



Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Al-Hikmah Marihat Bandar

Lily Syam Fauziah Sinaga¹, Fitri Suryani Saragih², Rasyid Abdul Rozaq Zuzup³

¹STAI UISU Pematangsiantar, lilysinaga1221@gmail.com;

²STAI UISU Pematangsiantar, fitrisuriyanisaragihfitrisuriy@gmail.com;

³STAI UISU Pematangsiantar, rozaqzusunup27@gmail.com;

Article History

Received:	Revised:	Accepted:
28 November 2023	29 November 2023	29 November 2023

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pembelajaran menggunakan model *Make A Match* dengan media kartu bergambar. Subjek penelitian ini adalah kelas IV SD Al- Hikmah Marihat Bandar Penelitian ini menggunakan dua siklus masing-masing yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan studi dokumen pada kondisi awal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang kegiatan ekonomi bagi siswa kelas IV SD Al- Hikmah Marihat Bandar. Dalam kondisi awal hanya mencapai 51%, maka pada siklus pertama meningkat menjadi 90% dan pada siklus II meningkat menjadi 94%. Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan bagi guru sosial untuk mencoba menggunakan model *Make A Match* dengan media kartu gambar di kelas IV sampai meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Model pembelajaran kooperatif, Model pembelajaran *make a match*, Meningkatkan hasil belajar siswa.

ABSTRACT

The aim of this research is to describe learning using the Make A Match model with picture cards as media. The subjects of this study are fourth-grade students at SD Al-Hikmah Marihat Bandar. The research consists of two cycles, each comprising planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques involve document studies in the initial conditions. The results indicate that the use of picture card media can improve the learning outcomes of Social Studies regarding economic activities for fourth-grade students at SD Al-Hikmah Marihat Bandar. In the initial condition, it only reached 51%, then increased to 90% in the first cycle and further increased to 94% in the second cycle. Based on these findings, it is recommended for social studies teachers to try using the Make A Match model with picture cards in fourth-grade classrooms to enhance student learning outcomes.

Keywords: Cooperative learning model, *Make A Match* learning model, Improving student learning outcomes.



A. PENDAHULUAN

Pendidikan dan pengajaran adalah suatu proses yang sadar tujuan. Tujuan dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memberikan rumusan hasil yang di harapkan siswa setelah melaksanakan pengalaman belajar. Pengalaman belajar bisa didapatkan dimana saja, salah satunya di sekolah. Dalam pembelajaran di sekolah tentunya memuat banyak mata pelajaran yang diajarkan, salah satunya mata pelajaran IPS. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya (Sapriya, 2009: 7).

Fungsi IPS sebagai pendidikan yaitu membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna untuk masa depannya, keterampilan sosial dan intelektual dalam membina perhatian serta kepedulian sosialnya sebagai SDM yang bertanggung jawab dalam merealisasikan tujuan pendidikan nasional. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD Al-Hikmah Marihat Bandar. yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Melalui pembelajaran IPS anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggungjawab, serta warga dunia yang cinta damai (Ahmadi&Amri, 2011:3)

Dalam mengajarkan mata pelajaran IPS guru harus menguasai materi maupun keterampilan-keterampilan dalam mengajar, guru harus mampu memilih metode pembelajaran yang tepat dalam mengajarkan mata pelajaran IPS. Guru atau calon guru harus mampu mengubah metode ceramah yang biasa mereka gunakan dengan metode-metode pembelajaran baru yang lebih kreatif dan inovatif sehingga mampu menumbuhkan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas maupun luar kelas sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat.

Hasil belajar IPS kelas IV SD masih tergolong standar. Hal ini dibuktikan dari hasil belajar pada mata pelajaran IPS yang masih standar yang dilihat peneliti dari studi dokumen pada saat pembelajaran di kondisi awal. Dari 29 siswa, ada beberapa siswa yang tidak tuntas dari KKM yang sudah ditentukan yaitu 65 pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan pada permasalahan tersebut dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Al- Hikmah Marihat Bandar. maka diperlukan upaya untuk memilih dan menggunakan model, metode, serta strategi pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran IPS dan karakteristik siswa dalam kelas. Dari fakta-fakta diatas peneliti memberikan saran kepada guru agar menggunakan model pembelajaran yang menarik dan membuat siswa kreatif, yaitu dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan kartu bergambar.

