

MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* UNTUK PEMBELAJARAN IPA YANG MENYENANGKAN

Yudi Wijanarko

SD Muhammadiyah Domban 4 Sleman Yogyakarta

Email: yudiwijanarko22@gmail.com

Abstract: The learning process of Natural Science subject in elementary schools is supposed to implement method, strategy and model which have many variations, so that the ongoing learning process is perceived as something fun by the students; thus, it can enhance their motivation in learning. The selection of the method, strategy and learning model are supposed to be adjusted with the materials which will be delivered in class, with the purpose that there will be no learning material which is missed and in other hand, it has a purpose to trigger the students to be active and feel it fun to learn. The learning model of “make a match” is one of the learning models, which can be used in delivering natural science materials in elementary schools. It is because the learning model “make a match” has characteristic that is close to students’ characteristic that is fond of playing games. Besides, the learning materials of natural science are really close with the students’ life so that the uses of this learning model trigger the students to be more active and make the students perceive that learning natural science subject is fun that subsequently may enhance the competence of the students themselves as it is seen in their score.

Keywords: make a match, natural science subject, fun.

PENDAHULUAN

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1) menyebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, oleh karena itu setiap individu yang terlibat dalam pendidikan dituntut berperan serta secara maksimal guna meningkatkan mutu pendidikan tersebut.

Sekolah dasar adalah jenjang paling dasar pada pendidikan formal. Dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah dasar, setiap guru pasti menghadapi situasi yang berbeda dan menantang yang mempunyai pengaruh besar terhadap proses pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu seorang guru dituntut peka terhadap berbagai situasi yang dihadapinya, sehingga dapat menyesuaikan pola tingkah lakunya dalam mengajar dengan situasi yang dihadapinya.

Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dapat menimbulkan kebosanan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, materi kurang dipahami, dan menjadikan pembelajaran yang monoton sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar.

Pembelajaran IPA sekolah dasar merupakan pembelajaran yang didalamnya terdapat banyak sekali materi yang berhubungan dengan lingkungan sekitar. Proses pembelajaran IPA seharusnya menjadi proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa karena ada banyak model maupun media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi IPA. Akan tetapi, guru cenderung masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi dengan alasan agar semua materi dapat tersampaikan. Hal ini menyebabkan siswa merasa jenuh saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan perubahan dalam proses pembelajaran IPA.

Pembelajaran IPA hendaknya lebih bervariasi model maupun strategi guna mengoptimalkan motivasi belajar siswa. Pemilihan metode, strategi, dan pendekatan dalam mendesain model pembelajaran guna mencapai pembelajaran yang aktif dan menyenangkan adalah tuntutan yang harus

dipenuhi oleh guru. Guru perlu menyusun dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dimana anak dapat aktif membangun pengetahuannya sendiri dengan cara yang menyenangkan. Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan karena dalam proses pembelajaran ini siswa dapat mempelajari materi IPA dengan aktif dan menyenangkan. Hal ini dikarenakan karakteristik model pembelajaran *make a match* memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain (Aris Shoimin, 2016: 98).

KAJIAN DAN ANALISIS

A. Model Pembelajaran *Make A Match*

Model merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran menurut Joyce & Weil (1980: 4) adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai pola pilihan, artinya para guru diperbolehkan memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya (Rusman, 2011: 133).

Model pembelajaran menurut Rusman (2011: 136) memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
2. Mempunyai sisi atau tujuan pendidikan tertentu.
3. Dapat dijelaskan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar dikelas.
4. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan : a. urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*); b.adanya prinsip-prinsip reaksi; c. sistem social; dan d. sistem

pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.

