

## MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH DALAM PEMBELAJARAN IPS

Anis Miarti, Ahmad Agung Yuwono Putro  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Yogyakarta Indonesia  
[anismiarti70@gmail.com](mailto:anismiarti70@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar IPS melalui model pembelajaran *Make A Match* pada siswa kelas III di SD N Wirokerten Banguntapan Bantul. Penelitian ini dilakukan di SD N Wirokerten, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan prosedur penelitian meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan wawancara. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD N Wirokerten yang berjumlah 39 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Make A Match* untuk meningkatkan prestasi belajar IPS. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Analisis data yang diperoleh dengan cara menghitung persentase ketuntasan belajar siswa. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas III SD N Wirokerten Banguntapan Bantul melalui model pembelajaran *Make A Match*. Hal tersebut dapat diketahui dari persentase ketuntasan belajar siswa pada pra siklus 30,76% dengan kategori Kurang, siklus I persentase ketuntasan belajar 48,72% dengan kategori Cukup Baik, siklus II persentase ketuntasan belajar 82,05% dengan kategori Sangat Baik.

**Kata kunci :** *Prestasi Belajar, Model Pembelajaran Make A Match*

### ABSTRACT

*This study aims to determine the improvement of learning achievement Social Sciences of the third grade State Elementary School of Wirokerten through Make A Match learning model. This research was conducted at Wirokerten Elementary School, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta in the Academic Year 2017/2018. This research was a classroom action research. The research procedures were planning, implementation, observation, and reflection phase. The subjects were 39 students of from the third grade who consisted of 15 male students and 24 female students. The object of this research was the application of Make A Match learning model to improve Social Sciences learning achievement. Data collection techniques used observation, interview, documentation, and test. Analysis of data was obtained by the percentage of students' learning mastery. The result of this research concludes that there was improvement of learning achievement in Social Sciences learning in the third grade students at State Elementary School of Wirokerten Banguntapan Bantul through Make A Match learning model. It can be seen from percentage of students' learning mastery at 30,76% in cycle with the category of less, the first cycle of learning completeness 48,72% with the category good enough, the second cycle of completeness learning percentage 82,05% with excellent category.*

**Keywords:** *Learning Achievement, Make A Match Learning Model*

### PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan suatu bangsa. Melalui pendidikan yang berkualitas, sebuah negara dapat menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan dapat bersaing

dengan negara lain di era globalisasi ini.

Menurut Moh. Suardi (2016:71) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk

memiliki kekuatan spiral keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Jenjang pendidikan yang paling berperan dalam mengembangkan potensi peserta didik adalah pendidikan dasar. Pendidikan dasar memberikan bekal kepada peserta didik dalam menjalani kehidupan bermasyarakat berupa pengetahuan, sikap, dan ketrampilan dasar.

Menurut Buchori (Trianto, 2007:1) pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan para siswanya untuk suatu profesi atau jabatan, tetapi untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya dalam kegiatan sehari-hari. Salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan hal tersebut adalah pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kumpulan ilmu pengetahuan yang berisi tentang kehidupan sosial sehari-hari dalam masyarakat. Di dalam pengetahuan sosial terdapat semua materi yang berhubungan langsung dengan pengembangan pribadi manusia dalam bermasyarakat.

Depdiknas (Tasrif, 2008:2) memberikan definisi bahwa ilmu pengetahuan sosial adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi, dan tata negara, dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat sekeliling. Dengan demikian peran IPS sangat penting bagi peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam menjalani kehidupannya

sebagai masyarakat dan warga negara yang baik. Akan tetapi dalam kenyataan di lapangan masih ada anggapan bahwa IPS sebagai mata pelajaran yang sudah terbentuk pola pikir yang hafalan. Pola pikir tersebut membuat siswa menjadi malas untuk mempelajari IPS. Selain itu ketidaktahuan siswa mengenai kegunaan IPS dalam praktek sehari-hari menjadi penyebab mereka cepat bosan dan tidak tertarik pada pelajaran IPS, disamping pengajar IPS yang mengajar secara pasif, monoton dan kurang inovatif.

