

## **PENERAPAN STRATEGI *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS IV SDN 005 KOTO SENTAJO KECAMATAN SENTAJO RAYA**

**Fuji Nengsih**  
[nengsih.fuji@gmail.com](mailto:nengsih.fuji@gmail.com)  
SDN 005 Koto Sentajo

### **ABSTRACT**

*IPS learning is a science of socio-cultural phenomena, and economics. IPS education in primary schools aims to develop student potential. This study is a classroom action research that aims to improve the learning process with the ultimate impact of improved learning outcomes. Data obtained on teacher activity cycle II percentage 62.5% and 71% at the second meeting. Cycle II the percentage of teacher activity 83% and 92% at the second meeting whereas in student activity on cycle I with percentage 50% and second meeting 62,5% increase in cycle II become 75% and 88% at second meeting cycle II. The activity of teachers and students influences the IPS learning result data with average views on the initial data 68.3, increased to 79.8 and in the daily test II with an average of 89.5. The conclusions in this study are make-match strategies effective in improving IPS learning outcomes.*

*Keywords: make a match, learning result of IPS*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil belajar penjasokes siswa kelas V SD Negeri 011 Desa Baru Kecamatan Siak Hulu yang masih sangat rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar penjasokes. Dari analisis data terjadi peningkatan baik dari aktivitas guru, aktivitas siswa, maupun hasil belajar siswa, yaitu aktivitas guru pada pertemuan 1 siklus I persentasenya adalah 70% (tinggi) dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 80% (tinggi). Pada siklus II pertemuan ketiga nilai aktivitas guru dari 80% (tinggi) menjadi 90% (sangat tinggi) dan pada pertemuan keempat meningkat menjadi 95% (sangat tinggi). Dilihat dari aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari 65% (tinggi) menjadi 75% (tinggi). Pada siklus II pertemuan ketiga menjadi 85% (sangat tinggi) dan pada pertemuan keempat meningkat menjadi 90% (sangat tinggi). Dilihat dari hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, dari nilai rata-rata siswa pada skor dasar yaitu 50,25 setelah siklus I nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 70,5 dengan peningkatan sebanyak 20,25 poin dari skor dasar. Pada siklus II hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan sebanyak 15,25 poin dari siklus I dengan rata-rata nilai siswa 85,75. Dari analisis data terjadi peningkatan baik dari aktivitas guru, aktivitas siswa, maupun hasil belajar siswa. Disimpulkan bahwa penerapan strategi bermain lompat kangguru (longu) dapat meningkatkan hasil belajar penjasokes siswa kelas V SD Negeri 011 Desa Baru Kecamatan Siak Hulu.

Kata kunci: bermain lompat kangguru, hasil belajar penjasokes.

### **PENDAHULUAN**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu tentang fenomena sosial, budaya, dan ekonomi. Pendidikan IPS di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik, yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat.

Karakteristik pembelajaran kooperatif adalah pembelajarannya secara

tim, didasarkan pada manajemen kooperatif dan adanya kemauan serta keterampilan bekerjasama. Sesungguhnya pembelajaran kooperatif merupakan suatu usaha nyata dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk mengubah paradigma lama “*teacher centered*” menuju paradigma baru “*student centered and learning by doing*” yang merupakan inti dari pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang banyak digunakan dan menjadi perhatian serta dianjurkan oleh para ahli pendidikan.

Permasalahan utama dari penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPS. Rumusan masalah pada penelitian tindakan kelas ini adalah apakah penerapan strategi *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 005 Koto Sentajo Kecamatan Sentajo Raya? Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan penerapan strategi *make a match* dengan luaran penelitian adalah peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 005 Koto Sentajo Kecamatan Sentajo Raya. Manfaat penelitian ini akan memberikan manfaat kepada berbagai pihak diantaranya: 1) bagi siswa, strategi *make a match* diharap dapat membangkitkan cara berpikir cepat, tanggung jawab, motivasi dan kreativitas siswa dalam belajar yang meningkatkan hasil belajar IPS, 2) bagi guru dapat meningkatkan kemampuan guru dalam proses pembelajaran yang berkualitas, 3) bagi peneliti, dapat menambah wawasan di dunia pendidikan terutama dalam proses pembelajaran sehingga menjadi tenaga pendidik profesional di dunia pendidikan, dan dapat dijadikan landasan berpijak untuk penelitian lanjutan dengan ruang lingkup yang lebih luas.