Model ini mengaktifkan siswa dengan cara siswa menemukan sendiri jawaban dari soal yang di bawa teman lain. Selain itu siswa juga dituntut untuk aktif dalam pembelajaran dan menentukan jawaban yang tepat. Pada model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terlebih dahulu diadakan latihan kerjasama kelompok. Hal ini bertujuan untuk mengenal dan memahami karakteristik masing-masing individu dan kelompok. Suyatno (2009: 72) mengungkapkan bahwa model *make and match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Berdasarkan uraian diatas, dapat dipahami bahwa:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* bertujuan untuk menumbuhkan sikap saling menghormati, menumbuhkan sikap tanggung jawab, meningkatkan percaya diri dalam menyelesaikan suatu masalah,

2. Merupakan model pembelajaran yang menuntut anak didik aktif dalam pembelajaran, keterampilan keterampilan mulai dari tingkat awal maupun tingkat mahir yang dimiliki anak didik akan terlihat dalam pembelajaran ini,
3. Lingkungan dalam pembelajaran *Make A Match* diusahakan demokratis, anak didik diberi kebebasan untuk mengutarakan pendapat (Djumiati,2010: 35).

Selain menggunakan model pembelajaran yang menarik diperlukan juga media pembelajaran yang juga menjadi faktor pendukung keberhasilan dalam menerapkan model pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan gairah belajar dan meningkatkan kemampuan visual peserta didik jika media yang digunakan menarik atau variatif. Sehingga dalam penelitian ini penulis menggunakan bantuan media kartu bergambar. Kartu bergambar dalam penelitian ini adalah alat bantu berbentuk persegi panjang, terbuat dari kertas berwarna, kartu tersebut berisi gambar dan konsep-konsep yang sesuai dengan materi yang akan di implementasikan dalam model pembelajaran *Make A Match*. Model pembelajaran ini diharapkan membantu guru dalam mengatasi masalah pembelajaran di kelas. Sehingga di harapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Wina (2016: 2) menyebutkan PTK merupakan salah satu teknik agar pembelajaran yang dikelola guru selalu mengalami peningkatan melalui perbaikan secara terus menerus. Penelitian ini menggunakan dua siklus. Dimana peneliti sudah mengamati terlebih dahulu hasil nilai dari ulangan pada pembelajaran sebelumnya dan kemudian dibandingkan dengan nilai setelah diterapkannya model pembelajaran *Make A Match* berbantuan kartu bergambar.

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Al- Hikmah Marihat Bandar dengan jumlah 29 siswa. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu studi dokumen dan soal tes dengan bentuk pilihan ganda. Tes tulis diberikan setelah pemberian tindakan dengan model *Make A Match* berbantuan kartu bergambar. Berikut ini adalah sintaks/langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran *Make A Match* adalah

1. Pertama-tama Anda menyampaikan/mempresentasikan materi atau memberi tugas kepada siswa mempelajari materi di rumah.
2. Pecahlah siswa Anda menjadi 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Mintalah mereka berhadap-hadapan.
3. Bagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B
4. Sampaikan kepada siswa Anda bahwa mereka harus mencari/mencocokkan karta yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Anda perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang Anda berikan kepada mereka.
5. Mintalah semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya, mintalah mereka melaporkan diri kepada Anda.
6. Catatlah mereka pada kertas yang sudah Anda persiapkan.
7. Jika waktu sudah habis, sampaikan kepada mereka bahwa waktu sudah habis. Bagi siswa yang belum menemukan pasangan, mintalah mereka untuk berkumpul tersendiri.
8. Panggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
9. Terakhir, Anda memberikan konfirmasi tentang kebenaran pasangan tersebut.

Panggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelas IV SD Al-Hikmah Marihat Bandar berkaitan dengan hasil belajar IPS tentang Kegiatan Ekonomi menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan kartu bergambar. Pada tabel 1 adalah data studi dokumen yang diperoleh peneliti sebelum dilakukuan pembelajaran menggunakan model *Make A Match*.

Tabel 1. Data Hasil BelajarStudi Siswa

No	Hasil Belajar	Pre Test
1	Nilai Tertinggi	80
2	Nilai Terendah	50
3	Nilai Rata-rata	64,9
4	Ketuntutasan	51%

Hasil belajar pada mata pelajaran IPS yang telah dilakukan di SD Al- Hikmah Marihat Bandar menunjukkan hasil pada studi dokumen dengan nilai tertinggi siswa 80 dan nilai terendah 50 dengan rata-rata 64,9 dan ketuntasan 51,7%. Data diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Al- Hikamh Marihat Bandar masih rendah karena hampir setengah dari siswa kelas IV nilainya masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada kelas tersebut yaitu 65.

Metode pembelajaran yang digunakan guru di SD Al-Hikamh Marihat Bandar masih menggunakan metode ceramah sehingga mengakibatkan siswa cepat merasa bosan, sehingga perlu adanya pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi siswa sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Tabel 2. Perbandingan Hasil belajar Pada Siklus 1

No	Hasil Belajar	Studi Dokumen	Siklus 1
1	Nilai Tertinggi	80	90
2	Nilai Terendah	50	50
3	Nilai Rata-rata	65	76,9
4	Ketuntutasan	51%	90%

Peningkatan hasil belajar dilihat dari nilai yang didapat siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match*. Nilai tertinggi meningkat siklus I yang awalnya 80 menjadi 90, peningkatan juga terjadi pada nilai rata-rata dan ketuntasan belajar. Nilai rata-rata yang awalnya 64,9 meningkat menjadi 76,9 dan ketuntasan belajar yang awalnya 51% menjadi 90%.

Nilai terendah pada siklus I masih sama dengan kondisi awal yaitu 50. Kebanyakan dari siswa hasil belajarnya meningkat meskipun ada 2 anak yang hasil belajarnya stabil dan menurun. Hal ini sesuai dengan pendapat Mawardi (2018: 6) bahwa media pembelajaran hakikatnya sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan dan informasi materi pembelajaran sehingga dalam diri siswa terjadi proses belajar dalam rangka mencapai tujuan.

Setelah dilakukan refleksi pada siklus I, kekurangan siklus I dapat diperbaiki pada siklus II. Pada siklus II ini guru harus mampu melakukan pembelajaran sesuai dengan konsep model pembelajaran *Make A Match*, sehingga guru mampu membuktikan bahwa model pembelajaran *Make A Match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Wulung 1 Kabupaten Blera.

Berikut ini adalah hasil belajar siswa setelah dilakukannya model pembelajaran *Make A Match* pada siklus II.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar IPS Pada Siklus 1 dan Siklus 2

NO	Hasil Belajar	Siklus 1	Siklus 2
1	Nilai Tertinggi	90	100
2	Nilai Terendah	50	70
3	Nilai Rata-rata	76,9	80,3
4	Ketuntutan	90%	94%

Dari uraian diatas dapat menunjukkan bahwa Nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata dan ketuntasan belajar di SDN Wulung 1 pada siklus II meningkat, nilai tertinggi yang pada siklus I 90 meningkat menjadi 100, nilai terendah yang pada siklus I 50 meningkat 20 menjadi 70, nilai rata-rata yang pada siklus I 76,9 meningkat menjadi 80,3, dan ketuntasan belajar pada siklus I 90% meningkat pada siklus II menjadi 94%. Pada siklus II ada 1 siswa yang nilainya tidak tuntas KKM yaitu 65. Menurut keterangan dari guru salah satu muridnya yang tidak tuntas KKM tersebut memang sulit untuk mencerna pelajaran, sehingga memang diperlukan bimbingan khusus pada siswa tersebut. Namun secara keseluruhan model penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar dengan kategori yang tinggi, yang pada kondisi awal ketuntasan belajar hanya 51% meningkat menjadi 94%.

