

---

## **PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS**

**Annisa Nidaur Rohmah<sup>1</sup>, Silvi Robiyatul Laily<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> STIT Al-Fattah Siman Lamongan

Pos-el : [annisanidaurrohmah@stitaf.ac.id](mailto:annisanidaurrohmah@stitaf.ac.id)

[silvilaily05@gmail.com](mailto:silvilaily05@gmail.com)

*Received 05 February 2020; Received in revised form 15 March 2020; Accepted 18 April 2020*

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh sebuah fenomena yang terjadi di salah satu SD di wilayah Lamongan. Di sekolah tersebut memiliki beberapa siswa yang mengalami penurunan hasil belajar dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) dan belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh lembaga tersebut. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan aktivitas siswa serta peningkatan hasil belajar IPS melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas III sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri Bulu Tengger Kecamatan Sekaran Kabupaten Lamongan tahun pelajaran 2017/2018.

**Kata Kunci:** *Make A Match*, Hasil Belajar, IPS

### **Abstract**

*This research is motivated by a phenomenon that occurred in one elementary school in Lamongan region. School that have some students who study learning outcomes in social science learning (IPS) and have not reached the minimum completeness criteria (KKM) defined by the institution. The purpose of this research is to describe teacher activity and student activity and improve learning result of IPS through applying cooperative learning to make game to improve IPS learning result in third grade student of elementary school. Based on the results of this study, it can be concluded that the implementation of cooperative learning model type make a match can improve the activity and learning outcomes IPS students class III SD Negeri Bulu Tengger Kecamatan Sekaran Lamongan District Lessons year 2017/2018.*

**Keywords:** *Make A Match*, Learning Outcomes, IPS

---

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari keterampilan dasar yang berkaitan dengan kehidupan sosial. Menurut (Ischak, 2003) IPS adalah ilmu yang

mempelajari, menelaah, menganalisis gejala masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan. Mata pelajaran IPS mempunyai tujuan agar penyelenggara pendidikan mampu

mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan peserta didik yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan masyarakat.

Pembelajaran IPS dikatakan berhasil apabila semua tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai dalam hasil belajar IPS, namun dalam kenyataannya masih ada sekolah-sekolah yang memiliki hasil belajar IPS yang rendah karena belum mencapai standar ketuntasan yang telah ditentukan.

Kenyataan tersebut didasarkan pada hasil observasi pada hari Kamis tanggal 22 Februari tahun 2018, saat pembelajaran berlangsung masih terlihat banyak siswa yang terkesan bosan saat guru menyampaikan materi karena kurang adanya motivasi belajar yang seharusnya diberikan oleh guru sebelum memulai pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan hanya gambar saja sedangkan media-media pembelajaran yang sudah difasilitasi oleh pemerintah tidak pernah digunakan dan hanya disimpan di perpustakaan sekolah saja, akibatnya media-media pembelajaran tersebut menjadi rusak termakan usia, padahal media pembelajaran yang bervariasi dapat menunjang siswa untuk dapat berfikir secara kongkrit dan membangkitkan keaktifan siswa dalam belajar.

Selanjutnya dari hasil observasi lanjutan dan wawancara yang dilakukan pada hari Senin tanggal 26 Februari tahun 2018. Hasil belajar IPS

yang didapatkan masih rendah, hal ini ditunjukkan pada nilai evaluasi yang dilakukan setelah pembelajaran berlangsung yang mana sebagian siswanya masih belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM). Batas nilai KKM IPS yang telah ditentukan adalah 75. Namun siswa yang belum tuntas hasil belajarnya adalah sebanyak 15 siswa dari 20 siswa. Atau yang mencapai KKM hanya 25% dan yang belum mencapai KKM adalah 75%. Ke- 15 siswa tersebut masih memiliki nilai hasil belajar IPS di bawah 75.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Bapak Syamsul sebagai guru kelas III SD Negeri BuluTengger dalam pedoman wawancara terlampir untuk menggali masalah-masalah yang dihadapi guru dalam pembelajaran IPS diperoleh data tentang kendala-kendala antara lain: guru sudah menggunakan model pembelajaran namun masih sulit untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran.

