

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* BERBANTUAN KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL DAN HASIL BELAJAR IPS

Fitriani¹, Wahjoedi², Siti Malikhah Towaf³

¹Pendidikan Dasar-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

²Pendidikan Ekonomi-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

³Pendidikan IPS-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 4-5-2017

Disetujui: 20-11-2017

Kata kunci:

Make A Match;
social skills;
learning outcomes;
keterampilan sosial;
hasil belajar

ABSTRAK

Abstract: The purpose of this study is to describe the improvement of social skill and learning outcomes IPS through Make A Match approach by card picture. This research used qualitative approach and the form of this research is classroom action research. This research done by collaboration with the researcher and sixth grade teacher. The subject of this research is the four grade students of SDN 13 Surau Gadang Kecamatan Nanggalo Kota Padang in 2016/2017 academic year that consist of 31 students. The instrument of collecting data used observation, interview, test, and fields note. The technique of nalyzing data used descriptive qualitative analysis. This research is consists of two cycles and each cycles consist of four stage that is planning, action, observation and reflection. The result of this research is percentage of learning activity in cycle I is 79,51% (students) increase 85,5% in cycle II (12 students). The percentage of learning outcomes in cycle I is 81,61% increase 86,67%. % in cycle II. Based on the research that have been implemented, it can bo concluded that improve the social skill and learning utcomes used kooperatif model Make A Match approach by card picture.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model kooperatif tipe Make A Match berbantuan kartu bergambar dapat meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar IPS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dan guru kelas IV. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 13 Surau Gadang, Kecamatan Nanggalo, Kota Padang tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 31 siswa, terdiri atas 16 laki-laki dan 15 perempuan. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi, wawancara, tes, dan catatan lapangan. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan masing-masing siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan bersamaan observasi, dan refleksi. Hasil penelitian yaitu persentase keterampilan sosial siswa pada siklus I mencapai 79,51% dan pada siklus II meningkat menjadi 85,5%. Persentase hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 81,61% dan pada siklus II meningkat menjadi 86,67%. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan peningkatan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa terjadi karena penerapan pendekatan *Make A Match* berbantuan kartu bergambar.

Alamat Korespondensi:

Fitriani
Pendidikan Dasar
Pascasarjana Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang
E-mail: fitrisurya77@yahoo.co.id

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang dikembangkan dari kehidupan bermasyarakat. Dalam pembelajaran IPS siswa diajak untuk peka terhadap masalah sosial yang ada di lingkungan sehingga siswa dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan mereka. Pentingnya pendidikan IPS di SD dinyatakan oleh Depdiknas (2005:5) bahwa “melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, peserta didik diarahkan, dibimbing dan dibantu untuk menjadi warga negara Indonesia dan warga dunia yang baik”. IPS merupakan pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan kehidupan sosial siswa terhadap perubahan kehidupan bermasyarakat di negara dan dunia internasional. Sejalan dengan pernyataan Akbar (2011:78) bahwa IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam menghadapi kehidupan masyarakat yang dinamis.

Pembelajaran IPS bersumber dari kehidupan masyarakat yang meliputi pertumbuhan, perkembangan, dan kemajuan kehidupan dengan permasalahannya. Pembelajaran IPS adalah hal-hal yang ada di lingkungan siswa itu sendiri, lingkungannya pada masa lampau, sekarang, dan masa yang akan datang yang meliputi semua yang terjadi di sekitar siswa dari lingkungan terdekat, tetangga, masyarakat lokal, nasional, regional sampai ke tingkat global. Hal tersebut menjadi perhatian dan garapan pembelajaran (Sarnoko, Ruminiati, Setyosari, 2016). Bahan pembelajaran IPS disusun menjadi mata pelajaran IPS yang bertujuan “Agar peserta didik memiliki kemampuan yaitu, (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai sosial dan kemanusiaan, dan (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global (Depdiknas, 2006).

Salah satu tujuan pendidikan IPS adalah untuk memiliki keterampilan sosial. Agar tujuan pembelajaran IPS tersebut tercapai, guru harus lebih kreatif dalam mengembangkan kurikulum untuk menciptakan pembelajaran, yang menghasilkan nilai, sikap dan keterampilan sosial yang tergambar sebagai hasil belajar yang ditentukan oleh masing-masing instansi pendidikan. Keterampilan sosial terbentuk melalui sosialisasi dengan lingkungan sekitar siswa. Dengan memiliki keterampilan sosial, siswa dapat mengembangkan budaya dan menjadi penerus dimasa yang akan datang. Nasution (2009:126) menyatakan kemampuan keterampilan sosial yang dilakukan melalui sosialisasi dapat dibelajarkan melalui kebudayaan yang harus dimiliki dan diikutinya, agar ia menjadi anggota yang baik dalam masyarakat dan dalam berbagai kelompok khusus.

