

PENINGKATAN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR
DENGAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL *MAKE A MATCH*

Iin Karina¹, Nur Hardini Warastiti², Rina Marlina³,
Imam Suyanto⁴, Kartika Chrysti Suryandari.⁵
FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutarni no. 36A, Surakarta 57126
e-mail: nurhardini22@yahoo.co.id

Abstract: The Increasing of Instructional at Elementary School with “Make A Match” Model of Cooperative Learning. This Science is to know increased of instructional with Make A Match model of cooperative learning. This science used classroom action research methode which three cycles. Each of which involed planning, implementing, observing, and reflecting. The subject of the science is fifth grade at elementary school, it is twenty one of students at Mudal Elementary School, twenty four of students at Sumberadi State Elementary School, and twenty seven of student at Jogomulyo State Elementary School. The result of the research showed that Make A Match model of cooperative learning can increase instructional at elementary School, it is the increasing of process and product of study.

Password: Instructional, Cooperative, Make A Match

Abstrak: Peningkatan Pembelajaran di Sekolah Dasardengan Pembelajaran Kooperatif Model Make A Match. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pembelajarandengan menggunakan pembelajaran kooperatif model Make A Match di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 21 anak di SD Negeri Mudal, 24 anak di SD Sumberadi dan 27 anak di SD Negeri 2 Jogomulyo. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif model *Make A Match* dapat meningkatkan pembelajaran di Sekolah Dasar, yang meliputi peningkatan dalam proses dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran, Kooperatif, *Make A Match*

PENDAHULUAN

Hasil pengamatan peneliti, pembelajaran di sekolah dasar selama ini masih bersifat konvensional. Dalam mengajar guru hanya mengandalkan ceramah secara klasikal. Pembelajaran seperti ini kurang efektif dan kurang memberdayakan potensi siswa. Guru belum dapat menciptakan pro-ses pembelajaran yang efektif dan efisien. Selain itu, pembelajaran masih terpusat pada guru. Pada saat proses pembelajaran di kelas interaksi aktif antara siswa dengan guru atau siswa dengan siswa jarang terjadi. Siswa kurang terampil menjawab pertanyaan atau bertanya tentang konsep yang diajarkan. Siswa kurang bisa bekerja dalam kelompok diskusi dan pemecahan masalah yang diberikan. Mereka cenderung belajar sendiri. Kegiatan belajar mengajar seharusnya mampu mengoptimalkan semua potensi siswa untuk menguasai kompetensi yang diharapkan.

Proses belajar mengajar sebaiknya dilandasi dengan prinsip-prinsip berpusat pada siswa, mengembangkan kreativitas siswa, menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, mengembangkan kemampuan yang bermuatan nilai, menyediakan pengalaman belajar yang beragam, dan belajar melalui berbuat.

Berdasarkan hal tersebut di atas, baik guru maupun siswa di sekolah dasar memerlukan adanya inovasi model pembelajaran. Inovasi pembelajaran tersebut digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah model *Make A Match*. Model *Make A Match* ini mengutamakan adanya kelompok. Model *Make A Match* mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan model ini dimulai dari siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan soal/jawaban sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Dari uraian diatas timbul suatu permasalahan yaitu bagaimanakah peng-

gunaan model *Make A Match* dalam peningkatan pembelajaran di SD? dan apakah terdapat kekurangan dan kelebihan penggunaan model *Make A Match* dalam pembelajaran di SD?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan pembelajaran dengan menggunakan model *Make A Match* di SD.

Sugiyanto mengemukakan bahwa "Pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*) adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar"(2008: 35)

Nurhadi dan Senduk mengemukakan bahwa "Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar menciptakan interaksi yang silih asuh sehingga sumber belajar bagi siswa bukan hanya guru dan buku ajar, tetapi juga sesama siswa" (Wena, 2009).

Prinsip dari pembelajaran kooperatif menurut Roger dan Johnson ada 5 unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif, yaitu sebagai berikut: Prinsip ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, interaksi tatap muka, partisipasi dan komunikasi, evaluasi proses kelompok(Lie,2008: 31).

Make A Match merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif. *Make A Match* dikembangkan oleh Lorna Curran. Salah satu keunggulan *Make A Match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. (Sugiyanto, 2008).

Model pembelajaran mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran. Suprijono (2011: 94) menyatakan bahwa yang perlu dipersiapkan dalam pembelajaran *Make A Match* adalah kartu-kartu yang berisi pertanyaan dan kartu yang lain berisi jawaban.

Menurut Ramadhan (2008) menyatakan bahwa "salah satu keunggulan model *Make A Match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model ini bisa digunakan

dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik”.

Berdasarkan pendapat di atas, pada dasarnya pembelajaran kooperatif selalu berkelompok dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran yang mengutamakan kegiatan berkelompok maka, peserta didik cenderung melatih kerjasama antar anggota kelompok.

