



**PENGUNAAN METODE *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *MAKE-A MATCH*  
DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Yulita Dwi Lestari  
STKIP PGRI Bandar Lampung  
dwilestariyulita@gmail.com

**Abstract:** *This research is classroom action research using cooperative learning method type make a match which is carried out in 2 cycles and each cycle 3 meetings, the object of this research is class IV SD Negeri 1 Gisting with the number of students as many as 28 people in natural science subjects . observation to observe directly student learning activities during the learning process, test learning outcomes to obtain data on the progress of learning outcomes, documentation to obtain data about the teaching and learning process of Gisting Elementary School 1. The analysis used by researchers is to use simple statistical formulas, namely quantitative analysis and qualitative analysis. From the results of the analysis it can be seen the results that student activity increased overall 7.6% from 78.75% in the first cycle to 85.74% in the second cycle, then the learning outcomes increased 36% from 68% in the first cycle to 85% in cycle II. Based on these data, it can be concluded that by using cooperative learning methods the type of make-a mach has a positive contribution in the teaching and learning process.*

**Keywords:** *cooperative learning, make a match, activity and student learning outcomes*

**PENDAHULUAN**

Dalam suatu proses pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan belajar sebagai salah satu aspek dinamis yang sangat penting dan sering terjadi siswa tidak memperhatikan pada saat pembelajaran dan siswa juga tidak terlibat dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, penulis mencari solusi dengan cara memperbaiki proses pembelajaran melalui pembelajaran *cooperative learning* tipe *make-a match* (mencari pasangan). Model pembelajaran ini belum pernah dilakukan dalam proses

pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar sesuai dengan apa yang diharapkan dan pencapaian target tersebut, yaitu prestasi belajar siswa baik dan lebih meningkat. Di dalam kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang wajib diselenggarakan dalam dunia pendidikan (sekolah) kegiatan ini memberikan perubahan didalam lembaga pendidikan, peran guru dan siswa sangat dibutuhkan agar tujuan pendidikan nasional dapat diwujudkan.

Berdasarkan hasil pra-survey hal yang menjadi hambatan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dikelas IV disebabkan kurang dikemasnya pembelajaran ilmu pengetahuan alam dengan model pembelajaran yang menarik, menantang dan menyenangkan. Guru sering sekali menyampaikan materi pelajaran ilmu pengetahuan alam apa adanya sehingga pembelajaran tersebut cenderung kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang terdapat di SDN 1 Gisting dapat diidentifikasi adalah masih rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Gisting dan kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam serta metode yang digunakan guru masih monoton dan konvensional sehingga kurang menarik bagi siswa dalam pembelajaran.

Aktivitas belajar siswa sangat penting untuk meraih prestasi belajar yang diharapkan karena aktivitas dalam kegiatan belajar mengajar merupakan hal yang sangat mendasar dan tanpa aktivitas belajar proses belajar mengajar tidak mungkin terjadi dengan baik. Aktivitas belajar yang dimaksud disini adalah aktivitas kegiatan atau kesibukan siswa dalam melaksanakan tugasnya sebagai pelajar di sekolah. Sebagaimana Sardiman (2009:100) mengemukakan aktivitas siswa merupakan segala bentuk kegiatan yang dilakukan oleh siswa yang bersifat pikiran atau jasmani maupun mental/rohani dimana keduanya sangat terkait dalam mencapai prestasi belajar, baik

aktivitas fisik maupun mental. Aktivitas belajar dilakukan dengan penuh kesadaran dan bertujuan untuk mencapai prestasi belajar yang semaksimal mungkin, Sardiman (2009:101) mengemukakan ada beberapa jenis aktivitas, yaitu (1) *mental activities*, seperti: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan dalam mengerjakan tugas kelompok. (2) *Emotional activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup. Aktivitas belajar adalah ketertiban siswa secara aktif dalam bentuk kegiatan jasmani dan rohani pada proses pembelajaran guru menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Mengenai permasalahan dan pendapat para ahli di atas bahwa aktivitas yang sesuai dengan pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* adalah bertanya, memecahkan soal atau menjawab pertanyaan guru, dan diskusi dalam mencari pasangan kartu yang dilakukan setelah pembagian kartu. Sanjaya (2007:240) mengatkan pembelajaran *cooperative learning* adalah “merupakan pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokkan kecil yaitu antara 4-6 orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau yang berbeda. Pembelajaran *cooperative* ini berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain, perbedaan tersebut dapat menekankan kepada proses kerja sama dalam kelompok. Sri

Anitah (2008:3-7) mengemukakan "pembelajaran *cooperative* adalah pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil sehingga siswa bekerja sama untuk memaksimalkan kegiatan belajarnya sendiri dan juga anggota lainnya.

