

Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Oleh:

Mukhlisin¹

Email: mukhlisin.endemic@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to examine how the application and results of the make a match learning method in improving student learning achievement. One of the tasks of the teacher as an educator is to carry out the learning process, not just learning, but effective learning, which is learning that is fun and gives positive results. One method that is able to give maximum results if applied correctly is the make a match method. Learning methods that are included in the cooperative learning method are able to improve student achievement, both quantitatively and qualitatively. In terms of quantitative proven from the value of pretest, posttest I, and posttest II. Each of which reached 47.6%, 65% and 90% completeness. Whereas in terms of qualitative where students can: (1) increase curiosity and cooperation, (2) increase motivate students to help each other learn, (3). Foster a sense of responsibility, (4) improve social skills, (5) hone skills , and (6) can improve student leadership attitudes.

Keywords: Learning methods, make a match, learning achievement

A. Pendahuluan

Salah satu tugas guru sebagai pendidik adalah melaksanakan proses pembelajaran, sebagaimana yang telah diamanahkan oleh Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional bab IX pasal 39 ayat 2: Pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidikan pada perguruan tinggi. Itu semua bertujuan untuk meningkatkan kualitas SDM (Sumber Daya Manusia. Ada tiga syarat utama yang harus diperhatikan dalam pembangunan pendidikan agar dapat berkontribusi terhadap peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM), yaitu: kurikulum, media pembelajaran, guru dan tenaga kependidikan yang profesional. Pendidik yang profesional diharapkan akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menyenangkan, dan akan lebih mampu mengelola kelas nya, sehingga kegiatan belajar para peserta didik akan berada pada taraf optimal.

¹ STAI Miftahul Ula (STAIM) Nganjuk

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru dalam mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasi proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan mengajar.²

Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal. Oleh karena itu sebagai guru juga harus bisa mengembangkan model-model pembelajaran. Oleh karena itu, agar dapat mengembangkan model pembelajaran yang efektif maka guru harus memiliki pengetahuan yang memadai berkenaan dengan konsep-konsep dan cara pengimplementasian model-model pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang efektif memiliki keterkaitan dengan tingkat pemahaman guru terhadap perkembangan kondisi-kondisi siswa di kelas, dengan demikian pentingnya pemahaman guru sangat diperlukan terhadap sarana dan fasilitas sekolah yang tersedia, kondisi kelas dan beberapa faktor lain yang memiliki keterkaitan dengan pembelajaran. Tanpa pemahaman terhadap berbagai kondisi ini, model pembelajaran yang dikembangkan oleh guru cenderung tidak dapat meningkatkan peran serta siswa secara optimal dalam proses pembelajaran, dan pada akhirnya tidak dapat memberi sumbangan yang besar terhadap pencapaian hasil belajar.³

Salah satu model pembelajaran yang dikenal adalah model pembelajaran *Make A Match*. Dalam setiap pembelajaran hendaknya tercipta beberapa jenis kegiatan, baik itu mendengar, melihat sampai pada tahap mengkreasi sendiri sebuah karya dengan kemampuan yang dimiliki siswa. Karakteristik dalam model pembelajaran *Make A Match* sudah mewakili semua aktivitas siswa di dalam kegiatan pembelajaran. Karena siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan saja, melainkan juga dapat memahami dan mengalami langsung tentang apa yang telah dipelajari. Model pembelajaran tersebut dapat dikatakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan yang ada di SDN 1 Kutorejo Kec. Kertosono.

Berdasarkan pengalaman penulis selama mengajar, peserta didik akan ikut dalam suasana pembelajaran, jika guru memiliki banyak metode pembelajaran. Sehingga dengan

² Sani Ridwan Abdulah, *Inovasi Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 78

³ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), hlm. 66

adanya penerapan model pembelajaran ini dapat memberikan perubahan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa SDN 1 Kutorejo Kec. Kertosono kelas V khususnya pada mata pelajaran IPA.

Mengkaji dari permasalahan di atas, penulis mencoba untuk menhkaji tentang penggunaan model pembelajaran *Make A Match* dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA siswa. Dalam kajian ini penulis menggunakan metode penelitian PTK (penelitian tindakan kelas), kajian ini bertujuan untuk medeskripsikan bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Make A Match* dan hasil dari penerapan metode tersebut terhadap hasil belajar siswa, yang peniliti rumuskan dalam judul “*Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Kutorejo Kertosono*”.

