



Jurnal Basicedu Volume 4 Nomor 3 Tahun 2020 Halm. 610- 616

JURNAL BASICEDU

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu/index>



Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model *Make A Match* Di Sekolah Dasar

Dhara Atika Putri¹, Taufina²

Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, Indonesia

E-mail : dharaatikaputri28@gmail.com¹, taufina@fip.unp.ac.id²

Abstrak

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini untuk mengetahui berpengaruh atau tidak model *Make A Match* terhadap keaktifan siswa kelas V dalam pembelajaran IPS. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Dengan sampelnya siswa kelas V SDN 198/I Pasar Baru. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keaktifan belajar menggunakan model *Make A Match* dalam pembelajaran IPS, kegiatan pembelajaran dilakukan dalam 2 siklus. Siklus 1, pertemuan 1 dan 2 keaktifan belajar rendah 51,51% dan 59,46%. Peneliti melakukan perbaikan di siklus 2, pertemuan 1 mengalami peningkatan 68,17%, peneliti melakukan penyempurnaan pembelajaran di pertemuan 2 sebesar 77,14%.

Kata Kunci: keaktifan, model *Make A Match*, IPS

Abstract

The study purposes to examine the improvement on students' activeness in social science learning through the implementation of Make A Match model on the fifth grade students in. This is a classroom action research with two cycles. The subject of the research is the fifth grade students of SDN 198/1 Pasar Baru. The result of the analysis showed the improvement on the students' activeness in learning process. In cycle I, the students' activeness in the first meeting was 51.51% and improved at 59.46% in the second meeting. It was improved at 68.17 in the first meeting, and 77.14% in the second meeting of cycle II.

Keywords: *Activeness, Make A Match Model, Social Sciences*

Copyright (c) 2020 Dhara Atika Putri, Taufina

✉ Corresponding author :

Address : Pulai, Kecamatan Sitiung Kabupaten Dharmasraya

Email : dharaatikaputri28@gmail.com

Phone : 0853848584

DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.403>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Belajar adalah proses yang dilalui setiap anak, dalam belajar guru merupakan fasilitator. Menurut (Majid, 2013) mengemukakan bahwasanya guru dikatakan sebagai fasilitator yang memberi jalan kepada anak menuju pemahaman siswa sendiri. (Winataputra dalam Marlina, 2012) belajar proses menerima pengetahuan dengan membaca dan menggunakan pengalaman untuk pedoman dimasa yang akan datang. Pembelajaran yang dilakukan disekolah mengharapkan anak aktif. (Hollingsworth dalam Pratiwi, 2013) belajar aktif dikatakan apabila terlibat, baik fisik maupun mental. Aktif disetiap proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran IPS karena pembelajaran IPS mengelompokkan tentang manusia dan semua aspek kehidupan manusia.

Pendidikan IPS sangat penting diajarkan untuk membentuk sikap sehingga dapat bersosialisasi dalam masyarakat. (Susanto, 2013) IPS merupakan dasar/konsep sosial dalam lingkungan, untuk menanamkan rasa tanggung jawab terhadap bangsa dan negara. Menurut (Mulyarsih, 2010) “ilmu sosial bertujuan untuk: (1) mengajarkan konsep-konsep tentang sosial, (2) mengembangkan kemampuan berpikir, (3) meningkatkan kesadaran dan komitmen kepada nilai sosial, (4) berkompetensi dan bekerja sama dengan baik di dalam masyarakat.

Berdasarkan observasi di kelas V, permasalahan di kelas tersebut adalah kurangnya keaktifan yang ditunjukkan oleh siswa dalam pembelajaran IPS, ditunjukkan ketika siswa merasa malas dan bosan, mengabaikan penjelasan dan

perkataan guru, tidak adanya keinginan untuk bertanya tentang materi pembelajaran, tidak adanya diskusi dengan teman. Sehingga, sebagian yang aktif terlihat aktif didalam proses pembelajaran IPS. (Hidayati dalam Rifanty, 2019) menyatakan bahwa ciri-ciri IPS adalah memfokuskan pada pengajaran yang melibatkan peserta didik untuk aktif disetiap proses pembelajaran.

(Maharani & Kristin dalam Widyastuti, 2015) menyatakan bahwa keaktifan di dalam kelas dilakukan oleh guru dan siswa. Keaktifan merupakan suatu respon positif antara guru dan siswa. Menurut Aries dan Haryono (2012:82) keaktifan adalah aktivitas yang dilaksanakan secara fisik maupun non-fisik. Keaktifan dikatakan kegiatan bersifat mental maupun fisik, untuk dipikirkan sebagai hal yang tidak akan pernah terpisahkan (Sardiman dalam Monica, 2013). Sedangkan menurut (Rusman, 2013) disetiap pembelajaran siswa selalu menampilkan keaktifan, baik fisik mendengar, berlatih keterampilan, membaca dan sebagainya keaktifan psikis pemecahan persoalan dengan kemampuan/ pengetahuan, membandingkan suatu konsep, dll.

Indikator keaktifan belajar menurut (Sudjana, 2006) sebagai berikut: 1) terlibat dalam tugas, 2) ikut serta untuk memecahkan masalah, 3) bertanya apabila tidak memahami, 4) mencari informasi yang diperlukan, 5) diskusi sesuai intruksi, 6) mengoreksi hasil dan kemampuan yang diperoleh, 7) berlatih untuk menyelesaikan soal, 8) mempraktekkan kemampuan dengan menyelesaikan tugas atau persoalan yang diberikan. Jadi dapat disimpulkan keaktifan juga

merupakan respon yang diberikan oleh siswa apabila ketertarikan atau rasa suka terhadap pembelajaran.

Kurangnya keaktifan ditunjukkan ketika proses pembelajaran IPS dikarenakan guru menggunakan cara yang monoton, hal ini diatasi oleh guru dengan menciptakan permainan sambil belajar dengan bantuan berbagai model. (Joyce dalam Al-Tabany, 2014) model pembelajaran dikatakan sebagai perencanaan yang dijadikan acuan atau pedoman di dalam kelas yang meliputi berbagai perangkat-perangkat baik itu buku, kurikulum, komputer, media, dll.

Model yang membuat keaktifan siswa terlihat adalah model *Make A Match*, ini bagus digunakan pada tingkat usia dalam semua mata pelajaran (Suhartati, 2013). Sedangkan (Tarmizi dalam Rofiqoh, 2010) model berpasangan-pasangan, siswa menerima sebuah kartu dengan berpikir cepat serta mencari kartu yang cocok sesuai kartunya. Sedangkan menurut (Uno dan Muhamad, 2014) “langkah-langkah model *Make A Match* ini adalah: 1) mempersiapkan kartu yang berisi topik, satu bagian kartu soal dan satu kartu jawaban, 2) masing-masing siswa menerima satu kartu, 3) siswa memikirkan soal/jawaban kartu, 4) Setelah itu mencari pasangan yang mempunyai kartu yang sama dengan kartunya, 5) yang bisa mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.

Kelebihan *Maka A Match* menurut (Kasminah, 2019) melatih kemampuan, ketelitian, kedisiplinan, dan keberanian menyampaikan hasil di depan kelas serta menciptakan suasana baru dan menyenangkan bagi siswa. Ini merupakan cara

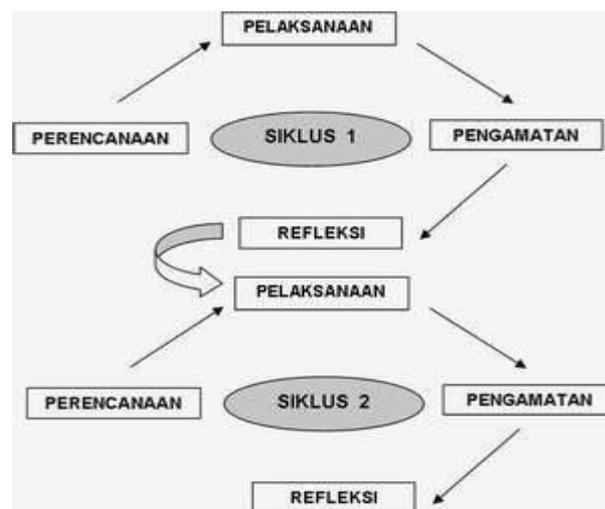
yang tepat dalam meningkatkan keaktifan belajar pembelajaran IPS.

Dari permasalahan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model *Make A Match* Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 198/I Pasar Baru”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), dilaksanakan di kelas melalui refleksi, untuk memperbaiki kinerja guru. Jenis metode ini adalah metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Prosedur penelitian menerapkan 2 siklus, masing-masing terdapat 2 kali pertemuan. Apabila kriteria keaktifan siswa sudah mencapai maka siklus akan diberhentikan.