Menurut NCSS (*National Council for the Social Studies*) membagi aspek-aspek keterampilan sosial yang perlu dimiliki siswa mencakup: (1) *Living and working together, taking turns; respecting the rights of other; being socially sensitive*, (2) *learning self-control and self-direction*, (3) *Sharing ideas and experience with others* (Jarolimek, 1992). Makna dari ungkapan tersebut yaitu aspek-aspek keterampilan sosial perlu dimiliki siswa, di antaranya (1) hidup dan bekerja bersama, toleransi, menghormati hak orang lain, dan memiliki kepekaan sosial (2) memiliki kontrol diri, dan (3) menuangkan ide dan berekspresi bersama. Ketiga aspek keterampilan sosial tersebut sangat penting dimiliki siswa untuk melakukan aktivitas di dalam kehidupan bermasyarakat.

Pentingnya keterampilan sosial dalam kehidupan masyarakat tidak dapat diabaikan dalam kegiatan pembelajaran. Keterampilan sosial berengaruh terhadap kehidupan akademik dan harga diri siswa disekolah (Marlina, 2014). Keterampilan sosial dianggap penting karena (1) sering adanya aktivitas negatif dalam hubungan sosial siswa, siswa lebih dominan dalam hubungan individualitas, yang terlihat pada aktivitas yang lebih asyik dengan diri sendiri dan mengurangi aktivitas dengan teman, (2) timbulnya sifat yang melemahkan rasa sosial dan empati terhadap orang lain yang berada di lingkungan, (3) banyaknya konflik sosial yang terjadi saat ini antara guru dan siswa, siswa dengan siswa, dan (4) timbulnya kecenderungan interdependensi (saling ketergantungan) dalam kehidupan sosial seiring arus globalisasi (Maftuh, 2010).

Pentingnya keterampilan sosial dapat diaplikasikan oleh siswa dalam pembelajaran IPS. Keterampilan sosial memengaruhi sumber daya manusia hal ini sejalan dengan ungkapan Rahmatullah, Wahjoedi, Agus & Wahyono (2016) menyatakan bahwa sumber daya manusia yang berkualitas ditentukan oleh proses pendidikan yang telah dilalui khususnya bidang pendidikan ekonomi. Kenyataannya dilapangan dalam pembelajaran IPS secara konvensional khususnya pemberian kompetensi dasar kegiatan ekonomi, menyebabkan kurang menerapkan keterampilan sosial, hal ini dapat terlihat dari (1) pembelajaran hanya berupaya memberikan materi yang harus dihafalkan, (2) siswa belajar sendiri tanpa berkomunikasi dengan teman lainnya, (3) siswa yang tidak memiliki kemampuan kurang berperan dalam pembelajaran, (4) siswa jarang mengeluarkan pendapat dalam pembelajaran, dan (5) siswa tidak diberikan waktu yang cukup untuk menyampaikan inspirasinya secara penuh. Ebrahim (2010:294) “*The system of education and teaching was designed to employ traditional (teacher-centered or individualistic) teaching approaches in which lecture is the primary means of delivering information to the students*”, Maknanya bahwa sistem pendidikan dan pembelajaran didesain untuk pembelajaran tradisional (berpusat pada guru atau individual) pendekatan pembelajaran ceramah adalah cara yang utama untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Sehingga dilapangan siswa tidak diberikan waktu untuk berpikir kritis dan bersosialisasi dengan teman untuk mengembangkan keterampilan sosialnya. Pembelajaran tersebut penulis temui di lapangan. Pembelajaran tradisional sangat sering dilakukan oleh guru karena disukai dan paling mudah untuk diterapkan.

Pembelajaran tradisional tersebut terjadi disebabkan karena beberapa alasan. Ebrahim (2010:294) “*Teacher-centered methodology places a strong emphasis on the maximization of time spent studying a subject (time on task), Many teachers believe that students achievement is more valuable than critical thinking, understanding, and science literacy*”, maknanya bahwa metode pembelajaran berpusat pada guru menekankan pada memaksimalkan waktu dalam proses pembelajaran, sehingga

banyak guru yang percaya bahwa prestasi siswa diperoleh dari lebih banyak berpikir kritis, memahami dan pengetahuan tentang literasi. Hal ini terjadi dengan anggapan bahwa kompetensi dan durasi waktu yang diberikan tidak memadai untuk memenuhi hasil belajar yang diharapkan kurikulum. Padahal kekurangan model pembelajaran yang tepat yang tidak diterapkan untuk mencapai dari hasil belajar yang menjadi tujuan kurikulum.