B. Pembahasan

1. Konsep Dasar Model Pembelajaran

Dalam proses kegiatan belajar mengajar diperlukan metode, pendekatan, teknik atau model pembelajaran yang tepat. Hal tersebut dimaksudkan agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan baik. Salah satu hal yang ikut menunjang tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran adalah model pembelajaran.

a. Definisi Model Pembelajaran

Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang ang membantu. Menurut Dimyanti dan Mudjiono pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menenkankan pada penyediaan sumber belajar⁴. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Sedangkan konsep pembelajaran menurut Corey adalah suatu proses di mana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.⁵

⁴ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 55

⁵ Syaiful Sagala. *Konsep dan Mana Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 44

Dari keterangan mengenai konsep pembelajaran di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa Pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, di mana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relative lama dan karena adanya usaha.

Sedangkan yang dimaksud dengan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Menurut Sudrajat bahwa model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Di samping itu Sumarno mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan strategi yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar kalangan siswa, maupun berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih optimal.⁶

Jadi pada dasarnya metode, pendekatan, teknik, model pengajaran ataupun model pembelajaran memiliki makna dan tujuan yang sama, yaitu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, menyenangkan, serta mendorong siswa untuk belajar aktif dan lebih mandiri. Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jadi, sebenarnya model pembelajaran memiliki arti yang sama dengan pendekatan, strategi, atau metode pembelajaran.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Ciri-ciri model pembelajaran menurut Kardi dan Nur, adalah rasional teoritis yang logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya, landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar, diperlukan tingkah laku mengajar agar model pembelajaran tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil, diperlukan lingkungan belajar yang kondusif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.⁷

c. Fungsi dan Tujuan Model Pembelajaran

Pada dasarnya model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan model sangat

⁶ Isjoni. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009.), hlm. 76

⁷ Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Perorientasi Konstruktivistik*. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hlm. 63

dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan dipelajari, tujuan (kompetensi) yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik.

d. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Menurut Kardi dan Nur, mengemukakan bahwa model pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengelola pembelajaran itu ada lima, yaitu (1) model pembelajaran langsung, suatu model pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik dan dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap. (2) model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, dimana siswa belajar bersama dalam sebuah kelompok kecil yang terdiri dari sejumlah siswa yang heterogen baik dilihat dari kemampuan belajarnya, ras, suku atau jenis kelaminnya. (3) Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah, adalah model pembelajaran *berdasarkan masalah (problem based learning/PBL)* adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik, sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkan keterampilan yang lebih tinggi dan inquiri, melatih siswa agar mandiri dan percaya diri. Model ini bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, serta mendapatkan pengetahuan konsep-konsep penting. (4) Model pembelajaran diskusi merupakan model pembelajaran yang sangat berkaitan dengan pemecahan masalah. Model pembelajaran ini sering disebut sebagai diskusi kelompok dan resitasi (pelafalan bersama).

2. Metode Pembelajaran Make A Match

a. Pengertian Metode Make A Match

Model pembelajaran make and match adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu.⁸ Model *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Teknik metode pembelajaran *make a*

⁸ Wahab, *Metode dan Model-Model Mengajar*. (Bandung: Alfabeta, 2007.), hlm. 59

match atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Menurut Suyatno bahwa model *make and match* adalah model pembelajaran di mana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Model pembelajaran *make and match* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah *homo homini socius*, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Model *make and match* melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama disamping melatih kecepatan berfikir siswa.⁹

b. Tujuan

Setidaknya, ada tiga tujuan penerapan metode *make a match*, yaitu:

- 1.) Pendalaman materi;
- 2.) Menggali materi; dan
- 3.) Untuk selingan.

Pengembang model pembelajaran *make a match* pada mulanya merancang metode ini untuk pendalaman materi. Siswa melatih penguasaan materi dengan cara memasangkan antara pertanyaan dan jawaban. Jika tujuan ini yang dipakai, maka guru harus membekali dulu siswa dengan materi yang akan dilatihkan. Guru dapat menjelaskan materi, atau guru memberi tugas pada siswa untuk membaca materi terlebih dahulu, sebelum penerapan metode ini.