Dapat diambil pengertian bahwa pembelajaran *cooperative* adalah pembelajaran dengan cara mengelompokkan siswa ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki. Hal itu dapat merangsang siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki sehingga dapat merangsang siswa dalam mencapai prestasi belajar.

Anita Lie (2010:55) menyatakan bahwa pembelajaran dengan cara mencari pasangan (*Make - A Match*) dikembangkan oleh Lorha Curran pada tahun 1994 salah satu keunggulan teknik ini adalah "siswa mencari pasangan sambil belajar mengenal suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan dan teknik ini bisa digunakan dalam semua jenis mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan Huda (2014:251) menyatakan bahwa *make a match* saat ini merupakan salah satu strategi penting dalam ruang kelas. Tujuan dari strategi ini antara lain, pendalaman materi, panggalian materi dan *edutinment*.

Penerapan pembelajaran kooperatif digunakan dalam praktik pembelajaran, jika mengkaji teori-teori diatas dapat diartikan bahwa tujuan *cooperative* tipe *make a match* sangat

mebutuhkan partisipasi dan kerja sama dalam kelompok pembelajaran sehingga membutuhkan tanggung jawab individu ataupun kelompok untuk mencapai hasil maksimal dalam proses pembelajaran kooperatif.

Sukamto (2004:2) mengemukakan bahwa ilmu pengetahuan alam adalah suatu jenis ilmu pengetahuan teoretis yang diperoleh dengan cara khusus, maka rupa-rupanya adalah observasi, eksperimentasi, pembentukan teori dan seterusnya, kait-mengaitkan antara cara satu dengan cara yang lainnya. Sedangkan kaitannya dengan penelitian ini, hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai dari kegiatan siswa yang mengalami pendidikan dalam beberapa waktu tertentu yang telah ditentukan sebelumnya dan belajar merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Perubahan itu adalah hasil belajar yang telah dicapai dari proses belajar.

Menurut Gagne (dalam Nana Sudjana, 2011:46-47) Belajar dapat dilihat dari segi proses dan dari segi hasil, belajar yang berkenaan dengan hasil adalah belajar yang berkenaan dengan tujuan pengajaran. Susanto (2013:4) menyatakan belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan segala dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relative baik dalam berpikir, merasa,

maupun dalam bertindak. Kemudian, Hamalik (2011:30) mengemukakan hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku orang tersebut, misalnya dari tidak tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya. Sukmadinata (2012:102-103) memberi pengertian hasil belajar sebagai realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang dilihat dari perilakunya, dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun kemampuan motorik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan tujuan penelitian adalah peningkatan aktivitas dan meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan metode pembelajaran *Cooperative learning Tipe Make-A Match* kelas IV SDN 1 Gisting.

## **METODE**

Definisi operasional adalah definisi yang ada dalam hipotesis atau definisi yang pada intinya merupakan penjabaran lebih lanjut dan jelas dalam suatu konsep (Sedarmayanti, 2013:52). Menurut Cholid Narbuko dan Abu Akhmad (2007:118) mengatakan bahwa yang dimaksud dengan variabel adalah segala sesuatu yang menjadi objek pengamatan penelitian. Dari kedua pendapat di atas, sudah tampak jelas bahwa operasional variable adalah penjabaran lebih lanjut secara konkret dan tugas tentang sesuatu

konsep yang dijadikan dalam penelitian.