Hasil wawancara guru dilapangan pada SDN 13 Surau Gadang, yang masih menerapkan KTSP. Pada kelas IV SDN 13 Surau Gadang diperoleh data bahwa pembelajaran IPS dipandang sulit, hal ini terlihat dari nilai ulangan harian siswa memiliki rata-rata 69, nilai ini di bawah KKM yang ditentukan sekolah, yaitu 75. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena (1) pembelajaran yang bersifat hafalan; (2) kompetensi yang diberikan dalam kurikulum cukup luas, membutuhkan waktu yang lama dalam pembelajaran; (3) pembelajaran kooperatif akan membuang waktu saja, karena tidak dapat mencapai kompetensi yang diinginkan; (4) untuk menerapkan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran memerlukan waktu yang cukup lama sehingga muatan materi tidak dapat diberikan dengan tepat Solihatin dan Raharjo (2009:3) masalah rendahnya hasil belajar dalam pembelajaran IPS disebabkan oleh (1) model belajar konvensional, (2) tujuan dan peran IPS sulit dicapai, (3) Siswa hanya sebagai objek dalam pembelajaran, (4) berpusat pada guru (*teacher centre*), (5) kurang rangsangan untuk melatih kemandirian siswa, (6) pembelajaran bersifat hafalan yang membosankan, (7) penilaian hanya dari aspek kognitif, (8) kurang mengoptimalkan prestasi siswa, dan (9) terciptanya interaksi satu arah.

Berbagai penyebab yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar dan keterampilan sosial siswa tersebut mengerakkan peneliti melakukan perbaikan dengan merancang pembelajaran berkelompok agar penanaman keterampilan sosial dapat diterapkan sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran kooperatif adalah sebuah model pembelajaran yang mengajak semua siswa aktif untuk berinteraksi dan bekerjasama dalam proses pembelajaran. Diharapkan dengan bekerjasama dan berinteraksi siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial yang ditujukan dari pelajaran IPS. Sejalan dengan kesimpulan penelitian yang dilakukan oleh Ebrahim (2010:193) tentang pengaruh pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar di Kuwait.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu model *Make A Match*. *Make A Match* adalah model pembelajaran permainan secara berpasangan dengan menggunakan kartu pertanyaan dan kartu jawaban, siswa diminta untuk menemukan pasangan sesuai dengan kartu yang didapatkan. Model *Make A Match* digunakan dengan harapan dapat meningkatkan interaksi antar siswa sehingga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa. Model *Make A Match* adalah pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk bekerjasama dengan teman yang lain. Menurut Lie (2008:56) model pembelajaran *Make A Match* atau bertukar pasangan merupakan pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan orang lain, sehingga meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Kelebihan model *Make A Match* menurut Suprijono (2010:95), antara lain (1) siswa melatih dirinya untuk memahami, mengingat dan melatih isi materi pelajaran sehingga bisa mencari pasangannya dengan benar. Dengan demikian, daya ingat siswa akan tajam dan tahan lama, (2) seluruh siswa berperan aktif dalam pembelajaran (3) kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya, dan (4) siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya. Model *Make A Match* telah banyak digunakan sebagai penelitian, salah satunya yang dilakukan oleh Torohula (2013), yang dilakukan pada pelajaran IPS kelas VIIA SMP Negeri 3 Kolaka. Pada penelitian ini diperoleh peningkatan keterampilan sosial dari siklus I ke siklus II sebesar 20,81%. Pada siklus I dilihat dari aspek kerjasama diperoleh rata-rata persentase 62,96%, pada siklus II meningkat menjadi 88,43%. Pada aspek ketegasan 64,78% pada siklus I meningkat menjadi 83,90%, pada aspek empati juga meningkat dari 61,16% pada siklus I menjadi 84,81% pada siklus ke II, pada pengendalian diri dari 61,16% menjadi 81,50%. Dari segi hasil belajar siswa juga meningkat, ketuntasan belajar 77,27% pada siklus I, meningkat menjadi 95,45% pada siklus ke II. Penelitian tentang *Make A Match* juga dilakukan oleh Huda (2014) tentang penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media gambar dalam meningkatkan hasil belajar tentang perubahan bentuk energi dan penggunaannya pada siswa kelas IV SD.

Selain penggunaan model yang tepat, dalam pembelajaran juga dibutuhkan media yang menarik bagi siswa. Salah satu alat untuk menarik siswa menemukan informasi adalah informasi melalui gambar. Gambar merupakan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Menurut Supriyono (2010:68) media gambar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui gambar disampaikan informasi muatan pembelajaran. Gambar dapat mengkonkretkan informasi yang disampaikan, sehingga materi dapat sampai dengan bermakna. Kelebihan dari media gambar yaitu (1) sifatnya konkret, (2) dapat mengatasi ruang dan waktu, (3) mengatasi keterbatasan pengamatan kita, (4) memperjelas suatu masalah, dan (5) gambarnya murah dan gampang didapat (Sadiman, 2008:29). Kelebihan media gambar dijadikan salah satu ide dalam pembelajaran yang dituangkan dalam bentuk kartu bergambar. Media kartu gambar memiliki kelebihan diantaranya diungkapkan oleh Sadiman (2009:29), yaitu (1) sifatnya konkret, (2) dapat mengatasi ruang dan waktu, (3) mengatasi keterbatasan pengamatan kita, (4) memperjelas suatu masalah, dan (5) gambarnya murah dan gampang didapat.

