

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* PADA MATA PELAJARAN IPS

Ria Fajrin Rizqy Ana
STKIP PGRI Tulungagung
email: riafajrin88@yahoo.co.id

Jalan Mayor Sujadi Timur Nomor 7 Tulungagung, Telepon/Fax : 0355-321426

Abstrak: Penerapan berbagai model pembelajaran di sekolah dasar saat ini sedang banyak digunakan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang memerlukan banyak membaca dan lebih lama memahami materi seperti mata pelajaran IPS. Pembelajaran IPS yang memerlukan pengajaran rutin, hendaknya diimbangi dengan menerapkan model-model yang sesuai. Model *make a match* pada penerapannya siswa dapat belajar tentang sebuah konsep dalam suasana yang menyenangkan. Penelitian ini dilakukan di SDN Kendalrejo 01 pada siswa kelas IV yang berjumlah 15 anak. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model *make a match* pada mata pelajaran IPS, kendala yang dialami guru dalam mengimplementasikan model *make a match*, dan respons siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data menggunakan tiga instrumen yaitu observasi, wawancara, dan angket. Tahap analisis data menggunakan milik Miles dan Huberman yang dibagi ke dalam tiga aktivitas; reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model *make a match* telah dilakukan dengan benar sesuai dengan prosedur yang ditetapkan, sehingga kendala yang dialami guru dapat diatasi dengan cepat dan tepat. Model *make a match* juga dapat menumbuhkan respons positif siswa pada mata pelajaran IPS.

Kata Kunci: model pembelajara *make a match*, pelajaran IPS, siswa kelas IV

Abstract: Implementation of various models in primary school is currently being used by teachers to support the learning process, especially in subjects that require a lot of reading and longer understanding of materials such as social science. Social science that requires routine teaching, should be balanced by applying the appropriate models. On applying *make a match*, students can learn about a concept in a fun atmosphere. This research was conducted in Primary School 01 Kendalrejo in fourth grade students, amounting to 15 children. The research aimed to describe the implementation of *make a match* on social science, the obstacle experienced by teacher in implementing *make a match*, and student's response to the learning by teacher. The research method used in this study is descriptive qualitative, with data collection techniques using three instruments of observation, interview, and questionnaire. The data analysis stage uses the properties of Miles and Huberman that are divided into three activities; data reduction, data presentation, and verification. The result shows that implementation of *make a match* has been done correctly in accordance with the established procedure, so those constraints experienced by teacher can be solved quickly and precisely. *Make a match* can also foster positive responses of students on social science subject.

Keywords: cooperative learning, implementation, *make a match*, social science

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah. Kepribadian dan kemampuan yang dimiliki oleh setiap siswa berbeda-beda. Hal ini disebabkan oleh tinggi rendahnya proses berpikir siswa dan juga pengaruh dari lingkungannya. Setiap siswa cenderung memiliki potensi dalam dirinya sejak lahir. Potensi tersebut sering diabaikan oleh sebagian pendidik dan orang tua. Anak-anak yang hiperaktifmisalnya, mereka memiliki banyak peluang untuk mengembangkan potensi di dalam dirinya. Anak-anak tersebut justru lebih cerdas dari sebayanya karena mereka suka menemukan dan mencari tahu tentang hal-hal baru. Namun, beberapa orang tua memilih untuk melarang mereka mengeksplorasi bakatnya. Menekan anak-anak untuk menjadi lebih pendiam pada setiap kesempatan. Hal tersebut akan membuat mereka menjadi pasif dan enggan untuk melakukan sesuatu yang baru.

Siswa yang pasif akan berdampak pula pada proses pembelajarannya di sekolah. Mereka akan merasa takut untuk menunjukkan potensi dalam dirinya yang dapat menjadi tolak ukur keberhasilan pengembangan kepribadian dan kemampuan yang dimilikinya. Rendahnya minat belajar yang dimiliki oleh siswa akan

mengakibatkan pembelajaran di dalam kelas menjadi kurang maksimal. Terutama pada mata pelajaran IPS yang membutuhkan banyak waktu untuk membaca dan memahami materi yang diajarkan.

Peneliti melakukan penelitian yang dapat mendeskripsikan tentang implementasi sebuah model pembelajaran tipe *make a match* pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV. Dalam penerapan model ini, siswa dapat berperan aktif pada kegiatan pembelajaran di kelas. Model ini juga mampu menunjang motivasi belajar siswa, terutama dalam ranah kognitif dan psikomotor. Dengan begitu, siswa akan mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru, terutama pembelajaran IPS yang sulit untuk diingat.

Rusman (2011, hal. 223-224) menyatakan “model *make a match* (mencari pasangan) merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif. Salah satu cara keunggulan model ini adalah peserta didik mencari pasangan seraya belajar mengenai suatu konsep atau topic dalam suasana yang menyenangkan”.

Anita Lie (2008, hal. 56) menyatakan “model pembelajaran tipe *make a match* atau mencari pasangan merupakan model belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Model ini bisa digunakan dalam

semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik”. Tujuan pendidikan IPS pada intinya diarahkan pada proses pengembangan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat di sekitarnya.