Data yang diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 07 September 2017 di SD N Wirokerten Banguntapan Bantul Banguntapan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di kelas III masih belum optimal, hal tersebut dapat dilihat dari hasil nilai UTS siswa kelas III tersebut. Dari 39 siswa kelas III, 27 siswa mendapatkan nilai di bawah 72 dan 12 siswa mendapat nilai dibawah tingkat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 72, hal tersebut dikarenakan siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan beberapa siswa diantaranya memilih ngobrol dengan teman sebangkunya daripada memperhatikan penjelasan guru dikelas yang sedang menjelaskan materi pelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan permasalahan yang muncul, maka untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, peneliti menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, agar dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan kreativitas guru. Maka peneliti menggunakan salah satu model pembelajaran

kooperatif dengan tipe *Make A Match*. Pembelajaran kooperatif menciptakan interaksi yang asah, asih dan asuh sehingga tercipta masyarakat belajar (*Learning Community*). Siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari sesama siswa. (Sugiyanto, 2010:40) Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang saling asuh untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan, sebagai latihan di masyarakat. Menurut Aris Shoimin (2014:98) karakteristik model pembelajaran *Make A Match* memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Melalui model pembelajaran *Make A Match* siswa akan lebih aktif mengikuti pembelajaran untuk mencari pasangan dari kartu yang ia miliki dengan kartu lain yang dimiliki oleh temannya. Kartu yang digunakan dalam model pembelajaran *Make A Match* bisa menggunakan berbagai kertas warna-warni agar dapat menarik minat siswa.

Pada model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terlebih dahulu diadakan latihan kerjasama kelompok. Hal ini bertujuan untuk mengenal dan memahami karakteristik masing-masing individu dan kelompok. Berdasarkan uraian diatas, dapat dipahami bahwa (Djumiati, 2010:35); (1) model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* bertujuan untuk menumbuhkan sikap saling menghormati, menumbuhkan sikap tanggung jawab, meningkatkan percaya diri dalam menyelesaikan suatu masalah, (2) merupakan model pembelajaran yang menuntut anak didik

aktif dalam pembelajaran, keterampilan-keterampilan mulai dari tingkat awal maupun tingkat mahir yang dimiliki anak didik akan terlihat dalam pembelajaran ini, (3) lingkungan dalam pembelajaran *Make A Match* diusahakan demokratis, anak didik diberi kebebasan untuk mengutarakan pendapat.

Dari beberapa keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* diharapkan pembelajaran IPS lebih bermakna bagi siswa karena proses pembelajaran berlangsung dalam bentuk diskusi sehingga diantara siswa saling memberi informasi dengan siswa lain. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* akan menciptakan suasana pembelajaran IPS yang menyenangkan dan membangkitkan motivasi siswa untuk dapat menjawab pertanyaan. Siswa akan mudah memahami konsep – konsep dasar IPS dengan adanya diskusi kelompok. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* membantu anak belajar untuk mengikuti peraturan, mengamati dan menunggu giliran, menerima kekalahan dan kemenangan, dan belajar untuk menyesuaikan diri dalam suatu kelompok. Keterampilan sosial seperti ini akan membantu anak menjadi lebih siap di sekolah dan lebih siap menerima pelajaran baru.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas III SD Negeri Wirokerten yang berlokasi di Glondong, Wirokerten, Banguntapan, Bantul. Waktu penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada

semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian ini dilakukan selama dua bulan, yaitu dimulai dari bulan November sampai bulan Desember 2017. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri Wirokerten, Banguntapan, Bantul yang berjumlah 39 siswa dengan rincian 15 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Make A Match* untuk meningkatkan prestasi belajar IPS.

Penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis & Taggart. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan melalui 4 tahapan yaitu (1) perencanaan atau *planning*, (2) pelaksanaan atau *acting*, (3) pengamatan atau *observing*, dan (4) refleksi atau *reflecting*. Tahapan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara terus menerus dan berkesinambungan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

a. Observasi. Observasi ini dilakukan dengan cara pengamatan langsung mengamati jalannya kegiatan pembelajaran IPS di kelas III SD Negeri Wirokerten Banguntapan Bantul. Instrumen yang digunakan dalam observasi adalah lembar observasi guru dan lembar observasi belajar IPS siswa.

b. Wawancara. Narasumber dalam wawancara ini yaitu guru kelas III dan beberapa siswa yang dipilih secara acak untuk menambah dan memperkuat data penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *Make A Match* dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas III SD Negeri Wirokerten Banguntapan Bantul.

c. Dokumentasi. Dokumentasi ini digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto, daftar nilai, buku, RPP, silabus dan sebagainya yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Make A Match*.

d. Tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis dalam bentuk soal pilihan ganda, jawaban singkat, dan uraian yang dapat mengukur prestasi belajar siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini, antara lain sebagai berikut.

