

## **Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***

**Okta Desta Tri Maharani<sup>1</sup> dan Firosalia Kristin<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga

<sup>1</sup>Email: 292013049@student.uksw.edu

<sup>2</sup>Email: firosalia.kristin@staff.uksw.edu

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, peningkatan keaktifan serta hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Ada 2 siklus, terdiri 4 tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subyek penelitiannya siswa kelas V SD Negeri Jati Jajar 02 sebanyak 26 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes. Instrumen penelitian menggunakan butir-butir soal dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa pembelajaran IPS dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Hasil ini dilihat melalui perbandingan antar siklus yaitu ketuntasan belajar PraSiklus 42%, skor rata-rata 71,3. Siklus I 73%, skor rata-rata naik 76,1%. Siklus II 100%, skor rata-rata 81,3. Keaktifan siswa juga mengalami peningkatan, PraSiklus 15% siswa aktif. Siklus I 73% siswa aktif. Siklus II 81% siswa sangat aktif. Dengan demikian dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa.

Kata kunci: Hasil Belajar, Keaktifan, *Make a Match*

### **ABSTRACT**

*The aim of this research is to find out the step(s) of cooperative learning model type Make a Match, the increase of student's enthusiasm, and also the result of their study through the application of cooperative learning model type Make a Match. There are 2 cycle that stands for 4 steps: planning, execution, observation and reflection. The subject of this study were 26 students of Negeri Jati Jajar 02 Elementary School grade V. Data Collection procedure using test and non test and the instrument of this research is using questions and observation paper. The result shows the increasing of the students IPS subject result and enthusiasm using Make a Match type of cooperative learning. This result proved by comparison of each cycle, Pre Cycle Succeed 42%, average score 71,3. Cycle I 73%, average score 76,1%. Cycle II 100%, average score 81,3. Student's enthusiasm also increased, Pre Cycle 15% active students, Cycle I 73%, and Cycle II 81%. The conclusion of the application of Cooperative Learning Model type Make a Match could increase the study result and student's enthusiasm.*

*Keyword: Result, Student's Enthusiasm, Make a Match*

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran yang kreatif dan inovatif merupakan upaya dalam mewujudkan pembelajaran yang bermakna bagi siswa sesuai tujuan yang diharapkan dari setiap mata pelajaran. Dalam pembelajaran IPS, adapun tujuan umum yang diharapkan menurut

---

pendapat Gunawan (2011) yaitu : Tujuan pengajaran IPS di sekolah tidak lagi semata-mata untuk memberi pengetahuan dan menghafal sejumlah fakta dan informasi akan tetapi lebih dari itu. Para siswa selain diharapkan memiliki pengetahuan mereka juga dapat mengembangkan keterampilannya dalam berbagai segi kehidupan dimulai dari keterampilan akademiknya sampai pada keterampilan sosialnya.

Penggunaan model pembelajaran *Make a Match* ini, selain sesuai dengan karakteristik siswa dan didukung dengan kesesuaian dengan karakteristik materi. Penggunaan model pembelajaran *Make a Match* juga sesuai dengan karakteristik materi IPS Kelas V mengenai peristiwa masa lampau. Hal tersebut sesuai hasil observasi bahwa materi yang dianggap sulit yaitu mengenai peristiwa masa lampau, antara lain materi peninggalan sejarah masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia, tokoh sejarah masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia, zaman penjajahan bangsa Eropa di Indonesia, pendudukan Jepang di Indonesia, peristiwa sekitar proklamasi dan perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Namun karena keterbatasan peneliti, waktu dan dana maka penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan pada materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Dengan adanya model pembelajaran *Make a Match* siswa dapat belajar bersama-sama.

Proses pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *Make a Match* tersebut juga sebagai wujud penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam mengatasi rendahnya hasil belajar IPS terutama yang terkait mengenai peristiwa masa lampau. Siswa belajar IPS secara bersama-sama dengan penerapan model pembelajaran *Make a Match* (Mencari Pasangan), maka ia akan merasa tertarik dan dapat memperkuat kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor serta tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar tercapai. Hal ini, sesuai dengan proses pembelajaran dalam KTSP yang diharapkan adanya partisipasi aktif dari seluruh siswa. Kegiatan belajar berpusat pada siswa, guru sebagai motivator dan fasilitator, sehingga suasana kelas lebih hidup. Dengan demikian, model *Make a Match* dapat menjadi solusi untuk mencapai proses pembelajaran tersebut.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui a) Langkah-langkah model pembelajaran *Make a Match* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Jati Jajar 02. b) Peningkatan keaktifan siswa kelas V melalui penerapan model pembelajaran *Make a Match* di SD Negeri Jati Jajar 02. c) Peningkatan hasil belajar siswa kelas V melalui penerapan model pembelajaran *Make a Match* di SD Negeri Jati Jajar 02.