## KAJIAN TEORETIS

Penerapan pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Tujuan penting dari pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Dalam penerapan pembelajaran kooperatif satu atau lebih individu saling bergantung satu sama lain untuk mencapai satu penghargaan bersama akan berbagi penghargaan seandainya mereka berhasil meraih sebagai kelompok hebat (Daryanto, 2013)

Strategi *make a match* adalah salah satu pembelajaran yang mengorganisasikan kelas secara berpasangan, kemudian berbagi menjadi empat siswa untuk berdiskusi (*sharing*). Didalam pelaksanaan

model pembelajaran *make a match* guru menyiapkan kartu berisi persoalan, permasalahan dan berisi jawabannya. Siswa mencari pasangan yang cocok, sehingga mereka terlibat langsung dalam proses belajar mengajar.

Frank Lyman dalam Rusman (2011) menyatakan bahwa *make a match* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan untuk berpikir secara mandiri, mencari pasangan yang sesuai, kemudian diskusi dengan pasangan lainnya didalam menemukan konsep yang sama.

Langkah- langkah strategi *make a match* dimulai dengan mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal. Menurut Rusman (2011) ada beberapa langkah penerapan pembelajaran kooperatif strategi *make a match* adalah (a) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisikan beberapa konsep/topik yang cocok sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban; (b) guru membagikan kartu setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban; (c) guru meminta setiap siswa memikirkan jawaban/ soal dari kartu yang dipegang; (d) guru menyuruh siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya; (e) guru memberikan poin kepada siswa yang dapat mencocokkan kartu sebelum batas waktu yang ditentukan; (f) guru memberikan sanksi yang telah disepakati bersama jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya setelah batas waktu yang ditentukan; (g) setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa tidak mendapatkan kartu yang sama dengan sebelumnya; dan (h) guru bersama-sama siswa menyimpulkan pelajaran pada akhir pertemuan.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaborasi dengan teman sejawat guru kelas IV SDN 005 Koto Sentajo Kecamatan Sentajo Raya. Menurut Arikunto (2006) secara garis besar penelitian tindakan kelas dilaksanakan

melalui empat tahap yaitu: (a) perencanaan, (b) pelaksanaan, (c) pengamatan; dan (d) refleksi. Keempat kegiatan berlangsung sebanyak dua siklus empat tahap.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah 18 orang yang terdiri dari 5 orang siswa perempuan dan 13 orang siswa laki-laki. Instrumen penelitian ini terdiri dari perangkat pembelajaran sedangkan instrumen pengumpulan data berupa: (1) soal tes hasil belajar IPS; dan (2) lembaran observasi aktivitas guru dan siswa.

Data yang diperoleh pada penelitian ini kemudian dianalisis untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dan sejauh mana siswa sudah mencapai standar kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Teknik analisis data yang dipergunakan yaitu data kualitatif yang diperoleh dari lembar observasi, dan data kuantitatif diperoleh dari hasil evaluasi pada setiap siklus.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap perencanaan pada siklus I dan II pertemuan kesatu sampai dengan pertemuan keempat dalam menerapkan strategi *make a match* yaitu mempersiapkan silabus, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan silabus, membuat lembaran kerja siswa (LKS) yang sesuai dengan materi ajar yaitu perkembangan teknologi produksi, mempersiapkan latihan evaluasi, membuat lembaran observasi guru yang mengajar dengan menerapkan strategi *make a match*, dan lembaran observasi siswa.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru membuka pelajaran, memberi salam, mengabsen siswa, dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memberikan motivasi agar siswa dapat belajar dengan aktif dan kreatif. Kemudian guru memperkenalkan dirinya dan menceritakan secara singkat maksud dan tujuannya mengajar di kelas itu. Selanjutnya guru menanyakan

pengalaman siswa tentang teknologi masa sekarang dengan teknologi masa lalu.

Guru memajukan media dan menjelaskan lintasan/ garis besar materi teknologi yang akan dipelajari, kemudian guru meminta seorang siswa untuk menceritakan gambar yang dipajang. Setelah itu guru meminta dua orang siswa memperbandingkan tentang gambarnya dengan temannya, dan guru mengajukan pertanyaan kepada siswa yang lain yaitu: *Coba kamu perhatikan gambar yang dipegang temanmu ini! Sebutkanlah kelebihan dan kekurangan kedua alat tersebut!* Pertanyaan ini dijawab oleh dua orang siswa.

Setelah itu guru memperlihatkan beberapa gambar dan menanyakan pengalaman siswa tentang macam-macam teknologi produksi yang diketahui siswa. Guru menjelaskan langkah-langkah materi pembelajaran strategi kooperatif *tipe make a match*. Kemudian membagikan siswa ke dalam dua kelompok (A-B). Dan siswa berdiri secara terpisah. Setelah terbagi dua kelompok, guru membagikan setiap siswa satu kartu yang berbeda dan berbaris pada lajur A atau B yang saling berhadapan. Guru meniupkan peluit pertanda kelompok A bergerak dan kelompok B diam untuk mencari pasangan yang relevan. Setelah satu babak selesai maka kartu dikocok kembali usahakan setiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dengan sebelumnya. Kegiatan akhir pembelajaran guru memberikan evaluasi dalam bentuk isian singkat. Guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran yang dipelajari pada hari itu.