Sugiyono (2016:61) mengemukakan bahwa variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab pengaruhnya atau timbulnya variable dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah dalam penelitian ini adalah pembelajaran *cooperative tipe make-a match*. Menurut Rusman (2012:223) menyatakan bahwa *make a match* merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif, di mana dalam penerapannya siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik yang dalam suasana menyenangkan. Selanjutnya (Sugiyono, 2016:61) variabel terikat merupakan variable yang dipengaruhi sebab akibat, karena adanya variable bebas. Variabel terikat dari penelitian ini adalah aktivitas dan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah suatu hal yang sangat penting untuk mengetahui keberhasilan belajar seseorang. Susanto (2013:5) berpendapat hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil belajar dari kegiatan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan metode pembelajaran *Cooperative learning Tipe Make-A Match*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Gisting dengan jumlah siswa 28 siswa.

### 1. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek dalam observasi ini untuk mendapatkan penguatan terhadap kegiatan pembelajaran di SD Negeri 1 Gisting.

### 2. Tes

Tes basil belajar adalah suatu tes yang mengukui prestasi dalam suatu bidang basil proses belajar yang khas, yang dilakukan secara sengaja dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan nilai (Masidjo, 2007:40).

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk memperoleh informasi dan sumber tertulis atau dokumen-dokumen, baik berupa buku-buku, majalah peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data terkait dengan jumlah dan keadaan siswa kelas IV SD Negeri 1 Gisting.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui proses tes hasil belajar. Setelah data diperoleh maka dilakukan analisis melalui proses reproduksi data, kemudian paparan data, dan yang terakhir dilakukan penarikan kesimpulan. Data yang di gunakan menggunakan data Kuantitatif dan Kualitatif.

### 1. Data Kuantitatif

Analisis data ini dihitung dengan menggunakan rumus statistik sederhana.

a. Untuk menghitung nilai rata-rata, digunakan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{n}$$

b. Untuk menghitung presentase digunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

X	: Rata-rata nilai
$\sum X$	: Jumlah semua nilai data
N	: Jumlah data
P	: Presentase

### 2. Data Kualitatif

Analisis kualitatif dilakukan untuk melihat aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran melalui observasi. Hasil observasi dicapai dalam instrument lembar observasi belajar siswa data yang terkumpul dan lembar observasi di analisis kualitatif disajikan dalam bentuk presentase.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah penggunaan metode *kooperatif tipe make a match* merupakan jenis pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan berpikir kritis dan hasil belajar siswa dalam proses belajar. Tahapan dalam pembelajarannya adalah: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil belajar diperoleh melalui tes dan data berpikir kritis diperoleh pada saat kegiatan pembelajaran dengan cara observasi. Berpikir kritis siswa pada proses

pembelajaran sebagai data pertama dan hasil belajar siswa sebagai data kedua. Setelah data diperoleh dan hasil diketahui, kemudian diadakan refleksi. Hasil dari setiap tahap pengembangan dijabarkan sebagai berikut.

**Siklus 1**, pertemuan ke-1 diberikan materi pembelajaran jenis akar dan fungsi akar. Adapun kegiatan yang dilakukan yaitu guru melakukan pendahuluan dan menyampaikan tujuan dan skenario pembelajaran yang dilaksanakan dengan pembelajaran *make a match* kemudian untuk meningkatkan inovasi belajar siswa, guru memberikan motivasi agar siswa selalu aktif dan fokus dalam proses pembelajaran.

Dalam memecahkan masalah/soal kartu *make a match* guru memberikan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya guru memberikan appersepsi dan menjelaskan materi pelajaran. Kemudian guru membagi siswa yang berjumlah 28 siswa menjadi 4 kelompok sehingga masing-masing kelompok terdiri 4 siswa. Pembagian kelompok tersebut siswa bergabung dengan kelompoknya. Kemudian guru membagikan kartu kepada setiap siswa baik kartu soal maupun kartu jawaban, mereka diberikan waktu untuk berdiskusi dengan kelompoknya untuk memikirkan jawaban/soal dan kartu yang mereka peroleh.