Pembelajaran IPS pada tingkat pendidikan dasar dan menengah disusun secara psikologis yang bertujuan agar lebih menarik perhatian siswa serta sesuai dengan tujuan pendidikan nasional berdasarkan Pancasila. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi IPS yang diajarkan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah telah disesuaikan dengan tingkat kematangan dan perkembangan siswa yang berasal dari konsep ilmu sosial. Materi-materi IPS disusun dengan berbagai pertimbangan tersebut diharapkan mampu mencapai tujuan pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang diharapkan.

Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial secara umum dikemukakan oleh Gunawan (2011) yaitu: Tujuan pengajaran IPS di sekolah tidak lagi semata-mata untuk memberi pengetahuan dan menghafal sejumlah fakta dan informasi akan tetapi lebih dari itu. Para siswa selain diharapkan memiliki pengetahuan mereka juga dapat mengembangkan keterampilannya dalam berbagai segi kehidupan dimulai dari keterampilan akademiknya sampai pada keterampilan sosialnya. Ranah afektif dalam pembelajaran IPS mengajak siswa untuk mempunyai nilai sikap terhadap masyarakat dan kemanusiaan dan lebih lagi mempunyai nilai sikap terhadap negara dan bangsa. Ranah kognitif mendorong sejauh mana kemampuan belajar siswa. Ranah psikomotor atau keterampilan yang dibutuhkan IPS adalah keterampilan yang dipakai untuk menangani gejala-gejala masalah sosial di dalam masyarakat. Ketiga ranah tersebut diharapkan dapat berkembang secara seimbang di dalam diri siswa. Setelah mengikuti pembelajaran IPS, peserta didik diharapkan dapat mempunyai pemahaman dan kemampuan analisis masalah sosial sehingga dapat menyelesaikan berbagai masalah sosial dalam kehidupan.

Menurut Annurrahman (2010) belajar merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut beberapa aspek, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu. Tujuan dari proses belajar adalah untuk memperoleh pengetahuan serta pengalaman menuju perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang bersifat permanen. Salah satu wujud interaksi dalam proses belajar dapat dilakukan dengan saling bekerjasama antar anggota kelompok. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan konsep belajar dengan mengutamakan interaksi antar siswa dengan siswa dan siswa dengan guru melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

Hasil belajar siswa dapat terlihat setelah siswa mengikuti proses pembelajaran sebagai pengukuran atas kemampuan siswa dalam mempelajari suatu materi pembelajaran. Klarifikasi hasil belajar menurut Suprijono (2013) secara garis besar membagi menjadi 3

ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelktual, ranah afektif, berkenaan dengan sikap, ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Menurut Mudjiono dan Dimiyati (2009) keaktifan siswa dalam peristiwa pembelajaran mengambil beranekaragam bentuk kegiatan, dari kegiatan fisik yang mudah diamati sampai kegiatan psikis yang sulit diamati. Kegiatan fisik yang dapat diamati diantaranya dalam bentuk kegiatan membaca, mendengarkan, menulis, meragakan dan mengukur. Sedangkan kegiatan psikis dapat berupa mengingat pelajaran sebelumnya, menggunakan pengetahuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi, menyimpulkan hasil percobaan, membandingkan suatu konsep dan sebagainya. Keaktifan belajar dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran, dimana siswa bekerja atau berperan aktif dalam pembelajaran di kelas, sehingga dengan demikian siswa tersebut memperoleh pengalaman, pengetahuan, pemahaman dan aspek-aspek lain tentang apa yang telah dilakukan. Keaktifan yang dilakukan di kelas terjadi bila ada kegiatan yang dilakukan guru dan siswa. Yang dimaksud keaktifan belajar dalam hal ini adalah keaktifan yang bersifat fisik maupun mental dalam proses kegiatan belajar mengajar guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.