Dari hasil observasi dan wawancara tersebut diketahui bahwa rendahnya hasil belajar IPS disebabkan karena beberapa faktor yang mempengaruhi selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran IPS diantaranya adalah model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, antusias siswa dalam belajar IPS rendah, kondisi lingkungan yang kurang mendukung siswa dalam belajar, dan kurangnya penggunaan

media pembelajaran serta sumber belajar yang digunakan oleh guru hanya buku paket BSE.

Pembelajaran yang diterapkan pada siswa kelas III sudah bervariasi namun hasil belajar IPSnya masih belum tercapai dengan baik. Masalah yang timbul adalah siswa merasa kesulitan dalam menerima materi pelajaran IPS, siswa tidak dapat mengerti dan memahami konsep-konsep IPS yang disampaikan. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran IPS berlangsung adalah pembelajaran kooperatif model *student teams achievement division* (STAD). Dari model pembelajaran tersebut membuat siswa sulit untuk membayangkan materi pelajaran IPS yang disampaikan. Kesulitan dalam belajar tersebut membuat siswa tidak dapat mengerjakan soal-soal tes yang diberikan guru sehingga hasil belajar yang didapat rendah.

Kesulitan yang dialami oleh siswa kelas III dalam mempelajari IPS menimbulkan dampak rendahnya hasil belajar selama pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi bosan dan kurang tertarik dalam belajar IPS. Sebagian besar siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Mereka ada yang bermain sendiri dan bercanda dengan teman di sampingnya. Hal tersebut menyebabkan proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas tidak dapat berjalan dengan baik.

Dari uraian masalah diatas, dapat disimpulkan bahwa

pembelajaran IPS yang telah berlangsung kurang berjalan dengan baik. Masalah-masalah yang timbul dalam pembelajaran di atas merupakan suatu kendala yang menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik. Masalah-masalah tersebut yang menyebabkan hasil belajar IPS yang dicapai rendah atau masih dibawah KKM.

Untuk itu dalam mencermati situasi yang ada dalam pembelajaran tersebut seorang guru harus pandai memilih dan menentukan model pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan meningkatnya hasil belajar dengan mengelola situasi belajar agar lebih kondusif dengan membentuk suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif sehingga seluruh siswa dapat berperan aktif dalam belajar. Salah satu bentuk alternatif tersebut adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*) tipe *make a match* guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal tersebut menjadi solusi yang tepat dengan alasan, di mana Pembelajaran kooperatif menganut pandangan konstruktivistik.

Dalam pembelajaran konstruktivistik, siswa perlu untuk menkonstruksi pengertiannya sendiri terhadap konsep-konsep IPS, sehingga peran utama guru bukan mengajar, menjelaskan atau mentransfer pengetahuan tetapi mengkreasi situasi yang mendorong siswa membangun struktur mental yang

diperlukannya. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana pembelajaran terpusat pada aktivitas siswa. Karakteristik pembelajaran kooperatif adalah siswa bekerja dalam kelompok- kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang berbeda atau heterogen, menggunakan berbagai kegiatan untuk meningkatkan pemahaman terhadap suatu materi, kemudian antar anggota kelompok dapat saling membantu untuk memahami konsep, sehingga tercipta interaksi untuk meningkatkan hasil belajar (Rusman, 2012). Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah suatu teknik pembelajaran mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul "Penerapan Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri BuluTengger".

#### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena penelitian ini dilakukan di dalam kelas dan bertujuan untuk memecahkan masalah yang ada di kelas yakni tepatnya masalah hasil belajar siswa. Metode penelitian tindakan kelas yang dikembangkan yaitu model Kemmis dan Mc. Taggart. Hal ini karena model

Kemmis dan Mc. Taggart berorientasi pada siklus spiral refleksi dimana di dalamnya terdapat beberapa komponen diantaranya perencanaan, tindakan, pengamatan (observasi) dan refleksi (perenungan, pemikiran, evaluasi) serta perencanaan kembali untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data yang digunakan peneliti antara lain wawancara, observasi, teks dan dokumentasi. Data dalam PTK ini dianalisis menggunakan teknik statistik dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif.