Setelah selesai berdiskusi, mereka mencari pasangan dari kartu yang diperoleh. Pada saat mencari pasangan ada beberapa siswa yang bermalas-malasan dalam mencari pasangan kartunya, bahkan bermain-main. Sebagian dari mereka ada yang berlari-

larian dengan berteriak-teriak. Akibatnya, ada siswa yang tidak mengerjakan sampai batas waktu yang di sediakan. Siswa yang sudah mendapatkan pasangan lalu mempresentasikan hasil pasangannya di depan kelas. Pengocokan kartu menjadi 2 x pengocokan tersebut bertujuan agar setiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dengan kartu yang memperoleh sebelumnya. Pada babak I terdapat 4 pasangan yang mempresentasikan hasil di depan kelas.

Adapun soal yang di di presentasikan oleh empat pasangan sebagai berikut.

Setelah babak I selesai lalu kartu di kocok kembali dan siswa mencari kembali pasangan dari kartu yang mereka peroleh sesuai dengan babak pertama. Setelah selesai mencari pasangan sesuai dengan batas waktu yang ditentukan kemudian mereka mempresentasikan kembali di depan kelas. Pada babak ke II ini ada peningkatan yang mempresentasikan jawabannya yaitu terdapat 4 pasangan.

Kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik hanya saja terjadi sedikit kegaduhan di dalam kelas akibat pencarian pasangan kartu. Setelah itu guru membimbing siswa untuk bergabung sesuai dengan kelompok yang telah dibuat pada pertemuan I dan membagikan kartu *make a match*, dan tidak bosan pula guru selalu memberikan motivasi dan masukan untuk lebih berhati-hati dan teliti dalam mencari pasangannya. Kemudian mereka diberi waktu berdiskusi dengan kelompoknya untuk memikirkan soal atau jawaban yang mereka sampaikan

dan mereka mulai mencari pasangan setelah diskusi selesai. Pada pertemuan ini siswa terlihat lebih teratur dalam mengerjakan, situasi lebih tenang dan mereka terlihat lebih serius dalam mencari pertanyaan atau jawaban kartu *make a match*.

Pertemuan ke-II ini peneliti lebih memberikan kreatifitas dalam membuat kartu dari pertemuan pertama dengan menggunakan kertas dan menyebutkan Jenis-Jenis batang basah dan berkayu sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk mencari pasangan kartunya. Kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dari pertemuan sebelumnya. Di akhir pembelajaran guru bersama-sama murid menyampaikan materi pelajaran, dan guru tidak lupa untuk memberikan jawaban soal dari kartu yang belum terpasang kan, serta menghimbau kepada seluruh siswa untuk mempelajari materi selanjutnya dan memberikan pekerjaan rumah agar siswa bisa lebih memahami materi yang sudah guru sampaikan.

Pada pertemuan ke-III ini materi yang dibahas adalah perubahan daratan dan penyebabnya. Guru menjelaskan materi dan memberikan contoh soal yang berkaitan dengan materi dalam proses ini siswa terlihat lebih serius dalam memperhatikan penjelasan guru. Kemudian guru mulai membimbing siswa untuk bergabung dengan kelompok yang sudah di bentuk dalam pertemuan yang lalu. Guru lalu membagi kartu *make a match* pertemuan ke-III dan selalu memberikan motivasi agar lebih teliti lagi dalam mencari pasangan.

Siswa terlihat mulai tertarik dengan pembelajaran menggunakan model *cooperatif tipe make a match* mereka terlihat lebih semangat dalam mencari soal dan jawaban kartu *make a match*, dan siswa mulai dapat berinteraksi dengan teman dalam mengerjakan kartu meskipun masih ada siswa yang terlihat mengobrol, dan berlari-larian, setelah mereka berhasil menemukan pasangannya sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Siswa kemudian bergabung dengan pasangannya dan diberikan kesempatan untuk menyempurnakan jawaban kemudian mereka mempresentasikan kedepan kelas pada kesempatan ini terdapat beberapa pasangan. Pengocokan kartu dalam pertemuan ini juga terjadi 2 kali. Di akhir pembelajaran guru bersama murid menyimpulkan materi dan membahas kartu *make a match* yang belum tepat pasangannya. Agar siswa bisa lebih memahami materi yang telah di sampaikan, tidak lupa guru memberikan pekerjaan rumah dan sekaligus menginformasikan kepada siswa bahwa pertemuan yang akan datang diadakan tes (*post test*) dan menguji kemampuan berpikir kritis siswa.

