA KUNCI: SD, model pembelajaran *make a match*, pembelajaran IPS.

ABSTRACT

This research is motivated by the selection of learning models that do not attract the attention of elementary school students and the amount of material that requires students to memorize it. This study aims to describe the implementation of the make a match model in the activities of educators and students in social studies learning and describe the learning outcomes of applying the make a match model. The research conducted was descriptive quantitative research. The population in this study were all grade 5 students. The sample used was all students of class V, amounting to 27 students. Data collection techniques in this study were observation and learning achievement tests. Data analysis techniques in this study using the percentage formula. Based on the results of research using the make a match learning model, it is known that the activities of educators are included in very good criteria, the activities of learners include very good criteria, and for completeness of learning outcomes get very good categories.

KEYWORDS: make a match learning model, social science learning.

ARTICLE HISTORY

Received:
September 28, 2020

Accepted:
October 01, 2020

Pendahuluan

Proses belajar-mengajar (PBM) dalam dunia pendidikan melibatkan banyak elemen-elemen yang terkait diantaranya yakni siswa, guru dan kepala sekolah. Kepala sekolah sebagai pemimpin di sebuah sekolah yang menjadi penggerak bagi guru yang akan melakukan pengajaran. Sedangkan guru sebagai salah satu sumber belajar sekaligus sebagai informan yang menyampaikan informasi-informasi terkait dunia pendidikan. Keterlaksanaan proses belajar-mengajar pada dasarnya sebagai inti dari sebuah pendidikan secara keseluruhan, yang dimana guru merupakan pemegang peran utama. Guru sebagai seorang pendidik sekaligus pengajar yang terlibat langsung dalam proses belajar-mengajar yang bertugas untuk menciptakan kondisi belajar yang membuat

siswa belajar secara optimal untuk mendapatkan prestasi belajar atau hasil belajar yang diharapkan. Oleh sebab itu, seorang guru harus dapat mengupayakan siswanya menjadi aktif dalam proses belajarnya dengan cara menggunakan model pembelajaran yang baik dan tepat sehingga prestasi belajar siswa-siswi dapat meningkat.

Salah satu kelemahan yang dihadapi dalam dunia pendidikan saat ini adalah melemahnya kegiatan belajar-mengajar. siswa dituntut untuk mengingat dan menumpuk berbagai ilmu dan informasi tanpa harus menghubungkannya dengan kehidupan sehari-harinya. Proses yang seperti inilah yang menyebabkan kurangnya dorongan siswa untuk mengembangkan dan meluaskan kemampuan berpikirnya. Kenyataan ini berlaku pada semua mata pelajaran tidak terkecuali mata pelajaran IPS. Menurut Supardi (2011) mengartikan IPS di sekolah adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, filsafat, psikologi, ideologi negara serta agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pembelajaran tertentu. Pemberian pembelajaran IPS pada siswa agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritisnya dengan berbagai macam metode pemecahan masalah serta dapat menumbuhkan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat atau argumennya. Tetapi pada kenyataannya yang dihadapi saat ini, pelajaran IPS di SD difokuskan pada penguasaan bahan ajar atau materi pelajaran sebanyak-banyaknya, suasana belajar-mengajar yang bersifat baku dan tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk menjadi lebih aktif. Budaya belajar siswa lebih ditandai dengan budaya hafalan daripada harus berfikir, yang mengakibatkan siswa beranggapan bahwa pelajaran IPS merupakan pelajaran hafalan saja. Upaya-upaya yang dilakukan untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di sekolah khususnya pada hasil belajar siswa, guru diharapkan menghasilkan suasana belajar yang relevan serta dapat menciptakan proses belajar-mengajar yang berkualitas dengan melakukan pembaharuan dalam model, pendekatan, metode, serta penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar yang dapat memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan kreatif (Aunurrahman, 2011).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Belahantengah Mojosari, pembelajaran IPS dominan dengan metode berceramah walaupun sesekali diselingi dengan kegiatan tanya jawab. Pembelajarannya masih berpusat pada guru, pembelajarannya masih kurang menggali pengetahuan-pengetahuan awal siswa. Siswa yang merasa malu untuk bertanya kepada guru karena siswa menganggap dirinya akan diingat sebagai siswa yang bodoh jika bertanya. Secara tidak langsung, keadaan tersebut menyebabkan siswa semakin tenggelam dalam ketidaktahuan terhadap konsep-konsep yang telah dijelaskan oleh gurunya. Hal tersebut bertentangan dengan penerapan Kurikulum 2013 yang mengharuskan siswa untuk lebih aktif, kreatif serta berfikir kritis.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti akan menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match*. Menurut Suyatno (2009) model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang dimana guru harus menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan kartu jawaban dari permasalahan tersebut, kemudian siswa mencari pasangan kartunya dengan benar. Ciri yang utama pada model pembelajaran *Make A Match* menurut Isjoni (2010) yakni siswa harus mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan-pertanyaan pada materi tertentu dalam suatu pembelajaran. Peneliti menggunakan model pembelajaran *Make A Match* karena memiliki beberapa kelebihan. Menurut Huda (2013) kelebihan model *Make A Match* adalah dapat meningkatkan serta menumbuhkan aktivitas siswa baik secara fisik maupun kognitif, model pembelajaran ini termasuk dalam model pembelajaran yang menyenangkan karena terdapat unsur permainannya, dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi pelajaran yang di[pe]elajari, sebagai sarana untuk melatih keberanian siswa aktif tampil saat melakukan presentasi, dan dapat melatih kedisiplinan siswa serta lebih menghargai waktu. Adapun sintaks model pembelajaran *Make A Match* menurut Shoimin (2017) yaitu guru wajib menyiapkan beberapa kartu yang berisikan konsep-konsep atau topik yang cocok untuk sesi *mereview* sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban, setiap peserta didik mendapatkan satu buah kartu, setiap peserta didik mencari pasangannya yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya, setiap peserta didik dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu maka diberi poin, setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap peserta didik mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, kesimpulan atau penutup.

