



## **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas III**

**Panca Siri Maulana\*<sup>1</sup>, Muhammad Amran\*<sup>2</sup> Nurlinda Alwi<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar, Email: [pancasirimaulanapgds@gmail.com](mailto:pancasirimaulanapgds@gmail.com)

<sup>2</sup> Universitas Negeri Makassar, Email: [neysaamran@gmail.com](mailto:neysaamran@gmail.com)

<sup>3</sup>SD Negeri 2 Lejang, Email: [Nurspoty95@gmail.com](mailto:Nurspoty95@gmail.com)

[neysaamran@gmail.com](mailto:neysaamran@gmail.com)

**Abstrak;** Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Rumusan masalah dalam penelitian adalah bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dan jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak dua siklus dan setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan. Setiap siklus melalui 4 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Fokus penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 2 Lejang sebanyak 20 orang yang terdiri dari 11 laki-laki dan 9 perempuan. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai observer dan guru sebagai pengajar. Teknik analisis data adalah kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I hasil observasi aktivitas guru berada pada kategori cukup dan hasil observasi siswa berada pada kategori kurang dengan tes hasil belajar siswa berada pada kategori kurang atau belum mencapai KKM. Pada siklus II hasil observasi aktivitas mengajar guru berada pada kategori baik dan observasi aktivitas belajar siswa berada pada kategori baik dengan hasil belajar siswa berada pada kategori baik. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS SD Negeri 2 Lejang.

**Kata kunci:** *Make a Match*; Hasil Belajar

**Abstract;** The problem addressed in this research revolves around the low learning outcomes of students in the subject of Social Studies (IPS). The research question centers on the application of the cooperative learning model, specifically the Make A Match type, to enhance students' learning outcomes in Social Studies. This study aims to describe the implementation of the Make A Match cooperative learning model to improve student learning outcomes in the subject of Social Studies. A qualitative descriptive approach is employed, utilizing the Classroom Action Research (CAR) method conducted over two cycles, with each cycle consisting of two sessions. Each cycle comprises four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The research

focuses on the application of the Make A Match cooperative learning model and students' learning outcomes in Social Studies. The study involves 20 third-grade students from SD Negeri 2 Lejang, comprising 11 males and 9 females, with the researcher serving as an observer and the teacher as the instructor. Qualitative data analysis is employed in this research. The findings from the study indicate that in Cycle I, observations of the teacher's activities fall within the moderate category, while student observations are categorized as insufficient, and student learning outcomes from the test are also insufficient, not meeting the Minimum Mastery Criteria (KKM). In Cycle II, observations of teaching activities show improvement, falling within the good category, with student observations and learning outcomes both classified as good. The conclusion drawn from this research is that the implementation of the Make A Match cooperative learning model effectively enhances students' learning outcomes in Social Studies at SD Negeri 2 Lejang.

**Keywords:** Mind Mapping; Learning Outcomes

e-ISSN: 2807-7016

© Universitas Negeri Makassar 2024

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam menjadikan manusia berilmu, berbudaya, bertaqwa untuk masa depan manusia itu sendiri. Pendidikan akan melahirkan peserta didik yang mempunyai kompetensi dan keterampilan untuk dikembangkan di tengah-tengah masyarakat. Dengan kata lain pendidikan merupakan interaksi individu dengan lingkungannya, baik secara formal di sekolah ataupun secara non formal di luar sekolah.

Mudyahardjo (2014 : 6) Pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal. Segala pengaruh yang diupayakan sekolah terhadap anak dan remaja yang diserahkan kepadanya agar mempunyai kemampuan yang sempurna dan kesadaran penuh terhadap hubungan-hubungan dan tugas-tugas sosial mereka.

Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga pengelolaan pendidikan harus dilakukan secara professional. Kemajuan suatu negara dapat dicapai melalui pendidikan yang baik dan terencana dengan tepat sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab II pasal (3):

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab.

Merujuk pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2001 tentang Sistem Pendidikan Nasional, maka pendidikan harus lebih menekankan pada siswa sebagai manusia yang memiliki potensi untuk belajar dan berkembang.

Belajar secara umum dapat dimaknai sebagai suatu proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku tersebut dapat dilihat dari berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan kemampuan, serta perubahan aspek lainnya pada diri individu. Dengan demikian, belajar merupakan perubahan tingkah laku karena adanya suatu pengalaman.

