

PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH DI SEKOLAH DASAR

Fatwa Dwi Okta Setia Kurniawan¹, Iis Nurasih², Astri Sutisna³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sukabumi (UMMI)

E-mail: Fatwadosk@gmail.com¹, iisnurasih@ummi.ac.id², astrisutisna@ummi.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to describe the application of the Make a Match learning model to improve Student Learning Activities and to students in primary schools. The research method used was Classroom Action Research (CAR) with a research design using the Kemmis and Mc Taggart models conducted in two cycles. Each cycle consists of planning, implementing actions, observing, and reflecting. Participants in this study were students in class IV SDN 4 Pamuruyan as many as 43 students, consisting of 14 male students and 29 female students. Data collection techniques using observation, and documentation. The results of research on teacher activity in the first cycle showed an average value of 83.3 with the High category while student activities showed a value of 76.2 with the Fair category. Then increase in cycle II teacher activity reaches an average value of 89 with a very good category and student activity reaches an average value of 83.4 with a High category. The results of the pre-cycle study through tests showed 39% completeness. Then increased in the first cycle to reach completeness by 57%. Whereas in the second cycle, the test results showed 87% completeness. Based on the two cycles, it is described an increase in Student Learning Activities by using the Make a Match model in elementary school.

Keywords: Student Learning Activities, Make a Match, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Make a Match untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dan pada siswa di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain penelitian menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yang dilakukan sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 4 Pamuruyan sebanyak 43 siswa, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 29 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian aktivitas guru pada siklus I menunjukkan nilai rata-rata 83,3 dengan kategori Tinggi sedangkan aktivitas siswa menunjukkan nilai 76,2 dengan kategori Cukup. Kemudian meningkat pada siklus II aktivitas guru mencapai nilai rata-rata 89 dengan kategori sangat baik dan aktivitas siswa mencapai nilai rata-rata 83,4 dengan kategori Tinggi. Hasil penelitian pada pra siklus melalui tes menunjukkan ketuntasan sebesar 39%. Kemudian meningkat pada siklus I mencapai ketuntasan sebesar 57%. Sedangkan pada siklus II, hasil tes menunjukkan ketuntasan mencapai 87%. Berdasarkan kedua siklus tersebut digambarkan adanya peningkatan Aktivitas Belajar Siswa dengan menggunakan model Make a Match di SD.

Kata kunci: Aktivitas Belajar Siswa, Make a Match, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Menurut Suryono dan Haryanto (2015: 9) “Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki prilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian”.

Mata Pelajaran IPA adalah mata pelajaran yang wajib ditempuh dalam setiap pendidikan formal, termasuk jenjang pendidikan dasar yang lebih dikenal dengan Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI). Bahasa Indonesia memiliki kedudukan sebagai bahasa negara bangsa indonesia dan bahasa nasional. Nasihin (2013:13) mengemukakan sebagai berikut.

IPA (ilmu pengetahuan alam) merupakan ilmu yang pada awalnya diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan (induktif) namun pada perkembangan selanjutnya juga di peroleh berdasarkan teori (deduktif) (Kemendiknas, 2011: 2).

Peserta didik diharapkan memiliki Aktivitas Belajar yang cukup agar proses pembelajaran dikelas dapat berlangsung dengan baik dan mampu mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Faturrahman dan Sutikno (2010: 8) mengungkapkan setiap kegiatan belajar harus selalu melibatkan dua pelaku aktif yaitu, guru dan siswa guru sebagai pengajar sebagai pencipta kondisi belajar siswa yang di desain secara sengaja, sistematis, dan berkesinambungan. Sedangkan siswa sebagai subyek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru.

Paul B. Dierich (dalam Aliwanto, 2017: 66) membagi aktivitas siswa menjadi 8 yaitu : *Visual Activities* (Kegiatan-Kegiatan Visual), *Oral Activities* (Kegiatan-Kegiatan Lisan), *Listening Activities* (Kegiatan-Kegiatan Mendengarkan), *Writing Activities* (Kegiatan-Kegiatan Menulis), *Drawing Activities* (Kegiatan-Kegiatan Menggambar), *Motor Activities* (Kegiatan-Kegiatan Metrik), *Mental Activities* (Kegiatan-Kegiatan Mental), dan *Emotional Activities* (Kegiatan-Kegiatan Emosional).

