

# PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA GAMBAR DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS II SD

Oleh: Kukul Panca Setiono<sup>1)</sup>, Wahyudi<sup>2)</sup>, M.Chamdani<sup>3)</sup>

FKIP, PGSD Universitas Sebelas Maret Kampus VI Kebumen, Jl. Kepodang 67A Kebumen 54312

e-mail: [Pancasetio@yahoo.co.id](mailto:Pancasetio@yahoo.co.id)

1 Mahasiswa PGSD FKIP UNS

2, 3 Dosen PGSD FKIP UNS

**Abstract:** *Application of Cooperative Learning to Make A Match Type by Media Images in Improved Social Studies Learning II Grade Student. This study aims to: (1) describe the application of learning steps make a match type, (2) improving student learning social studies II grade SD by using make a match type, (3) describe the application of learning problems and solutions make a match type. The experiment was conducted in three cycles, each cycle comprising planning, implementation, observation and reflection. Data analysis consists of three components such as data reduction, data display, conclusion. The result of the application of learning make a match type can improve social studies learning II grade student SD.*

**Keywords:** *S, Make A Match, Learning*

**Abstrak:** *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dengan Media Gambar dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas II SD. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan pembelajaran tipe make a match, (2) meningkatkan pembelajaran IPS siswa kelas II SD dengan menggunakan pembelajaran tipe make a match, (3) mendeskripsikan kendala dan solusi penerapan pembelajaran tipe make a match. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, setiap siklus terdiri tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Analisis data terdiri tiga komponen diantaranya reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Hasil penerapan pembelajaran tipe make a match dapat meningkatkan pembelajaran IPS siswa kelas II SD.*

**Kata kunci:** *IPS, Make A Match, Pembelajaran*

## PENDAHULUAN.

Ilmu Pengetahuan Sosial kelas II di SDN 2 Depokrejo dari segi langkah pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru masih cenderung konvensional, Media yang digunakan guru kurang menunjang pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sumber buku Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga kurang mencukupi seluruh siswa, sarana dan prasarana kurang memadai serta pengelolaan kelas dari guru yang kurang

maksimal. Dengan kondisi kelas yang demikian menyebabkan siswa cenderung pasif sedangkan guru lebih aktif. Siswa kurang aktif karena guru hanya menggunakan satu model pembelajaran yaitu ceramah sehingga pembelajaran yang disajikan tidak mengembangkan potensi, kerjasama, dan keaktifan siswa. Pada pelaksanaan pembelajaran IPS Kelas II di SD Negeri 2 Depokrejo belum maksimal sesuai dengan harapan yang diinginkan

peneliti. Hal itu dapat dilihat dari motivasi belajar IPS anak yang masih rendah.

Rendahnya motivasi belajar dapat dilihat dengan melihat minat siswa pada waktu akan belajar IPS. Siswa tampaknya kurang berminat menyenangi pelajaran IPS. Dari segi hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang terdapat pada data semester satu menunjukkan dari 10 jumlah siswa kelas II SDN 2 Depokrejo masih banyak siswa yang nilainya di bawah batas ketuntasan minimal yaitu masih di bawah nilai 70. Dari jumlah 10 siswa tersebut 3 anak mendapat nilai 50, 2 anak mendapat nilai 65, 5 anak mendapat nilai 75.

Rendahnya motivasi tersebut mempengaruhi pada hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Nilai rata-rata kelas mata pelajaran IPS umumnya masih di bawah KKM. Faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, salah satunya adalah pendekatan pembelajaran mata pelajaran IPS yang digunakan guru kurang tepat dari harapan yang diinginkan sehingga minat dan hasil belajar siswa sangat rendah .

Digunakannya tipe *make a match* dengan tujuan agar meningkatkan aktivitas peserta didik, khususnya di SD Negeri 2 Depokrejo yang memiliki kemampuan dalam hal akademik namun belum dapat memaksimalkan kemampuan berkerjasama antar siswa serta prestasi belajar siswa. Dalam pembelajaran ini juga dapat menumbuhkan minat dan motivasi anak untuk mengikuti pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan lebih menarik serta memicu kemauan siswa untuk membuka pikirannya dalam kerjasama.