Langkah-langkah penerapan model *Make A Match* menurut Lie, sebagai berikut: 1) Guru menyajikan materi pelajaran; 2) Guru membagikan tugas untuk dikerjakan siswa; 3) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban; 4) Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/ jawaban; 5) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang; 7) Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya; 8) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin; 9) Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapat hukuman, yang telah disepakati bersama; 10) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya; 11) Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok; 12) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran(2008: 46).

Menurut Yasa langkah-langkah penerapan model *Make A Match* sebagai berikut: 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban; 2) Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban; 3) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang; 4) Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya; 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin; 6) Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu

temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya; 7) Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok; 8) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran(2008).

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti peneliti mengembangkan langkah-langkah model *Make A Match* pada pelaksanaan tindakan di kelas adalah sebagai berikut: 1) guru menyiapkan materi yang akan diajarkan; 2) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban; 3) setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/ jawaban; 4) tiap siswa memikirkan soal/jawaban dari kartu yang dipegang; 5) Siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya; 6) siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin; 7) jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan temannya akan mendapat hukuman, yang telah disepakati bersama; 8) setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya; 9) siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok; 10) guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran; 11) Guru melakukan evaluasi dan memberitahukan tentang pertemuan selanjutnya.

Kelebihan model *Make A Match* menurut Lie adalah sebagai berikut; meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, cocok untuk tugas sederhana, siswa lebih banyak kesempatan untuk kontribusi masing-masing anggota kelompok, interaksi dalam pembelajaran lebih mudah dan cepat membentuknya(2008: 46).

Kekurangan model *Make A Match* antara lain; banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitor, lebih sedikit ide yang

muncul, jika ada perselisihan tidak ada penengah

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di tiga Sekolah Dasar, yaitu di SD Negeri Mudal Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo, SD Negeri 2 Jogomulyo Kecamatan Buayan Kabupaten Kebumen, dan SD Negeri Sumberadi kecamatan Kebumen Kabupaten Kebumen. Subyek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 21 anak (SD Negeri Mudal), 24 anak (SD Sumberadi) dan 27 anak (SD Negeri 2 Jogomulyo). Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret sampai dengan bulan Mei 2012 semester genap tahun ajaran 2011/ 2012.

Prosedur penelitian tindakan kelas yang diterapkan berupa perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Secara umum pelaksanaan penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus. Pada tahap perencanaan peneliti mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat berdasarkan skenario pembelajaran *Make A Match*, menyiapkan media pembelajaran, LKS, lembar evaluasi, dan instrumen penelitian. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah dibuat oleh peneliti. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran *Make A Match*. Adapun langkah langkah pembelajaran *Make A match* secara umum adalah menunjukkan kartu, membagikan kartu, mencari pasangan, membagikan pion, diskusi, refleksi, dan evaluasi. Pada setiap pertemuan pelaksanaan pembelajaran di observasi oleh observer, dan hasil observasi dituliskan di lembar instrument. Tahap terakhir adalah refleksi, dimana pada tahap ini peneliti bersama observer menganalisis tentang pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kemudian membuat

solusi-solusi untuk memperbaiki pelaksanaan siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan model *Make A Match* dalam pembelajaran pada siswa kelas V SD diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan model pembelajaran, pengembangan produk, revisi produk, dan kemudian ujicoba produk. Berdasarkan langkah-langkah tersebut telah dihasilkan data dari tiga penelitian yang menjadi hasil dan bahasan peneliti, Adapun hasil penelitian akan dibahas sebagai berikut. Peningkatan yang terjadi dalam penelitian ini meliputi peningkatan proses dan hasil belajar siswa. Pada proses belajar mengajar, siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, kerjasama antar siswa juga mengalami peningkatan, selain itu komunikasi yang dilakukan oleh siswa dengan siswa menjadi lebih meningkat. Hal ini berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Negeri Mudal, dimana penilaian proses pada setiap siklus mengalami peningkatan, adapun aspek yang diamati pada penilaian proses adalah aspek keaktifan, kerjasama, dan komunikasi. Pada siklus I ke siklus II untuk aspek keaktifan meningkat sebanyak 4,92; aspek kerjasama meningkat sebanyak 3,01; dan aspek komunikasi meningkat sebanyak 3,09. Sedangkan pada siklus II ke siklus III untuk aspek keaktifan meningkat sebanyak 5,2; aspek kerjasama meningkat sebanyak 6,04; dan aspek komunikasi meningkat sebanyak 6,59. Selengkapnya terdapat pada tabel 1.