Pendidikan IPS pada dasarnya memiliki tugas untuk bisa membantu pembentukan pribadi siswa yang melek dan peduli terhadap kondisi masyarakat saat ini serta mampu menerapkan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial dalam memecahkan berbagai masalah yang terjadi di lingkungan secara kritis analitis sehingga dengan demikian peserta didik mampu menunjukkan rasa tanggung jawabnya terhadap pembangunan bangsa dan Negara. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN Kendalrejo 01, menunjukkan bahwa masih banyak dijumpai permasalahan pelaksanaan pembelajaran IPS, antara lain minat belajar siswa menurun karena perlu banyak membaca materi yang diajarkan, serta pembelajaran di kelas menjadi kurang maksimal karena siswa kurang berkonsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung. Kurangnya konsentrasi yang

dimiliki siswa menjadikan beberapa siswa menjadi gaduh dan mengganggu siswa yang lain serta turut mengganggu proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Melalui jurnal milik Febriyani Sulistyaningsih, Sri Mulyani, dan Suryadi Budi Utomo dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan *Power Point* Dilengkapi LKS Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Pokok Bahasan Isomer dan Reaksi Senyawa Hidrokarbon Kelas X SMA Batik 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013 dijelaskan bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan prinsip penerapannya bukan hanya dapat meningkatkan hasil belajar, namun juga mampu meningkatkan motivasi pada proses pembelajaran.

Pada jurnal milik Maulizar dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Make-A Match* Pada Materi Tumbuhan Biji (*Spermatophyta*) Di Kelas VII SMP N Kembang Tanjong Kabupaten Pidie dijelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tumbuhan biji (*Spermatophyta*) di kelas VII-2 SMP N Kb. Tanjong Tahun Ajaran 2013. Penelitian tersebut juga membuktikan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *make a match*, KBM menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Penelitian yang peneliti lakukan yaitu mengkaji tentang penerapan model pembelajaran yang jarang digunakan, yaitu model *make a match* atau mencari pasangan. Model ini cukup baik dalam menunjang aktivitas belajar siswa di dalam kelas, sehingga siswa yang semula pasif dapat melakukan kerjasama dengan teman-teman sekelasnya. Selain itu, model pembelajaran tipe *make a match* ini juga mampu menarik perhatian siswa dalam mempelajari IPS sesuai dengan sudut kepentingan dan penekanan dari mata pelajaran tersebut.

Rumusan Masalah dari penelitian ini yaitu (1) Bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN Kendalrejo 01 Kecamatan Talun Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2018/2019?, (2) Apa saja kendala yang dialami guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN Kendalrejo 01 Kecamatan Talun Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2018/2019?, dan (3) Bagaimana respons siswa pada pembelajaran IPS menggunakan model *make a match* di kelas IV SDN Kendalrejo 01 Kecamatan Talun Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2018/2019?

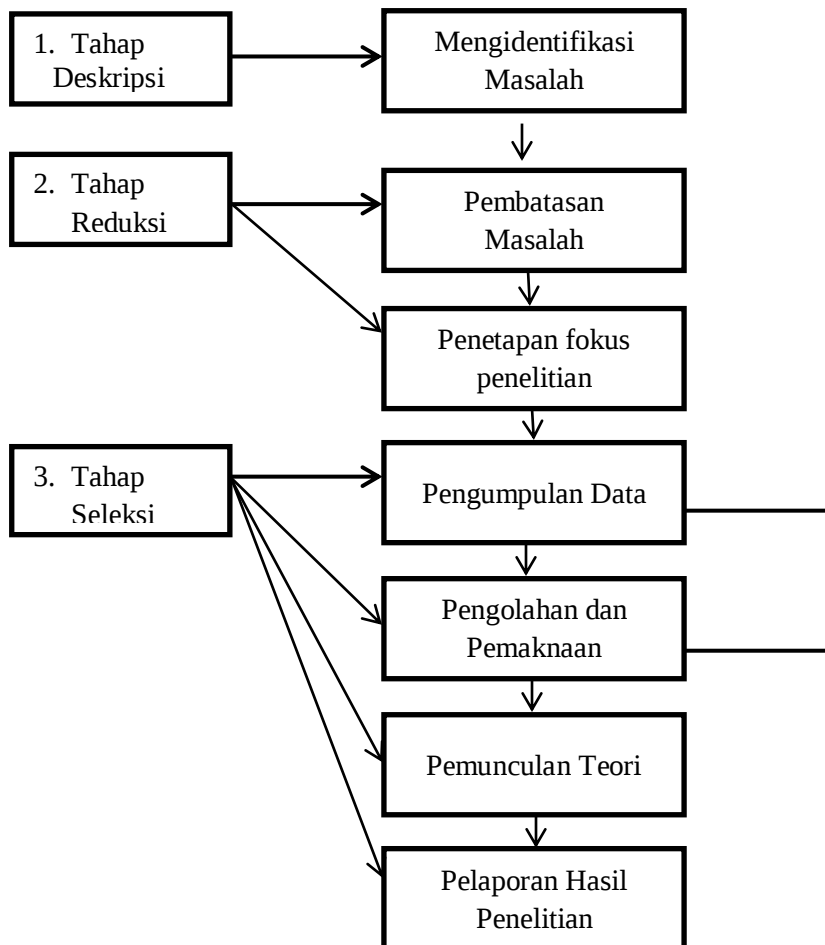
Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) Untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *make a*

match pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN Kendalrejo 01 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar tahun pelajaran 2018/2019, (2) Untuk mengetahui kendala yang dialami guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN Kendalrejo 01 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar tahun pelajaran 2018/2019, dan (3) Untuk mengetahui respons siswa pada pembelajaran IPS menggunakan model *make a match* di kelas IV SDN Kendalrejo 01 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar tahun pelajaran 2018/2019. Manfaat dari penelitian ini yaitu Sebagai acuan untuk sekolah agar dapat meningkatkan kualitas pembelajarannya dengan menggunakan model yang sesuai, sebagai bahan informasi bagi pembaca ataupun penulis tentang implementasi model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran IPS siswa kelas SDN Kendalrejo 01 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam Moleong(2012,hal. 4), “penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati”.

Pada penelitian ini maka prosedur dan langkah-langkah yang dilakukan peneliti yaitu digambarkan dengan alur sebagai berikut :



Gambar 1. Alur Penelitian
Sumber : Sugiyono (2012, hal12)

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV. Guru kelas menjadi subjek penelitian karena implementasi model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran IPS hanya diterapkan di kelas IV. Sementara, siswa kelas IV dipilih menjadi subjek karena memiliki karakteristik yang berada pada rata-rata, maksudnya tidak ada siswa yang paling pandai atau paling bodoh, tidak ada

siswa yang sangat aktif maupun yang sangat pasif, seluruh siswa berada pada kondisi rata-rata yang memungkinkan untuk dilakukannya penelitian ini. Lokasi penelitian ini di SDN Kendalrejo 01 yang beralamat di Jl. Raya Kendalrejo Desa Kendalrejo Kecamatan Talun Kabupaten Blitar.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, karena peneliti

bertindak sebagai instrumen sekaligus pengumpul data yang disebut sebagai instrumen kunci. Dalam implementasi model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV ini, peneliti berperan sebagai pengamat penuh yang bertugas mengamati dengan seksama proses pembelajaran yang sedang berlangsung serta mengetahui bagaimana respons siswa selama proses pembelajaran tersebut. Instrumen pendukung dalam penelitian ini yaitu menggunakan wawancara, observasi, dan angket. Peneliti menyiapkan pedoman wawancara, observasi, dan angket yang selanjutnya akan digunakan untuk mengumpulkan data dari penelitian ini.

Sugiyono (2015, hal. 335) mengemukakan bahwa, “analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Analisis data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan pola hubungan tertentu atau menjadi hipotesis”.

Moleong (2011, hal. 247) menyatakan, “proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu dari wawancara, pengamatan yang sudah dituliskan dalam catatan lapangan, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto, dan sebagainya”.

Nasution dalam Sugiyono (2015, hal.336) menyatakan bahwa, “analisis telah dimulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun ke lapangan, dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian. Analisis sebelum di lapangan terhadap data hasil studi pendahuluan, atau data sekunder, yang akan digunakan untuk menentukan fokus penelitian”.

Secara umum Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2015,hal. 337) membagi aktivitas dalam analisis data menjadi 3 tahapan, yaitu (1) Reduksi Data (*Data Reduction*), reduksi data merupakan proses berpikir sensitif yang memerlukan kecerdasan, keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan

mencarinya bila diperlukan. Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan di lapangan. Dalam penelitian ini data direduksi berdasarkan indikator respons siswa, (2) Penyajian data (*Data Display*), penyajian data merupakan salah satu kegiatan dalam pembuatan laporan hasil penelitian yang telah dilakukan agar dapat dipahami dan dianalisis. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, grafik, dan sejenisnya. Penyajian data yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan menyajikan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami. Dalam penelitian ini, data disajikan dalam bentuk teks naratif atau cerita, dan transkrip wawancara, dan (3) Penarikan kesimpulan dan Verifikasi, penarikan kesimpulan dan verifikasi adalah proses pengambilan intisari dari keseluruhan paparan atau penyajian data yang telah dideskripsikan, diformulasikan dalam bentuk kalimat yang singkat dan dapat sebagai jawaban terhadap tujuan penelitian yang telah ditentukan. Kesimpulan dalam penelitian ini berupa gambaran mengenai implementasi model pembelajaran *make a match* pada mata

pelajaran IPS, kendala yang dihadapi guru dalam menerapkan model pembelajaran *make a match*, serta respons yang diberikan oleh siswa selama proses pembelajaran. Data diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pada penelitian ini berupa data kualitatif yang berdasarkan pada tiga instrumen yaitu observasi, wawancara, dan angket. Observasi dilakukan ketika pembelajaran berlangsung dengan mengamati proses penerapan model *make a match*. Wawancara dilakukan dengan guru kelas IV. Sementara angket diberikan kepada seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 14 anak. Data penelitian dapat diuraikan secara rinci sebagai berikut.