Jika guru ingin memakai tujuan ke dua, untuk menggali materi. Guru tidak perlu membekali siswa dengan materi, karena siswa sendiri yang akan membekali dirinya sendiri. Cara yang ditempuh adalah menulis pokok-pokok materi pada potongan kertas. Lalu, guru membagikan potongan kertas itu pada siswa secara acak, kemudian siswa diminta untuk mencocokkan/memasangkan potongan kertas tersebut menjadi satu materi utuh. Siswa yang sudah menemukan pasangannya, secara otomatis menjadi satu kelompok.

Selanjutnya, guru meminta agar setiap kelompok bekerja sama menyusun materi secara utuh. Setelah semua kelompok selesai menyusun materi, guru meminta setiap kelompok untuk melakukan presentasi. Guru menekankan agar semua kelompok memperhatikan dan memberikan tanggapan pada kelompok yang

⁹ Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. (Sidoarjo: Masmedia Buana Pusaka, 2009), hlm. 59

sedang presentasi. Apabila selingan yang menjadi tujuan Anda, maka Anda cukup melakukannya sesekali saja. Teknik yang Anda pakai sama dengan teknik mencari pasangan untuk mendalami materi.

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Make a Match*

Pada prinsipnya, setiap metode pembelajaran yang dikembangkan oleh ahli, memiliki kekurangan dan kelebihan, termasuk metode *make a match*. Adapun kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu:

- 1.) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran (*Let them move*).
- 2.) Kerjasama antara sesama murid terwujud secara dinamis.
- 3.) Munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh murid.
- 4.) Murid mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau *topic* dalam suasana menyenangkan.

Selain memiliki kelebihan dalam pembelajaran ini, juga terdapat kelemahan dalam penerapan yaitu:

- 1.) Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
- 2.) Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai murid terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
- 3.) Guru perlu persiapan alat dan bahan yang memadai.
- 4.) Jika kelas anda termasuk gelas gemuk (lebih dari 30 orang/kelas) berhati-hatilah.
- 5.) Memakan waktu yang banyak karna sebelum masuk kelas terlebih dahulu kita mempersiapkan kartu-kartu.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian

Pengertian hasil belajar menurut Hamalik dalam bukunya (2011: 30) adalah perubahan tingkah laku siswa setelah mengikuti rangkaian pembelajaran atau pelatihan¹⁰. Masih dalam bukunya Hamalik menjelaskan bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik¹¹.

¹⁰ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), hlm. 23

¹¹ Agus Suprijono, *Kooperatif Learning*. (Yogyakarta : Pustaka Belajar Remaja, 2009), hlm. 43

Berpijak dari uraian tentang hasil belajar diatas tersebut maka, dapat disimpulkan bahawa hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa yang telah mengikuti proses belajar mengajar yang pada dasarnya merupakan sesuatu yang diperoleh dari suatu aktivitas belajar yang mengakibatkan perubahan pada individu, yakni perubahan baik aspek tingkah laku, pengetahuannya, keterampilannya, maupun aspek sikapnya.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang optimal dapat dicapai dengan dipengaruhi beberapa faktor, beberapa ahli pendidikan mengemukakan pendapat yang berbeda antara satu dengan yang lainnya, namun pada intinya dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal, eksternal dan pendekatan metode pembelajaran, sebagaimana pendapat Muhibbin Syah berikut ini.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa secara global terbagi kedalam tiga macam yaitu¹²: (a) faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa, (b) faktor eksternal (faktor dari luar), yakni kondisi lingkungan sekitar siswa dan (c) faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi pembelajaran.

Ketiga faktor tersebut, merupakan salah satu hal yang dapat mempengaruhi keberhasilan dalam belajar siswa yang optimal karena jika kondisi jasmani dan rohani siswa kurang sehat, maka hasil belajar yang akan dicapai pun akan kurang optimal pula. Selain itu faktor yang ada dalam diri siswa seperti minat, bakat, dan motivasi yang positif akan sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan minat, bakat, dan motivasi yang positif dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian diatas, maka faktor internal dan eksternal, pendekatan, minat belajar siswa, bakat dan motivasi, alat bantu dalam belajar, dan suasana belajar dapat mempengaruhi dalam hasil belajar siswa.