Persentase (P)	Kriteria
$81\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Baik
$61\% \leq P \leq 80\%$	Baik
$41\% \leq P \leq 60\%$	Cukup Baik
$21\% \leq P \leq 40\%$	Kurang
$P < 21\%$	Sangat Kurang

a. Wawancara. Hasil observasi guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dapat dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 2 Kriteria Keberhasilan Lembar Observasi

Persentase (P)	Kriteria
81% ≤ P ≤ 100%	Sangat Baik
61% ≤ P ≤ 80%	Baik
41% ≤ P ≤ 60%	Cukup Baik
21% ≤ P ≤ 40%	Kurang
P < 21%	Sangat Kurang

(Suharsimi Arikunto dan Jabar, 2014: 35)

b. Hasil tes. Menurut Daryanto (2011:191) untuk menghitung nilai rata-rata kelas dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

$\bar{X}$  = nilai rata-rata

X = jumlah semua nilai siswa

N = jumlah siswa

Sedangkan untuk menghitung ketuntasan belajar klasikal dapat menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Persentase (P)	Kriteria
81% ≤ P ≤ 100%	Sangat Baik
61% ≤ P ≤ 80%	Baik
41% ≤ P ≤ 60%	Cukup Baik
21% ≤ P ≤ 40%	Kurang
P < 21%	Sangat Kurang

Tabel 3. Kriteria Keberhasilan Lembar Observasi

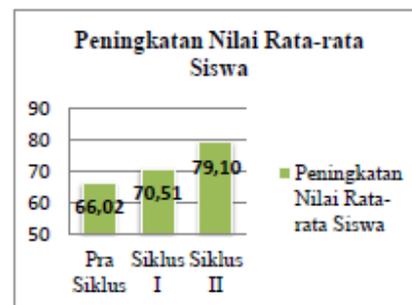
(Suharsimi Arikunto dan Jabar, 2014: 35)

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu pada ranah kognitif minimal 75% dari seluruh siswa kelas III SD N Wirokerten Banguntapan Bantul mengalami ketuntasan belajar klasikal minimal dengan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan

dan dengan kategori sekurang-kurangnya “Baik” (persentase  $61\% \leq P \leq 80\%$ ). KKM yang ditetapkan di kelas III SD N Wirokerten Banguntapan Bantul yaitu 72.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Keberhasilan penerapan model *Make A Match* untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa dan ketuntasan belajar siswa. Hasil nilai rata-rata siswa dan ketuntasan belajar siswa dapat dilihat dari evaluasi yang dilakukan pada setiap akhir siklus. Hasil peningkatan nilai rata-rata siswa dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 3. Grafik Peningkatan Nilai Rata-rata Siswa

Berdasarkan grafik peningkatan nilai rata-rata siswa di atas, diperoleh hasil rata-rata nilai siswa pada pra siklus yaitu 66,02, pada siklus I nilai rata-rata siswa mencapai 70,51 dan pada siklus II rata-rata nilai siswa mencapai 79,10. Pada pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan 4,49 dan pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 8,59. Peningkatan nilai rata-rata siswa ini mengalami peningkatan yang signifikan.

Penelitian ini ditekankan pada prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa juga

menyangkut ketuntasan belajar. Ketuntasan Minimal yang ditetapkan di kelas III SD N Wirokerten Banguntapan Bantul Banguntapan yaitu 72. Ketuntasan belajar dapat dilihat dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Adapun rincian ketuntasan belajar pada pra siklus, siklus I, dan siklus II digambarkan dalam diagram di bawah ini.

Persentase ketuntasan belajar pada pra siklus digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Persentase Ketuntasan Belajar Pra Siklus

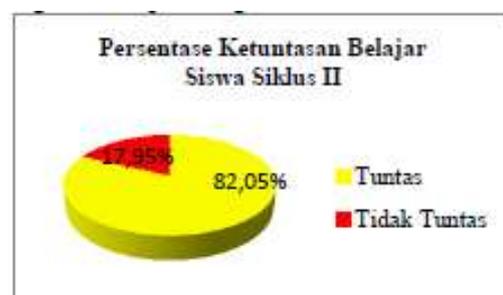
Berdasarkan diagram di atas, diketahui siswa yang telah mencapai KKM atau tuntas belajar pada pra siklus sebesar 30,76% atau terdapat 12 siswa dari 39 siswa yang telah mencapai KKM. Sedangkan 69,24% atau terdapat 27 siswa yang belum tuntas belajar. Persentase ketuntasan pada pra siklus termasuk dalam kategori “Kurang”. Persentase ketuntasan belajar pada siklus I dapat digambarkan pada diagram sebagai berikut.



Gambar 5. Diagram Persentase Ketuntasan Belajar Siklus I

Berdasarkan diagram di atas, diketahui persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I mencapai 48,72% atau terdapat 19 siswa dari 39 siswa yang telah mencapai KKM. Sedangkan 51,28% atau terdapat 20 siswa yang belum tuntas belajar. Persentase ketuntasan pada pra siklus I termasuk dalam kategori “Cukup Baik”.