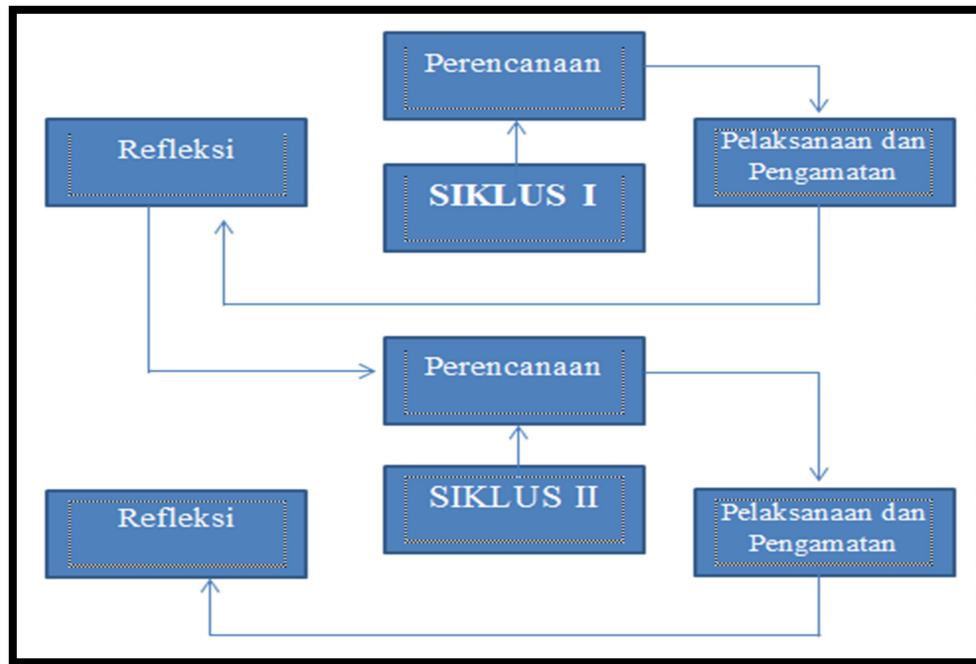
Pengukuran keaktifan siswa di dalam kelas dapat dilakukan dengan menggunakan penilaian nontes (observasi). Teknik penilaian nontes yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengukur keaktifan siswa yaitu dengan menggunakan observasi. Menurut Sudjana (2005) berkaitan dengan observasi sebagai berikut : observasi atau pengamatan sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun situasi buatan. Observasi harus dilakukan pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Peneliti terlebih dahulu harus menetapkan aspek-aspek tingkah laku apa yang hendak diobservasi. Kemudian membuat pedoman agar memudahkan dalam pengisian lembar observasi. Pengisian hasil observasi dalam pedoman yang dibuat sebenarnya bisa diisi secara bebas dalam bentuk uraian mengenai gejala yang terlihat dari perilaku individu yang telah diobservasi jika pedoman observasi yang dibuat telah disediakan jawabannya (berstruktur).

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui 2 siklus yaitu Siklus I dan Siklus II, sebelum dilaksanakan peneliti menyusun suatu perencanaan

---

mengenai apa yang akan dilakukan dan diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran. Setelah perencanaan, akan dilaksanakan tindakan dengan suatu pengamatan mengenai jalannya tindakan dalam pembelajaran, setelah tindakan akan dilakukan refleksi berdasarkan hasil pengamatan. Hasil refleksi untuk menemukan kelemahan dan kekurangan yang ditemukan pada tindakan siklus I kemudian akan dilaksanakan dan diperbaiki pada siklus II yang pelaksanaannya sama pada siklus I. Berikut gambar 1 bagan prosedur penelitian tindakan kelas menurut Stephen Kemmis dan Robin Mc. Taggart:



Gambar 1 Bagan Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Stephen Kemmis dan Robin Mc. Taggart

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan penilaian. Penilaian dilaksanakan pada akhir program belajar mengajar untuk mengukur berhasil tidaknya proses belajar mengajar. Penilaian digunakan untuk memperbaiki program mengajar di kelas dan model pembelajaran di kelas agar hasil belajar siswa meningkat. Menurut Slameto (2015) terdapat dua macam alat pengukuran yaitu tes dan nontes sebagai berikut:

- Teknik Nontes adalah cara pengumpulan data dengan tidak menggunakan alat-alat baku, dengan demikian tidak bersifat mengukur dan tidak diperoleh angka-angka sebagai hasil pengukuran. Teknik nontes terdiri dari: observasi, wawancara, studi dokumentasi, catatan lapangan.
- Teknik Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Arikunto (2010) metode tes dalam penelitian

ini bertujuan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau hasil belajar. Tes diberikan kepada siswa secara individu untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa. Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yang valid. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : a) Soal tes hasil belajar merupakan soal evaluasi digunakan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. b) Lembar observasi merupakan catatan yang menggambarkan suatu tingkat kegiatan guru dan siswa selama proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Kegiatan observasi dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan tentang kegiatan guru dan siswa selama mengikuti proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Maka a Match*, siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotoriknya. Keaktifan siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Maka a Match* sangat dibutuhkan untuk menentukan tingkat keberhasilan penggunaan model pembelajaran. Model pembelajaran *Maka a Match* membutuhkan keterampilan meneliti, keterampilan berpikir, keterampilan sosial serta keterampilan berkomunikasi dan berpartisipasi yang dimiliki siswa. Hal ini sangat penting dan berkaitan dengan tercapai atau tidaknya suatu kegiatan belajar mengajar atau proses pembelajaran di kelas.

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* yaitu mencari pasangan kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban dari pertanyaan tersebut Suprijono (2013). Penerapan model ini dimulai dari siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi reward. Penerapan model pembelajaran *Make a Match* ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan serta materi pembelajaran yang disampaikan akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Sintaks atau langkah-langkah pembelajaran *Make a Match* menurut Huda (2013) adalah sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan materi dan memberikan tugas kepada siswa untuk dipelajari di rumah.

2. Siswa dibagi ke dalam dua kelompok yaitu kelompok A dan B kedua kelompok diminta untuk saling berhadapan.
3. Langkah selanjutnya yaitu guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B
4. Guru menyuruh siswa untuk mencocokkan kartu yang sudah dipegang kepada teman yang lain. Sebelum permainan mencari pasangan dilakukan, guru terlebih dahulu menyampaikan batasan waktu yang diberikan. Guru meminta siswa untuk mencari pasangannya. Bagi siswa yang sudah menemukan pasangan kartu, maka wajib untuk melaporkan dirinya kepada guru.
5. Jika waktu yang diberikan sudah habis, guru akan memberitahukan kepada siswa bahwa waktu permainan sudah habis. Siswa yang tidak bisa menemukan pasangannya diminta untuk berkumpul tersendiri.
6. Guru memanggil siswa untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya. Teman yang lain memberikan tanggapan apakah pasangan kartu itu cocok atau tidak.
7. Pada langkah terakhir guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban yang telah dikerjakan siswa.
8. Guru memanggil kelompok yang lain, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Kelebihan model pembelajaran *Make a Match* diuraikan menurut Huda (2013) sebagai berikut: a) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik, b) Model ini akan membuat siswa merasa senang karena terdapat unsur permainan, c) Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi pelajaran, d) Melatih keberanian siswa untuk tampil menyampaikan presentasi di depan kelas, f) Efektif melatih kedisiplinan siswa menggunakan waktu untuk belajar. Sedangkan kelemahan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* antara lain: a) Membutuhkan waktu yang banyak, b) Pada awal penerapan model, terdapat siswa yang masih malu-malu dengan pasangannya, c) Jika guru tidak mengarahkan dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi, d) Guru harus berhati-hati dan bersikap bijak ketika memberikan hukuman kepada siswa yang tidak mendapat pasangan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* ini digunakan peneliti untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar mata pelajaran IPS materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan pada siswa kelas V SD Negeri Jati Jajar 02.