4. Pelaksanaan Metode Pembelajaran Make A Match

Dalam proses pembelajaran, seorang guru harus mampu menguasai dan memahami model-model dalam mengajar, misalkan *make a match* yang termasuk dalam salah satu teknik *cooperative learning*. Hal ini dikarenakan kondisi siswa, materi pembelajaran, keadaan fasilitas yang menuntut pengaplikasian kreativitas seorang guru.

¹² Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. (Bandung: Rosda Karya, 2001), hlm.

Dalam materi yang berbeda tentu saja penyampaianya membutuhkan metode yang bervariasi. Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebagai contoh materi ajar yang membutuhkan kerja kelompok atau berpasangan.

Dan salah satu kenapa peneliti memilih metode ini, karena Teknik ini merupakan teknik belajar yang menarik untuk digunakan dalam mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Teknik baru juga bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan bahwa siswa diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan akan bahan ajar yang akan dipelajari.

Adapun pelaksanaan pembelajaran dengan metode make a match ini, peneliti membagi menjadi dua (2) tahapan yakni tahapan persiapan pembelajaran dan tahapan inti pembelajaran. Deskripsi ini sengaja penulis sesuai dengan ketentuan dari pengelola jurnal, untuk menyesuaikan template yang telah menjadi ketentuan pengelola jurnal, tanpa mengurangi hasil dari penelitian ini.

a. Tahap Persiapan Pembelajaran

Dalam tahap ini guru dan siswa bersama-sama:

- 1.) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang mungkin cocok untuk sesi *review* (persiapan menjelang tes atau ujian),
- 2.) Setiap siswa mendapat satu buah kartu,
- 3.) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya,
- 4.) Siswa bisa juga bergabung dengan dua atau tiga siswa lain yang memegang kartu yang cocok.
- 5.) Mendiskusikan soal yang telah diterima dengan kelompok pasangan.

Dengan menggunakan langkah-langkahnya membuat potongan kertas berbentuk kartu yang berisi soal maupun jawaban lalu seluruh kartu dikocok sehingga tercampur antara kartu soal dan jawaban. Setiap siswa kelas V SDN 1 Kutorejo, mendapatkan sebuah kartu, diberikan waktu untuk menemukan pasangan dari kartu tersebut. Siswa yang berhasil menemukan pasangan dari kartunya sebelum batas waktu ditentukan akan mendapatkan nilai tambahan. Setelah seluruh siswa menemukan pasangan diminta untuk duduk berdekatan dan membacakan hasilnya secara bergantian.

Make a Match juga dilakukan oleh penulis dengan variasi yang lain, yaitu sebagai berikut. Dibuat potongan-potongan kertas sejumlah siswa yang ada dalam kelas. Kertas-kertas tersebut dibagi menjadi dua bagian yang sama. Pada setengah

bagian kertas yang telah disiapkan ditulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya. Setiap kertas berisi satu pertanyaan. Pada separuh kertas lain, ditulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat. Semua kertas dikocok, sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban. Masing-masing siswa mendapatkan satu lembar kertas. Guru menjelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh siswa akan mendapatkan soal separuh siswa yang lain akan mendapatkan jawaban. Siswa diminta untuk menemukan pasangan mereka. Siswa yang sudah menemukan pasangannya, diminta untuk duduk berdekatan.

Setelah semua siswa kelas V SDN 1 Kutorejo menemukan pasangan dan duduk berdekatan, setiap pasangan diminta secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan suara keras kepada teman-teman yang lain. Dalam tahap ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan. meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

