

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 4 KOTA TERNATE

Dahri Hi. Halek

Dosen STKIP Kie Raha Ternate

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan pembelajaran kooperatif tipe make a match dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Kota Ternate. Prosedur penelitian yang dilakukan meliputi pratindakan, siklus I, dan Siklus II. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 4 Kota Ternate. Pembelajaran IPS pada pratindakan adalah pembelajaran konvensional. Pembelajaran IPS siklus I dan II dengan materi Bentuk muka bumi, proses pembentukan dan dampaknya terhadap kehidupan berjalan dengan lancar. Hasil penelitian tentang hasil belajar siswa pada pratindakan 33%, siklus I 57% dan siklus II 89%.

Kata kunci: *make a match*, hasil belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mendapatkan pengetahuan yang diinginkan, juga dapat memengaruhi perubahan sikap serta keterampilan seorang siswa. Hasil observasi awal yang dilakukan tanggal 14 Maret 2016 ditemukan aktivitas yang terjadi di kelas: (a) siswa yang bersifat pasif terhadap proses pembelajaran dari 22 anak hanya 7 anak yang terlihat sungguh-sungguh dalam memperhatikan pelajaran dan 15 anak yang lainnya terlihat hanya bermain dan berbicara sendiri, (b) dalam menjawab pertanyaan dari guru siswa masih terlihat malu-malu dan tidak percaya diri, (c) siswa juga tidak mau menjawab pertanyaan apabila tidak ditunjuk oleh guru, (d) guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran, (e) proses pembelajaran lebih didominasi guru sehingga terjadi komunikasi satu arah.

Berdasarkan hasil *free test* pada materi proses alam endogen terhadap pembentukan muka bumi dari 22 siswa diperoleh hasil yang kurang memuaskan. Diperoleh jumlah siswa yang mendapatkan nilai di bawah rata-rata sebanyak 13 siswa (59%) dan yang mendapatkan nilai di atas rata-rata sebanyak 9 siswa (41%). Hal ini menyebabkan perlunya diadakan perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

Dari hasil observasi awal di kelas VII, guru tidak menggunakan RPP dalam pembelajaran pada waktu dilakukan observasi. Pada kegiatan awal, guru memberikan salam, do'a serta melakukan presensi terhadap kehadiran siswa. Dalam kegiatan inti siswa diminta guru membuka buku paketnya untuk kemudian membacanya, setelah siswa siswa

selesai membuka buku paketnya kemudian guru memberikan pertanyaan terkait dengan materi. kemudian guru menjelaskan materi tersebut, dan siswa diberi kesempatan untuk bertanya. Setelah itu, siswa diberi tugas untuk mengerjakan soal-soal yang ada dalam buku paket. Siswa yang telah selesai mengerjakan soal diminta untuk mengumpulkan tugas di meja guru. Pada akhir pembelajaran guru bersama siswa membahas hasil pekerjaan siswa dan sebelum menyimpulkan materi pelajaran pada hari itu siswa diberi tugas rumah (PR) yang soalnya ada di buku paket. Setelah itu, guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran hari itu. Kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

Pembelajaran yang demikian merupakan pembelajaran konvensional yang mengutamakan pada pencapaian target materi saja. Berdasarkan paparan di atas menunjukkan adanya kesenjangan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang terjadi sekarang ini belum sesuai dengan harapan kurikulum KTSP yang menuntut siswa untuk terlibat aktif. Hal tersebut perlu untuk segera di atasi. Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa model pembelajaran kooperatif yang menuntut siswa untuk aktif, salah satunya adalah model pembelajaran *make a match*. Model pembelajaran *make a match* itu sendiri adalah "sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi di samping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu" (Wahab dalam Education, 2012: 01).

Model *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Model ini sesuai dengan materi dalam pembelajaran apapun. Penerapan model ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktu yang ditentukan, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. "Model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran 1994" (Huda, 2013: 251). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian Djabir (2014) dengan judul "Peningkatan Prestasi Belajar Geografi melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Kota Ternate". Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I yaitu 66% meningkat menjadi 79,54% pada siklus II. Aktivitas siswa juga meningkat dari siklus I yaitu 60,44% menjadi 79,33% pada siklus II. Hasil belajar siswa meningkat dari rata-rata 46,66% pada pratindakan rata-rata menjadi 80% pada akhir siklus II. Selanjutnya dari data observasi menunjukkan bahwa di kelas VII minimnya ketuntasan belajar 41% dari rata-rata presentase klasikal, kurangnya aktivitas guru, dan aktivitas siswa. Maka, perlu diadakan penelitian pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Kota Ternate dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada materi keragaman bentuk proses pembentukan muka bumi dan dampaknya terhadap kehidupan.

Permasalahan

Mencermati fenomena yang diuraikan di atas, maka permasalahan adalah; Bagaimana Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 4 Kota Ternate. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran IPS SMP Negeri 4 Kota Ternate.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara berkesinambungan atau bersiklus meliputi; (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) Observasi, dan (4) refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi, tes formatif, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik kualitatif deskriptif, meliputi; (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Pra Tindakan

Penelitian pratindakan dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2014 dengan pada mata pelajaran IPS mengenai keragaman bentuk muka bumi, proses pembentukan dan dampaknya terhadap kehidupan. Peneliti mengamati setiap kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran dilaksanakan guru dengan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Pembelajaran IPS yang dilakukan guru kelas VII ketika dilaksanakannya kegiatan observasi dapat dikatakan belum berhasil. Hal ini tampak pada hasil belajar siswa yaitu bahwa dari 22 siswa hanya 9 siswa yang tuntas belajar dengan nilai sesuai atau di atas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang artinya hanya 41% siswa yang tuntas dan 59% siswa belum tuntas yakni sebanyak 13 siswa yang lain masih mendapatkan nilai dibawah KKM, dimana KKM di SMP Negeri 4 Kota Ternate adalah 70 dan ketuntasan klasikal adalah 75%.

b. Siklus I

Tindakan siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu tiap pertemuan 3 x 35 menit. Pertemuan 1 pada tanggal 21 Maret 2016 dan pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 24 Maret 2016. Pada pertemuan pertama, materi yang dipelajari adalah proses alam endogen terhadap pembentukan muka bumi, dan pada pertemuan 2 materi yang akan dipelajari adalah gejala disatropisme dan vulkanisme. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru, sementara guru kelas IV sebagai *observer*. Berdasarkan RPP yang telah disusun, kegiatan pembelajaran terbagi menjadi 3 tahap kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Data yang diperoleh dari hasil observasi menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 menunjukkan nilai akhir rata-rata 66 dan pada siklus I pertemuan 2 meningkat menjadi 71. Sehingga rata-rata nilai akhir siswa dalam satu kelas pada siklus I adalah 68, sedangkan siswa yang tuntas belajar mencapai 12 siswa (55%). Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata kelas pratindakan dan siklus I mengalami peningkatan persentase ketuntasan klasikal dari 41% menjadi 55%.

Berdasarkan uraian di atas, ketuntasan klasikal tersebut masih dibawah KKM yang ditentukan yaitu 75%. Sehingga perlu tindak lanjut dengan mengadakan perbaikan pembelajaran untuk mencapai ketuntasan klasikal dan meningkatkan hasil belajar IPS.

c. Siklus II

Tindakan siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu tiap pertemuan 3 x 35 menit. Pertemuan 1 pada tanggal 28 Maret 2016 dan pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 1 April 2016. Pada pertemuan 1, materi yang dipelajari adalah tipe-tipe gunung menurut bentuknya, dan pembelajaran pada pertemuan kedua, materi faktor penyebab terjadinya gempa bumi. Langkah pembelajaran tidak berbeda pada siklus I yakni dengan menerapkan model pembelajaran *make a match*.

Data yang diperoleh dari hasil observasi menunjukkan nilai akhir rata-rata kelas pada pada siklus II pertemuan 1 yakni 76 dan pada siklus II pertemuan 2 meningkat menjadi 85 sehingga pada siklus II hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran *make a match* meningkat kembali yakni siswa yang tuntas belajar mencapai rata-rata 19 siswa (86%). Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai kelas siklus I dan siklus II mengalami peningkatan presentase ketuntasan klasikal dari 55% menjadi 86%.

Berdasarkan uraian di atas, ketuntasan klasikal tersebut sudah melebihi ketuntasan klasikal yang ditentukan yaitu 75%. Sehingga kegiatan penelitian tindakan kelas dalam rangka peningkatan hasil belajar IPS materi aktivitas ekonomi berkaitan dengan sumber daya alam di daerah tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

2. Pembahasan

Berdasarkan paparan hasil penelitian, diketahui bahwa penerapan model *make a match* dalam materi IPS tentang keragaman bentuk muka bumi, proses pembentukan dan dampaknya terhadap kehidupan di SMP Negeri 4 Kota Ternate dilaksanakan melalui dua siklus, yaitu siklus I, dan siklus II. Dari hasil pengamatan mulai tahap pembelajaran pratindakan, siklus I, dan siklus II kegiatan dan hasil belajar siswa kelas VII mengalami peningkatan. Pelaksanaan pembelajaran pada tahap pratindakan guru belum menerapkan model *make a match* dalam pembelajaran IPS, pada materi proses alam endogen. Dari hasil observasi awal di kelas VII, guru tidak menggunakan RPP dalam pembelajaran pada waktu dilakukan observasi. Pada kegiatan awal, guru memberikan salam, do'a serta melakukan presensi terhadap kehadiran siswa. Dalam kegiatan inti siswa diminta guru membuka buku paketnya untuk kemudian membacanya, setelah siswa siswa selesai membuka buku paketnya kemudian guru memberikan pertanyaan terkait dengan materi. Kemudian guru

menjelaskan materi tersebut, dan siswa diberi kesempatan untuk bertanya. Setelah itu, siswa diberi tugas untuk mengerjakan soal-soal yang ada dalam buku paket. Siswa yang telah selesai mengerjakan soal diminta untuk mengumpulkan tugas di meja guru. Pada akhir pembelajaran guru bersama siswa membahas hasil pekerjaan siswa dan sebelum menyimpulkan materi pelajaran pada hari itu siswa diberi PR yang soalnya ada di buku paket. Setelah itu, guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran hari itu. Kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

Pembelajaran yang demikian merupakan pembelajaran konvensional yang mengutamakan pada pencapaian target materi saja. Dalam proses pembelajaran berlangsung, hanya sedikit terjadi diskusi antar siswa. Dengan proses pembelajaran yang demikian siswa menjadi pasif dan menjadikan berkurangnya aktivitas belajar siswa. Penelitian yang peneliti lakukan dengan model *make a match* juga meningkatkan aktivitas guru.

Hal ini terlihat pada presentase skor rata-rata aktivitas guru pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I selama menggunakan model *make a match* diperoleh presentase skor rata-rata 81%. Sementara pada siklus II selama menggunakan model *make a match* diperoleh presentase skor rata-rata 95%. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Nurhasni Djabir pada tahun 2014 dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* pada pembelajaran geografi dapat meningkatkan aktivitas guru kelas X SMA Negeri 3 Kota Ternate.

Dalam penelitian ini ada 6 aspek aktivitas siswa yang diamati dari siklus I sampai siklus II. Keenam aspek tersebut antara lain keaktifan, keberanian, kerjasama, kecepatan, ketepatan, keruntutan berbicara. Dari keempat aspek tersebut menunjukkan adanya peningkatan skor di tiap siklus. Dalam model *make a match*, siswa dituntut untuk melakukan aktivitas-aktivitas yang membuat mereka untuk aktif, berani, dapat melakukan kerjasama antar anggota kelompok, dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat, mengamati, menulis, mendengarkan pendapat teman, dapat melakukan pembelajaran dengan model *make a match* dengan baik, mempresentasikan kegiatan diskusi sampai melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan baik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Dierich dalam Hamalik (2003:172-173) yang menyatakan bahwa ada beberapa aktivitas belajar yang perlu diketahui membagi aktivitas belajar ke dalam 8 kelompok yaitu: (a) kegiatan visual, (b) kegiatan lisan, (c) kegiatan mendengarkan, (d) kegiatan menulis, (f) kegiatan menggambar, (g) kegiatan metric (melakukan percobaan, membuat model), (h) kegiatan mental (memecahkan masalah, merenungkan), (i) kegiatan emosional.

Dalam pembelajaran melalui model *make a match* aktivitas belajar siswa sangat diutamakan. Kedelapan aspek dari aktivitas belajar disini sangat diupayakan untuk ditonjolkan agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Hal ini sesuai dengan pendapat Shoimin (2014: 98) "siswa yang pembelajarannya menggunakan model *make a match* aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna".

Penelitian yang peneliti lakukan dengan model *make a match* meningkatkan aktivitas siswa. Hal ini terlihat pada presentase skor rata-rata aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I selama menggunakan model *make a match* diperoleh presentase skor rata-rata 66%. Sementara pada siklus II selama menggunakan model *make a match* diperoleh presentase skor rata-rata 80%. Berdasarkan paparan data tersebut dan data yang diperoleh dari penelitian tentang aktivitas belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas VII terutama pada mata pelajaran IPS materi tentang keragaman bentuk muka bumi, proses pembentukan dan dampaknya terhadap kehidupan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Nurhasni Djabir pada tahun 2014 dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* pada pembelajaran geografi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XSMA Negeri 3 Kota Ternate.

Berdasarkan data-data dari hasil observasi, dapat diketahui model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar yang dicapai siswa mengalami peningkatan secara bertahap mulai dari tahap pratindakan, siklus I, dan siklus II. Nilai rata-rata siswa yang semula 58 pada pratindakan menjadi 68 pada siklus I dan menjadi 80 pada siklus II. Persentase ketuntasan klasikal juga meningkat, pada tahap pratindakan persentase ketuntasan kelas hanya mencapai 41% menjadi 55% pada siklus I dan menjadi 86% pada siklus II.

Peningkatan ini disebabkan siswa terlibat langsung dalam proses menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu. Kreatifitas belajar para siswa meningkat dengan adanya permainan menjodohkan kartu soal dan jawaban. Kerjasama antar siswa terwujud dengan dinamis, munculnya dinamika gotong-royong yang merata diseluruh siswa. Kejenuhan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar dan mengajar terhindar karena biasanya menggunakan pembelajaran konvensional sementara pada penelitian ini pembelajaran menggunakan model *make a match* yang dilakukan dengan baik. Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang dibuat oleh guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Huda (2013: 251) menyatakan bahwa "tujuan dari model ini antara lain: (a) pendalaman materi, (b) penggalan materi, (c) *entertainment*". Dari pendapat berikut terbukti bahwa bukan hanya pendalaman dan penggalan materi saja yang diutamakan dalam model pembelajaran ini, melainkan juga unsur *entertainment* yang harus menjadi perhatian agar siswa tidak jenuh dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran yang berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan akan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif secara tidak langsung akan memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa. Sejalan dengan hal tersebut Sudjana (2009: 3) mendefinisikan "hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik". Dalam penelitian ini peneliti mengukur 2 bidang. Kedua bidang tersebut ialah; ranah proses berfikir dan ranah nilai atau sikap. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* dapat

meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari ranah kognitif dan afektif pada siswa. Materi IPS tentang keragaman bentuk muka bumi, proses pembentukan dan dampaknya terhadap kehidupan pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Kota Ternate. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Nurhasni Djabir pada tahun 2014 dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* pada pembelajaran geografi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Kota Ternate.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai bahwa aktivitas guru dan siswa kelas VII SMP Negeri 4 Kota Ternate dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* mengalami peningkatan. Hal ini terlihat pada presentase skor rata-rata aktivitas guru pada siklus I selama menggunakan model *make a match* diperoleh presentase skor rata-rata 81% meningkat menjadi 95% pada siklus II. Aktivitas siswa juga meningkat, pada siklus I selama menggunakan model *make a match* diperoleh presentase skor rata-rata 66% meningkat menjadi 80% pada siklus II. Berdasarkan paparan data tersebut dan data yang diperoleh dari penelitian tentang aktivitas guru dan aktivitas siswa, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* dapat meningkatkan aktivitas guru dan aktivitas belajar siswa di kelas VII terutama pada mata pelajaran IPS materi tentang keragaman bentuk muka bumi, proses pembentukan dan dampaknya terhadap kehidupan.

Penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Kota Ternate. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata persentase ketuntasan belajar antara tahap pratindakan ke siklus I terjadi peningkatan sebesar 7%, antara siklus I ke siklus II terjadi peningkatan signifikan sebesar 31%, dari angka persentase hasil belajar siswa pada pratindakan, siklus I, dan siklus II menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang keragaman bentuk muka bumi, proses pembentukan dan dampaknya terhadap kehidupan siswa kelas VII SMP Negeri 4 Kota Ternate.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Education, Bung. 2012. *Model Pembelajaran Make a Match*, (Online), (<http://wbungs.blogspot.com/2012/07/model-pembelajaran-make-and-match.html>), diakses 30 Oktober 2014.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Jabir, Nurhasni. 2014. *Peningkatan Prestasi Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match pada Siswa Kelas IV SDN Harjowinangun 01 Tersono Batang*. *Jurnal Kependidikan Dasar*, 101(1): hlm. 105, (Online), dalam Journal (<http://journal.unnes.ac.id%2Fnju%2Findex.php%2Fkreatif%2Farticle%2Fdownload%2F1674%2F1880&ei=puYMV>), diakses 8 Februari 2014.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.