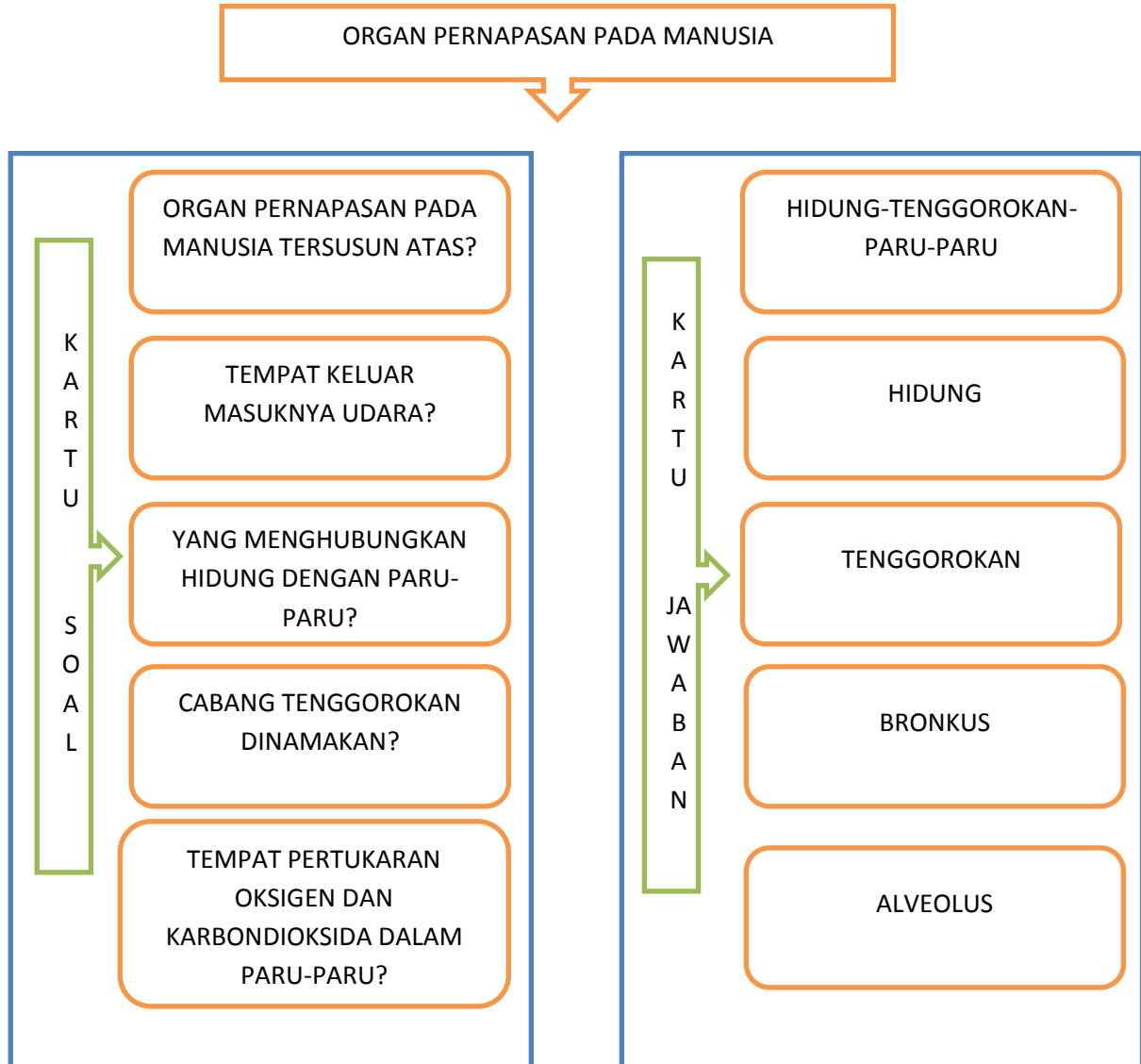
5. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran yang meliputi : a. Dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur; b. Dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
6. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Loma Curran pada tahun 1994 (Miftahul Huda, 2011:135). *Make a match* merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Salah satu keunggulan dari model pembelajaran ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan.

Model pembelajaran *make a match* ini cocok digunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan selama proses pembelajaran berlangsung siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa lain. Suasana belajar dikelas juga dapat diciptakan sebagai suasana permainan, dimana terdapat kompetisi antar siswa untuk memecahkan masalah yang terkait dengan topik pembelajaran serta adanya penghargaan (*reward*), yang membuat siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan. Sehingga siswa dalam mengikuti pembelajaran tidak hanya pasif mendengarkan guru menerangkan saja tetapi siswa akan lebih aktif karena terdapat penghargaan (*reward*) yang akan diberikan oleh guru untuk kriteria siswa yang telah ditentukan sebelumnya.

Dalam melaksanakan model pembelajaran *make a match* diperlukan media pembelajaran yang mendukung, yaitu media yang berupa kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari dari kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi

jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut (Agus Suprijono, 2010: 94). Kartu soal dan kartu jawaban boleh dibuat sedemikian rupa sesuai dengan kreativitas guru, misalnya seperti contoh dibawah ini.