b. Tahap Pembelajaran Inti

Pada saat dikelas, peneliti sebagaimana yang sudah menjadi tuntutan dari metode PTK, yakni mengadakan dan menerapkan pembelajaran dengan metode tertentu dalam beberapa siklus, penerapan metode *make a match* ini penulis terapkan ke dalam empat siklus. Namun dalam pemahasan ini akan peneliti rangkum, dengan kata lain tahapan-tahapan siklus tidak penulis jelaskan secara eksplisit. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus. Setiap siklus terdapat satu posttest. Proses pembelajaran *Make A Match* terbagi menjadi tiga kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Pada kegiatan awal peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hal ini dilakukan agar peserta didik tahu apa yang akan mereka pelajari, sehingga peserta didik akan terarah, termotivasi, dan terpusat perhatiannya dalam belajar. Peneliti juga mempertegas dalam menyampaikan materi. Pada kegiatan inti, peneliti menjelaskan materi yang akan di ajarkan. Kemudian peneliti membagi siswa dalam 2 kelompok (heterogen), setelah sesuai dengan pembagian kelompoknya peneliti memberikan media pertanyaan pada kelompok 1 dan media jawaban pada kelompok 2.

Peneliti berperan sebagai fasilitator dan motivator kegiatan setiap kelompok. Setelah itu, setiap kelompok menyerahkan hasil kerja kelompoknya pada guru. Peneliti menunjuk salah satu kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban yang sudah mendapat jodoh untuk maju ke depan. Setelah selesai peneliti mengadakan tes atau kuis secara individual tentang materi yang dibahas selama 10 menit, siswa yang mampu menjawab akan diberikan skor kemudian peneliti memberikan penghargaan atau hadiah bagi kelompok yang sudah menemukan jodohnya.

Dalam pelaksanaan penelitian, mengamati serta mendokumentasikan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan format observasi yang sudah disiapkan peneliti yang berguna untuk menganalisis data dan merencanakan kegiatan yang akan dilakukan pada siklus selanjutnya.

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Metode *Make A Match*, pada kelas V SDN 1 Kutorejo adalah sebagai berikut:

- 1.) Pertama-tama peneliti yang juga menjadi guru memecah siswa menjadi 2 kelompok, yakni kelompok A dan kelompok B. kemudian guru meminta mereka berhadap-hadapan. Pada pertama kali penerapan metode ini, memang sulit namun dengan berjalannya siklus, maka guru sudah mampu menemukan ritme agar para siswa mau mengikuti intruksi penulis.
- 2.) Guru/ penulis membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B. agar tidak terjadi kecurangan, penulis mencatat nama-nama anggota, dan komposisi kelompok A dan B, tidak pernah penulis rubah dari siklus I sampai siklus IV.
- 3.) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/ mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. guru perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang diberikan kepada mereka. Dalam tahap ini, kegaduhan sekolah tidak terhindarkan, karena siswa saling mencari jawaban dari pertanyaan yang mereka dapat masing2, sehingga guru harus ekstra pengawasan dan sebisa mungkin untuk mengkondisikan mereka pada pembelajaran efektif.
- 4.) Kemudian guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya, mintalah mereka melaporkan diri kepada guru. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
- 5.) Pada saat waktu sudah habis, guru menyampaikan kepada mereka bahwa waktu sudah habis. Bagi siswa yang belum menemukan pasangan, guru meminta mereka untuk berkumpul tersendiri.

- 6.) Pada langkah ini guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- 7.) Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran pasangan tersebut. Dan dalam tahap ini guru memerintahkan kepada semua siswa untuk mencatat mana yang benar.
- 8.) Kemudian guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Dari penjelasan yang telah disampaikan dapat disimpulkan bahwa teknik pembelajaran *make a match* penulis gunakan untuk semua mata pelajaran, misalnya dalam mata pelajaran IPA. Teknik *make a match* dapat digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa serta kelancaran dan kekompakan dalam semangat kerja kelompok.

5. Hasil Pelaksanaan Metode Pembelajaran Make A Match

Berkaitan dengan hasil pelaksanaan pembelajaran, maka peneliti akan menjelaskan hasil pembelajaran berdasarkan hasil prestasi siswa bersifat kuantitatif dan kualitatif.

a. Prestasi siswa bersifat kuantitatif.