Tabel 1. Penilaian Proses Belajar Mengajar

Tempat Penelitian	Rata-rata Penilaian Proses		
	Siklus I	Siklus II	Siklus III
SD N 2 Jogomulyo	63,21	65,33	73,63
SD N Mudal	61,88	65,49	71,48
SD N Sumberadi	71	75	81

Berdasarkan Tabel 1 dapat dijelaskan bahwa hasil rata-rata penilaian proses mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Pada siklus I ke siklus II di SD N 2 Jogomulyo mengalami peningkatan sebesar 2,12 dan pada siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 8,3. Pada siklus I ke siklus II di SD N Mudal mengalami peningkatan sebesar 3,61 dan pada siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 5,99. Pada siklus I ke siklus II di SD N Sumberadi mengalami peningkatan sebesar 3 dan pada siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 6. Berdasarkan data validasi dari tiga peneliti diperoleh hasil yaitu: di SDN Sumberadi mendapatkan hasil rata-rata skor siklus I 61,50 dengan ketuntasan belajar 60,71%. Siklus II mendapatkan rata-rata skor 64,5 dengan ketuntasan belajar 71,42%. Sedangkan pada siklus III mendapatkan rata-rata skor 70 dengan ketuntasan belajar 89,28%. Di SDN Jogomulyo mendapatkan hasil rata-rata skor siklus I 60 dengan ketuntasan belajar 66,6%. Siklus II mendapatkan rata-rata skor 70 dengan ketuntasan belajar 91,6%. Sedangkan pada siklus III mendapatkan rata-rata skor 75 dengan ketuntasan belajar 95,83%. Di SDN Mudal mendapatkan hasil rata-rata skor siklus I 44,29 dengan ketuntasan belajar 10%. Siklus II mendapatkan rata-rata skor 68,26 dengan ketuntasan belajar 37%. Sedangkan pada siklus III mendapatkan rata-rata skor 80,32 dengan ketuntasan belajar 90%. Hasil penelitian dapat dilihat selengkapnya pada tabel 2.

Tabel 2. Peningkatan hasil belajar mengajar

No	Tempat Penelitian	Siklus I	Ketuntasan Belajar (%)	Siklus II	Ketuntasan Belajar (%)	Siklus III	Ketuntasan Belajar (%)
1	SDN Jogomulyo	61,50	60,71	64,5	71,42	70	89,28
2	SDN Sumberadi	60	66,6	70	91,6	75	95,83
3	SDN Mudal	44,29	10	68,26	37	80,32	90

Berdasarkan hasil temuan penelitian tindakan kelas dapat diketahui bahwa hasil belajar pada setiap siklus di setiap Sekolah Dasar yang digunakan sebagai tempat penelitian mengalami peningkatan pada tiap siklusnya, dengan ini maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran kooperatif dengan model *Make A Match* dapat meningkatkan pembelajaran, dan sejalan dengan pendapat Amin (2011) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* mempunyai beberapa kelebihan, yaitu: a) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; b) karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan; c) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari; d) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; e) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; f) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar. Oleh sebab itu maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif model *Make A Match* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran khususnya di Sekolah Dasar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan oleh ketiga peneliti dalam tiga siklus dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Make a Match* di kelas V SD layak digunakan dalam pembelajaran baik ditinjau dari proses pembelajaran, motivasi, dan hasil belajar yang meningkat, karena diperoleh ketuntasan belajar yang terus meningkat pada setiap siklus. Kesimpulan ini diambil sesuai dengan nilai kelayakan yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu apabila siswa memperoleh nilai di atas KKM dan ketuntasan belajar siswa meningkat. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Make A Match* berdampak positif terhadap ketuntasan belajar siswa dan membantu memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif model *Make A Match* dapat meningkatkan pembelajaran di sekolah dasar, maka dapat disampaikan saran-saran, yaitu: a) bagi sekolah, pembelajaran kooperatif model *Make A Match* dapat dikembangkan tidak hanya untuk penelitian pada mata pelajaran IPS, namun dapat juga untuk semua mata pelajaran; b) bagi guru, agar penyampaian materi oleh guru tidak membosankan maka guru perlu untuk menyampaikan materi pelajaran dengan suasana yang menyenangkan, yang salah satunya yaitu dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*; c) bagi siswa, penggunaan model pembelajaran kooperatif Tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu diharapkan siswa meningkatkan frekuensi belajar dan keaktifannya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga prestasi belajarnya dapat meningkat

[a-match/](#), pada tanggal 20 oktober 2011.

Sugiyanto. (2008). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru (PSG) rayon 13.

Suprijono, A. (2011). *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi Paikem)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

DAFTAR RUJUKAN

Amin, S. (2011). *Metode Make A Match: Tujuan, Persiapan, dan Implementasinya dalam Pembelajaran*. Diakses dari <http://s4iful4min.blogspot.com/2011/02/metode-make-match-tujuan-persiapan-dan.html>. pada tanggal 7 Januari 2012.

Lie, A. (2008). *Cooperative Learning. Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: PT Grasindo

Wena M .(2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.

Ramadhan, T. (2008). *Pembelajaran Kooperatif Make A Match*. Diakses dari <http://tarmizi.wordpress.com/2008/12/03/pembelajaran-kooperatif-make->