Siswa kelas II SD Negeri 2 Depokrejo sebagian besar berusia antara 7 sampai 8 tahun. Menurut Sumantri dan Syaodih bahwa “anak usia SD, yaitu antara 6 sampai 12 tahun anak banyak mengalami perubahan baik fisik maupun mental hasil perpaduan faktor intern maupun pengaruh dari luar yaitu lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan tidak kurang pentingnya adalah pergaulan dengan teman sebaya”.

Langkah-langkah pembelajaran tipe *make a match* yaitu: (1) guru membagi komunitas kelas menjadi 3 kelompok yaitu kelompok pembawa kartu pertanyaan dan pembawa kartu jawaban serta kelompok penilai, (2) kelompok-kelompok tersebut membentuk huruf U, (3) guru menyiapkan beberapa kartu pertanyaan dan kartu jawaban, (4) setiap siswa mendapat satu buah kartu, (5) setiap siswa mencari pasangan berdasarkan pertanyaan dan jawaban, (6) pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan kepada penilai.

Berdasarkan uraian di atas peneliti akan mengadakan penelitian tentang “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dengan Media Gambar dalam peningkatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas II SDN 2 Depokrejo Tahun Ajaran 2012-2013.

Rumusan masalah penelitian ini yaitu: (1) bagaimana langkah-langkah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media gambar dalam peningkatan pembelajaran IPS siswa kelas II SD?, (2) apakah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media gambar dapat meningkatkan pembelajaran IPS siswa kelas II SD?, (3) apakah kendala dan solusi penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media gambar dalam peningkatan pembelajaran IPS siswa kelas II SD?

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media gambar dalam peningkatan pembelajaran IPS siswa kelas II SD, (2) mendeskripsikan ada tidaknya peningkatan pembelajaran IPS siswa kelas II SDN 2 Depokrejo tahun ajaran 2012-2013 melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media gambar, (3) mendeskripsikan kendala dan solusi penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media gambar dalam peningkatan pembelajaran IPS siswa kelas II SD.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Depokrejo, Kecamatan Kebumen, Kabupaten Kebumen mulai bulan September 2012 sampai dengan bulan Juni 2013.

Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN 2 Depokrejo tahun ajaran 2012/2013 pada semester II yang berjumlah 10 siswa, terdiri dari 4 siswa putra dan 6 siswa putri.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi siswa, peneliti (guru), teman sejawat dan dokumen hasil belajar siswa.

Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan menggunakan tes, observasi dan dokumentasi.

Validitas data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini menggunakan triangulasi data dan triangulasi sumber.

Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Data kuantitatif akan dianalisis menggunakan analisis data kuantitatif. Analisis data kuantitatif dilaksanakan untuk mengukur sejauh mana pelaksanaan tindakan dilaksanakan. Data berupa angka-angka nilai atau persentase tindakan. Data kualitatif berupa informasi gambaran tentang pelaksanaan langkah-langkah penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Data kualitatif berupa hasil observasi. Analisis yang digunakan adalah analisis data kualitatif.

Indikator kinerja yang digunakan untuk mengukur pembelajaran IPS adalah hasil belajar. Aspek yang diukur diantara KKM. KKM dalam penelitian ini adalah 70, sedangkan persentase siswa yang ditargetkan 85% jumlah siswa mencapai lebih dari atau sama dengan KKM.

Prosedur penelitian ini menggunakan prosedur penelitian menurut Suharsimi Arikunto (2008: 16) yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini menggunakan tiga siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Setiap siklus diharapkan meningkat pembelajarannya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dimulai dengan *pretest* yang dilakukan 2 kali pertemuan dalam setiap siklus untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebelum diadakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Make A Match*. *Pretest* pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 21 Februari 2013. Berdasarkan hasil *pretest* sebagian besar nilai siswa kelas II SDN 2 Depokrejo masih di bawah KKM. Keaktifan siswa dan interaksi di kelas juga masih rendah. Hal ini terbukti dengan siswa yang mencapai KKM. Nilai siswa yang terendah adalah 25 dan nilai tertinggi adalah 70. Jumlah nilai *pretes* sebesar 350 dengan rata-rata kelas yaitu 35,00. Siswa yang belum tuntas ada 9 anak atau 90%, sedangkan siswa yang tuntas ada 1 anak atau 10%. Kriteria ketuntasan dalam penelitian ini adalah 85%.

Peneliti melaksanakan penelitian menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan langkah yang telah direncanakan dan sesuai dengan pendapat para ahli diantaranya Lie (2008: 55), Huda (2011: 135), Suprijono (2009: 94-95). Peneliti merencanakan 6 langkah diantaranya: (1) guru membagi komunitas kelas menjadi 3 kelompok yaitu kelompok pembawa kartu pertanyaan dan pembawa kartu jawaban serta kelompok penilai, (2) kelompok-kelompok tersebut membentuk huruf U, (3) guru menyiapkan beberapa kartu pertanyaan dan kartu jawaban, (4) setiap siswa mendapat satu buah kartu, (5) setiap siswa mencari pasangan berdasarkan pertanyaan dan jawaban, (6) pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan kepada penilai.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus, masing-masing siklus terdiri 2 pertemuan. Siklus I sampai dengan siklus III mengalami peningkatan. Hasil obserfasi pembelajaran tipe *make a match* adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Langkah Penerapan Tipe *Make A Match*.

No	Siklus	Rata-rata
----	--------	-----------

1	Siklus I	85,16%
2	Siklus II	88,5%
3	Siklus III	94,74%

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan tipe *make a match* dari siklus I sampai dengan Siklus III yang peneliti lakukan mengalami peningkatan. Pada siklus I mencapai rata-rata 85,16%, siklus II mencapai rata-rata 88,5 % dan siklus III mencapai rata-rata 94,74%.

Pada akhir pembelajaran tiap siklus diadakan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil belajar termasuk kriteria keberhasilan pada indikator kinerja penelitian. Nilai tes siklus I sampai dengan siklus III terdapat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil tes siklus I-III

	<i>Pretes</i>	S-I	S-II	S-III
Nilai Tertinggi	70	100	100	100
Nilai Terendah	20	65	60	80
Rerata Siswa	35	85	89,5	92,75
Tuntas	1	9	9	10

Berdasarkan tabel di atas tentang hasil nilai tes setiap siklusnya meningkat. Siklus I dengan rata-rata 85, dengan nilai tertinggi 100, nilai terendah 65. Siklus II dengan rata-rata 89,5 , nilai yang tertinggi 100 dan ilai yang terendah 60. Siklus III dengan rat-rata 92,75, nilai tertinggi 100, nilai terendah 90.

Berdasarkan teori tentang langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat disimpulkan dapat meningkatkan pembelajaran IPS siswa kelas II SDN 2 Depokrejo tahun ajaran 2012-2013. Adapun langkah-langkah pembelajaran tipe *make a match* yaitu: (1) guru membagi komunitas kelas menjadi 3 kelompok yaitu kelompok pembawa kartu pertanyaan dan pembawa kartu jawaban serta kelompok penilai, (2) kelompok-kelompok tersebut membentuk huruf U, (3 ) guru menyiapkan beberapa kartu pertanyaan dan kartu jawaban, (4) setiap siswa mendapat satu buah kartu, (5) setiap

siswa mencari pasangan berdasarkan pertanyaan dan jawaban, (6) pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan kepada penilai. Langkah-langkah yang telah direncanakan seperti yang dikemukakan oleh para ahli diantaranya: menurut Lie (2008: 55), Huda (2011: 135), Suprijono (2009: 94-95).

Berdasarkan tindakan penelitian yang dilakukan dari siklus I sampai dengan Siklus III, masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Proses pembelajaran yang tepat dengan menggunakan pembelajaran tipe *make a match* sesuai dengan langkah-langkahnya dapat mempengaruhi siswa dalam hasil evaluasi. Hasil penelitian menggunakan model pembelajaran tipe *make a match* meningkatkan aktivitas siswa, keberanian dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil refleksi dan observasi masing-masing siklus penelitian menggunakan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media gambar dalam peningkatan pembelajaran IPS siswa kelas II SDN 2 Depokrejo tahun ajaran 2012-2013 dinyatakan berhasil. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan di setiap siklusnya. Siklus I dengan rata-rata 85, dengan nilai tertinggi 100, nilai terendah 65. Siklus II dengan rata-rata 89,5 , nilai yang tertinggi 100 dan ilai yang terendah 60. Siklus III dengan rat-rata 92,75, nilai tertinggi 100, nilai terendah 90. Hasil tersebut meningkat setiap siklusnya karena mampu mencapai KKM. KKM dalam penelitian ini adalah 75, dan persentase kelulusan yang ditentukan adalah 85%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian menggunakan tipe *make a match* dan langkah-langkahnya yang dilakukan dengan tepat dapat meningkatkan pembelajaran IPS. Keberhasilan tersebut sesuai dengan pendapat Huda (2011) “pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh suatu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajar yang di dalamnya setiap bertanggung jawab atas pembelajarannya

sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggotanya yang lain". Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan untuk guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud (Suprijono, 2009: 54).