Dalam model *Make A Match* ini, akan dibantu dengan kartu bergambar yang akan membuat siswa tertarik. Kelebihan model *Make A Match* berbantuan kartu gambar adalah melalui kegiatan mencari teman atau pasangan dari kartu jawaban dan kartu soal dan gambar yang mengongkritkan konsep, menciptakan pembelajaran sambil bermain penuh interaksi yang menyenangkan, kegiatan tersebut sesuai dengan karakteristik siswa yang berada pada tahap berpikir operasi konkret, ingin bermain dengan temannya dalam kelompok. Hal ini senada dengan ungkapan Susanty, dkk (2014:260) "Dalam metode *Make A Match* siswa diberi kesempatan untuk membagi ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Dengan metode

pembelajaran yang sesuai ini, menjadikan kelas lebih kondusif dan siswa semakin semangat dalam belajar, hingga diperoleh hasil belajar yang memuaskan. Keterampilan sosial dalam penelitian ini merupakan kemampuan individu dalam menjalin komunikasi dan interaksi dengan orang lain. Bentuk perilakunya keterampilan sosial yaitu kemampuan untuk bekerjasama, berbagi, berpartisipasi, berteman, membantu orang lain, mengikuti aturan-aturan, menerima perbedaan, mendengarkan dan menghargai orang lain serta menghargai diri sendiri dan bersikap sopan santun.

Keterampilan sosial dalam bidang IPS dibangun dari penguasaan aspek kognitif yang lahir dari proses olah pikiran, olah rasa, dan latihan yang berlangsung secara kontinu dan melingkupi setiap lingkungan kehidupan siswa. Aspek tersebut dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan penguasaan aspek afektif dan psikomotor. Aspek keterampilan sosial yang dijadikan fokus dalam penelitian ini adalah aspek dari Thalib, yang membagi aspek keterampilan dalam tujuh aspek, yaitu berkomunikasi, menjalin hubungan, menghargai diri sendiri, mendengarkan pendapat orang lain, memberi dan menerima umpan balik, memberi dan menerima kritikan dan bertindak sesuai norma. Setiap aspek keterampilan sosial tersebut penting dimiliki oleh siswa dalam berinteraksi dengan teman di kelasnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Moloeng (2010:8) menyatakan ciri-ciri penelitian kualitatif, yakni (1) pengumpulan data, (2) penelitian sebagai instrumen, (3) memanfaatkan metode kualitatif, (4) analisis data secara induktif, (5) bersifat deskriptif, (6) lebih mementingkan proses dari pada hasil, (7) membatasi studi dengan fokus, dan (8) memenuhi seperangkat kriteria untuk memeriksa keabsahan data.

Model pembelajaran *Make A Match* dapat melatih siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran secara merata serta menuntut siswa bekerjasama dengan anggota kelompoknya agar tanggung jawab dapat dipupuk dalam diri siswa sehingga semua siswa aktif dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* (membuat pasangan) menurut Lorna Curran dalam Tuniredja (2013:34) yaitu dimulai dengan (a) guru menyiapkan beberapa konsep/ topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu soal dan satu sisi berupa kartu jawaban beserta gambar), (b) Setiap peserta didik mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang, (c) peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban), peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi point), (d) setelah itu dicocokkan lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, dan (e) simpulan dan penutup. Berdasarkan permasalahan di atas peneliti memilih model *Make A Match* untuk mengatasi keterampilan sosial dan hasil belajar siswa, yang peneliti rancang dalam sebuah judul “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV”.

Pembelajaran IPS dengan menggunakan Model *Make A Match* berbantuan kartu bergambar dirancang dengan menggunakan kartu berpasangan, yaitu kartu bergambar sebagai soal dan kartu jawaban berupa uraian. Kartu akan disebar kepada setiap siswa untuk ditemukan pasangan dari masing-masing kartu. Menurut Lie (2008:56) model pembelajaran tipe *Make A Match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan orang lain, sehingga meningkatkan keterampilan sosial siswa. Pembelajaran dimulai dengan membagi siswa dalam tiga kelompok. Kelompok A adalah sebagai pemegang kartu soal yang dilengkapi gambar. Kelompok B adalah sebagai pemegang kartu jawaban berupa uraian. Kelompok C adalah juri yang akan melihat aktivitas kegiatan yang berlangsung sekaligus memeriksa kebenaran dalam pasangan yang terbentuk. Kegiatan dalam menemukan pasangan ini diharapkan agar siswa berinteraksi dengan teman dikelasnya dalam menemukan makna dari kata atau konsep kartu jawaban dan menerjemahkan dalam jawaban gambar yang tersedia pada kartu gambar yang dipegang oleh teman lainnya. Dalam menemukan jawaban dari kartu soal tersebut siswa tanpa sengaja telah mempelajari konsep dalam pendidikan IPS yang diharapkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa.