Dalam proses pembelajaran, siswa harus aktif dalam pencarian dan pengembangan pengetahuan. Guru harus menjadi fasilitator yang membimbing siswa dalam belajar. Guru harus menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian siswa agar tidak jenuh dalam menerima pelajaran. Selain itu, guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Seperti pada salah satu mata pelajaran pokok di sekolah dasar yaitu mata pelajaran IPS.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini, dimana dunia pengajaran sekolah pada umumnya selalu tertinggal, maka IPS diperlukan sebagai wadah pengetahuan yang mengharmoniskan laju perkembangan ilmu dan kehidupan dalam dunia pengajaran sekolah. Salah satu tujuan pembelajaran pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan berpikir inquiry, pemecahan masalah dan keterampilan sosial (Susanto, 2014: 2).

Oleh karena itu, perlu pemahaman yang luas untuk mengkaji permasalahan yang ada dalam masyarakat. Sehingga siswa menganggap pembelajaran IPS sebagai pelajaran yang membosankan karena terdapat permasalahan yang membingungkan siswa.

Dalam mengajarkan mata pelajaran IPS guru harus menguasai materi maupun keterampilan-keterampilan dalam mengajar, guru harus mampu memilih metode pembelajaran yang tepat dalam mengajarkan mata pelajaran IPS. Guru atau calon guru harus mampu mengubah metode ceramah yang biasa mereka gunakan dengan metode-metode pembelajaran baru yang lebih kreatif dan inovatif sehingga mampu menumbuhkan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas maupun luar kelas sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat.

Peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian di salah satu sekolah yang ada di Kota Makassar yaitu SD Negeri 2 Lejang. Peneliti memilih sekolah tersebut karena di sekolah tersebut belum pernah dilakukan penelitian yang serupa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match pada mata pelajaran IPS di Kelas III.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 12 Februari 2018 serta wawancara peneliti dengan guru Kelas III SD Negeri 2 Lejang, terungkap bahwa salah satu mata pelajaran yang memiliki hasil belajar rendah adalah mata pelajaran IPS. Hal ini terjadi karena adanya dua faktor, yaitu faktor dari guru dan faktor dari siswa itu sendiri. Faktor dari guru, antara lain: (1) kurang menguasai model pembelajaran yang menarik, dalam hal ini seperti model pembelajaran yang menggunakan media yang dapat menarik perhatian siswa dalam menerima pelajaran (2) kurang mengaktifkan siswa dalam kerja kelompok (3) kurang memberi variasi/ice breaking dalam pembelajaran. Sedangkan faktor siswa, antara lain: (1) Siswa kurang aktif dalam pembelajaran (2) kurangnya motivasi belajar siswa (3) siswa kurang percaya diri tampil di depan kelas (4) siswa kurang menghargai waktu untuk belajar.

Melihat faktor tersebut, hal yang harus dilakukan salah satunya dengan menggunakan model yang cocok dengan kondisi guru dan siswa agar tercipta pembelajaran yang menarik dan dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran dikenal berbagai macam model pembelajaran yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).

Pembelajaran kooperatif dikenal berbagai tipe, salah satunya adalah pembelajaran kooperatif tipe Make a Match. Penerapan model pembelajaran tipe Make a Match dapat menjadikan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui proses mencari pasangan, dengan kata lain menciptakan suasana belajar sambil bermain melalui mencocokkan kartu soal/jawaban yang dibagikan.

Dengan memanfaatkan langkah – langkah yang terdapat dalam model Make a Match, maka akan menimbulkan suasana belajar yang seru. Dengan demikian, siswa merasa tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran serta memberikan kesempatan yang seluas – luasnya kepada siswa untuk mengaktualisasikan dirinya sehingga sedikit demi sedikit hasil belajar siswa akan meningkat.

Kesuma (2013: 17) “salah satu keunggulan Make a Match adalah, siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan”. Prinsip belajar sambil bermain juga merupakan salah satu cara bagi guru untuk mencegah timbulnya frustrasi dan perasaan bosan pada siswa dalam proses belajar mengajar. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match telah menjadi bahan penelitian oleh peneliti Annisa dengan penelitian yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Murante Kabupaten Luwu pada tahun 2014.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti terinspirasi untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul: Penerapan Model Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas III SD Negeri 2 Lejang.