Kendala yang ada pada pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media gambar dalam peningkatan pembelajaran IPS siswa kelas II SDN 2 Depokrejo tahun ajaran 2012-2013 yaitu: pembagian kelompok menyita banyak waktu, (2) siswa malu berpasangan dengan lawan jenis (3) Siswa kurang aktif dalam kelompok, (4) media pembelajaran kurang memadai, sedangkan solusinya yaitu: (1) pembagian kelompok disampaikan sebelum pelajaran, (2) guru memotivasi siswa agar tidak malu berpasangan dengan lawan jenis, (3) guru mengaktifkan siswa dalam kelompok, (4) guru memperjelas media pembelajaran

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Langkah-langkah pembelajaran tipe *make a match* yaitu: (1) guru membagi komunitas kelas menjadi 3 kelompok yaitu kelompok pembawa kartu pertanyaan dan pembawa kartu jawaban serta kelompok penilai, (2) kelompok-kelompok tersebut membentuk huruf U, (3) guru menyiapkan beberapa kartu pertanyaan dan kartu jawaban, (4) setiap siswa mendapat satu buah kartu, (5) setiap siswa mencari pasangan berdasarkan pertanyaan dan jawaban, (6) pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan kepada penilai. Penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media gambar yang dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang tepat dapat meningkatkan pembelajaran IPS siswa kelas II SDN 2 Depokrejo tahun ajaran

2012-2013. Kendala yang ada pada pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media gambar dalam peningkatan pembelajaran IPS siswa kelas II SDN 2 Depokrejo tahun ajaran 2012-2013 yaitu: (1) pembagian kelompok menyita banyak waktu, (2) siswa malu berpasangan dengan lawan jenis (3) siswa kurang aktif dalam kelompok, (4) media pembelajaran kurang memadai. Sedangkan solusinya yaitu: (1) pembagian kelompok disampaikan sebelum pelajaran, (2) guru memotivasi siswa agar tidak malu berpasangan dengan lawan jenis, (3) guru mengaktifkan siswa dalam kelompok, (4) guru memperjelas media pembelajaran. Dari hasil penelitian di atas peneliti memberi saran untuk siswa, yaitu di dalam kelas meskipun pembelajaran dengan menggunakan tipe *make a match* dengan cara mencari pasangan, usahakan jangan sampai gaduh karena bisa mengganggu kelas yang lain.

Hasil penelitian ini memberikan saran untuk rekan guru diantaranya : (1) penggunaan tipe *make a match* dengan media gambar hendaknya dijadikan alternatif guru untuk meningkatkan pembelajaran bagi Sekolah Dasar, (2) guru hendaknya memiliki rasa tanggung jawab dan disiplin yang tinggi dalam menjalankan tugasnya secara profesional, mengkaji dan menerapkan berbagai inovasi pembelajaran secara variatif sebagai upaya untuk meningkatkan pembelajaran. Bagi siswa diantaranya: (1) siswa hendaknya memperhatikan penjelasan guru dan berperan aktif dalam pembelajaran (2) di dalam kelas meskipun pembelajaran dengan menggunakan tipe *make a match* dengan cara mencari pasangan, usahakan jangan sampai gaduh karena bisa mengganggu kelas yang lain. Bagi lembaga pendidikan diantaranya: (1) lengkapilah sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung sesuai dengan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan, (2) rawatlah sarana dan prasarana yang telah ada supaya dapat dimanfaatkan secara maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikounto.S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Isjoni. (2009). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lie, A. (2002). *Cooperatife Learning*. Jakarta: Gramedia.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Samiati. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sanjaya, W. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya. Bandung: Alfabeta.