Prestasi belajar siswa setelah memperoleh pengalaman belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* mengalami peningkatan mulai dari nilai pretest, *posttes* I, dan *posttest* II. Sebagian besar peserta didik mencapai ketuntasan dalam pembelajaran ini, walaupun masih ada beberapa .anak yang masih belum mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang ditentukan. Peningkatan nilai tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1 : Peningkatan Prestasi Belajar Siswa

Jenis Tes	Ketuntasan (%)
Pretest (tes awal)	47,6%
Posttest I (tes akhir siklus I)	65%
Posttest II (tes akhir siklus II)	90%

Dengan data-data hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka terbukti bahwa penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* dalam Pelajaran IPA (sebagai contoh) Materi Perpindahan Kalor dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Kutorejo Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk.

b. Prestasi siswa bersifat kualitatif

Secara kualitatif berdasarkan pengamatan peneliti, maka dapat dipahami bahwa siswa kelas V SDN 1 Kutorejo dalam proses dan hasil pelaksanaan pembelajaran dengan metode *make a macth*, dapat:

- 1.) Dapat membangkitkan keingintahuan dan kerja sama di antara siswa kelas V SDN 1 Kutorejo serta mampu menciptakan kondisi yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan tuntutan dalam kurikulum K-13 bahwa pelaksanaan proses pembelajaran mengikuti standar kompetensi, yaitu: berpusat pada siswa; mengembangkan keingintahuan dan imajinasi; memiliki semangat mandiri, bekerja sama, dan kompetensi; menciptakan kondisi yang menyenangkan; mengembangkan beragam kemampuan dan pengalaman belajar; karakteristik mata pelajaran.
- 2.) Dapat memotivasi siswa untuk saling membantu pembelajarannya satu sama lain. Sebagai makhluk sosial, maka siswa sudah seharusnya belajar untuk saling berinteraksi dengan sesamanya.
- 3.) Menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap kelompoknya (sebagaimana kepada diri mereka sendiri) untuk melakukan yang terbaik.
- 4.) Meningkatkan keterampilan sosial yang dibutuhkan untuk bekerja secara efektif.
- 5.) Dapat memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menggunakan ketrampilan bertanya dan membahas sesuatu masalah.
- 6.) Dapat mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengajarkan ketrampilan.

C. Penutup

Salah satu tugas guru sebagai pendidik adalah melaksanakan proses pembelajaran, tidak sekedar pembelajaran, namun pembelajaran yang efektif, yakni pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan hasil yang positif. Salah satu metode yang mampu memberikan hasil maksimal jika diterapkan dengan benar adalah metode *make a macth*. Metode pembelajaran yang termasuk pada metode pembelajarn kooperatif ini mampu meningkatkan prestasi siswa, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Dari segi kuantitatif terbukti dari nilai pretest, *posttes* I, dan *posttest* II. Yang masing-masing mencapai ketuntasan 47,6%, 65% dan 90%. Sedangkan dari segi kualitatif di mana siswa dapat: (1) meningkatkan keingintahuan dan kerja sama, (2) Meningkatkan memotivasi siswa untuk saling membantu pembelajarannya, (3).Menumbuhkan rasa tanggung jawab, (4)Meningkatkan keterampilan sosial, (5) Mengasah ketrampilan, dan (6) dapat meningkatkan sikap kepemimpinan siswa.

DaftarPustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2012. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta:Pustaka Belajar
- Kusumawati, Sri Wahyuni, dkk. 2013. *Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Ketrampilan Pemecahan Masalah*.
<http://ejournal.unesa.ac.id/article/5401/18/article.pdf>. (di akses pada tanggal 3 Maret 2020)
- Muhibbin, Syah. 2010. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosda Karya.
- Sani, Ridwan Abdulah. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sagala, Syaiful. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Sagala, Syaiful. 2009. *Konsep dan Mana Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta
- Sudjana, Nana. 2001. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sutardi, dan Sudirdjo. (2007). *Pembaharuan Dalam PBM di SD*. Bandung: UPI PRESS.
- Suyatno.2009. *Menjelajah Pembelajaran Inofatif*. Sidoarjo:Masmedia Buana Pusaka
- Suprijono, Agus. 2009. *Kooperatif Learning*. Yogyakarta : Pustaka Belajar Remaja.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inofatif*. Sidoarjo:Masmedia Buana Pus
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Perorientasi Kontrutivistik*. Jakarata: Prestasi Pustaka
- Wahab. 2007. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.