Bagi siswa yang dapat menemukan pasangan kartu sebelum batas waktu yang tepat, akan diberikan poin. Pasangan yang terbentuk akan diperiksa oleh kelompok juri untuk diketahui kebenarannya. Setelah itu akan diperiksa bersama-sama oleh kelompok ahli dan guru untuk memberikan penguatan. Pada saat semua pasangan telah terbentuk, maka kartu akan dikocok kembali untuk disebar kepada siswa dengan posisi dan kartu yang berbeda. Siswa mempunyai kedudukan yang berbeda dalam setiap sesi yang dibentuk. Demikian seterusnya hingga dirasa cukup dalam menemukan pasangan yang tepat dengan pertimbangan waktu dan kecepatan dalam menemukan pasangan. Adapun langkah-langkahnya sudah dijelaskan pada bagian sebelumnya.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk (1) memperbaiki kualitas pembelajaran siswa, (2) meningkatkan layanan profesional dalam konteks pembelajaran dikelas, khususnya layanan pada siswa, (3) memberikan kesempatan kepada guru untuk melakukan tindakan dan pembelajaran yang direncanakan oleh kelas, dan (4) memberikan kesempatan kepada guru untuk melakukan perbaikan terhadap pembelajaran. Peneliti dalam penelitian ini melakukan perencanaan, perlakuan atau pelaksanaan tindakan, pengamatan serta refleksi. Kegiatan *plan* (perencanaan) tindakan dimulai dari proses identifikasi masalah yang akan diteliti, termasuk hasil pra peneliti. Kemudian merencanakan tindakan yang akan dilakukan, termasuk menyusun perangkat pembelajaran. Pelaksanaan dan observasi merupakan tindakan yang telah direncanakan sekaligus melakukan pengamatan selama kegiatan dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir RPP. Refleksi merupakan kegiatan mengevaluasi hasil analisis data bersama kolaborator yang akan direkomendasikan tentang

hasil tindakan yang dilakukan untuk mencapai keberhasilan dari seluruh aspek/indikator yang ditentukan. Dari refleksi tersebut dapat ditentukan keputusan untuk perbaikan ke siklus berikutnya untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.

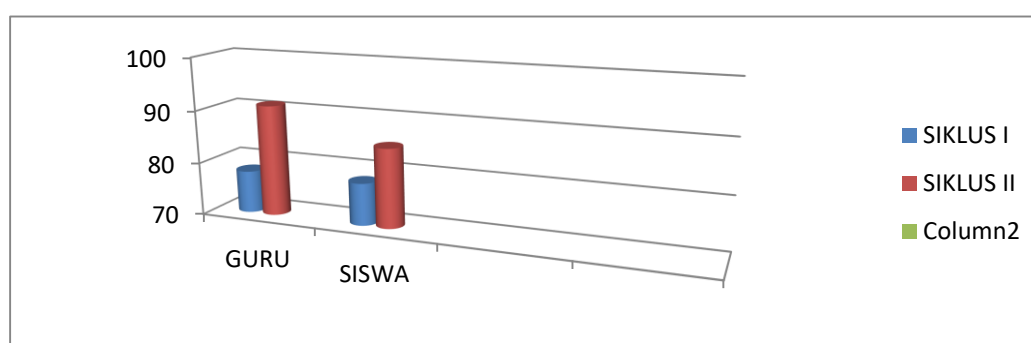
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan model *Make A Match* berbantuan kartu bergambar dalam pembelajaran IPS pada siklus I terlaksana dengan baik. Berdasarkan observasi dari kekurangan pada siklus I dilanjutkan ke siklus II. Keterlaksanaannya dapat dilihat dari hasil observasi pengamat 1 dan pengamat 2. Hasil observasi tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Observasi Keterlaksanaan Model *Make A Match* oleh guru Siklus I dan Siklus II

No	Pembelajaran	Persentase Pembelajaran	
		Siklus I	Siklus II
1.	Pertemuan 1	69	91
2.	Pertemuan 2	82	88
3.	Pertemuan 3	83	94
	Rata-rata	78	91

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa rata-rata keterlaksanaan pembelajaran meningkat dari 78% pada siklus pertama menjadi 91% pada siklus II. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa keterlaksanaan sintak *Make A Match* oleh guru mengalami peningkatan. Untuk lebih jelasnya peneliti visualisasikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Keterlaksanaan Sintak *Make A Match* Oleh Guru dan Siswa

Berdasarkan Gambar 1 dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan sintak *Make A Match* oleh guru mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 13% dari siklus I. Keterlaksanaan sintak pada siklus I belum begitu sempurna disebabkan oleh penyesuaian kondisi kelas siswa yang cenderung gaduh, sehingga setiap sintak dilaksanakan kurang maksimal. Guru menjadi tidak dapat memaksimalkan waktu karena waktu banyak dihabiskan untuk memberikan nasehat kepada siswa untuk bersikap sosial yang baik dan benar. Siswa belum terbiasa dalam pembelajaran *Make A Match* yang berupa permainan mencari pasangan. Sehingga sintak *Make A Match* dari siswa juga belum dapat terlaksana dengan sempurna. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi yang menyatakan keterlaksanaan sintak *Make A Match* oleh siswa sebesar 78% pada siklus I dan meningkat menjadi 85% pada siklus II.