Bagan 1. Contoh materi untuk kartu soal

Pembelajaran *make a match* bertujuan untuk menumbuhkembangkan sikap bertanggung jawab, saling menghormati, dan juga meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menyelesaikan suatu masalah. Pembelajaran ini juga menuntut siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dibandingkan dengan guru sehingga guru hanya berperan sebagai fasilitator dan juga pengamat. Suasana saat pembelajaran selain menyenangkan juga diusahakan bersifat

demokratis, dimana siswa diberi kebebasan untuk menyampaikan pendapatnya ataupun bertanya jika ada yang belum dimengerti.

Model pembelajaran *make a match* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain (Miftahul Huda, 2011: 253), yaitu:

- a. Dapat meningkatkan aktivitas siswa, baik secara kognitif maupun fisik.

- b. Karena terdapat unsur permainan, maka model *make a match* lebih menyenangkan untuk siswa.
- c. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- d. Efektif sebagai sarana untuk melatih keberanian siswa untuk tampil di depan kelas (saat presentasi).
- e. Efektif melatih kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu saat belajar.

B. Pembelajaran IPA di SD

Berdasarkan Depdiknas (2008:484-485), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan merupakan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta, konsep, atau prinsip saja. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri, alam sekitar, prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kehidupan sehari-hari dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia melalui pemecahan masalah yang dapat diidentifikasi. Jadi, pembelajaran di SD/MI menekankan pemberian pengalaman belajar secara langsung dengan mengembangkan keterampilan proses dan sikap ilmiah.

Menurut Depdiknas (2008) mata pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan serta keteraturan alam ciptaan-Nya
2. Mengembangkan pengetahuan pemahaman konsep-konsep yang bermanfaat sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, kesadaran

adanya hubungan saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, masyarakat

4. Mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah sehingga dapat membuat keputusan
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam
6. Meningkatkan kesadaran menghargai alam sebagai salah satu ciptaan Tuhan
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsepsi, dan ketrampilan sebagai dasar melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI meliputi aspek-aspek berikut:

1. Makhluk hidup dan proses kehidupan yaitu manusia, hewan, tumbuhan, lingkungan, serta kesehatan.
2. Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas.
3. Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
4. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

Pembelajaran IPA di SD membuat siswa untuk menemukan sendiri pengetahuannya mengenai alam sekitar sehingga pembelajaran akan lebih bermakna untuk siswa itu sendiri. Juga tujuan diajarkannya IPA di SD yaitu agar siswa mengetahui dan meyakini bahwa alam dan seisinya merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa sehingga siswa akan lebih menghargai alam dengan selalu menjaga dan melestarikannya.

C. Pembelajaran yang Menyenangkan

Menurut Rusman (2011:326) Pembelajaran menyenangkan (*joyfull instruction*) merupakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu kohesi yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan. Pembelajaran menyenangkan adalah adanya pola hubungan baik antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Guru memposisikan diri sebagai mitra belajar siswa, bahkan dalam hal tertentu tidak menutup kemungkinan guru belajar dari siswanya. Dalam hal ini perlu diciptakan suasana yang demokratis dan tidak ada beban, baik guru maupun siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Indarawati dan Wawan (2009:24) menambahkan pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila di dalamnya terdapat suasana yang rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, bangkitnya minat belajar, adanya keterlibatan penuh, perhatian peserta didik tercurah, lingkungan belajar yang menarik, bersemangat, perasaan gembira, konsentrasi tinggi. Sementara sebaliknya pembelajaran menjadi tidak menyenangkan apabila suasana tertekan, perasaan terancam, perasaan menakutkan, merasa tidak berdaya, tidak bersemangat, malas/tidak berminat, jenuh/bosan, suasana pembelajaran monoton, pembelajaran tidak menarik siswa.

Tubuh yang senantiasa bergerak, tidak hanya duduk diam mendengarkan guru berbicara akan membebaskan pikiran siswa. Saat pikiran siswa bisa bebas, siswa akan merasa senang dan siswa akan dengan mudah menerima materi yang sedang disampaikan oleh guru. Pembelajaran yang menyenangkan tidak harus dengan belajar di luar kelas, akan tetapi pembelajaran di dalam kelas pun akan terasa menyenangkan jika siswa diberi kesempatan untuk bergerak dan siswa merasa

rileks untuk belajar. Hal tersebut harus didukung dengan adanya penerapan model pembelajaran tertentu, karena jika siswa hanya dibiarkan bergerak saja tanpa ada penerapan model pembelajaran tertentu kelas malah akan menjadi gaduh dan materi tidak tersampaikan.

D. Langkah-langkah Pembelajaran *Make A Match*

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *make a match* seperti berikut ini:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya.
7. Kesimpulan

Langkah-langkah model pembelajaran di atas bisa kita variasi agar dapat lebih menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta bermakna. Berikut ini adalah contoh rencana pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*.