Pada masing-masing siklus akan melewati 4 tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. (Arikunto dalam Hikmah et al, 2018) mengemukakan:



Gambar 1. Spiral Penelitian Tindakan Kelas (model Kemia dan Mc.Tggart)

Tempat pelaksanaan penelitian di SDN 198/I Pasar Baru Kabupaten Batang Hari Provinsi Jambi. Dengan populasi seluruh siswa kelas V, dilaksanakan pada semester ganjil pada tanggal 24 November sampai tanggal 16 Desember 2017, siswa berjumlah 28 orang siswa.

Teknik pengumpulan data berupa lembar observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati pembelajaran, yang diamati adalah keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran. Dokumentasi berupa foto-foto pada kegiatan pembelajaran untuk menunjang sebuah penelitian.

Teknik analisis data diperoleh melalui lembar observasi, data yang diperoleh melalui analisis kualitatif berupa deskriptif dan kuantitatif yang berbentuk angka. Data yang dimaksud tentang nilai keaktifan belajar dan keterlaksanaan RPP

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti mempersiapkan segala sesuatu mulai dari membuat perencanaan berupa pembuatan instrumen lembar observasi kinerja guru dan lembar keaktifan. Setelah itu merancang RPP pada setiap pertemuan terdiri dari 2 siklus. Selanjutnya, penyusunan materi pembelajaran tentang jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia. Materi yang digunakan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Hal yang dipersiapkan terakhir yaitu mempersiapkan perlengkapan sesuai dengan langkah-langkah.

Hasil penelitian pada pembelajaran siklus I bisa digambarkan sudah mulai terlihat. Dapat

dilihat ketika permainan dimulai anak yang pendiam sudah mau bersosialisasi dengan temannya walaupun masih sedikit bingung, keaktifan berinteraksi sudah mulai menonjol dilihat pada saat anak yang belum mengerti atau menemukan pasangan berusaha bertanya. Selanjutnya, disaat akhirpun siswa dapat menyampaikan hasil kerjanya dan membuat kesimpulan materi dengan semangat.

Persentase rata-rata keaktifan yang diraih oleh siswa siklus I masih rendah dipertemuan I dan pertemuan II, 51,51% dan 59,46%. Sedangkan hasil keterlaksanaan RPP kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan I, skor maksimum adalah 72 dan skor yang diperoleh 46. Persentase skornya adalah 63% dikategorikan cukup baik, pada siklus I pertemuan II, skor maksimum adalah 72 dan skor yang diperoleh 73%. Persentase skornya termasuk kategori baik.

Table 1. Rekapitulasi Deskripsi Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD

No	Nilai	Siklus 1 pertemuan 1		Siklus 2 pertemuan 2	
		F	%	F	%
1	Tuntas	5	51,51%	8	59,46%
2	Tidak tuntas	23	48,49%	20	40,54%
Jumlah		28	100	28	100

Hasil peneliti yang dilakukan pada siklus II tentang keaktifan sudah mulai menyeluruh. Peningkatan terlihat ketika siswa antusias merespon perkataan atau intruksi guru, pada saat memulai pembelajaran siswa tidak sabar ingin membuat kelompok dan memiliki kartu soal atau kartu jawaban. Ketika sudah dimulai siswa bekerja sama dengan kelompok untuk mencari jawaban

yang cocok sehingga terjadi komunikasi antar siswa. Diakhir kegiatan siswa antusias untuk menyampaikan argument yang dimilikinya, siswa juga aktif dalam membuat kesimpulan pembelajaran.

Rata-rata keaktifan di siklus II pertemuan I mengalami peningkatan menjadi 68,17%, pertemuan II mencapai kriteria keaktifan belajar siswa yaitu 77,41% dikategorikan baik. Hasil keterlaksanaan RPP dalam proses kegiatan siklus II pertemuan I, skor maksimum adalah 72 dan skor diperoleh 61. Persentase skornya adalah 84% termasuk kategori baik. Pertemuan II, skor yang diperoleh 69 dan skor maksimum adalah 72 dan persentase yang diperoleh 95% yang berarti selama proses pembelajaran digolongkan kategori sangat baik.