Dalam proses pembelajaran yang menggunakan model *kooperatif tipe make a match* kegiatan pembelajaran yang diamati meliputi mengerjakan pertanyaan/jawaban kartu *make a match*, mencari pasangan, berdiskusi dengan teman dan mengeluarkan pendapat. Observasi dilakukan pada setiap pertemuan siklus I. Adapun data kegiatan pembelajaran yang di lakukan pada siklus I sebagai berikut.

**Tabel 1. Data rata-rata Kegiatan Aktivitas Belajar pada Siklus I dengan model Kooperatif Tipe Mak-A Match.**

No	Aspek yang diamati	Pertemuan (%)			Jumlah rata-rata
		I	II	III	
1.	Memikirkan jawaban	71	75	71	72,33
2.	Mencari pasangan	71	75	78	74,66
3.	Berdiskusi dengan teman	86	75	82	81,00
4.	Presentasi di depan kelas	93	86	75	84,66

Berdasarkan data kegiatan di atas dapat dikemukakan bahwa siklus I siswa dalam memikirkan jawaban di pertemuan pertama 72,33% yaitu terdapat siswa masih kurang memperhatikan bahkan siswa yang hanya mengandalkan temannya saja namun pada pertemuan ke-II dan ke-III terdapat peningkatan kegiatan yang paling besar yaitu mencari pasangan dengan rata-rata 74,66 % dan aktivitas

yang paling kecil presentasi di depan kelas dengan rata-rata 71,66 %.

Setelah siswa melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model *kooperatif tipe make a match* selanjutnya dilakukan penilaian hasil belajar siswa. Penelitian terhadap hasil belajar siswa ditunjukkan oleh nilai pretes dan posttes di akhir siklus yang diberikan pada 28 orang siswa. Data hasil belajar dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 2. Hasil Belajar Siswa siklus I**

No	Indikator	Nilai test		Kriteria
		Pretest	Pos tes	
1.	Rata -Rata	61,71	69	Sedang
2.	Skor tertinggi	88	90	
3.	Skor terendah	42	42	
4.	Tingkat ketuntasan	36 %	68%	

**Refleksi Siklus I**, berdasarkan hasil pengamatan observer pada kegiatan siklus pertama ditemukan hal-hal bahwa tingkat ketuntasan siswa pada *pretes* sebesar 36% dan pada *posttest* sebesar 68%, skor tertinggi pada *pretes* sebesar 88 dan pada *posttest* sebesar 90, terdapat skor terendah pada *pretes* adalah 42 dan pada *posttest* 42 dan masih Masih terdapat beberapa kelemahan yaitu dalam memikirkan jawaban dan presentasi di depan kelas yaitu siswa masih mengandalkan temanya yang dianggap pandai dalam mendapatkan

jawaban, untuk mencari pasangannya dan siswa kelihatan mengalami kesulitan dalam berbicara/presentasi di depan kelas. Walaupun dalam hal mencari pasangan terlihat presentasi yang paling tinggi tetapi dapat sebgai yang tidak cocok dengan pasangan sehingga kegiatan yang dilakukan oleh beberapa siswa tersebut adalah ribut dan main-main sendiri.

**Siklus II**, Pada pertemuan ini materi yang menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya. Guru menyampaikan materi dengan mengaitkan lingkungan sekitar dalam



kehidupan sehari-hari, dan memberikan pertanyaan-pertanyaan. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya sesuatu yang belum di pahami, lalu guru membimbing siswa untuk bergabung dengan kelompoknya. Tidak bosannya guru mengingatkan siswa untuk lebih teliti dan cermat dalam memahami permasalahan kartu *make a match*. Guru membagikan kartu setelah semua siswa tenang dan konsentrasi guru memberikan waktu untuk berdiskusi memikirkan jawaban atas soal yang mereka peroleh masing-masing.