## **METODE PENELITIAN**

Pendidikan sebagai elemen kunci dalam pembentukan karakter dan peningkatan kualitas sumber daya manusia, terus mengalami evolusi dalam metode dan pendekatan pembelajaran. Fokus penelitian ini tertuju pada upaya meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa Kelas III di SD Negeri 2 Lejang melalui penerapan model pembelajaran Make a Match. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif dan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian ini berusaha memahami sejauh mana model pembelajaran ini dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap proses belajar mengajar dan pencapaian hasil belajar siswa. Dengan merinci perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi dalam dua siklus penelitian, kami berharap mampu

menyajikan temuan yang dapat memberikan wawasan mendalam tentang efektivitas penerapan model pembelajaran Make a Match dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar.

Penelitian ini mengambil pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengeksplorasi implementasi model pembelajaran Make a Match dalam meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa Kelas III di SD Negeri 2 Lejang. Penelitian jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) diartikan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi/evaluasi, dan refleksi. Guru berperan sebagai subjek penelitian yang secara aktif terlibat dalam proses tindakan, diamati, dan merenungkan hasil pengamatan untuk pengembangan selanjutnya.

Fokus penelitian ini mencakup aspek implementasi model pembelajaran Make a Match, sebuah metode kooperatif yang melibatkan penggunaan kartu soal dan jawaban. Siswa dibagi menjadi tiga kelompok dengan masing-masing kelompok bertanggung jawab atas peran tertentu dalam mencari pasangan kartu soal dan jawaban dalam batas waktu yang ditentukan. Pendekatan ini menekankan pada interaksi aktif siswa dan pemberian peran yang merangsang keterlibatan seluruh kelas.

Penelitian dilaksanakan di Kelas III SD Negeri 2 Lejang, bertujuan untuk mengeksplorasi realitas kontekstual di lingkungan belajar tersebut. Pemilihan sekolah didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan adanya kebutuhan untuk meningkatkan hasil belajar IPS di kelas III, dan belum pernah ada penelitian serupa dengan menerapkan model pembelajaran Make a Match di sekolah tersebut. Subjek penelitian melibatkan guru mata pelajaran IPS dan 20 siswa kelas III, yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Selain itu, elemen-elemen terkait proses pembelajaran IPS juga akan diobservasi dan didokumentasikan selama penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan setiap siklus terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap tahap dirancang untuk mengevaluasi dan meningkatkan kualitas tindakan yang dilaksanakan. Pelaksanaan tindakan mencakup penyusunan rencana pembelajaran yang melibatkan model Make a Match, persiapan materi dan alat, pengelompokan siswa, pelaksanaan pembelajaran, dan sesi evaluasi serta diskusi.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tes diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur hasil belajar siswa. Dokumentasi, seperti foto, digunakan untuk memperkuat dan melengkapi data dari observasi.

Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk data kuantitatif hasil tes, sementara data kualitatif dari observasi dianalisis dengan merujuk pada indikator keberhasilan. Indikator ini melibatkan peningkatan aktivitas belajar siswa dan guru, dengan target minimal 70% dari seluruh indikator yang diamati berada pada kategori baik.

Dengan mempertimbangkan kategori aktivitas pembelajaran dan nilai hasil belajar siswa, indikator keberhasilan mencakup peningkatan aktivitas dan tingkat ketuntasan minimal pada tes. Kesuksesan penelitian akan dinilai berdasarkan pencapaian minimal 70% dari jumlah siswa yang mencapai nilai 70 pada akhir siklus. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada pemahaman tentang efektivitas model pembelajaran Make a Match dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas III.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis pada siklus I, terlihat bahwa terdapat perbaikan yang signifikan dalam ketuntasan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran Make a Match. Frekuensi siswa yang mencapai kategori tuntas meningkat dari 60% menjadi 75%, dengan sebanyak 15 siswa mencapai ketuntasan belajar. Meskipun terdapat peningkatan, namun persentase tersebut belum mencapai target ketuntasan klasikal sebesar 70%.

**Tabel 4.3** Deskripsi Ketuntasan Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I

Kategori	Skala nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
----------	-------------	-----------	------------	------------

Tidak Tuntas	0 – 69	8	40,00%	
Tuntas	70 – 100	12	60,00%	KKM = 70
Jumlah		20	100%	

Sumber : Ketuntasan Nilai Hasil Belajar Siswa

Dalam konteks distribusi frekuensi dan persentase nilai akhir siswa pada tes siklus I, terlihat bahwa kategori baik (70,0 – 84,9) menjadi dominan, mencapai 61,11%. Meskipun masih terdapat siswa yang berada di kategori kurang dan cukup, namun adanya siswa yang mencapai kategori baik dan sangat baik memberikan indikasi positif terhadap efektivitas model pembelajaran ini.