Tabel 1. Contoh Rencana Pembelajaran

Bentuk Kegiatan	Langkah-langkah Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan		10
a) Motivasi	(1) Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan	menit

<p>b) Apersepsi c) Tujuan</p>	<p>mengucapkan salam (2) <i>Brainstorming</i> singkat mengenai organ tubuh manusia (3) Siswa diingatkan kembali oleh guru mengenai bagian-bagian tubuh manusia. (4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</p>	
<p>Kegiatan Inti a) Eksplorasi b) Elaborasi c) Konfirmasi</p>	<p>(1) Siswa diberikan contoh kasus yang relevan dengan organ tubuh manusia, misalnya “Kita bernapas menggunakan apa? Apakah hanya dengan menggunakan hidung?” (2) Guru menjelaskan sintaks model pembelajaran <i>Make a Match</i>, yaitu : Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban. (3)Siswa dikelompokkan dengan banyak anggota masing-masing 4-5 siswa. (4)Setiap kelompok mendapatkan satu sub pokok materi dan setiap siswa mendapat satu buah kartu. (5) Tiap siswa bersama kelompoknya memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang. (6) Setiap siswa bekerja sama dengan kelompoknya mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban). (7) Setiap kelompok yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. (8)Setelah semua kelompok mendapatkan pasangan kartunya, setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil temuannya. (9) Siswa bersama-sama guru membahas hasil diskusi dan memberikan kesempatan bertanya tentang materi yang belum dipahami berkaitan dengan pelajaran yang baru saja dipelajari. (10) Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru.</p>	<p>50 menit</p>
<p>Penutup</p>	<p>(1) Siswa membuat rangkuman tentang organ tubuh manusia (2) Siswa dan guru melakukan refleksi. (3) Guru menugaskan kepada siswa untuk mempelajari tumbuhan hijau untuk pertemuan selanjutnya. (4) Guru memberikan PR.</p>	<p>10 menit</p>

Berikut ini contoh suasana proses pembelajaran dengan menggunakan model *make a match*.



a. Contoh kartu soal dan kartu jawaban yang disiapkan oleh guru

Sumber: <http://sdudaareldikir.sch>



b. Siswa sedang mencari pasangannya

Sumber: <http://mdtaufiq.blogspot.com>



c. Siswa mendapatkan pasangannya

Sumber: <http://sdudaareldikir.sch>



d. Siswa mempresentasikan hasil temuannya di depan kelas

Sumber: <http://mdtaufiq.blogspot.com>

Gambar rangkaian pembelajaran *make a match*

Gambar di atas merupakan ilustrasi dari proses pembelajaran *make a match*. Guru terlebih dulu menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban sesuai dengan materi yang sudah ditentukan sebelumnya.

Guru membagi siswa menjadi dua, yaitu siswa yang mendapatkan kartu soal dan siswa yang mendapatkan kartu jawaban. Siswa diberikan waktu untuk mempelajari terlebih dahulu materi yang diberikan pada buku paket

yang mereka miliki kemudian siswa diminta untuk memulai rangkaian proses pembelajaran *make a match* yaitu mencari pasangan dari kartu yang diperolehnya baik kartu jawaban maupun kartu soal. Setelah mendapatkn pasangannya, siswa diminta untuk mempresentasikan soal dan jawaban yang mereka peroleh di depan kelas sedangkan guru bertugas untuk meluruskan jawaban siswa.

SIMPULAN

Pembelajaran IPA merupakan proses belajar mengajar yang melibatkan siswa dengan guru dan lingkungan disekitarnya. Dikarenakan pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang berkaitan dengan lingkungan disekitar siswa, tentu mudah bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Akan tetapi, kecenderungan guru yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional berupa metode ceramah, tentu akan membuat siswa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini akan berimbas kepada motivasi belajar siswa yang akan turun dan juga hasil belajar siswa yang rendah. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat mengembangkan berbagai macam variasi model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat membantu guru dalam menciptakan suasana proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Dengan adanya berbagai macam variasi model pembelajaran inovatif seperti ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa dan siswa dapat termotivasi untuk belajar lebih giat serta mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2010. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aris Shoimin. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Arruzz Media.
- Depdiknas. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Dikmenum, Depdiknas.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Indrawati dan Wawan Setiawan. 2009. *Modul Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Yogyakarta: PPPPTKIPA.
- Joyce & Weil. 2015. *Models of Teaching, 9th Edition*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- MiftahulHuda. 2011. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.