Observasi dilakukan kepada guru kelas IV dengan cara mengamati proses pembelajaran secara langsung berdasarkan fakta-fakta yang ada, kemudian disesuaikan dengan poin-poin yang termuat dalam pedoman observasi. Dengan melakukan observasi, maka akan menerapkan teknik triangulasi data yang berfungsi untuk mengetahui keabsahan data, sehingga dapat menemukan fokus penelitian.

Fokus penelitian yang akan menjadi hasil dari observasi ini adalah proses implementasi model *make a match* pada mata pelajaran IPS. Peneliti mengamati apakah guru sudah menerapkan model

make a match sesuai dengan pedoman ataukah masih ada kekurangan dalam penerapannya. Hasilnya, guru sudah menerapkan model *make a match* sesuai dengan pedoman dan mampu menguasai materi yang diajarkan dengan baik. Pada pertemuan sebelumnya, guru telah memberi arahan kepada siswa untuk mempelajari materi yang akan digunakan dalam implementasi model *make a match*. Kemudian, pada hari pelaksanaan, guru menyampaikan kembali materi secara singkat.

Guru telah menyiapkan beberapa kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang disesuaikan dengan jumlah siswa, sementara peneliti menyiapkan fasilitas berupa papan *make a match*, yang nantinya papan tersebut dapat digunakan sebagai sarana-prasarana anak-anak dalam belajar, karena pada penerapan di tahun sebelumnya, guru belum menggunakan papan, hanya menggunakan kartu yang digulung-gulung. Selesai memberikan arahan tentang proses pelaksanaan model *make a match*, guru membagi siswa ke dalam tiga kelompok. Kelompok pertama merupakan pemegang kartu pertanyaan, kelompok kedua adalah pemegang kartu jawaban, dan kelompok ketiga adalah kelompok penilai yang dibantu oleh guru. Dua kelompok yang merupakan kelompok pertanyaan dan jawaban diminta untuk mengambil masing-masing satu kartu,

kemudian mereka mencari pasangan yang cocok dengan kartunya.

Sepasang kartu pertanyaan dan jawaban yang sudah sesuai kemudian diserahkan kepada kelompok penilai dan guru untuk memperoleh nilai. Guru memberikan poin khusus kepada siswa yang berhasil menemukan pasangan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan. Pada pelaksanaan kedua, guru mengimbau siswa untuk berganti peran. Kelompok kembali dibagi menjadi tiga, namun siswa yang berada di tiga kelompok tersebut mendapatkan tugas yang berbeda dari pelaksanaan pertama. Siswa kemudian mencari pasangan kartunya lagi dan melaporkan hasilnya pada kelompok penilai juga guru untuk memperoleh nilai dan poin. Pada akhir pembelajaran, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan mencakup materi yang telah diajarkan sebagai bentuk refleksi. Guru juga memberikan tugas tambahan dan kemudian mengakhiri pembelajaran pada hari itu.

Pada kegiatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi model *make a match* pada mata pelajaran IPS telah dilaksanakan dengan baik oleh guru kelas IV. Peserta didik dapat mempelajari suatu materi dalam suasana yang menyenangkan. Beberapa kendala yang dialami juga mampu diselesaikan secara tepat. Jadi, keseluruhan pembelajaran berjalan dengan baik sesuai prosedur yang

telah ditetapkan. Untuk hasil observasi guru dalam implementasi model *make a match* selengkapnya dapat dilihat pada bagian lampiran-lampiran.

Wawancara dilakukan guna mendapatkan informasi secara lisan dari narasumber agar data yang diperoleh lebih luas dan mendalam. Informasi yang diperoleh dari hasil wawancara yakni kendala yang dialami guru selama proses implementasi model *make a match* pada mata pelajaran IPS. Wawancara dilakukan menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur, dalam artian peneliti dapat memperluas pertanyaan sesuai dengan jawaban yang diberikan oleh guru. Informasi secara lisan ini peneliti peroleh dari guru kelas IV yang telah menerapkan model *make a match* pada mata pelajaran IPS di kelasnya.

Keadaan kelas yang nyaman adalah faktor utama para murid dapat belajar dengan baik dan berjalan kondusif. Meskipun letak sekolah yang cukup dekat dengan pemukiman, tapi anak-anak tidak terlalu terpengaruh dan dapat fokus pada pelajaran. Mereka justru mampu berkonsentrasi dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung. Adanya penggunaan media pembelajaran memang sedikit-banyak menguntungkan bagi para guru. Selain dapat dengan mudah menerangkan materi, anak-anak juga menjadi sangat tertarik pada pembelajaran yang

berlangsung. Hanya saja, media pembelajaran di sekolah ini masih terbatas. IPS memang memerlukan pengajaran rutin dan cukup banyak membaca materi. Beberapa materi bahkan masih terkesan abstrak bagi anak-anak, jadi guru perlu memiliki inisiatif untuk menggunakan model atau media-media yang dapat menunjang pembelajaran serta memicu semangat anak-anak agar materi yang tersampaikan dapat dipahami secara konkrit.

Kesulitan tersebut dapat ditemui pada seluruh tingkatan kelas. Namun pada kelas IV, kebanyakan siswa memang tidak bisa sekadar duduk diam untuk menyimak dan atau membaca materi terlalu banyak. Mereka memerlukan waktu yang cukup lama untuk bisa benar-benar mencerna materi yang diterima. Penerapan model *make a match* yang sesuai dengan prosedur pelaksanaannya mampu menunjang pembelajaran dengan baik. Bukan hanya pada mata pelajaran IPS, namun pada mata pelajaran yang lain. Model ini memang memiliki kekurangan, yaitu membuat kelas menjadi gaduh. Tapi, di samping kekurangan tersebut, *make a match* dapat menumbuhkan komunikasi yang baik antarsiswa. Implementasi model pembelajaran *make a match* mampu dilakukan dengan baik dan memperoleh respons baik dari siswa. Suasana kelas menjadi lebih aktif dan kondusif, meski masih beberapa kali terjadi keributan di

antara siswa yang masih belum memahami pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Murid-murid di kelas IV sangat antusias dengan diterapkannya model *make a match*, jadi belum ditemukan keluhan yang berarti selama proses pembelajaran. Kebingungan yang dialami siswa biasanya disebabkan karena soal yang diberikan guru terlalu rumit atau memiliki arti ganda. Hal tersebut dapat diatasi dengan arahan yang jelas dari guru atau membuat soal menjadi lebih mudah dipahami siswa. Sementara, pada proses presentasi, guru hendaknya mengimbau siswa untuk lebih percaya diri meskipun mendapat pasangan dari lawan jenisnya. Terkadang, siswa memang terburu-buru mencari pasangan dari kartunya agar lebih cepat menerima nilai tanpa membaca dengan teliti soal yang didapat. Itulah mengapa, peran guru sangat dibutuhkan di sini, yaitu untuk mengarahkan siswa dengan benar dan meminta siswa untuk tidak terburu-buru dan membaca lebih teliti soal dan jawaban yang diperoleh sebelum mencari pasangan dari kartunya.

Pembelajaran IPS di SD mengajarkan konsep-konsep ilmu sosial untuk membentuk siswa menjadi warga Negara yang baik dalam kehidupan bermasyarakatnya. Oleh karena itu, pembelajaran IPS hendaknya mampu diterima dan dipahami siswa dengan baik

agar tujuan dari pelajaran IPS itu sendiri mampu diserap pada kehidupan peserta didik di kemudian hari, sehingga IPS sanggup mengajarkan peserta didik dengan berbagai ilmu-ilmu sosial yang akan berguna bagi kehidupan bermasyarakat. Penggunaan media atau model yang sesuai juga perlu diterapkan pada proses pembelajaran ini sebab rendahnya minat membaca siswa akan mengakibatkan tujuan pembelajaran IPS sulit dipahami oleh siswa dengan baik. Dengan adanya media atau model pembelajaran, siswa akan lebih mudah memahami isi materi dan membuat siswa sanggup menerapkannya pada kehidupan sehari-hari.

Angket respons belajar ini ditujukan kepada siswa kelas IV yang berjumlah 15 orang, namun saat peneliti mengambil data, hanya ada 14 siswa yang masuk pada hari itu. Berikut hasil angket respons belajar siswa kelas IV SDN Kendalrejo 01. Penerapan model *make a match* sudah sesuai untuk pembelajaran IPS pada mata materi “Masalah Sosial di Lingkungan Setempat” dan mendapat respons cukup baik dari siswa kelas IV. Respons yang diberikan oleh siswa cukup beragam. Beberapa siswa merasa sangat bersemangat mengikuti pembelajaran dengan sering berinteraksi dengan teman-temannya, tapi ada juga siswa yang masih pemalu dan

harus sedikit diberikan motivasi agar mengikuti pelajaran dengan aktif.

Semangat yang ditunjukkan oleh siswa menunjukkan bahwa model *make a match* ini tidak membosankan atau membuat siswa menjadi jenuh. Mereka mengakui bahwa pembelajaran IPS menggunakan model *make a match* menjadi lebih mudah dipahami, sehingga mereka dapat menemukan berbagai ide-ide baru selama pembelajaran berlangsung.

Implementasi model *make a match* yang telah dilakukan sesuai prosedur dengan baik oleh guru, mampu menunjang keaktifan siswa di dalam kelas. Meskipun masih ada dua sampai tiga anak yang kebingungan dan memilih untuk diam, namun berkat dorongan dari guru dan semangat dari teman-temannya, mereka dapat ikut berbaur dan melaksanakan pembelajaran dengan baik.

Model pembelajaran *make a match* yang lebih menekankan pada kegiatan berdiskusi juga sanggup dijalani oleh siswa dengan hasil yang memuaskan. Meskipun kelas terkesan gaduh, namun hal itu menjadikan siswa mampu berkomunikasi dengan baik terhadap teman sekelasnya. Proses diskusi tidak mengalami banyak kendala yang cukup berarti selain ketika beberapa siswa masih menemukan pasangan yang salah karena tidak terlalu cermat membaca soal maupun jawabannya.

Namun, kendala itu dapat diatasi dengan baiknya diskusi yang dilakukan oleh siswa.

Melalui kegiatan diskusi tersebut, dapat diketahui bahwa model pembelajaran *make a match* mampu menumbuhkan minat belajar siswa dan membuat aktivitas belajar IPS menjadi lebih menyenangkan. Peserta didik menunjukkan minat yang tinggi begitu mereka menemukan pasangan yang paling sesuai dan tim penilai mengatakan bahwa itu adalah jawaban yang tepat. Perasaan senang yang mereka peroleh dari ketepatannya menemukan pasangan berlanjut ketika pelaksanaan kedua dilakukan. Dari hal tersebut, mereka mampu merasakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, namun tetap menyerap materi yang diajarkan.

Kesulitan memahami soal maupun jawaban yang mereka dapatkan, membuat peserta didik aktif bertanya kepada guru. Proses presentasi yang mereka lakukan juga membuat beberapa siswa dengan berani mengemukakan pendapatnya. Selain pada proses presentasi, kegiatan tanya-jawab yang dilakukan oleh guru usai pembelajaran mendapatkan respons positif dari peserta didik. Seluruh peserta didik sanggup menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan jawaban yang tepat.

Melalui hasil tanya-jawab tersebut, dapat diketahui bahwa materi yang diterima siswa dari mengikuti pembelajaran

menggunakan model *make a match* sanggup diterima dengan baik. Beberapa siswa bahkan mengungkapkan jika mereka bisa mengingat materi dengan mudah setelah proses pembelajaran selesai. Sementara, beberapa siswa lain masih perlu bimbingan lebih lanjut.

Model pembelajaran *make a match* membuat IPS menjadi menarik untuk dipelajari di kelas IV. Meskipun beberapa peserta didik mengaku jika mereka masih kebingungan, tapi hal tersebut tidak mengurangi ketertarikan mereka terhadap pembelajaran yang berlangsung. Mereka sanggup menyesuaikan diri secara pelan-pelan, kemudian dengan bantuan dari guru, kebingungan yang mereka rasakan berangsur-angsur berkurang.

Implementasi model pembelajaran *make a match* mampu menurunkan tingkat kejenuhan siswa pada mata pelajaran IPS yang pada awalnya perlu banyak membaca dan memahami materi dalam waktu singkat. Terlebih, pembelajaran IPS yang memiliki cukup banyak materi untuk dipelajari hanya diajarkan selama tiga jam pelajaran dalam seminggu pada sekolah ini. Berdasarkan alasan tersebut, penggunaan model pembelajaran tipe *make a match* dalam mata pelajaran IPS ini sangat baik diterapkan untuk memotivasi siswa.

Kekurangan model *make a match* ini yang paling umum adalah membuat

kelas menjadi gaduh. Meskipun demikian, tapi siswa tidak lantas mengganggu teman-temannya selama proses pembelajaran, mereka justru bersungguh-sungguh mempelajari ilmu sosial yang terkandung pada IPS dalam materi masalah sosial di lingkungan setempat. Pada hasil angket yang terakhir, peserta didik mengungkapkan jika mata pelajaran IPS yang mereka terima menjadi terencana dengan baik, dengan kata lain, materi yang mereka dapatkan tidak bercampur-baur dengan materi yang lain dan hanya fokus pada pembelajaran yang mereka terima. Mereka juga mengungkapkan jika pelajaran IPS menggunakan model *make a match* membuat mereka senang belajar pada hari itu. Tidak ada perasaan merasa dirugikan atau menganggap bahwa waktu belajar mereka hari itu terbuang sia-sia.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa selama proses implementasi model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran IPS ini, siswa memberikan respons yang positif dan cukup beragam. Namun secara keseluruhan, siswa menunjukkan minat belajar yang tinggi serta merasa lebih termotivasi dan bersungguh-sungguh dalam mempelajari IPS.

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat

pada siswa, terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam membuat siswa menjadi aktif, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Model pembelajaran ini telah terbukti dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan macam-macam usia peserta didik. Pernyataan ini didukung dengan teori dari Lie (2008, hal. 56) yang menyatakan bahwa “model pembelajaran tipe *make a match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik”.

Dalam pembelajaran kooperatif ini harus terjadi pola interaksi yang bersifat terbuka dan langsung di antara anggota kelompok. Interaksi tersebut sangat penting bagi siswa, karena setiap saat mereka akan melakukan diskusi, saling membagi pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan, serta saling mengoreksi antarsesama dalam belajar. Tumbuhnya rasa kebergantungan yang positif di antara sesama anggota kelompok menimbulkan rasa kebersamaan dan kesatuan tekad untuk sukses dalam belajar. Hal ini terjadi karena dalam pembelajaran kooperatif siswa diberikan kesempatan yang memadai untuk memperoleh berbagai informasi yang dibutuhkan untuk melengkapi dan

memperkaya pengetahuan yang dimiliki dari anggota kelompok belajar lainnya dan guru.

Suasana belajar dan rasa kebersamaan yang tumbuh dan berkembang di antara sesama anggota kelompok memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Proses pengembangan kepribadian yang demikian, dapat membantu peserta didik yang masih memiliki minat yang kurang menjadi lebih bersemangat dalam belajar. Siswa yang kurang bersemangat dalam belajar akan dibantu oleh siswa lain yang mempunyai semangat yang lebih tinggi untuk mendorong mereka dalam mengikuti pembelajaran secara aktif.

Suasana belajar yang seperti itu, di samping proses belajar berlangsung lebih efektif, juga akan terbina nilai-nilai gotong royong, kepedulian sosial, saling percaya, kesediaan menerima dan memberi, serta tanggung jawab siswa dapat terbentuk terhadap dirinya maupun terhadap anggota kelompoknya. Dalam kelompok belajar itu, sikap, nilai, dan moral dikembangkan secara mendasar. Belajar secara kelompok dalam model pembelajaran ini merupakan miniatur bermasyarakat yang diterapkan dalam kehidupan di kelas yang akan melatih siswa untuk mengembangkan dan melatih mereka menjadi anggota masyarakat yang baik kedepannya.

Dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* atau mencari pasangan siswa lebih aktif untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Disamping itu *make a match* juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat serta berinteraksi dengan siswa lain yang menjadikan suasana kelas menjadi lebih aktif. Model pembelajaran *make a match* artinya model pembelajaran mencari pasangan. Hal-hal yang dipersiapkan pada pembelajaran ini adalah kartu-kartu. Beberapa kartu merupakan kartu pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan tersebut. Rusman (2011, hal. 223) mengemukakan bahwa, “Salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan”.

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan di atas, hasil penelitian yang peneliti lakukan telah mencapai ketuntasan yang berarti sudah sesuai dengan beberapa teori tersebut. Hasilnya menunjukkan bahwa guru sudah menerapkan model *make a match* sesuai dengan pedoman dan mampu menguasai materi yang diajarkan dengan baik. Model yang diterapkan membuat peserta didik dapat mempelajari materi dalam suasana yang menyenangkan. Beberapa kendala yang dialami juga mampu diselesaikan secara tepat. Jadi,

implementasi model *make a match* sudah dilakukan dengan baik dan benar. Selengkapnya bisa dilihat pada lampiran.

Pada implementasi model *make a match*, tidak semua peserta didik baik yang berperan sebagai pemegang kartu pertanyaan, pemegang kartu jawaban maupun penilai mengetahui dan memahami secara pasti apakah betul kartu pertanyaan dan jawaban yang mereka pasang telah cocok atau tidak. Demikian halnya dengan penilai, mereka juga belum mengetahui secara pasti apakah penilaian mereka benar atas pasangan pertanyaan dan jawaban yang diberikan. Berdasarkan situasi inilah, peran guru diperlukan untuk memfasilitasi siswa dalam mengkonfirmasi hal-hal yang telah mereka lakukan yaitu memasangkan pertanyaan dan jawaban dan melaksanakan penilaian.

Huda (2013, hal. 253-254) mengemukakan beberapa kekurangan model ini terletak pada strategi yang dipersiapkan oleh guru. Jika persiapan yang dilakukan kurang maksimal, maka akan banyak waktu yang terbuang. Awal penerapan model ini juga pasti memperoleh beberapa respons dari siswa, beberapa ada yang biasa saja berpasangan dengan lawan jenisnya, tapi beberapa ada yang akan malu. Saat proses presentasi pun, guru harus lebih mengarahkan siswa karena pasti ada di antara mereka yang kurang memperhatikan. Selama proses menemukan pasangan, ada

beberapa siswa yang melakukan kesalahan. Dari kesalahan tersebut, guru menentukan hukuman bagi mereka, dan di sinilah guru harus lebih berhati-hati. Sebab, tidak semua siswa memiliki mental yang kuat. Pemberian hukuman hendaknya disesuaikan dengan psikologi siswa dan tidak terlalu berat atau bisa mempermalukan siswa tersebut. Dan yang terakhir, menerapkan model ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan bagi siswa.

Dari pembahasan materi di atas, dapat disimpulkan bahwa IPS memang memerlukan pengajaran rutin dan cukup banyak membaca materi. Beberapa materi bahkan masih terkesan abstrak bagi anak-anak, jadi guru perlu memiliki inisiatif untuk menggunakan model atau media-media yang dapat menunjang pembelajaran serta memicu semangat anak-anak agar materi yang tersampaikan dapat dipahami secara konkrit. Bapak Yanto, S.Pd, selaku guru kelas IV menyatakan, “Kesulitan selama pembelajaran IPS selama ini adalah terkadang anak-anak masih malas untuk membaca, bahkan untuk benar-benar memahami materi memerlukan waktu yang cukup lama. Ketika diminta membaca beberapa menit saja, lalu diberikan pertanyaan, mereka terkadang sudah lupa lagi.” Pada dasarnya, kesulitan tersebut dapat ditemui pada seluruh tingkatan kelas. Namun pada kelas IV, kebanyakan siswa memang tidak bisa sekadar duduk diam