Berdasarkan penjabaran IPA, bahwa peranan aktivitas belajar siswa di sekolah sangatlah penting dan menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran, pada kegiatan pembelajaran di kelas perlu adanya suasana interaktif antara guru dan siswa agar proses pembelajaran tidak terasa monoton dan siswa menjadai bosan didalam kelas, Aliwanto (2017: 65) mengemukakan untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dan maksimal di perlukan aktivitas yang baik dalam belajar. Aktivitas belajar yang baik dalam belajar merupakan kebutuhan pokok yang harus dipenuhi oleh siswa dalam mencapai hasil belajar. Sejalan dengan itu juga Thomson dkk. (Dalam Aqib dan Rohmanto, 2013: 70) menerangkan bahwa pembelajaran kooperatif turut menambah interaksi-interaksi sosial dalam IPA khususnya. Di dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil dan saling membantu satu sama lain. Perlu juga adanya proses pembelajaran yang menyenangkan karena siswa akan lebih tertarik pada hal-hal yang disenanginya. Sesuai dengan penjelasan Samani (2015: 210) yang menyebutkan bahwa siswa hanya memberikan perhatian hal-hal yang disenanginya. Oleh sebab itu jika siswa sudah tertarik pada proses pembelajaran maka siswa akan lebih berusaha lebih baik lagi untuk memahami materi yang sedang diajarkan.

Aktivitas siswa pada penelitian ini mencakup beberapa aspek yaitu *Visual Activities* (Kegiatan-Kegiatan Visual), *Oral Activities* (Kegiatan-Kegiatan Lisan), *Listening Activities* (Kegiatan-Kegiatan Mendengarkan), *Writing Activities* (Kegiatan-Kegiatan Menulis), *Drawing Activities* (Kegiatan-Kegiatan Menggambar), *Motor Activities* (Kegiatan-Kegiatan Metrik), *Mental Activities* (Kegiatan-Kegiatan Mental), dan *Emotional Activities* (Kegiatan-Kegiatan Emosional). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sebagai wali kelas tingkat aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa proses pembelajaran siswa di SDN 4 Pamuruyan masih rendah dan pasif. Siswa masih mendapat pelajaran dengan metode konvensional yang kurang mendukung aktivitas siswa agar menjadi aktif, siswa terbiasa hanya belajar dengan melihat, bertanya dan menjawab, ada juga beberapa aktivitas lain seperti melakukan demonstrasi tetapi tidak semua siswa dapat mencobanya hanya beberapa dari keseluruhan siswa saja yang dapat mencobanya. Adapun siswa yang memiliki Aktivitas Belajar cukup berjumlah 7 siswa, sedangkan yang belum mencapai KKM Aktivitas Belajar adalah 36 siswa. Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran IPA tentang Gaya dan juga karena dalam pembelajaran Gaya siswa tidak diberikan kesempatan dapat mengaplikasikan aspek-aspek aktivitas belajar siswa, yang berakibat siswa tidak dapat mengembangkan kreatifitas dan kemampuannya. Padahal yang lebih penting dari pembelajaran adalah bagaimana guru bisa memberikan pengalaman dan dapat meninggalkan bekas pada siswa, oleh karena itu siswa harus diberikan kesempatan untuk mengembangkan segala kemampuannya.

Berhubungan dengan hal tersebut penulis ingin menerapkan model pembelajaran *Make a Match*. Model pembelajaran *Make a Match* ini adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban lalu siswa mencari pasangan kartunya tutur Suyatno (Dalam Aliputri, 2018: 72). Sejalan dengan pernyataan tersebut Hidayat U.S (2010: 40) menjelaskan model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dirancang atau dikembangkan dengan menggunakan pola pembelajaran tertentu. Pola yang dimaksud dapat menggambarkan kegiatan peserta guru dan peserta didik dalam mewujudkan kondisi belajar atau sistem lingkungan yang menyebabkan terjadinya proses belajar. Model pembelajaran *Make a Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan pada siswa untuk mengatasi masalah kurangnya aktivitas belajar.. Selain itu (Dalam Hartina Dkk. 2018: 336) menjelaskan Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat digunakan di sekolah dasar, dalam model ini dapat digunakan dengan cara yang sederhana yaitu mencari pasangan, model pembelajaran *Make a Match* adalah jenis pembelajaran yang menyenangkan dengan adanya unsur permainan yang dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik baik secara kognitif maupun psikomotorik. Model pembelajaran *Make a Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan pada siswa untuk mengatasi masalah kurangnya aktivitas belajar. Susilana dan Riyana (2019: 10) “Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat”. penerapan model pembelajaran *Make a Match* ini secara garis besar dimulai dari

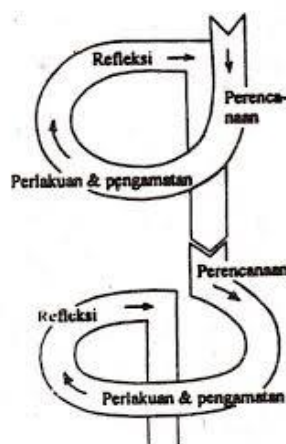
guru yang menjelaskan secara singkat tentang materi yang akan di ajarkan, setelah itu guru member instruksi pada siswa untuk membaca pada buku siswa tentang materi yang hendak di pelajari. Sehabis membaca, guru membagikan kartu yang berisikan soal atau jawaban pada satu persatu siswa, siswa di tugaskan untuk mencari pasangan dari kartu yang sedang di pegangnya dalam jangka waktu yang telah di tentukan.

Berdasarkan pada masalah masih rendahnya aktivitas belajar siswa, Perlu adanya model yang tepat untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa tersebut, maka penulis melakukan tindakan kelas dan mencari solusi dengan menerapkan model *Make a Match* dalam meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa di kelas. Dengan demikian, peneliti mengangkat judul penelitian Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* di Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut McNiff (Dalam Asrori, 2016: 4) dengan tegas mengatakan mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah tindak reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan dan perbaikan pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan penyebab masalah dan sekaligus memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan model pembelajaran *Make a Match*. penelitian ini melibatkan guru dan siswa. Penulis mengadaptasi dari model penelitian tindakan menurut Kemmis dan Taggart, yaitu model yang dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan diakhiri dengan refleksi. Tahap penelitian dilaksanakan melalui tahapan siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan sampai tercapainya indikator ketercapaian. Adapun tahapan siklus yang dimaksud adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Siklus PTK model Kemmis & Mc. Taggart (Arikunto: 2010:132)

Partisipan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN 4 Pamuruyan Kabupaten Sukabumi dengan total jumlah siswa sebanyak 43 orang. Peserta didik di kelas IV terdiri

dari siswa laki-laki berjumlah 14 orang dan siswi perempuan 10 orang, penulis dan guru kelas satu orang dan empat orang teman sejawat. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi: (1) Observasi, (2) Wawancara, dan (3) Dokumentasi.

Sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa data hasil wawancara awal dan observasi. Data kuantitatif berupa observasi kinerja guru, aktivitas siswa melalui model pembelajaran *Make a Match*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

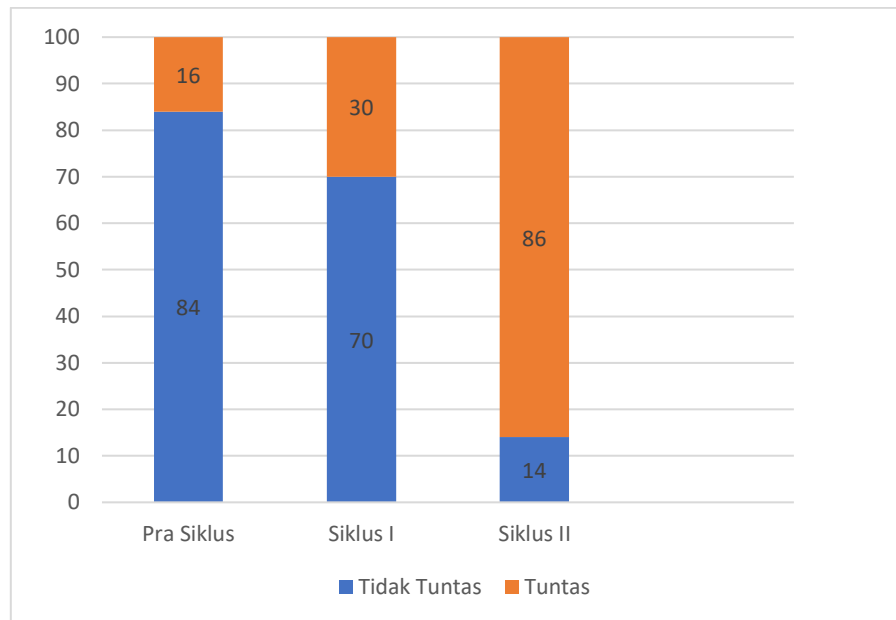
Hasil penerapan model *Make a Match* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada prasiklus hasil kegiatan diperoleh dari observasi aktivitas belajar siswa pada materi Gaya. Hasil prasiklus diperoleh dari 24 siswa, hanya 7 siswa (16%) yang sudah mencapai KKM dan 36 siswa atau (84%) belum tuntas mencapai KKM. Dengan demikian penulis perlu melaksanakan tindakan dalam pembelajaran siklus I yaitu pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match*.

Hasil observasi aktivitas guru yang dilakukan pada siklus I dengan melakukan 2 kali pertemuan diperoleh nilai rata-rata 83,3 dengan kategori baik. Aktivitas guru pada siklus I guru masih banyak kurang saat pembelajaran dan harus diperbaiki pada siklus II. Sedangkan pada kegiatan siklus II aktivitas guru mengalami peningkatan nilai sehingga aktivitas guru mendapatkan nilai 89 dengan kategori Tinggi.

Hasil pengamatan kegiatan yang dilakukan oleh siswa pada siklus I, diperoleh nilai rata-rata yaitu 76,2 dengan kategori Cukup. Sedangkan pada kegiatan siklus II aktivitas siswa mengalami peningkatan nilai sehingga aktivitas siswa mendapatkan nilai 83,4 dengan kategori Tinggi.

Pengamatan pada prasiklus dilakukan dari awal pembelajaran sampai dengan akhir pembelajaran dan ditemukan beberapa kekurangan dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa yaitu pada materi Gaya pada saat penerapan model pembelajaran *Make a Match* pada awalnya seluruh siswa masih asing ketika melaksanakan proses pembelajaran dengan penerapan model ini sehingga hasilnya belum maksimal.

Pada pelaksanaan pembelajaran di siklus I masih banyak sekali kekurangan meskipun sudah ada peningkatan dari kegiatan pra siklus. Pembelajaran yang harus diperbaiki adalah guru harus lebih baik lagi dalam hal penyampaian materi, pengelolaan kelas dengan lebih baik, dan dapat memotivasi siswa agar mau belajar dengan lebih aktif lagi. Sedangkan pada pelaksanaan pembelajaran di siklus II pembelajarannya lebih baik dari siklus sebelumnya, namun pada kegiatan siklus II ini pembelajaran sudah jauh meningkat dan lebih baik, siswa melakukan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan, siswa sudah tidak mengalami kesulitan dalam pembelajaran, Aktivitas belajar siswa sudah Tinggi, baik dalam kegiatan visual, kegiatan lisan, kegiatan, mendengarkan kegiatan menulis, kegiatan menggambar, kegiatan metrik, kegiatan mental, dan kegiatan emosional terlihat meningkat dengan pesat.



Gambar 2. Grafik Persentase Peningkatan PraSiklus, Siklus I, dan Siklus II.

Grafik di atas menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Hasil ketercapaian membuktikan ketercapaian awal 16%, siklus I mengalami peningkatan 30%, dan pada siklus II meningkat 86%.

Peningkatan yang terjadi pada setiap siklus mengalami peningkatan dan perubahan. Hal ini disebabkan karena pada saat proses pembelajaran, guru secara terus-menerus merangsang siswa agar dapat belajar secara aktif. Hal ini bertujuan untuk peningkatan proses pembelajaran yang optimal dengan melibatkan siswa secara aktif dan menjadi subjek belajar.

Maka dari itu, penerapan model *Make a Match* sudah relevan dan terbukti berhasil dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa di sekolah dasar. Hal tersebut dapat menunjukkan ketercapaian keterampilan nyaring dongeng siswa dalam kategori tinggi dengan rentang 86% dengan demikian model *Make a Match* sudah terbukti berhasil dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa di sekolah dasar.

KESIMPULAN

1. Proses pembelajaran dari siklus I sampai siklus II meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil unjuk kerja siswa pada siklus I setiap aspeknya terlihat baik. Namun, ada beberapa kesalahan pada aktivitas belajar di setiap aspeknya. Temuan selanjutnya yaitu pada aktivitas guru dan siswa. Kurangnya guru adalah pada saat penyampaian materi, pelaksanaan model pembelajaran *Make a Match*, dan membuat kesimpulan. Sehingga beberapa siswa tidak mengerti materi Gaya. siswa tidak memperhatikan pada saat guru menyampaikan materi. Siswa juga kurang kondusif pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat

pertama dari rata-rata nilai siklus I aktivitas guru adalah 83,3 dengan kategori tinggi meningkat disiklus II dengan rata-rata nilai 89 kategori tinggi. Kedua dari rata-rata nilai siklus I aktivitas siswa adalah 76,2 dengan kategori cukup meningkat disiklus II dengan rata-rata nilai 83,4 dengan kategori sangat tinggi. Siklus II guru melakukan perbaikan dari siklus sebelumnya sehingga pembelajaran dapat dilakukan dengan baik pada aktivitas guru, aktivitas siswa meningkat signifikan.

2. Peningkatan aktivitas siswa dengan penerapan model pembelajaran *Make a Match* pada siswa kelas IV sekolah dasar. Terlihat peningkatan disetiap aspeknya. Adapun aspek yang menjadi penilaian keterampilan membaca kegiatan visual, kegiatan lisan, kegiatan, mendengarkanm kegiatan menulis, kegiatan menggambar, kegiatan metrik, kegiatan mental, dan kegiatan emosional. Persentase peningkatan aktivitas belajar siswa terlihat dari hasil ketuntasan klasikal dari prasiklus, siklus I dan siklus II. Hasil prasiklus 39% (7 siswa yang memenuhi KKM) dari 36 siswa. dilanjutkan tindakan siklus I meningkat 57% (13 siswa yang memenuhi KKM), dan dilakukan tindakan selanjutnya yaitu siklus II meningkat 87% (37 siswa yang memenuhi KKM) dari 43 siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD) : Vol.2, No. 1A*.
- Aliwanto. (2017). Analisis Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Konseling GUSJIGANG : Vol. 3 No. 1*.
- Aqib, Z., & Rohmanto, E. (2013). *Profesionalisme Guru dan Pengawas Sekolah*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Arifin, Z. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Asrori, M. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Wacana Putra.
- Faturrohman, P., & Sutikno, S. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hidayat, U. S. (2011). *Model Model Pembelajaran*. Bandung: CV Silliwangi & Co.
- Samani, M. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryono, & Haryanto. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2013). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tursinawati. (2013). Analisis Kemunculan Sikap Ilmiah Siswa Dalam Pelaksanaan Percobaan Pada Pembelajaran IPA di SDN Kota Banda Aceh. *Jurnal Pionir: Vol. 1, No. 1*.