

PENERAPAN MODEL *MAKE A MATCH* PADA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MIN 17 PIDIE

Junaidah, Ismi Hanum
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal, Sigli
junaidah1989@gmail.com

Abstract : *The aim of the research is to identify whether by using the make a match type model can increase the students learning outcomes. This Classroom Action Research consists of three cycles with some stages i.e. planning, acting, observing and reflecting. The subject of the research was the 5th grade students who totally 34 students, in which consisted of 22 females and 12 males. The result of the research indicated that the students obtained the average and classical achievements respectively at cycle I was 65 and 41.18%. Cycle II was 75.29 and 70.58%. And cycle III was 92.35 and 100%. So, the finding shows if by using the model it can increase the students' learning outcomes.*

Keywords : Make a Match Model, learning outcomes, 5th grade

Abstrak : Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas terdiri dari tiga siklus dengan langkah-langkahnya yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun subjek penelitiannya adalah siswa kelas V dengan jumlah 34 orang yang terdiri dari 22 perempuan dan 12 laki-laki. Hasil penelitian diperoleh nilai siswa dengan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan pada siklus I yaitu 65 dan 41,18%. siklus II yaitu 75,29 dan 70,58%. Dan siklus III yaitu 92,35 dan 100%. Temuan yang diperoleh adalah penerapan model *Cooperative Tipe Make a Match* pada materi organ gerak hewan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Model Make a Match, Hasil Belajar Siswa, Kelas 5*

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk mencerdaskan generasi bangsa dan memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap kemajuan suatu bangsa. Pendidikan diwujudkan melalui proses di dalam kelas maupun di luar kelas, melalui proses belajar mengajar inilah siswa akan mengalami proses perkembangan ke arah yang lebih baik dan bermakna. Proses pembelajaran di katakan baik jika siswa mampu mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Peran guru sangat penting dalam pengembangan kompetensi secara menyeluruh. Guru dalam hal ini dituntut agar memiliki kompetensi yang harus dikembangkan dari masa ke masa. Pendidikan harus diselenggarakan dengan baik sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai. Tercapainya tujuan pendidikan salah satunya dapat terjadi jika proses pembelajaran di sekolah berjalan dengan baik.

Demi terwujudnya pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, maka seseorang guru perlu menerapkan metode yang tepat agar proses pembelajaran berjalan dengan kondusif. Pelaksanaan proses pembelajaran diperlukan langkah-langkah yang sistematis untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Salah satu upaya dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keberhasilan belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran aktif di mana siswa mampu mengeluarkan pendapat dan dapat memecahkan masalah berdasarkan apa yang dipelajarinya.

Menurut Komalasari, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang di sajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan wadah atau bungkus dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran berpengaruh terhadap aktivitas, kemampuan berpikir, dan hasil belajar siswa di dalam kelas. oleh karena itu, penting sekali bagi guru untuk memahami dan mengetahui berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 29 Januari 2019 diketahui bahwa hasil belajar pada materi organ gerak hewan kelas V MIN 17 Pidie masih rendah. Data hasil ulangan harian siswa tersebut menunjukkan bahwa dari 28 siswa, terdapat 8 siswa yang memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan 20 siswa lainnya mendapatkan nilai kurang dari KKM, jumlah nilai KKM adalah 70. Kondisi tersebut menggambarkan bahwa harapan akan adanya proses pembelajaran yang baik tidak tercapai. Hal ini ditandai dengan belum tercapainya indikator pembelajaran yang dapat dilihat dari nilai hasil ulangan (masih di bawah KKM). Disamping itu guru masih menerapkan model konvensional dimana pembelajaran lebih berpusat kepada guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, maka peneliti ini menawarkan solusi yaitu penerapan model *Cooperative Tipe Make a Match*. Menurut Suyatno, model *Cooperative Tipe Make a Match* adalah pembelajaran di mana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Model ini merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Model *Cooperative Tipe Make a Match* dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengembangkan kemampuan berpikir, di samping itu juga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat serta terjadinya proses interaksi yang menjadikan siswa aktif di dalam kelas.