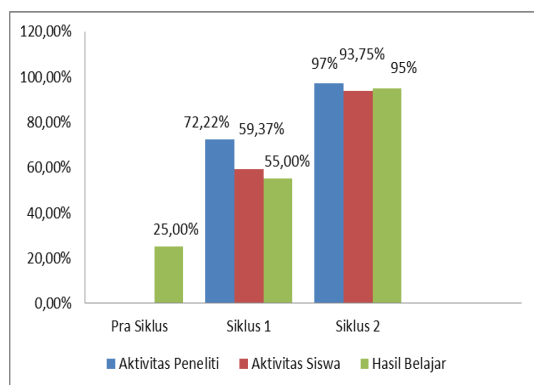
#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* siswa menjadi lebih mudah untuk belajar, sehingga hasil belajar siswa juga meningkat dibandingkan sebelumnya. Dari data hasil tes formatif menunjukkan bahwa dari keseluruhan siswa yang ada di kelas III SDN BuluTengger mengalami peningkatan nilai dan kenaikan persentase ketuntasan, yang peneliti sampaikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Daftar Nilai Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II.

No	Nama Siswa	KKM	Nilai Prasiklus	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II
1	AB	75	50	78	90
2	AA	75	75	80	90
3	AF	75	50	47	80
4	CA	75	60	78	80
5	CAP	75	50	75	80
6	DAS	75	60	94	97
7	DLS	75	60	70	80
8	FAK	75	50	60	90
9	FR	75	75	90	94
10	JIP	75	75	80	80
11	KRT	75	80	90	94
12	MB	75	60	68	84
13	MPA	75	50	60	80
14	MA	75	50	50	67
15	MB	75	50	70	84
16	MR	75	50	78	80
17	NDR	75	50	90	94
18	PRH	75	50	50	90
19	RD	75	75	80	94
20	SA	75	50	70	90
<b>Jumlah</b>			<b>1.170</b>	<b>1.458</b>	<b>1.633</b>
<b>Rata-rata</b>			<b>58,5</b>	<b>72,9</b>	<b>81,65</b>
<b>Persentase</b>			<b>25%</b>	<b>55%</b>	<b>95%</b>

Ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada setiap siklus dapat diamati pada Diagram berikut:



Gambar 1. Diagram Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Pada hasil tes yang dilakukan pada tiap akhir siklus, terlihat pada pra siklus rata-rata sebesar 58,5 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 25% kemudian pada siklus I rata-rata hasil tes siswa sebesar 72,9 dengan persentase ketuntasan belajar 55%, mengalami peningkatan sebesar 40% pada siklus II dengan

rata-rata 81,65 di mana persentase ketuntasan belajarnya mencapai 95%.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada peneliti tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut peneliti dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut. Hasil belajar yang diperoleh siswa harus semakin tinggi. Proses belajar merupakan penunjang hasil belajar yang dicapai siswa.

Pada tahap refleksi, diadakan refleksi terhadap pelaksanaan setiap siklus dengan berpatokan pada hasil pengamatan terhadap aktivitas peneliti dan siswa, dengan memperhatikan kritik dan saran dari pengamat. Pelaksanaan pembelajaran setiap siklus tidak terlepas dari kendala yang dihadapi yang dapat menghambat proses pembelajaran. Kendala-kendala yang dihadapi pada saat pembelajaran siklus I antara lain :

1. Sebagian besar siswa masih belum paham tentang materi yang disampaikan.
2. Siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM atau kurang dari 75, dikarenakan pemahaman tentang materi kurang baik. Anak-anak tersebut disamping memang

mempunyai daya tangkap yang rendah juga dikarenakan kurang memperhatikan penjelasan peneliti masih kurang baik. Sebagian anak tersebut perlu penjelasan yang lebih mendalam lagi tentang materi yang akan disampaikan pada siklus selanjutnya.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat disimpulkan bahwa:

1. Aktivitas guru pada pelaksanaan pembelajaran siklus I berada pada kategori aktif dengan persentase 72,22%. Pada siklus II aktivitas guru berada pada kategori sangat aktif dengan persentase 97,22%. Ini menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran siklus II meningkat. Pengamatan aktivitas guru pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran IPS berjalan dengan baik dan mencapai keberhasilan.
2. Pada pelaksanaan pembelajaran siklus I aktivitas siswa berada pada kategori cukup aktif dengan persentase 59,37%. Sedangkan aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran siklus II berada pada kategori sangat aktif dengan persentase 94%. Pengamatan aktivitas siswa pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran

IPS berjalan dengan baik dan mencapai keberhasilan.

3. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN BuluTengger Kecamatan Sekaran Kabupaten Lamongan pada mata pelajaran IPS khususnya materi jenis-jenis pekerjaan pada siklus I dan siklus II menunjukkan hasil yang baik sekali. Hal ini dapat terlihat pada hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dimana pada siklus I rata-rata nilai siswa sebesar 71,5 dengan persentase ketuntasan hasil belajar 55%, mengalami peningkatan sebesar 45% pada siklus II dengan rata-rata 84,25 di mana persentase ketuntasan hasil belajarnya mencapai 95%.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti menyarankan:

1. Dalam melakukan pembelajaran IPS, sebaiknya guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi pembaca yang ingin menerapkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat dijadikan contoh untuk mengemas pembelajaran pada materi jenis-jenis pekerjaan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Peneliti memperoleh pengalaman praktis dalam bidang penelitian yaitu dapat menambah pemahaman

dan pengalaman penulis dalam penulisan deskripsi

4. Sekolah dapat melakukan pembinaan guru ataupun kesempatan lain bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif sebagai strategi untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. (2012). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Siswa Kelas III SD Negeri 22 Mandonga Kota Kendari. *Jurnal Skripsi Sarjana Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Kendari*.
- Anggraini, Dewi Septiati dkk. (2015). Penerapan Make a Match untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar". *Jurnal Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Bandar Lampung*.
- Arno. (2005). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII G SMP Negeri 3 Singaraja Bali.
- 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". *Jurnal Kependidikan Dasar*.
- Lahay, Nurhayati. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match di Kelas IV SDN 2 Tapa Kabupaten Bone Bolango. *Jurnal PGSD FIP UNG*.
- Raehanun. (2011). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dapat Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Sukarara. *Jurnal Skripsi*.
- Sinta, Putri. (2015). Efektivitas Media Pembelajaran Peta Buta Berbasil Puzzle Multimedia Ditinjau Dari Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Kasih Batul Tahun Pelajaran 2013/2014, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. *Jurnal PGSD Indonesia (FTIK) Universitas PGRI*,
- Vawziyyah, (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Make a Match untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas III di SD Negeri Pogung Kidul". Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Studi Teknologi Pendidikan Edisi. 2*.
- Yula, (2016). Desy Noor Argawati. "Tipe Make a Match untuk

Meningkatkan Prestasi Belajar  
IPS Materi Perjuangan  
Mempertahankan  
Kemerdekaan pada Siswa Kelas  
V Sanden". *Jurnal Pendidikan  
Guru Sekolah Dasar Edisi 28*.

Nursa'ban, dan Rusmawan. (2008).  
*Sosial 3 untuk SD dan MI kelas  
III*. Jakarta: Pusat Perbukuan  
Departemen Pendidikan.

Sardjiyo, dkk. (2014). *Pendidikan IPS  
di SD*. Tangerang Selatan:  
Universitas Terbuka.

Sunarso dan Kusuma Anis. (2008).  
*Ilmu Pengetahuan Sosial 3  
untuk SD dan MI kelas III*.  
Jakarta: Pusat Perbukuan  
Departemen Pendidikan.