Pada siklus I, suasana yang berisik dalam menemukan pasangan tersebut menjadikan instruksi dari guru cenderung tidak dapat diserap dengan jelas. Bagi siswa yang mempunyai suara kecil juga menjadi hambatan untuk berkomunikasi dengan teman yang siswa inginkan. Keadaan ini bertentangan untuk siswa tersebut dalam mendapatkan kelebihan model *Make A Match* yang dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan dalam menemukan konsep (Lie, 2003:55). Siswa yang suara kecil dan kurang percaya diri, mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana yang gaduh. Pada siklus II pembelajaran menggunakan model *Make A Match* dapat dilaksanakan dengan waktu yang lebih efektif. Pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai sintak *Make A Match* di RPP yang disusun. Dimulai dari membagi kelompok, membagikan kartu, mengumpulkan kembali, lalu mencocok kembali untuk dibagikan kepada siswa agar mendapatkan kartu dan posisi kelompok yang berbeda. Pembelajaran model *Make A Match* yang memadukan dengan kartu bergambar dapat merangsang pikiran siswa dalam menyampaikan dan mendapatkan informasi dari materi yang mereka pelajari. Hal ini sejalan dengan pendapat Neneng (2014:18) bahwa media gambar yang berasal dari potret yang dipakai untuk menyampaikan pesan belajar dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa".

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembelajaran dimulai dengan siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi SDA yang ada di sekitar Kota Padang. Siswa bertanya jawab tentang pengetahuan mereka tentang kegunaan SDA tersebut bagi kehidupan. Siswa diminta menuliskan jenis SDA yang mereka ketahui, letak dan kegunaan SDA tersebut dalam LKS. Pengisian LKS dibatasi hanya lima menit saja untuk memancing siswa berpikir dan menemukan dalam teks yang dibagikan oleh guru. Setelah mengisi LKS tersebut siswa bersiap untuk melakukan permainan *Make A Match*.

Guru membagi siswa dalam tiga kelompok yaitu kelompok A sebagai penerima kartu soal berupa gambar kegiatan ekonomi yang ada di lingkungan siswa, kelompok B mendapatkan kartu jawaban berupa uraian ataupun deskripsi dari kegiatan yang dilakukan dari gambar yang ada pada kartu soal. Kelompok C menjadi juri yang mengawasi kecurangan dalam permainan dan memeriksa pasangan kartu yang terbentuk dari kelompok yang bermain. Kelompok A dan kelompok B disusun bersaf dan berhadapan-hadapan ditengah ruang kelas, kelompok juri mengelilingi kelompok A dan B dibangku siswa masing-masing yang disusun berbentuk leter U. Permainan dimulai setelah perintah dari guru berupa perintah “mulai” didengar. Pencarian pasangan dari masing-masing kartu yang dipegang oleh anggota kelompok dengan memasangkannya dengan kartu dari kelompok lain siswa dengan gesit langsung membaca kartu jawaban dari temannya untuk mencari hubungan dari kartu soal yang mereka pegang.

Permainan sangat hangat dengan terlibatnya semua siswa dalam permainan, dalam durasi satu menit sudah terkumpul tiga pasangan kartu yang hendak mengumpulkan kepada juri dan kepada guru. Guru memberikan pengarahan bahwa paling sedikit kartu soal mempunyai pasang dua buah kartu jawaban. Siswa diminta menyeleksi semua kartu teman agar tidak ada teman yang ketinggalan karna tidak mendapatkan pasangan kartu karena telah dikumpulkan. Setelah siswa menemukan pasangan kartu yang cocok, siswa akan melaporkan kepada kelompok juri. Dari pemeriksaan dari kelompok juri, siswa akan menyerahkan kepada guru untuk di cek ketepatan dari pasangan kartu yang terbentuk. Siswa yang telah menemukan pasangan kartu yang tepat sebelum lima menit berakhir akan diberi bintang. Diakhir pelajaran akan didaftarkan jumlah bintang tersebut untuk dihitung dan diberikan hadiah. Semua kartu mendapat pasangan. Sebagian Siswa membaca kartu jawaban dari temannya dengan terburu-buru, semua siswa membaca setiap kartu yang dipegang temannya dengan hati-hati. Diskusi terjadi antar mereka dalam menemukan pasangan kartu tersebut. Guru memberikan pengarahan agar siswa bersemangat menemukan pasangan dari kartu yang mereka pegang, dan memperingatkan untuk kelompok juri memerhatikan dan mencatat setiap tindakan teman yang melakukan permainan yang tidak sesuai dengan aturan permainan. Setelah waktu yang ditentukan berakhir guru meminta semua kartu dikumpulkan. Setelah pembacaan hasil permainan pertama, kartu dikocok kembali dan dilanjutkan dengan permainan berikutnya dengan posisi anggota kelompok yang berbeda.

Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Kartu Bergambar dapat Meningkatkan Keterampilan Sosial

Peningkatan keterampilan sosial siswa selama penerapan model *Make A Match* dari siklus I hingga siklus II dapat diketahui dari lembar observasi keterampilan sosial dan lembar angkat siswa. Peningkatannya keterampilan sosial siswa dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Persentase Keterampilan Sosial Siswa Siklus I dan Siklus II

No.	Instrumen	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1.	Lembar Keterampilan Sosial	79,51%	85,50%	5,99%
2.	Angket	75,35%	92,22	16,87%

Peningkatan keterampilan sosial siswa dari 79,51% meningkat menjadi 85,5% pada siklus II. Sehingga telah terjadi peningkatan keterampilan sosial siswa sebesar 5,99%. Peningkatan keterampilan sosial siswa disebabkan karena interaksi siswa dalam menemukan pasangan dari kartu yang didapatkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Parker dalam Huda (2013:32) menyatakan tentang kelompok kecil dalam pembelajaran kooperatif sebagai suasana pembelajaran yang saling berinteraksi dalam menyelesaikan tugas.

Kegiatan permainan *Make A Match* dalam menemukan pasangan kartu soal dan kartu jawaban meningkatkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan sosial yang dapat berkembang lebih seperti indikator keterampilan sosial diantaranya kemampuan berkomunikasi siswa dan menjalin hubungan dengan orang lain. Sejalan dengan aspek keterampilan sosial menurut Thalib (2010:159) adalah (1) kemampuan berkomunikasi, (2) menjalin hubungan dengan orang lain, (3) menghargai diri sendiri dan orang lain, (4) mendengarkan pendapat atau keluhan orang lain, (5) memberi atau menerima umpan balik, (6) memberi atau menerima kritikan, dan (7) bertindak sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku.

Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Kartu Bergambar dapat Meningkatkan Hasil Belajar

Penerapan model *Make A Match* juga dapat meningkatkan Hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan sebesar 5,055 yaitu dari peningkatan dari 81,61% pada siklus I meningkat menjadi 86,67% pada siklus II. Hasil observasi tersebut sejalan dengan ungkapan Arend yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan paling sedikit tiga tujuan penting yaitu prestasi akademik, toleransi, penerimaan terhadap

keanekaragaman dan pengembangan keterampilan sosial. Rahmatullah (2016) menyatakan pemahaman manusia dari pendidikan akan membentuk sikap. Sikap ini yang akan digunakannya sebagai hasil dari keterampilan sosial.

Pembelajaran *Make A Match* menciptakan siswa aktif menemukan konsep dari materi yang diberikan. Kegiatan pembelajaran secara bersama-sama dan bertanggung jawab terhadap hasil belajar dalam kelas. Menjadikan hasil belajar yang tidak berpihak pada siswa yang pandai saja. Kegiatan saling membantu dalam menemukan pasangan demi kemenangan kelompok mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Slavín (2005:5) menyatakan pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa belajar bersama-sama, saling menyumbangkan pikiran dan bertanggung jawab terhadap hasil belajar, baik secara individu maupun kelompok.

Penelitian penerapan model kooperatif *Make A Match* ini telah mengalami peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu diantaranya Huda (2014) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV. Penelitian Masruroh (2014) penerapan model Kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Temuan Hasil Penelitian Tindakan Siklus I dan siklus II

No.	Indikator	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1.	Keterampilan Sosial	79,51%	85,50%	5,99%
2.	Hasil Belajar	81,61%	86,67%	5,05%
3.	Keterlaksanaan Sintak oleh Guru	78%	91%	13%
4.	Keterlaksanaan Sintak oleh Siswa	78%	85%	7%

Berdasarkan hasil temuan dari pendapat ahli diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan telah berhasil memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yang diharapkan, yaitu Penerapan pembelajaran model *Make A Match* dapat meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 13 Surau Gadang Kota Padang.

SIMPULAN

Berdasarkan refleksi kedua siklus penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa Kegiatan permainan *Make A Match* dalam menemukan pasangan kartu soal dan kartu jawaban meningkatkan keterampilan sosial siswa siswa dari 79,51% meningkat menjadi 85,5% pada siklus II berada pada kriteria sangat baik dalam konfersi nilai dengan rentang nilai 81—100. Sehingga telah terjadi peningkatan keterampilan sosial siswa sebesar 5,99%. Pada lembar angket rerata keterampilan sosial siswa telah meningkat menjadi sebesar 92,22 berada dalam konfersi rentang nilai 76—100 dengan kriteria tinggi. Aspek keterampilan sosial yang berkembang diantaranya aspek keterampilan sosial adalah (1) kemampuan berkomunikasi, (2) menjalin hubungan dengan orang lain, (3) menghargai diri sendiri dan orang lain, (4) mendengarkan pendapat atau keluhan orang lain, (5) memberi atau menerima umpan balik, (6) memberi atau menerima kritikan, dan (7) bertindak sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku. Penerapan model *Make A Match* juga dapat meningkatkan Hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan sebesar 5,055 yaitu dari peningkatan dari 81,61% pada siklus I meningkat menjadi 86,67% pada siklus II berada pada kriteria sangat baik dalam rentang 81—100% sehingga sudah memenuhi kriteria keberhasilan dalam penelitian ini minimal 80%.