Hasil observasi aktivitas guru diperoleh bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan observasi dilakukan oleh observer dengan menggunakan lembaran observasi yang mengacu pada kegiatan belajar mengajar dengan penerapan strategi *make a match*. Data hasil observasi guru tersebut untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel analisis data berikut ini:

**Tabel 1. Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru**

Uraian	Siklus I		Siklus II	
	Total skor	15	17	20
Persentase	62,5%	71%	83%	92%
Kategori	Baik	Baik	Baik Sekali	Baik Sekali

Tabel di atas, dapat dilihat peningkatan aktivitas guru pada setiap pertemuan dalam penerapan strategi *make a match*, pada pertemuan I Siklus I skor aktivitas guru 62,5% dengan kategori baik. Pada pertemuan kedua Siklus I mengalami peningkatan ke pertemuan II menjadi 71% dengan kategori baik. Pada pertemuan pertama siklus II skor aktivitas guru 83% dengan kategori baik sekali. Kemudian pada siklus II pertemuan kedua aktivitas guru 92% dengan kategori baik sekali. Keberhasilan aktivitas guru pada siklus dua merupakan hasil diskusi dengan observer

dengan memberikan kendala-kendala yang diperoleh dalam pembelajaran sehingga kesalahan-kesalahan diperbaiki.

Data hasil observasi aktivitas siswa yang diperoleh selama pelaksanaan pembelajaran IPS pada kelas IV SDN 005 Koto Sentajo Kecamatan Sentajo Raya dengan penerapan strategi *make a match*, pada setiap pertemuan siklus pertama dan siklus kedua. Peningkatan persentase aktivitas siswa pada setiap pertemuan siklus pertama dan siklus kedua dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2. Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa**

Keterangan	Siklus I		Siklus II	
	Total skor	12	15	18
Persentase	50%	62,5%	75%	88%
Kategori	Kurang	Baik	Baik	Baik Sekali

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa aktivitas siswa pada setiap pertemuan dinilai oleh observer. Pada pertemuan kesatu siklus I persentase aktivitas siswa sebesar 50% dengan kategori kurang, pada pertemuan ke-2 siklus I aktivitas siswa sebesar 62,5% dengan kategori baik. Pada pertemuan siklus I ini siswa masih belum terbiasa dengan strategi *make a match* sehingga dalam pembelajaran masih ribut. Pada pertemuan ketiga siklus II aktivitas siswa meningkat menjadi 75% dengan kategori baik sedangkan pada pertemuan keempat siklus II aktivitas siswa sebesar 88% dengan kategori baik sekali. Pada siklus II

siswa sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran strategi *make a match*.

Data hasil belajar siswa dengan penerapan strategi *make a match* pada siswa kelas IV SDN 005 Koto Sentajo Kecamatan Sentajo Raya. Hasil belajar siswa secara individu pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, teknologi komunikasi, dan teknologi transportasi. Berdasarkan hasil analisis skor dasar, ulangan akhir siklus pertama, dan ulangan akhir siklus kedua, maka nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas IV dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3. Hasil Belajar IPS**

No	Tahapan	Jumlah Siswa	Rata-rata
1	Data Awal	18	68,3
2	UH I	18	79,8
3	UH II	18	89,5

Dari tabel di atas dilihat hasil belajar siswa kelas IV SDN 005 Koto Sentajo Kecamatan Sentajo Raya terlihat rata-rata siswa dari total siswa 18 orang dengan data awal hasil belajar 68,3, setelah diterapkan pembelajaran dengan strategi *make a match* terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar IPS sebesar 79,8. Pada ulangan harian II hasil belajar IPS siswa mendapatkan rata-rata 89,5. Data ini membuktikan bahwa dengan strategi *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Simpulan yang diperoleh dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan strategi *make a match* dalam mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini didukung dengan data peningkatan pada ulangan pertama dengan rata-rata 79,8 meningkat menjadi 89,5. Aktivitas guru mengalami peningkatan dari 62,5% meningkat menjadi 92%. Aktivitas siswa mengalami peningkatan dari 50% meningkat menjadi 88%.

Rekomendasi dalam penelitian ini adalah strategi *make a match* cocok diterapkan dalam pembelajaran IPS dan guru boleh juga mengembangkan kembali strategi ini dengan menggunakan media-media yang lebih baik lagi.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik, Edisi Revisi VI*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Daryanto, 2013. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjana, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.