Guru berkeliling kelas memperhatikan kegiatan mereka semua, terlihat semua siswa serius dalam berdiskusi memikirkan jawaban atau soal, akan tetapi dalam proses ini masih ada terlihat siswa yang ribut setelah pekerjaannya selesai. Hal ini bisa mengganggu teman yang belum

selesai memikirkan jawaban. Namun guru selalu membimbing dan meneliti kembali apakah yang mereka diskusikan benar-benar meyakinkan. Setelah waktu pembelajaran selesai guru bersama siswa menyiapkan materi yang sudah dipelajari dan siswa mencatat kesimpulan tersebut sebelum guru menutup pelajaran guru memberikan reward kepada pasangan yang berhasil menemukan pasangannya sebelum batas waktu yang ditentukan, serta menginformasikan pertemuan yang akan datang diadakan tes akhir (*posttest*) dan tes berpikir kritis.

Hasil proses pembelajaran yang menggunakan model *kooperatif tipe make a match* kegiatan pembelajaran diamati dengan lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti dan data kegiatannya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 3. Data rata-rata kegiatan aktivitas pembelajaran *make a match* Siklus II**

No	Aspek yang di Amati	Pertemuan			Jumlah rata-rata
		IV	V	VI	
1.	Memikirkan jawaban	72%	71%	85%	77,33%
2.	Mencari pasangan	71%	82%	89%	80,66%
3.	Berdiskusi dg teman	78%	82%	78%	88,00%
4.	Presentasi di depan kelas	82%	82%	89%	88,33%

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa kegiatan belajar pada siklus II mengalami peningkatan dari pertemuan empat sampai enam. Rata-rata aktivitas yang paling besar yaitu mencari pasangan dengan rata-rata 80,66 % dan yang paling kecil yaitu

memikirkan jawaban dengan rata-rata 80,66%. Penilaian hasil belajar siswa didasarkan pada hasil belajar yang ditunjukkan oleh diakhiri siklus yang diberikan pada 28 siswa. Data hasil belajar dapat di lihat pada tabel berikut.

**Tabel 4. Hasil Belajar Siswa Siklus II**

No	Indikator	Nilai test		Kriteria
		Pretest	Posttes	
1.	Rata –Rata	70	83,33	Sedang
2.	Skor tertinggi	90	95	
3.	Skor terendah	50	55	
4.	Tingkat ketuntasan	60%	80%	

Dari tabel di atas terlihat bahwa setelah pembelajaran pada siklus II dengan 3 kali pertemuan, siswa yang tuntas pada tes akhir siklus II yaitu 80 % sedang , hasil belajar siswa sudah mencapai target yaitu siswa yang memenuhi KKM 60 mencapai lebih dari 70 % di akhir Siklus.

**Refleksi Siklus II,** hasil observasi menunjukkan bahwa hasil pada siklus II sudah baik di bandingkan dengan siklus I, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, di antaranya dalam mengerjakan kartu, mencari pasangan, berdiskusi dan mengeluarkan pendapat mengalami peningkatan dari siklus I. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata aktivitas dan hasil tes yang meningkat. Tampak bahwa motivasi siswa sudah tangguh, siswa dapat menerima materi dengan baik dan percaya diri, maka dapat diketahui dengan menggunakan metode *cooperatif tipe make a match* membuat hasil belajar siswa meningkat.

## PEMBAHASAN

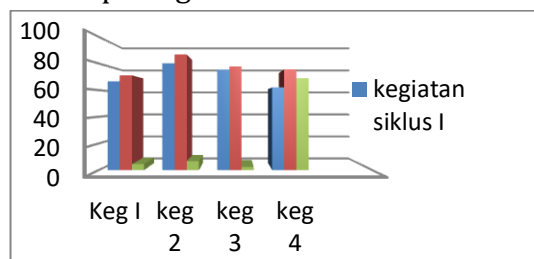
Sebelum dilaksanakan pembelajaran IPA menggunakan pembelajaran *Cooperatif Tipe Make A Match* pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Gisting, siswa menganggap pelajaran IPA sulit dan membosankan karena mereka hanya menerima materi secara abstrak saja. Hal ini berakibat masih banyak siswa yang belum memahami materi dan hasil belajar siswa yang belum tuntas. Setelah dilaksanakan pembelajaran *Cooperatif Tipe Make A Match* pada mata pelajaran IPA khususnya materi perubahan lingkungan fisik, siswa mulai menyenangi pelajaran IPA.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan maka peneliti memperoleh gambaran secara umum dari penelitian tersebut diantaranya aktivitas kegiatan pembelajaran *Make A Match* kegiatan pembelajaran dengan model *kooperatif tipe make a match* mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Berikut dapat di lihat pada tabel berikut.