untuk menyimak dan atau membaca materi terlalu banyak. Mereka memerlukan waktu yang cukup lama untuk bisa benar-benar mencerna materi yang diterima. Bapak Yanto melanjutkan, “Kendala dalam penerapan model *make a match* ini terjadi saat siswa mulai mencari pasangan dari kartunya, beberapa siswa masih kebingungan dan memerlukan arahan. Dari hasil jawaban yang disetorkan siswa ke tim penilai juga masih ada yang belum tepat, membuat siswa harus mengulang dan mencari lagi pasangan yang benar-benar sesuai. Proses presentasi yang dilakukan oleh siswa yang sudah menemukan pasangannya masih terkesan malu-malu, apalagi yang mendapat pasangan dari lawan jenisnya. Biasanya akan sulit membuat mereka saling bekerja sama.”

Kebingungan yang dialami siswa biasanya disebabkan karena soal yang diberikan guru terlalu rumit atau memiliki arti ganda. Hal tersebut dapat diatasi dengan arahan yang jelas dari guru atau membuat soal menjadi lebih mudah dipahami siswa. Sementara, pada proses presentasi, guru hendaknya mengimbau siswa untuk lebih percaya diri saat presentasi pasangan berlangsung. Jadi, seluruh siswa dapat berperan aktif selama proses pembelajaran.

Respons pada prosesnya didahului sikap seseorang, karena sikap merupakan kecenderungan atau kesediaan seseorang

untuk bertindak-laku jika ia menghadapi suatu rangsangan tertentu. Berbicara mengenai respons tidak terlepas dari pembahasan sikap. Respons juga diartikan suatu tingkah laku atau sikap yang berwujud baik sebelum pemahaman yang mendetail, penilaian, pengaruh atau penolakan, suka atau tidak suka, serta pemanfaatan pada suatu fenomena tertentu. Melihat sikap seseorang atau sekelompok orang terhadap sesuatu maka akan diketahui bagaimana respons mereka terhadap kondisi tersebut. Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa cara mengungkapkan respons seseorang dapat melalui Pengaruh, Motivasi, Sikap/perilaku, dan Kepositifan atau kenegatifan suatu objek.

Semangat yang ditunjukkan oleh siswa menjabarkan bahwa model *make a match* ini tidak membosankan atau membuat siswa menjadi jenuh. Mereka mengakui bahwa pembelajaran IPS menggunakan model *make a match* menjadi lebih mudah dipahami, sehingga mereka dapat menemukan berbagai ide-ide baru selama pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran *make a match* menuntun siswa untuk lebih banyak melakukan diskusi. Melalui kegiatan diskusi tersebut, dapat diketahui bahwa model ini mampu menumbuhkan minat belajar siswa dan membuat aktivitas belajar

IPS menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, siswa merasa lebih termotivasi dan bersungguh-sungguh dalam mempelajari IPS. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa selama proses implementasi model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran IPS ini, siswa memberikan respons yang positif dan tidak memberikan keluhan yang berarti. Pembelajaran berlangsung kondusif dengan kondisi siswa yang baik dan dapat diarahkan secara teratur. Hasil dari angket yang telah diisi oleh siswa untuk mengetahui respons belajar di kelas IV ini akan dilampirkan beberapa dan diberikan ulasan yang sesuai dengan hasil yang diterima oleh peneliti.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu (1) Implementasi model *make a match* telah dilakukan dengan hasil yang baik. Prosedur pelaksanaannya sudah sesuai dengan pedoman. Guru telah menerapkan model ini pada mata pelajaran IPS secara tepat. Guru juga sangat menguasai materi yang diajarkan dan sanggup menangani beberapa kendala yang terjadi selama proses pembelajaran, (2) Beberapa kendala yang ditemui oleh guru selama menerapkan model pembelajaran *make a match* ini secara garis besar datang dari siswa, guru, dan penerapan model itu sendiri., (3) Respons siswa pada implementasi model *make a match* pada mata pelajaran IPS ini

sangat beragam. Beberapa diantaranya yaitu, siswa menjadi lebih bersemangat dan menaruh minat yang tinggi untuk mempelajari IPS lebih giat lagi. Penerapan model ini juga sanggup memotivasi siswa yang kurang berminat pada pelajaran, menjadi ikut berpartisipasi aktif. Siswa mampu berkomunikasi dan berdiskusi dengan baik bersama teman-temannya. Serta, dengan diterapkannya model *make a match* ini, siswa dapat mempelajari IPS dalam suasana yang menyenangkan. Namun, meski sambil bermain, siswa mampu menyerap materi yang diajarkan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Lie, Anita. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Grasindo
- Moleong. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sapriya, dkk. 2007. *Pengembangan IPS di SD*. Bandung: UPI PRESS
- Sarwono, Sarlito Wirawan. 2002. *Psikologi Sosial: Individu Dan Teori-Teori Psikologi Sosial*. Jakarta: Balai Pustaka
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Yula, Desy Noor Argawati. 2016. *Penerapan Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 28 Tahun ke-5