Berdasarkan observasi awal sebelum dilakukannya tindakan penelitian, peneliti melihat pembelajaran IPS yang berlangsung di kelas V SD Negeri Jati Jajar 02. Pembelajaran tersebut lebih mengutamakan pada perkembangan intelektual. Pada kondisi ini siswa merasa bosan dan tidak begitu tertarik pada mata pelajaran IPS. Siswa terlihat memperhatikan guru akan tetapi jika guru bertanya jawab, siswa tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru. Siswa masih banyak yang kurang bersemangat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dan konsentrasi siswa belum semuanya terfokus oleh guru. Saat pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPS siswa sering merasa bosan, ketika dimintai tolong untuk menjawab soal yang diberikan oleh guru, siswa masih tidak percaya diri dan terkadang masih bingung. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama ini di dominasi dengan metode ceramah dan hanya memberikan tugas-tugas yang ada di buku paket kemudian pada akhir pembelajaran dikumpulkan kepada guru. Sehingga siswa merasa bosan dan pasif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan kondisi seperti ini yang monoton, maka berdampak pada kurangnya keaktifan dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Jati Jajar 02 dalam menerima materi pelajaran IPS di sekolah.

Dilihat dari hasil belajar siswa pada Pra Siklus terdapat 58% (15) siswa tidak lulus KKM yaitu  $< 70$  dan dari jumlah keseluruhan siswa hanya 42% (11) siswa lulus KKM  $\geq 70$  dengan skor rata-rata 71,3. Hasil Keaktifan siswa pun masih banyak yang kurang aktif pada saat kegiatan belajar diperoleh hasil 15% (4) siswa yang aktif, 35% (9) siswa yang cukup aktif kemudian 50% (13) siswa yang kurang aktif dan belum terdapat siswa yang sangat aktif, masih dibawah indikator kinerja yang telah ditetapkan peneliti yaitu 70% siswa aktif. Dengan melihat kondisi yang demikian, peneliti memberikan upaya dengan adanya tindakan yang dapat meningkatkan hasil dari pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Jati Jajar 02 dengan peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* sebagai solusi dari permasalahan tersebut.

Peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* sebagai wujud penggunaan pembelajaran yang tepat dalam mengatasi rendahnya hasil belajar dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* siswa belajar dalam kelompok dan saling berinteraksi bekerja sama untuk mencari pasangan kartu yang telah diberikan oleh guru yang berupa kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Kegiatan tersebut menjadikan siswa belajar lebih aktif dan dapat mendorong hasil belajar siswa menjadi lebih baik.



Model pembelajaran ini digunakan untuk Siklus I dan Siklus II sehingga dapat diketahui meningkat/tidaknya hasil belajar serta keaktifan siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Pada Siklus I dengan perolehan hasil belajar siswa yang mencapai 73% (19) siswa lulus KKM  $\geq 70$  dan 27% (7) siswa tidak lulus KKM  $< 70$ , dengan skor rata-rata 76,1. Hasil keaktifan pun juga dapat dilihat pada kondisi Siklus I yaitu terdapat 73% (19) siswa yang aktif, 8% (2) siswa yang cukup aktif, 4% (1) siswa yang masih kurang aktif serta 15% (4) siswa yang mulai terlihat sangat aktif. Berdasarkan hasil penelitian dari tindakan yang dilakukan pada Siklus I, telah menunjukkan peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa yang pencapaiannya cukup baik. Akan tetapi peneliti masih berupaya untuk meningkatkan hasil belajar tersebut pada penelitian tindakan pada Siklus II

Pada pelaksanaan Siklus II diperoleh hasil belajar siswa Kelas V SD Negeri Jati Jajar 02 pada mata pelajaran IPS telah mengalami peningkatan kembali yang signifikan. Pencapaian hasil belajar siswa dengan skor rata-rata 81,3 ini menunjukkan kondisi yang telah memenuhi 75% siswa tuntas berdasarkan indikator kinerja yang telah ditetapkan oleh peneliti. Pada Siklus II, 100% (26) siswa telah lulus KKM  $\geq 70$  dan 0% (0) siswa tidak lulus KKM  $> 70$ . Selain itu hasil penelitian keaktifan siswa pun juga mengalami peningkatan, pada Siklus II telah diperoleh hasil 81% (21) siswa yang sangat aktif dan 19% (5) siswa yang aktif, sehingga telah memenuhi 70% siswa aktif dari indikator kinerja yang ditetapkan peneliti.

Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *Make a Match* ini sesuai dengan pendapat Huda (2013: 252) sebagai berikut: guru menyampaikan materi dan memberikan tugas kepada siswa untuk dipelajari di rumah. Siswa dibagi ke dalam dua kelompok yaitu kelompok A dan B kedua kelompok diminta untuk saling berhadapan. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B. Guru menyuruh siswa untuk mencocokkan kartu yang sudah dipegang kepada teman yang lain. Sebelum permainan mencari pasangan dilakukan, guru terlebih dahulu menyampaikan batasan waktu yang diberikan. Guru meminta siswa untuk mencari pasangannya. Bagi siswa yang sudah menemukan pasangan kartu, maka wajib untuk melaporkan dirinya kepada guru. Jika waktu yang diberikan sudah habis, guru akan memberitahukan kepada siswa bahwa waktu permainan sudah habis. Siswa yang tidak bisa menemukan pasangannya diminta untuk berkumpul tersendiri, kemudian guru memanggil siswa untuk mempresentasikan hasil.

---

Dari hasil penelitian selama pelaksanaan tindakan pada Siklus I sampai Siklus II, terlihat dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* ini, kemampuan siswa semakin bertambah baik dengan perolehan rata-rata yang selalu bertambah dan mengalami peningkatan setiap siklusnya. Siswa dapat memahami dan mengerti materi yang diajarkan, siswa dapat mengembangkan rasa empati dan simpati kepada orang lain, siswa tidak lagi bingung ketika guru memberikan tanya jawab, kepercayaan diri siswa bertambah dalam menyampaikan gagasan dan melakukan tanya jawab terhadap guru. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* ini memberikan suatu pengalaman yang positif bagi siswa yaitu terbukti adanya peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada Siklus I dan Siklus II terbukti jelas adanya peningkatan baik dari hasil belajar dan keaktifan siswa kelas V SD Negeri Jati Jajar 02 pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* ini, siswa yang sebelumnya tidak maksimal hasil belajarnya atau tidak tuntas setelah adanya penelitian tindakan kelas ini menjadikan hasil belajar siswa tuntas. Penelitian ini mempunyai kelebihan dibandingkan dengan beberapa penelitian yang relevan yang pernah dilakukan yaitu penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat menjadi solusi cara meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dan menjadikan pengalaman yang pertama bagi siswa dan guru SD Negeri Jati Jajar 02 dalam menerapkannya. Dengan melalui permainan mencari pasangan kartu, yang terdiri dari kartu pertanyaan dan kartu jawaban pada mata pelajaran IPS materi menghargai perjuangan tokoh-tokoh dalam memperthankan kemerdekaan siswa menjadi antusias, menjadikannya aktif bertanya, dapat mengemukakan ide dan menyimpulkan hasil dari kegiatan tersebut. Tidak hanya hasil belajar kognitif yang meningkat. Tetapi hasil belajar dari ranah afektif dan psikomotorik juga meningkat. Penataan tempat belajar yang bervariasi dalam setiap siklusnya membuat suasana yang berbeda di dalam kelas. Pada penelitian ini semua aspek dapat ditingkatkan. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* ini telah disesuaikan dengan standar proses yang ada, sehingga memudahkan guru dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* yang dapat memberikan pengalaman bagi siswa dan guru sehingga pembelajaran terlaksana dengan baik dan bermakna sesuai materi yang telah diajarkan pada kelas V SD Negeri Jati Jajar 02 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang Semester II Tahun Pelajaran 2016/2017.

## **KESIMPULAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar dibuktikan dengan hasil pada Pra Siklus 42% siswa yang tuntas dengan rata-rata skor 71,3, Siklus I meningkat menjadi 73% siswa yang tuntas dengan skor rata-rata 76,1 dan Siklus II meningkat menjadi 100% siswa tuntas dengan skor rata-rata 81,3. Penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* ini juga dapat meningkatkan keaktifan siswa yang dibuktikan dengan hasil keaktifan siswa yang dilihat secara klasikal dari Pra Siklus 15% siswa yang aktif, Siklus I mengalami peningkatan menjadi 73% siswa yang aktif, kemudian Siklus II kembali meningkat mencapai 81% siswa yang sangat aktif. Kondisi ini menunjukkan bahwa adanya perubahan dengan berkurangnya jumlah siswa kurang aktif di kelas V SD Negeri Jati Jajar 02. Pencapaian keaktifan siswa ini menunjukkan kondisi yang telah memenuhi 70% siswa aktif berdasarkan indikator kinerja yang telah ditetapkan oleh peneliti.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Annurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Gunawan, R. (2011). *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mudjiono dan Dimiyati. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2015). *Metodologi Penelitian & Inovasi Pendidikan*. Salatiga: Satya Wacana University Press.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