Setelah melaksanakan penelitian dalam penerapan pembelajaran *Make A Match*, peneliti memiliki beberapa saran, diantaranya bagi kepala sekolah sebagai pemegang keputusan disekolah diharapkan memberikan motivasi kepada guru untuk menerapkan model yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran sekaligus dapat mengembangkan kemampuan bersosial siswa. Salah model tersebut adalah *Make A Match* dalam pembelajaran. Guru dalam pelaksanaan pembelajaran hendaknya memilih model pembelajaran yang tepat dengan materi yang akan diajarkan. Model yang beragam akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga menghindari dari kebosanan. Memulai pembelajaran *Make A Match* membutuhkan pengkondisikan kelas sesuai dengan kebutuhan untuk melakukan kegiatan berkelompok. Suasana kelas yang tepat dan kondusif sangat memengaruhi pembelajaran. Pendekatan emosional sangat dibutuhkan dalam pembelajaran berkelompok atau kooperatif.

Persiapan mental siswa dalam pembelajaran sangat memengaruhi kegiatan pembelajaran. Kondisi yang nyaman dan bahagia akan tercipta pada saat pembelajaran berupa permainan. Kecerung siswa dalam masa bermain akan menghindarkan pembelajaran yang membosankan dalam pelaksanaan pembelajaran model *Make A Match*. Para peneliti selanjutnya disarankan sebelum melakukan pembelajaran dalam model *Make A Match* terlebih dahulu memberikan penjelasan yang jelas dalam kegiatan pembelajaran, dimulai dari pengenalan dan mencoba untuk menerapkannya. Diharapkan juga penggunaan *Make A Match* dipadukan dengan model pembelajaran lain ataupun menggunakan media yang menarik lainnya seperti media video dalam meningkatkan efisiensi waktu dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. 2011. *Pengembangan Kurikulum dan Pengembangan Pembelajaran IPS*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Depdiknas. 2005. *Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Depdiknas. 2006. *Panduan Pengembangan Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Ebrahim, A. 2012. The Effect Of Cooperative Learning Strategies on Elementary Students' Science Achievement and Social Skills in Kuwait. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 10 2, 293—314 <https://doi.org/10.1007/s10763-011-9293-0>
- Huda, M. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, N. 2014. *Penerapan Model Make A Match Berbantuan Kartu Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar tentang Perubahan Bentuk Energi pada Siswa Kelas IV SDN Lokpaikat 1 Kabupaten Tapin*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Jarolimiek. 1992. *Sosial Studies In Elementary Education*. New York: Maemillan Publishing Company.
- Lie, A. 2005. *Cooperative Laerning Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*, Jakarta: PT. Grasindo.
- Maftuh, B. 2010. *Memperkuat peran IPS dalam membelajarkan Keterampilan Sosial dan Resolusi Konflik*. Makalah Disajikan dalam Pidato Pengukuhan Guru Besar dalam bidang Pendidikan IPS pada FPIPS UPI. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Marlina. 2014. *Peer Mediated Intervention untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Berkesulitan Belajar di Sekolah Dasar Inklusif*. *Jurnal Pendidikan Humaniora*. (Online), 2 (4):368—382, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jph/article/view/4479/961>, diakses 24 April 2017).
- Masruroh, A. 2014. *Penarapan Model Kooperatif Learning Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas III MI Jati Salam Jombang Pakel Tulungagung: IAIN Tulungagung*. Tesis Tidak diterbitkan. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Nasution, S. 2009. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Neneng, A. A. 2014. *Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar IPA Siswa Kelas V SD Inpres Watujarat*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Rahmatullah. 2016. *Pengembangan Pembelajaran Ekonomi Berkarakter Eco-Culture Dalam Perspektif Ekonomii Pancasila*. Desertasi tidak diterbitkan. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang
- Sadiman, A. S. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sarnoko., Rumiati., & Punadji Setyosari. 2016. Penerapan pendekatan SAVI berbantuan Video pembelajaran untuk meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa kelas IV SDN I Sanan Girimarto Wonogiri. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. (Online), 1 (7):1235—1241, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6524/2785>, diakses 24 April 2017).
- Slavin, R. E. 2005. *Cooperative Learning*. Bandung: PT. Nusa Media.
- Solihatin & Raharjo. 2009. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suprijono, A. 2010. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanty, E., Nurkamto., & Suharno. 2016. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dan Pembelajaran Konvensional terhadap Hasil Belajar Pkn Ditinjau dari Kemandirian Belajar Siswa pada MtsN di Kabupaten Kudus. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. 2 (2):257—272.
- Thalib, S. B. 2010. *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris. Cet. I*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Torohula, J. 2013. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Kolaborasi Model Make A Match dan Quiz-Quiz Trade untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar IPS*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Pascasarjaana Universitas Negeri Malang.