Peneliti menggunakan model *Make A Match* pada pembelajaran IPS kelas V di SDN Belahantengah Mojosari, yang difokuskan pada ketuntasan hasil belajar. Menurut Susanto (dalam Leksono dan Via, 2016) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari suatu materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari tes mengenai sejumlah materi tertentu. Dengan demikian judul yang diambil pada penelitian ini adalah "Penerapan Model *Make A Match* dalam Pembelajaran IPS Kelas V SDN Belahantengah Mojosari".

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses penerapan model *make a match* dan mendeskripsikan hasil belajar kognitif peserta didik dalam pembelajaran IPS kelas V SDN belahantengah Mojosari tahun ajaran 2019/2020.

Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode kuantitatif ini digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penilaian, analisis data bersifat kuantitatif, bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2016). Menurut Sudaryono, Margono, & Rahayu (2013) penelitian dengan menggunakan pendekatan deskriptif merupakan suatu cara mengumpulkan data, pengolahan data, menyajikan data observasi yang dianalisis sehingga mempermudah orang lain dalam memperoleh gambaran mengenai objek yang diteliti melalui deskripsi kata-kata. Pendekatan deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan mengenai beberapa hal diantaranya yaitu aktivitas guru dan peserta didik dalam proses penerapan model *make a match* dalam pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar negeri Belahantengah Mojosari.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah dasar Negeri Belahantengah Mojosari dengan populasi dan sampel seluruh kelas V SDN Belahantengah Mojosari tahun ajaran 2019-2020. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *non-probability sampling* dengan menggunakan *sampling* jenuh karena pengambilan sampel dilakukan apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, Sugiyono (2018). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan observasi dan tes ketuntasan hasil belajar. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan sebagai pegangan dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, lembar observasi yang digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung dan lembar tes hasil belajar digunakan untuk mencari data tes hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, soal-soal tes yang digunakan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa. teknik analisis data observasi menggunakan rumus sebagai berikut:

Analisis data hasil observasi guru dan siswa:

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

Keterangan:

P = Nilai yang diharapkan

f = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

Analisis data tes menggunakan rumus:

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

Temuan dan Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Belahantengah Mojosari pada kelas V, diperoleh data observasi aktivitas guru dan siswa saat proses pembelajaran serta hasil ketuntasan belajar siswa dalam bentuk deskriptif, adapun penjabarannya sebagai berikut:

1. Hasil observasi aktivitas guru selama proses belajar-mengajar dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* yang terdiri dari 8 langkah pada proses pembelajaran:

Tabel 1. Hasil observasi aktivitas guru selama proses belajar-mengajar

No	Aspek yang diamati	Skor rata-rata
1	Guru menyajikan informasi terkait materi "interaksi sosial"	4
2	Sebelumnya guru telah menyiapkan beberapa kartu soal dan kartu jawaban yang sesuai dengan topik/materi yang dipelajari yaitu "Interaksi sosial"	4
3	Guru menjelaskan tahapan-tahapan atau langkah-langkah model pembelajaran <i>make a match</i> pada siswa	5
4	Guru membagikan kartu pasangan (soal/jawaban) pada siswa	5
5	Guru membimbing siswa saat mencari pasangan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan	5
6	Guru memberikan poin untuk kelompok yang benar dan tepat	4
7	Guru membimbing siswa untuk mengulang babak selanjutnya sesuai langkah-langkah pada babak pertama	5
8	Guru membimbing siswa untuk menarik kesimpulan	4,5

Berdasarkan hasil pengamatan observasi aktivitas guru yang dilakukan oleh dua observer diperoleh hasil rata-rata skor sebanyak 36,5 dari skor maksimal 40 dan termasuk dalam kategori "sangat baik".

Adapun hasil observasi aktivitas siswa selama proses belajar-mengajar dengan penerapan model pembelajaran *make a match* yang terdiri dari 8 langkah pada proses pembelajaran. Sebagai berikut:

1. Siswa menyimak pemaparan guru terkait materi "Interaksi Sosial";
2. Siswa membaca teks tentang "Interaksi Sosial";
3. Siswa mendengarkan langkah-langkah atau tahapan-tahapan model pembelajaran *make a match* dari guru;
4. Siswa mendapatkan kartu (soal/jawaban) yang dibagikan oleh guru;
5. Siswa mencari dan menemukan pasangan kartunya pada siswa lain sebelum batas waktu yang ditentukan;
6. Siswa mendapatkan poin jika mencocokkan kartunya dengan benar;
7. Siswa mengulang babak selanjutnya sesuai langkah-langkah pada babak pertama; dan
8. Siswa menarik kesimpulan.

Berdasarkan hasil pengamatan observasi aktivitas setiap siswa yang dilakukan dua observer diperoleh hasil rata-rata skor 907,5 dari skor maksimal 1000, skor tersebut termasuk dalam kategori "sangat baik". Penelitian ini diperkuat oleh salah satu kelebihan model pembelajaran *make a match* menurut pendapat Huda (2013) bahwa menepkan model *make a match* dapat meningkatkan dan menambah aktivitas belajar siswa baik dalam hal kognitif maupun dalam hal fisik.

Ketuntasan hasil belajar yang telah dilakuka oleh siswa-siswi kelas V SDN Belahantengah Mojosari menunjukkan hasil ketuntasan belajar dengan presentase 92%, dengan rincian 68% kategori "sangat baik", 24% kategori "baik". Penelitian ini diperkuat oleh pendapat Huda (2013) mengatakan pada salah satu kelebihan model pembelajaran *make a match* adalah dapat meningkatkan pengetahuan serta pemahaman siswa terhadap suatu materi yang dipelajari dan juga dapat meningkatkan motivasi siswa.

Hal ini didukung dengan hasil penelitian Aliputri (2018) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* Berbantuan Kartu dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang kegiatan ekonomi bagi siswa kelas IV SDN Wulung 1 Blora.

Kesimpulan

Sesuai rumusan masalah yang pertama dan berdasarkan analisis data dari penelitian model *make a match* dalam pembelajaran IPS kelas V SDN Belahantengah Mojosari tahun ajaran 2019-2020

diperoleh kesimpulan bahwa aktivitas guru dan siswa dalam proses belajar-mengajar dikatakan sangat baik dan ketuntasan hasil belajar pada siswa juga sangat baik. dari hasil penelitian ini guru bisa menggunakan model pembelajaran ini. Karena penelitian hanya dilakukan dalam kelas yang kecil, maka perlu diadakan penelitian berikutnya untuk mengembangkan serta membuktikan keefektivan model pembelajaran ini pada masa yang akan datang.

Referensi

- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan kartu bergambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 70-77.
- Aunurrahman. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Leksono, Ibut Priono dan Via Yustitia. (2016). *Belajar dan Pembelajaran Kajian Teoritis untuk Mahasiswa PGSD*. Surabaya: Adi Buana University Press.
- Shoimin, Aris. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media.
- Sudaryono, Margono, Gaguk, & Rahayu, Wardani. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. (2011). *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pusaka.