**Tabel 5. Data rata-rata kegiatan aktivitas pembelajaran *Make A Match* siklus I dan siklus II**

No	Kegiatan yang diamati	Siklus I	Siklus II	Rata-Rata	Peningkatan
1.	Memikirkan jawaban	72,33	77,33	71,83	5
2.	Mencari pasangan	74,66	88,66	77,66	6
3.	Diskusi dengan teman	81	88,66	80,39	7
4.	Presentasi di depan kelas	84,66	88,33	84,49	4
Jumlah		312,65	342,98	314,37	22
Rata-Rata		78,1	85,74		7,4

Untuk lebih jelasnya peningkatan rata-rata kegiatan pembelajaran *Make A Match* siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik berikut.



**Grafik 1.**

**Peningkatan kegiatan Aktivitas pembelajaran *Make A Match* siklus I dan siklus II**

Berdasarkan identifikasi peningkatan aktivitas belajar di atas, dapat dikemukakan bahwa *make a match* dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran siswa karena beberapa hal berikut.

- a) Memikirkan Jawaban, *Make A Match* dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Hal yang teramati dalam pembelajaran pada siklus I ini yaitu siswa juga masih ada yang belum faham metode *Make A Match*, siswa juga masih ada yang belum terfokus dengan pembelajaran *make a match* sehingga masih ada siswa yang tidak memikirkan jawaban, kebanyakan dari siswa tersebut hanya mengandalkan teman yang dianggap pintar dalam kelompoknya. Pada siklus II terjadi peningkatan terlihat dari siswa lebih semangat mengikuti proses pembelajaran. Siswa sudah terbiasa dengan metode *make a match* dan siswa sudah memiliki

kesediaan untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru itu penting demi memperoleh hasil yang baik.

- b) Mencari pasangan, hasil pengamatan dalam setiap pertemuan semua siswa terlihat gaduh dalam mencari pasangan, namun hal itu wajar karena mereka merasa pembelajaran *Make A Match* itu merupakan pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan tidak terjadi ketegangan dalam diri siswa. Sehingga siswa lebih mudah menemukan pasangannya. Peningkatan itu ditunjukkan dengan presentase peningkatan yang terjadi pada siklus I dan II meningkat 7,74%. Yakni memperoleh hasil pada siklus I 78,1 % dan 85,74 % pada siklus II. Hal ini disebabkan karena guru selalu memberi motivasi dan memberikan reward kepada pasangan yang berhasil menemukan pasangannya di depan kelas.
- c) Berdiskusi dengan teman, berdiskusi dengan teman mengalami peningkatan dari pertemuan ke pertemuan berikutnya hal itu terlihat dalam pertemuan pertama siswa terlihat sibuk mengobrol, bermain-main bahkan menggagu temannya. Tetapi pertemuan siklus II kegiatan diskusi sudah terlihat adanya peningkatan antara siswa telah berjalan komunikasi dengan baik sehingga mereka dapat

saling berkerja sama dengan teman. Indikator ini mengalami peningkatan setiap siklus nya, jadi indikator berdiskusi dengan teman telah tercapai yaitu rata-rata aktivitas siswa meningkat pada siklus I hingga II hal tersebut terjadi karena guru selalu memberikan bimbingan untuk selalu berkerja sama, bertukar pikiran dalam memecahkan permasalahan.