Pada siklus II, terjadi peningkatan yang lebih signifikan dalam ketuntasan hasil belajar siswa. Frekuensi siswa yang mencapai kategori tuntas mencapai 80%, dengan sebanyak 16 siswa mencapai ketuntasan belajar. Hal ini menunjukkan adanya kemajuan yang baik dari siklus sebelumnya.

Distribusi frekuensi dan persentase nilai akhir siswa pada tes siklus II menunjukkan peningkatan yang mencolok. Kategori baik (70,0 – 84,9) menjadi kategori dominan dengan persentase mencapai 65%, sedangkan kategori sangat baik (85,0 – 100) juga mengalami peningkatan menjadi 15%. Hal ini mencerminkan keberhasilan model pembelajaran Make a Match dalam mencapai ketuntasan belajar siswa secara klasikal.

**Tabel 4.7** Deskripsi Ketuntasan Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II

Kategori	Skala nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
Tidak Tuntas	0 – 69	4	20,00%	
Tuntas	70 – 100	16	80,00%	KKM = 70
Jumlah		20	100%	

Sumber : Ketuntasan Nilai Hasil Belajar Siswa

Peningkatan yang signifikan pada siklus II dapat diatribusikan pada beberapa faktor. Pertama, interaksi yang lebih baik antara guru dan siswa setelah adanya refleksi dan penyesuaian pada siklus I. Guru dapat menyesuaikan pendekatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa, yang tercermin dari peningkatan aktivitas pembelajaran pada lembar observasi.

Kedua, model pembelajaran Make a Match memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan merangsang daya ingat mereka. Adanya variasi dalam metode pembelajaran juga memberikan daya tarik tersendiri, mengurangi kejenuhan siswa terhadap materi pelajaran.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan menunjukkan bahwa model pembelajaran Make a Match efektif

dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas III SD Negeri 2 Lejang. Meskipun demikian, penelitian ini tetap memerlukan evaluasi lanjutan dan penyesuaian untuk meningkatkan keberlanjutan dan generalisasi model pembelajaran ini dalam konteks pendidikan dasar.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas III SD Negeri 2 Lejang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I hasil observasi aktivitas guru berada pada kategori cukup dan hasil observasi siswa berada pada kategori kurang dengan tes hasil belajar siswa berada pada kategori kurang atau belum mencapai KKM. Pada siklus II hasil observasi aktivitas mengajar guru berada pada kategori baik dan observasi aktivitas belajar siswa berada pada kategori baik dengan hasil belajar siswa berada pada kategori baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa di kelas III SD Negeri 2 Lejang.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Adapun beberapa saran yang dianggap perlu untuk dipertimbangkan, dipergunakan dan dikemukakan sebagai berikut: 1) Pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match dapat dijadikan salah satu bentuk pembelajaran alternative baik pada mata pelajaran IPS maupun yang lainnya, 2) Guru dan siswa harus mempergunakan waktu dengan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai baik dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe make a match dan 3) Diharapkan kepada peneliti lain dalam bidang kependidikan agar meneliti lebih lanjut tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match ini karena dapat meningkatkan keterampilan social dan hasil belajar siswa.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Artini, L.M.,dkk. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbasis Budaya Lokal Bali untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD N 2 Cempaga pada Semester I Tahun Pelajaran 2013/2014. *Journal Mimbar*,vol:2(1): 5.
- Aunurrahman. (2010). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Bundu, Patta. (2016). Asesmen Pembelajaran (Untuk Guru dan Calon Guru Sekolah Dasar). Padang: Hayfa Press.
- Elafanany, Burhan. (2013). Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Araska.
- Etin Solihatini. (2009). Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. 2014. Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur, dan Model Terapan. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Isjoni. (2013). Cooperative Learning (Efektifitas Pembelajaran Kelompok). Bandung: Alfabeta.
- Kesuma, A. T. (2013). Menyusun PTK Itu Gampang. Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- Komalasari, Kokom. 2010. Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi. Refika Aditama. Bandung.