2. Kajian Pustaka

Kajian Model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan yang dilakukan guru untuk merubah perilaku siswa menjadi lebih baik. Model pembelajaran sangat berkaitan dengan gaya belajar siswa maupun gaya mengajar guru, yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

Trianto berpendapat bahwa, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Selanjutnya, Helmiati menyatakan bahwa model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran. Jadi dapat dijelaskan bahwa model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang disusun secara terstruktur oleh guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pemilihan model pembelajaran berpengaruh terhadap aktivitas, kemampuan berpikir, dan hasil belajar siswa di dalam kelas, oleh karena itu guru perlu menerapkan model yang sesuai dengan proses belajar mengajar, salah satunya adalah model *Cooperative Tipe Make a Match*. Model *Cooperative Tipe Make a Match* (mencari pasangan) merupakan salah satu jenis model dalam pembelajaran kooperatif. Model ini dikembangkan oleh Lorna Curran, dikemukakan dalam Slavin, model *Cooperative Tipe Make a Match* adalah mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Menurut Roetiyah, model pembelajaran *Make a Match* adalah salah satu model pembelajaran

di mana siswa dituntut harus bisa mencari jawaban dari setiap permasalahan dengan cara menjodohkan atau mencocokkan setiap pertanyaan yang diketahui dengan jawaban yang tersedia.

Model *Cooperative Tipe Make a Match* ini bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas, karena model ini dapat digunakan dalam berbagai pengajaran membaca, menulis, mendengarkan ataupun berbicara serta di dalam model ini guru juga memperhatikan latar belakang pengalaman siswa sehingga membantu siswa aktif dan belajar lebih bermakna.

Menurut Suprijono, model *Cooperative Tipe Make a Match* adalah tipe yang menggunakan kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. Jadi dapat dijelaskan bahwa model *Cooperative Tipe Make a Match* adalah model pembelajaran yang menggunakan kartu berisi soal dan mencari pasangan kartu yang berisi jawaban.

Menurut Affandi, langkah-langkah model *Cooperative Tipe Make a Match* adalah sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b) Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- c) Setiap siswa memikirkan jawaban atas soal dari kartu yang dipegang.
- d) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (jawaban soal).
- e) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- f) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- g) Kesimpulan.

Adapun langkah-langkah model *Cooperative Tipe Make a Match* menurut Miftahul Huda adalah sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa topik yang mungkin cocok untuk sesi *review* (persiapan menjelang tes atau ujian).
- b) Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu.
- c) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya, pemegang kartu yang bertulisan Persebaya yang berisi nama SBY berpasangan dengan pemegang kartu Presiden RI.
- d) Siswa bisa juga bergabung dengan 2 atau 3 siswa lain yang memegang kartu yang berhubungan. Misalnya, pemegang kartu 3+3 membentuk kelompok dengan pemegang kartu 2x3 dan 12:2.

3. Metode Penelitian

Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MIN 17 Pidie, dengan jumlah siswa 34 orang dengan rincian 9 orang siswa berjenis kelamin laki-laki dan 25 orang siswa yang berjenis kelamin perempuan. Adapun yang menjadi objek penelitian adalah penerapan model *Cooperative Tipe Make a Match* pada materi organ gerak hewan.

Teknik pengumpulan data dalam melaksanakan penelitian ini yaitu teknik *field research*. Teknik *field research* yaitu teknik yang berhubungan langsung dengan subjek dan lokasi penelitian untuk memperoleh data, fakta, dan informasi yang akurat dan aktual di lapangan.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari bahan-bahan lain sehingga mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan cara menganalisis, mensintesis, memaknai, menerangkan, dan membuat kesimpulan kegiatan pembelajaran pada prinsipnya dilaksanakan sejak awal penjarangan data.

Data kuantitatif (nilai hasil belajar siswa) yang dapat dianalisis secara deskriptif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk kemajuan prestasi belajar siswa selama mengikuti pembelajaran. Data tersebut diperoleh dari hasil evaluasi yang dihitung untuk mencari rata-rata dengan menggunakan rumus menurut Sudjana sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Rata-Rata (*Mean*)

$\sum x$ = Jumlah seluruh skor

N = Jumlah Individu.

Adapun untuk mencari persentase dengan menggunakan rumus menurut Sudijono sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase jawaban

F = Frekuensi jawaban

N = Banyaknya responden

100% = Bilangan konstan.

Data kualitatif berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran siswa tentang tingkat pemahaman terhadap berbagai mata pelajaran berupa pengetahuan, sikap terhadap metode belajar yang baru, aktivitas dan antusias siswa mengikuti pelajaran serta motivasi belajar siswa dapat di analisis secara kualitatif.