- d) Presentasi di depan kelas, Pasangan yang berani memprestasikan hasil diskusinya mengalami peningkatan dari pertemuan ke pertemuan berikutnya dengan di tunjukkan bahwa pasangan yang mempresentasikannya dengan berani mereka menjelaskan tidak tampak ragu lagi tidak seperti

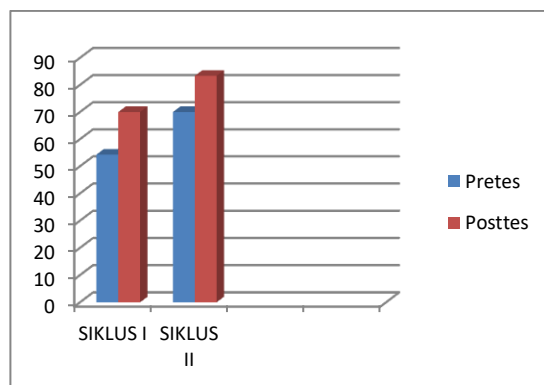
membaca buku dengan kata lain mereka mempresentasikannya dengan bahasa mereka sendiri. Sehingga hal ini di tunjukkan ada peningkatan Kenaikan ini dikarenakan guru selalu memberikan motivasi pada siswa bahwa mereka pasti bisa berbicara mengeluarkan pendapat tanpa ragu dan rasa takut, guru juga memberi tepuk tangan dan pujian bagi siswa yang mempresentasikan di depan kelas sehingga tercipta suasana kelas yang menyenangkan.

Dengan penelitian ini hasil belajar siswa merupakan hasil proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan dengan model *Kooperatif tipe Make A Match*. Adapun siklus II dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 6. Rata-Rata hasil belajar siswa siklus I dan Siklus II**

No	Indikator	Nilai Tes			
		Siklus I		Siklus II	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Rata-Rata	54,3	70	70	83,33
2.	Tertinggi	80	90	90	95
3.	Terendah	35	50	55	55
4.	Tingkat ketuntasan	40 %	60 %	60 %	80 %

Untuk lebih jelasnya peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II dalam pembelajaran IPA Materi Perubahan Lingkungan dengan menggunakan model *cooperatif tipe Make A Match* dapat dilihat pada grafik berikut.



**Grafik 2.**  
**Perbandingan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II**

Dari hasil penelitian, tingkat ketuntasan hasil belajar pada akhir siklus I sebesar 54,3 % sedangkan pada akhir siklus II tingkat ketuntasan hasil belajar 83,33 %. Dapat dikemukakan bahwa penggunaan metode *cooperative learning* tipe *make-a match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Gisting.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran *cooperative tipe make a match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV SDN 1 Gisting Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan tingkat ketuntasan sebesar 36 % pada siklus I dan 68% pada siklus II. Hal ini mengalami peningkatan 32% artinya hasil belajar siswa yang memenuhi KKM  $\geq 65$  mencapai 80% di akhir siklus.

Penggunaan model pembelajaran *make a match* pada proses pembelajaran maka sebelumnya harus benar-benar memahami sistematis *make a match*. Sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, dalam setiap tahapan guru harus mengkondisikan siswanya agar dapat mengikuti skenario yang telah di susun. Guru juga harus selalu memotivasi siswa untuk sungguh-sungguh dalam belajar dan membuat siswa merasa sangat nyaman dalam belajar. Selain itu juga saran untuk guru jika terdapat soal yang belum terjawab

atau ada kartu soal atau jawaban yang belum mendapatkan pasangannya harus dibahas pada akhir pelajaran sebelum guru menutup pelajaran.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. (2008). *Strategi Pembelajaran di SD*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Hamalik, Oemar. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Huda, Mifthul. (2014). *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur, dan Model Terapan*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Lie, Anita. (2010). *Cooperative Learning*, Gramedia Widia. Jakarta.
- Masidjo. (2007). *Penelitian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah*. Konius. Yogyakarta.
- Narbuko, Cholid dan Achmadi, H. Abu. (2007). *Metodologi Penelitian*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. RajaGrafindo Persada. Jakarta
- Sanjaya, Wina. (2007). *Strategi Pembelajaran*. Kencana. Jakarta.
- Sedarmayanti. (2013). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Refika Aditama. Bandung.
- Sardiman, A.M. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

- Sudjana, Nana. (2011). *Dasar-dasar Proses Belajar*. Sinar Baru. Bandung.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian*. Alfabeta. Bandung.
- Sukamto. (2004). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2012). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Remaja Rosda Karya. Bandung.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group. Jakarta.