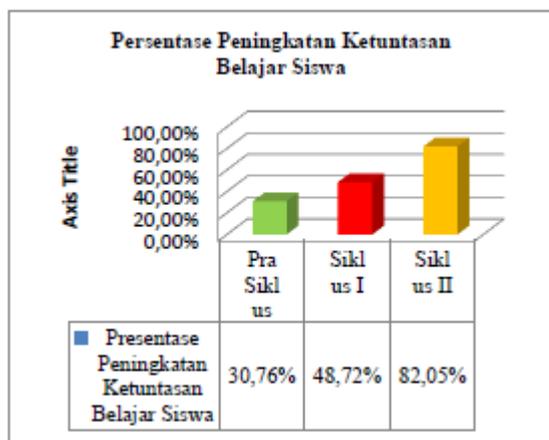
Persentase ketuntasan belajar siswa siklus II dapat digambarkan pada diagram di bawah ini.



Gambar 6. Diagram persentase ketuntasan belajar siklus II

Berdasarkan diagram di atas, diperoleh hasil persentase ketuntasan belajar pada siklus II mencapai 82,05% atau terdapat 32 siswa dari 39 siswa yang telah mencapai KKM. Sedangkan 17,95% atau terdapat 7 siswa yang belum tuntas belajar. Persentase ketuntasan pada siklus II termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Ketuntasan belajar pada siklus II menunjukkan bahwa siswa kelas III telah meningkatkan prestasi belajar.

Peningkatan ketuntasan belajar siswa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 7. Grafik Peningkatan Persentase Ketuntasan Belajar

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diperoleh peningkatan pada pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada pra siklus ketuntasan belajar siswa mencapai 30,76% atau terdapat 12 siswa dari 39 siswa yang telah tuntas belajar. Siklus I ketuntasan belajar siswa mencapai 48,72% atau terdapat 19 siswa yang telah tuntas belajar, sedangkan siklus II ketuntasan belajar siswa mencapai 82,05% atau terdapat 32 siswa yang telah tuntas belajar. Persentase ketuntasan belajar mengalami peningkatan pra siklus ke siklus I mencapai 17,96% dan pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 33,33%. Pada pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan jumlah siswa sebanyak 7 siswa dan pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebanyak 13 siswa yang tuntas. Persentase ketuntasan belajar pada siklus II ini telah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini, sehingga penelitian ini tidak dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Miftahul Huda (2016:253) bahwa kelebihan strategi *Make A Match* antara lain: 1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa,

baik secara kognitif maupun fisik; 2) karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan; 3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; 4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; 5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

## KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran dimana setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Make A Match* dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas III SD N Wirokerten Banguntapan Bantul tentang “Memelihara Lingkungan Alam dan Buatan di Sekitar Rumah”. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dan ketuntasan belajar siswa dari pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Berdasarkan data yang diperoleh nilai rata-rata siswa pra siklus yaitu 66,56, nilai rata-rata siklus I yaitu 70,51, dan nilai rata-rata siklus II yaitu 79,10. Pada pra siklus diperoleh persentase siswa yang mencapai nilai KKM adalah 46,15% dengan kategori “Cukup Baik”, persentase siswa yang mencapai nilai KKM pada siklus I adalah 48,72% dengan kategori “Cukup Baik”, dan persentase siswa yang mencapai nilai KKM pada siklus II adalah 82,05% dengan kategori “Sangat Baik”.

## SARAN

1. Bagi Siswa. Sebaiknya siswa memiliki semangat dan motivasi yang tinggi, fokus, dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran berlangsung dengan kondusif dan memperoleh hasil yang maksimal.
2. Bagi Guru . Guru sebaiknya menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dengan merancang proses pembelajaran yang menarik dan mengaitkan pembelajaran dengan permasalahan sehari-hari, sehingga siswa memiliki antusiasme dan berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran. Guru membimbing dan memotivasi siswa agar bersemangat dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran, sehingga prestasi belajar siswa meningkat.
3. Bagi Sekolah. Sebaiknya sekolah menyediakan fasilitas, sarana, dan prasarana serta mendukung guru untuk berinovasi dalam menggunakan model dan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Bagi Pembaca/Peneliti Lain. Peneliti lain hendaknya membuat kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satunya yaitu dengan menerapkan model *Make A Match* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aris Shoimin. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.

- Djumiati. 2010. Model Pembelajaran Make A Match. *Jurnal Kependidikan Dasar* Volume 1 Nomor 2, Februari. Semarang
- Miftahul Huda. 2016. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Moh. Suardi. 2016. *Pengantar Pendidikan: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media.
- Sugiyanto. 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Suharsimi Arikunto, Jabar S. 2014. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tasrif. 2008. *Pengantar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Genta Press.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka