

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 091608 Sinaksak

Sukardo Sitohang¹ Anisa Isabella Siallagan² Andini Novita Hutahaean³ Allycia Claudya Rajagukguk⁴ Jefhy Wanly Damanik⁵ Joy Fortuna Manurung⁶ Lestari Bruna Tumanggor⁷ Natasya Lisbet Tambunan⁸

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Pematangsiantar, Sumatera Utara, Indonesia^{1,2,3,4,5,6,7,8}

Email: sukardositohang123@gmail.com¹ anisasiallagan@gmail.com² andininovitahutahaean@gmail.com³ allyciarajagukguk@gmail.com⁴ onlyjefhy051019@gmail.com⁵ fortunamanurungjoy@gmail.com⁶ lestaritumanggor5@gmail.com⁷ natasyatambunan04@gmail.com⁸

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan dan efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match dalam meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa kelas IV SD Negeri 091608 Sinaksak. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya partisipasi aktif siswa dan nilai rata-rata hasil belajar IPA yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui teknik observasi (untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran) dan tes evaluasi (untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa di akhir setiap siklus). Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan pada aktivitas belajar siswa, dari kondisi awal yang pasif menjadi lebih antusias dan interaktif. Selain itu, terjadi peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan oleh persentase ketuntasan klasikal siswa.

Kata Kunci: Make A Match; Model Pembelajaran Kooperatif; Hasil Belajar; IPA; Siswa SD

Abstract

This study aims to describe the implementation and effectiveness of the Make A Match cooperative learning model in improving the science learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 091608 Sinaksak. The background of this study is based on low student active participation and average science learning outcomes that are still below the Minimum Completion Criteria (KKM). This Classroom Action Research (CAR) was conducted in two cycles, with all fourth-grade students as subjects. Data were collected through observation techniques (to observe teacher and student activities during learning) and evaluation tests (to measure students' cognitive learning outcomes at the end of each cycle). The observation results showed a significant increase in student learning activities, from an initial passive condition to a more enthusiastic and interactive one. Furthermore, there was an increase in learning outcomes as indicated by the percentage of students' classical completion.

Keywords: Make A Match; Cooperative Learning Model; Learning Outcomes; Science; Elementary School Students



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar merupakan landasan penting untuk menumbuhkan literasi sains sejak dini. Idealnya, pembelajaran IPA harus bersifat kontekstual, aktif, dan mendorong siswa untuk mengamati serta memahami fenomena alam di sekitar mereka. Namun, kondisi di SD Negeri 091608 Sinaksak, khususnya di kelas IV, menunjukkan tantangan signifikan. Berdasarkan hasil pengamatan awal, proses pembelajaran IPA cenderung didominasi oleh metode ceramah satu arah. Guru sebagai pusat informasi menyebabkan siswa kurang termotivasi, pasif dalam bertanya, dan interaksi di kelas sangat minim. Dampak

langsung dari pendekatan ini terlihat pada hasil evaluasi belajar siswa, di mana mayoritas nilai IPA siswa kelas IV masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Situasi ini mengindikasikan perlunya perubahan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 091608 Sinaksak. Model pembelajaran konvensional terbukti belum optimal dalam mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam dan cenderung membuat materi IPA yang seharusnya menarik menjadi membosankan. Rasionalisasi pemilihan model Make A Match didasarkan pada karakteristik model tersebut yang bersifat kooperatif, interaktif, dan memasukkan unsur permainan. Model ini mendorong siswa untuk aktif bergerak, berdiskusi, dan mencocokkan konsep soal dengan jawaban yang tepat secara mandiri dan berkelompok. Pendekatan ini diharapkan dapat memutus siklus pembelajaran pasif, meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa, serta secara langsung berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka. Kegiatan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) ini menjadi momentum ideal untuk mengimplementasikan inovasi ini di kelas nyata. Penelitian tindakan kelas ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan tahapan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match secara sistematis dalam pembelajaran IPA kelas IV.
2. Menganalisis peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD Negeri 091608 Sinaksak setelah implementasi model Make A Match.
3. Mengidentifikasi perubahan sikap dan motivasi belajar siswa (afektif dan psikomotorik) selama penerapan model Make A Match.

Make A Match adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Spencer Kagan. Model ini melibatkan aktivitas siswa untuk saling berpasangan antara kartu soal dan kartu jawaban yang telah disiapkan oleh guru ([Kagan, 1992, dalam beberapa literatur pendidikan]). Keunggulan model ini terletak pada kemampuannya menciptakan suasana belajar yang dinamis, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat, karena adanya batasan waktu dalam mencari pasangan yang tepat.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). PTK dipilih karena tujuan utama penelitian ini adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran yang berlangsung di kelas secara langsung dan kolaboratif. Desain PTK ini bersifat siklus, di mana setiap siklus mencakup empat tahapan utama:

1. Perencanaan (Planning): Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media (kartu Make A Match), dan instrumen penelitian.
2. Pelaksanaan Tindakan (Action): Menerapkan model Make A Match sesuai RPP.
3. Observasi (Observation): Mengamati proses pembelajaran, aktivitas siswa, dan mengukur hasil belajar.
4. Refleksi (Reflection): Menganalisis data dari observasi dan hasil tes untuk menentukan keberhasilan tindakan atau merencanakan perbaikan di siklus berikutnya.

Penelitian ini direncanakan dilaksanakan dalam dua siklus, dengan asumsi siklus pertama belum mencapai target ketuntasan yang diharapkan.

Waktu dan Lokasi Penelitian

Lokasi: Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 091608 Sinaksak, Kecamatan Tapian Dolok, Kabupaten Simalungun, Sumatera Utara.

Waktu: Penelitian ini dilaksanakan selama periode PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) berlangsung Bulan Agustus-Desember

Subjek Penelitian dan Objek Tindakan

Subjek Penelitian: Seluruh siswa kelas IV SD Negeri 091608 Sinaksak.

Objek Tindakan: Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match dalam mata pelajaran IPA, dengan fokus materi tertentu (misalnya, "Sifat dan Perubahan Wujud Benda").

Prosedur Penelitian (Siklus Tindakan)

Prosedur penelitian ini mengikuti alur PTK yang terdiri dari Pra-Siklus (kondisi awal) dan dua Siklus Tindakan:

1. Pra-Siklus (Kondisi Awal). Melakukan observasi awal terhadap proses pembelajaran IPA konvensional. Melakukan tes diagnostik atau melihat nilai rata-rata ulangan sebelumnya untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar siswa.
2. Siklus I. Perencanaan: Menyusun RPP Siklus I, menyiapkan kartu soal dan jawaban materi IPA, dan lembar observasi. Pelaksanaan: Guru menerapkan model Make A Match (pembagian kartu, siswa mencari pasangan, verifikasi, dan penyimpulan). Observasi: Peneliti (dibantu oleh guru pamong) mengamati aktivitas guru dan siswa, serta mencatat hambatan yang muncul. Refleksi: Menganalisis hasil tes formatif Siklus I. Jika ketuntasan klasikal belum mencapai target (misalnya 80%), dilanjutkan ke Siklus II dengan perbaikan.
3. Siklus II. Perencanaan: Merevisi RPP berdasarkan hasil refleksi Siklus I (misalnya, membuat aturan main yang lebih jelas, atau alokasi waktu yang lebih efektif). Pelaksanaan: Melaksanakan pembelajaran dengan model Make A Match yang telah diperbaiki. Observasi: Mengamati kembali proses pembelajaran dan mengukur hasil belajar akhir Siklus II. Refleksi: Menganalisis data akhir. Jika target ketuntasan telah tercapai, penelitian dianggap berhasil dan selesai.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan langkah pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar IPA murid kelas IV di SD Negeri 091608 Sinaksak melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Make A Match.

Hasil Pra-Siklus

Pada tahap pra-siklus, pengajaran IPA masih mengandalkan metode tradisional yang berupa ceramah dan tanya jawab yang terbatas. Observasi menunjukkan bahwa banyak siswa kurang aktif, terlihat pasif, dan tidak terlalu bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Dari hasil tes awal, nilai rata-rata siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Belajar secara klasikal belum memenuhi target karena mayoritas siswa masih kesulitan memahami materi dengan baik.



Gambar 1. Siswa Kurang Aktif Dalam Pembelajaran



Gamabar 2. Guru Menggunakan Metode Ceramah dalam Pembelajaran



Gambar 3. Guru Menggunakan Metode Tradisional Dalam Pembelajaran

Hasil Siklus I

Saat Siklus I, pengajaran IPA dilaksanakan dengan menerapkan metode kooperatif tipe Make A Match. Siswa mulai berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti mencocokkan kartu soal dan jawaban, berdiskusi dengan teman, serta berbagi hasil diskusi mereka.



Gambar 4. Siswa Mencocokkan Soal Dan Jawaban Yang Ada Di Papan Tulis



Gambar 5 Siswa Menampilkan Hasil Diskusi Mereka

Di akhir Siklus I, hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan dalam hasil belajar dibandingkan dengan pra-siklus. Nilai rata-rata siswa naik dan jumlah siswa yang berhasil mencapai KKM juga bertambah, walaupun ketuntasan klasikal belum sepenuhnya terpenuhi. Hasil observasi mengindikasikan bahwa masih ada beberapa siswa yang kurang fokus dan belum memahami sepenuhnya aturan permainan.

Hasil Siklus II

Pada Siklus II, perbaikan dilaksanakan berdasarkan refleksi dari Siklus I seperti penjelasan aturan permainan yang lebih jelas, pengelolaan waktu yang lebih baik, serta peningkatan bimbingan dari guru selama aktivitas berlangsung.



Gambar 6. Guru Memberikan Bimbingan Dalam Melakukan Aktivitas

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam aktivitas belajar siswa. Siswa tampak lebih antusias, aktif, percaya diri, dan mampu berkolaborasi dengan baik.

Hasil tes evaluasi pada Siklus II menunjukkan peningkatan nilai rata-rata kelas, dan ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai. Dengan demikian, penerapan metode Make A Match terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA murid kelas IV.

Pembahasan

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif yang dikenal sebagai Make A Match memberikan pengaruh yang baik terhadap proses serta hasil belajar IPA di kalangan siswa kelas IV SD Negeri 091608 Sinaksak. Metode ini berhasil membangun suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi para siswa. Pada tahap pra-siklus, rendahnya hasil belajar hampir seluruh siswa diakibatkan oleh penerapan metode pengajaran yang bersifat satu arah, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif. Namun, setelah implementasi model Make A Match di Siklus I, terdapat peningkatan dalam partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan, meski masih ada tantangan dalam pengelolaan waktu dan pemahaman mengenai aturan permainan. Perbaikan yang dilakukan di Siklus II jelas terbukti efektif untuk meningkatkan kualitas belajar. Siswa tidak hanya aktif berpikir, tetapi juga menunjukkan kemajuan dalam aspek afektif dan psikomotorik, seperti kerja sama, rasa tanggung jawab, serta keberanian untuk mengemukakan pendapat. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial dan aktivitas langsung dapat memperdalam pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, model Make A Match tidak hanya berhasil meningkatkan hasil belajar IPA, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa: Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif jenis Make A Match dapat dilakukan secara terencana dan efisien dalam pengajaran IPA di kelas IV SD Negeri 091608 Sinaksak. Model Make A Match terbukti meningkatkan hasil belajar IPA siswa, yang terlihat dari kenaikan nilai rata-rata dan tercapainya ketuntasan belajar secara keseluruhan pada Siklus II. Penerapan model ini juga meningkatkan aktivitas, motivasi, serta sikap kerja sama siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif jenis Make A Match bisa dijadikan salah satu pilihan model pembelajaran yang ampuh untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar IPA di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kagan, S. (1992). *Cooperative Learning*. San Juan Capistrano: Kagan Cooperative Learning.
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rusman. (2017). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.