Hasil belajar dapat meningkat terjadi setelah guru menerapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan kartu bergambar, dimana model pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur permainan didalamnya yaitu saat mencari psangan dari jawaban dalam kartu. Sehingga siswa akan lebih bekerja sama, lebih aktif dan tidak pasif dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Hal ini sesuai dengan teori dari beberapa penelitian tentang penerapan model pembelajaran *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa seperi yang telah dilakukan oleh Febriana (2011).

Selain itu, hal ini juga sesuai dengan pendapat dari Mulyantiningsih (2013: 248) yang menyatakan bahwa model kooperatif tipe *Make A Match* merupakan model pembelajaran kelompok yang memiliki dua orang anggota, masing-masing anggota kelompok tidak diketahui sebelumnya tetapi dicari berdasarkan kesamaan pasangan misalnya pasangan soal dan jawaban. Setelah menjelaskan materi, guru membuat dua kotak undian, kotak pertama di berisi soal dan kotak kedua berisi jawaban. Peserta didik yang mendapat soal mencari peserta didik yang mendapat jawaban yang cocok, demikian pula sebaliknya, metode ini dapat digunakan untuk membangkitkan aktivitas peserta didik belajar dan cocok digunakan dalam bentuk permainan.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi Kegiatan Ekonomi untuk siswa kelas IV SD Al-Hikmah Marihat Bandar Hal ini dibuktikan dengan ketuntasan hasil belajar siswa. Jika pada kondisi awal ketuntasan belajar hanya5mencapai 51% pada saat setelah diterapkan model pembelajaran *Make A Match* hasil belajar meningkat dengan ketuntasan belajar 90% pada silklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 94%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berbantuan kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Al-

Hikmah Marihat Bandar Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif learning tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Oleh karena itu penulis menyarankan

Agar guru lebih mempelajari teori-teori model/strategi pembelajaran yang lebih inovatif untuk kemudian di terapkan dalam proses pembelajaran di kelas,

Adanya kerjasama dari pihak sekolah untuk memfasilitasi guru dalam mengembangkan model-model pembelajaran.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Anggarawati, I. Gusti Ayu Ary, MG Rini Kristiantari, and I. GA Agung Sri Asri. 2014. *Pengaruh Make a match Berbantuan Media Kartu Gambar terhadap Hasil Belajar IPS SD*. MIMBAR PGSD Undiksha
- Aqib. Z., Diniati, E. Jaiyaroh, S. & Khotimal, K. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SMP, SMA, SMK*. Bandung: CV. Yrama Widya
- Dimiyati & Mudjiono. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djumati. 2010. *Model Pembelajaran Make a Match*. Jurnal Kependidikan Dasar. Vol 1 No.2
- Febriana, Ayu. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang (Application of Cooperative Learning Model Type Make A Match to Enchace Quality of Learning Social)*. Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar.
- Hamalik, O. (2004). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Huss, John A (2006). *Gifted Education and Cooperative Learning: A Miss or A Match*. ProQuest Journal Vol 29 No.4.
- Mawardi, M. (2018). *Designing the Implementation of Model and Instructional Media*. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 8(1), 26-40.
- Mulyantiningsih, E. 2013. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurfaidah (2011). *Mengoptimalkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Cooperative Learning Dengan Model Make a Match: Penelitian Tindakan Kelas di SMA Negeri 4 Palu*. Jurnal PTK DBE, vol.1 tahun 2011.
- Taniredja, T., Faridli, E.N., & Harminto, S. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta
- Wibowo, K. P., & Marzuki, M. (2015). *Penerapan Model Make a Match Berbantuan Media Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS*. Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS, 2(2), 158-169.