Adapun dalam menganalisis data yang telah terkumpul, menurut Susilo menggunakan rumus uji persentase sebagai berikut:

$$KK = \frac{\text{Banyak Siswa yang Mencapai KKM}}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KK = Ketuntasan Klasikal

N = Banyak Siswa

100% = Bilangan Konstanta (tetap).

Untuk mencari ketuntasan belajar siswa secara klasikal apabila nilai ketuntasan belajar siswa mencapai 85% dari keseluruhan belajar siswa.

4. Hasil dan Pembahasan

Adapun kategori nilai yang diperoleh siswa secara individu dapat dilihat dari tercapainya nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan kriteria ketuntasan klasikal (KKK) yang ditabulasikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.1. Kriteria Ketuntasan Klasikal yang diperoleh Siswa pada Siklus I

Siklus	Kriteria Nilai	F	%	Keterangan
I	≥ 70	14	41,18	Tuntas
	< 70	20	58,82	Tidak Tuntas
Jumlah		34	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa pada siklus I yaitu yang mendapat nilai ≥ 70 sebanyak 14 orang dengan persentase 41,18 % dan yang mendapat nilai < 70 sebanyak 20 orang dengan persentase 58,82 % . Hal ini menunjukkan strategi pembelajaran yang digunakan peneliti pada MIN 17 Pidie belum tepat. Maka peneliti harus mengubah strategi pembelajaran pada siklus kedua seperti menggunakan model *Cooperative Tipe Make a Match*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh siswa pada siklus I dalam pembelajaran IPA materi organ gerak hewan masih belum maksimal.

Adapun kategori nilai yang diperoleh siswa secara individu dapat dilihat dari tercapainya nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan kriteria ketuntasan klasikal (KKK) yang ditabulasikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.2. Kriteria Ketuntasan Klasikal yang diperoleh Siswa pada Siklus II

Siklus	Kriteria Nilai	F	%	Keterangan
II	≥ 70	24	70,58	Tuntas
	< 70	10	29,42	Tidak Tuntas
Jumlah		34	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa pada siklus II yaitu yang mendapat nilai ≥ 70 sebanyak 24 orang dengan persentase 70,58 % dan yang mendapat nilai < 70 sebanyak 10 orang dengan persentase 29,42 %. Hal ini menunjukkan adanya dampak positif yang ditimbulkan dari penggunaan model *Cooperative Tipe Make a Match* dalam mengajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh siswa pada siklus II dalam pembelajaran IPA materi organ gerak hewan sudah mulai maksimal, dan sudah sedikit sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dibuat.

Untuk lebih jelasnya tingkat ketercapaian nilai kriteria ketuntasan minimal dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.3. Kriteria Ketuntasan Klasikal yang diperoleh Siswa pada Siklus III

Siklus	Kriteria Nilai	F	%	Keterangan
III	≥ 70	34	100	Tuntas
	< 70	-	-	Tidak Tuntas
Jumlah		34	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa pada siklus III yaitu yang mendapat nilai ≥ 70 sebanyak 34 orang dengan persentase 100 % dan yang mendapat nilai < 70 sudah tidak ada. Maka perolehan nilai siswa telah mencapai KKM secara keseluruhan, dan sudah sangat sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dibuat.

5. Kesimpulan

Penerapan model *Cooperative Tipe Make a Match* pada materi organ gerak hewan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIN 17 Pidie. Hal ini terlihat pada setiap siklus dimana nilai rata-rata yang didapatkan oleh siswa selalu mengalami peningkatan. Pada siklus I nilai rata-rata yang didapat siswa adalah 65, nilai rata-rata pada siklus II 75,29 dan pada siklus III nilai rata-rata yang diperoleh meningkat menjadi 92,35.

Referensi

- Adi S. 2000. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: FIP UNY
- Ahmadi, A. 2002. *Pendidikan dari Masa ke Masa*. Bandung: Armico
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Huda, M. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Huda, M. 2014. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Iskandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada
- Maryanto. 2017. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas V Tema 1: Organ Gerak Hewan dan Manusia*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Cet. I. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Roetiyah NK. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal Sigli. 2011. *Buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah dan Pedoman Transliterasi Arab Latin*
- Sudijono, A. 2003. *Pengantar Statistik Pendidikan, Cet. III*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sudijono, A. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Susilo, H. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas, Cet. II*. Malang: Bayu Media Publishing
- Trianto. 2012. *Mendesain Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana
- W. J. S. Poerwadarminta. 1995. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern Press