Table II rekapitulasi desripsi keaktifan belajar siswa Kelas V SD

No	Nilai	Siklus 2 pertemuan 1		Siklus 2 pertemuan 2	
		F	%	F	%
1	Tuntas	12	68,17%	20	77,41%
2	Tidak tuntas	16	31,83%	8	22,59%
Jumlah		28	100	28	100

Berdasarkan penelitian dari setiap siklus mengalami peningkatan. Upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan keaktifan siswa sesuai indikator penelitian keaktifan dengan langkah-langkah model *Make A Match*. Adapun cara meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan langkah-langkah *Make A Mach* adalah:

1. Guru membagikan kartu kepada setiap siswa untuk mendukung turut serta dalam

melaksanakan tugas belajarnya (indikator 1) dan melaksanakan diskusi sesuai petunjuk guru (indikator 5). Pemberian kartu secara langsung dan menyelesaikan soal. Terkadang siswa masih kebingungan menyelesaikan soal disinilah guru menjelaskan materi dan memberikan semangat berupa motivasi.

2. Guru memberikan intruksi untuk siswa memikirkan jawaban dan soal yang telah disediakan, ini mendukung kegiatan melaksanakan diskusi sesuai dengan petunjuk guru (indikator 5), bertanya apabila tidak mengerti persoalan yang dihadapi (indikator 3), berupaya mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah (indikator 4). Siswa memperhatikan dan mendengarkan intruksi guru.
3. Siswa mencari pasangan kartu yang cocok untuk membantu kegiatan terlibat dalam memecahkan masalah (indikator 2). mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah (indikator 4) dan melatih diri memecahkan soal/masalah (indikator 7). Sebagian yang tidak bisa menyelesaikannya dibantu oleh guru dengan memberikan penjelasan.
4. Guru menyuruh siswa menyampaikan hasil kerjanya untuk mendukung kegiatan siswa menilai kemampuannya dan hasil yang diperoleh (indikator 6). Apabila siswa takut untuk berpartisipasi guru melakukan pendekatan.
5. Guru dan siswa membuat kesimpulan tentang pembelajaran untuk menunjang keaktifan, kesempatan menggunakan apa yang

diperolehnya dalam menyelesaikan tugas-tugas (indikator 8).

Berdasarkan uraian tersebut, maka penggunaan model *Make A Match* pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan keaktifan belajar digolongkan berhasil dan meningkat.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis, model *Make A Match* meningkatkan keaktifan belajar IPS siswa. Hal ini dibuktikan dikegiatan pembelajaran siklus I, keaktifan siswa pertemuan I 51,51% dan pada pertemuan II 59,46%, setelah dilakukan perbaikan pembelajaran didalam siklus II meningkat pertemuan I mencapai 68,17%, penyempurnaan pembelajaran pada siklus II pertemuan II meningkat sebesar 77,14%.

DAFTAR RUJUKAN

Al-tabany, Badar. 2014. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual : Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013. Jakarta : Kencana.

Aries, E. F & Haryono, A, D. 2012. Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya. Malang: Aditya Media Publishing.

Hikmah, N., Handayani, E. S., & Ikhsan, M. (2018). *Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Jenis-jenis Pekerjaan Melalui Model Pembelajaran Make A-Match pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 2 Samarinda*. 3(2).

Kasminah, K. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(6), 1264. <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i6.7886>

Marlina, L. (2012). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD Negeri Mudal.66, 37–39.

Majid, A. 2013. Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Monica. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Keaktifan, Motivasi, Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips 1 Sma Negeri 1 Depok Sleman Tahun Ajaran 2018/2019. *Skripsi*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Mulyarsih. (2010). Peningkatan Prestasi Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match pada Siswa Kelas IV SDN Harjowinangun 01 Tersono Batang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(20), 97–105

Pratiwi, E. W. 2013. Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas IV Menggunakan Media Gambar di SD N Banyuraden Gamping Tahun Ajaran 2012/2013. Diakses tanggal 11 Agustus 2017.

Rifanty, E. (2019). *Peningkatan Keaktifan Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Pada Peserta Didik Kelas Vb Sd Muhammadiyah Condongcatur*

Rusman. 2013. Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung: Alfabeta..

Rofiqoh, F. (2010). *Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Model Make A Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips (Penelitian Tindakan Kelas Di Smp Islam Al Syukro Ciputat)*.

Sudjana. 2004. Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suhartati, T. (2013). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Siswa Kelas V Sdn 010 Tiban Lama Kec. Sekupang Kota Batam.106

616 *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Make A Match di Sekolah Dasar – Dhara Atika Putri, Taufina*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.403>

Susanto, A. 2013. Teori belajar dan Pembelajaran Di sekolah Dasar. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama

Uno, H. B & Muhamad, N. 2014. Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik. Jakarta: PT Bumi Aksara..

Widyastuti, E. S. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning. *Prosiding Seminar Nasional*, 9(4), 33–40.