

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk ciptaan Tuhan yang paling sempurna yang ada di dunia ini. Tuhan membekali manusia dengan rupa dan akal pikiran sehingga manusia memiliki intelegensi dan daya nalar untuk menjadi manusia yang mampu berfikir, berbuat dan bertindak sesuai dengan perkembangannya. Kemampuan inilah yang tidak dimiliki oleh makhluk Tuhan yang lainnya seperti binatang dan tumbuh-tumbuhan. Untuk menuju kearah perkembangan manusia yang optimal sesuai dengan potensi dan kemampuan yang dimilikinya, manusia memerlukan pendidikan sebagai suatu proses untuk lebih memanusiakan manusia. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Negara No. 20 Tahun 2003, yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Menurut Syarifudin (2006, hlm. 24) “Pendidikan adalah segala pengalaman belajar di berbagai lingkungan yang berlangsung sepanjang hayat dan berpengaruh positif bagi perkembangan individu.”

Selanjutnya masih pengertian pendidikan Mudyahardjo (dalam Sagala, 2006, hlm. 3) menyebutkan bahwa ‘pendidikan ialah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup serta pendidikan dapat diartikan sebagai pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal.’

Dari ketiga pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan proses untuk mendidik setiap manusia untuk mengembangkan potensinya secara optimal sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Sebagai suatu proses, pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar. Di Sekolah Dasar terdapat beberapa pelajaran yang diajarkan kepada siswa salahsatunya adalah IPS yang mempelajari tentang seperangkat

peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. IPS di dalamnya memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Hal ini selaras dengan yang dikemukakan oleh KTSP (Sapriya, dkk. 2009, hlm. 7) yaitu,

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salahsatu matapelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI matapelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui matapelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Sedangkan Djahiri (dalam Sapriya, dkk. 2009, hlm. 7) merumuskan IPS sebagai berikut.

IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.

Materi pembelajaran IPS di Sekolah Dasar disederhanakan sesuai dengan kematangan berfikir para siswa, hal ini dikarenakan pada usia anak Sekolah Dasar termasuk dalam tahap operasional konkret. Menurut Somantri (dalam Hanifah, 2009, hlm. 121) bahwa.

IPS mempunyai arti sebagai pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, tingkat menengah. Menyederhanakan mengandung arti: a) menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari di universitas menjadi pelajaran yang sesuai dengan kematangan berpikir para siswa sekolah dasar dan lanjutan; b) mempertautkan dan memadukan bahan berasal dari aneka cabang ilmu-ilmu pelajaran yang mudah dicerna.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian IPS merupakan proses belajar yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, politik, hukum dan budaya.

Pembelajaran matapelajaran ini biasanya dibelajarkan secara konvensional hampir di setiap SD, dengan metode klasik seperti ceramah, dan diskusi kelompok. Pada umumnya guru kurang memanfaatkan model pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas, pembelajaran yang masih terpusat kepada guru, dan interaksi antar siswa dengan guru atau siswa dengan siswa

jarang terjadi. Hal ini diperkuat dari Atikah (2010, hlm. 4) yang menyatakan bahwa,

Kurangnya minat siswa terhadap materi IPS diakibatkan oleh kurang kompetennya guru dalam menyajikan materi, memilih metode yang tepat, serta pemilihan media yang kurang efektif dan efisien. Sehingga memberikan pandangan bahwa pembelajaran IPS adalah matapelajaran hafalan dengan muatan materi yang luas ditambah alokasi waktu yang tidak sesuai dengan sajian materi. Akibatnya guru hanya memilih metode yang tradisional dan monoton.

Pembelajaran yang demikian tentu akan mengakibatkan munculnya kejenuhan dalam lingkungan belajar yang pada akhirnya kurang membentuk sikap antusias pada diri siswa. Sehingga siswa cenderung bosan dan kurang memahami materi yang diajarkan. Permasalahan tersebut semakin diperkuat sebagaimana yang dikemukakan oleh Husamah (2013, hlm. 18) menyebutkan bahwa,

Proses pengajaran di sekolah formal, tengah mengalami kejenuhan. Rutinitas, proses belajar yang cenderung kaku dan baku, tidak lagi mengutamakan ide kreatifitas setiap peserta didik karena semuanya harus terpola linear di dalam kelas (*pedagogy indoor learning*). Metode yang diterapkan adalah sepersis mungkin apa yang tertulis dalam buku, bahkan kalau bisa siswa hafal hingga koma dan titik, apabila tidak sama dalam buku dianggap salah.

Fakta lainnya mengenai pembelajaran IPS di sekolah dasar dikemukakan oleh Hanifah (2009, hlm. 120) yaitu sebagai berikut.

Pembelajaran matapelajaran pengetahuan sosial sering dianggap sebagai suatu kegiatan yang membosankan, kurang menantang, tidak bermakna serta kurang terkait dengan kehidupan keseharian. Akibatnya banyak kritikan yang ditujukan kepada guru-guru yang mengajarkan pengetahuan sosial antar lain rendahnya daya kreasi guru dan siswa dalam pembelajaran, kurang dikuasainya materi-materi pengetahuan sosial oleh siswa dan kurangnya variasi pembelajaran.

Bercermin pada fakta yang telah diungkapkan di atas, dalam pembelajaran IPS di SD agar bahan pengajaran yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa maka diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran. Menurut Robbins (dalam Kurnia, 2014, hlm. 18) 'inovasi sebagai suatu gagasan baru yang diterapkan untuk memprakarsai atau memperbaiki suatu produk atau proses dan jasa'. Guru sebagai pendidik yang bertugas untuk mentransferkan pengetahuan kepada siswa perlu untuk menciptakan suatu model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menarik. Manfaat bagi siswa dari penggunaan model pembelajaran

dalam proses belajar mengajar, yaitu diantaranya dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran, memberi kemudahan pada siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran, serta mendorong semangat siswa untuk belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran dapat berpengaruh terhadap kemampuan siswa serta pencapaian tujuan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada tanggal 23 Februari 2015 terkait dengan pembelajaran IPS di kelas IV SDN Suntenjaya Desa Buniara Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang, ditemukan masalah-masalah yang tidak mendukung ketercapaian KKM. Masalah-masalah tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran tidak menggunakan metode yang inovatif dan menyenangkan. Pada saat penyampaian materi pembelajaran IPS, metode yang digunakan hanyalah ceramah sehingga komunikasi terjadi satu arah. Hal tersebut menyebabkan siswa hanya menjadi pendengar yang pasif, dan membuat siswa tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran.
2. Guru tidak menggunakan media pembelajaran sehingga konsep pembelajaran IPS tidak diterima oleh siswa secara utuh. Selain itu, ketiadaan media pembelajaran membuat siswa tidak terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga berdampak pada aktivitas siswa yang cenderung rendah.
3. Siswa memiliki antusias belajar yang tinggi namun hal tersebut tidak terfasilitasi dengan baik pada saat proses pembelajaran. Guru sebagai fasilitator tidak mengakomodir rasa antusias yang ada pada diri siswa sehingga siswa ketika mengikuti pembelajaran menjadi tidak bergairah, hal ini tentu berdampak pada hasil belajar siswa yang cenderung rendah.

Berdasarkan deskripsi di atas terlihat dengan jelas bahwa permasalahan yang terjadi yaitu bersumber pada kinerja guru yang tidak memperhatikan metode, media, dan model dalam proses pembelajaran. Hal tersebut tentu berdampak pada hasil belajar siswa yang cenderung rendah. Berdasarkan data nilai siswa, dari 25 siswa kelas empat hanya 9 orang atau 36% siswa saja yang tuntas dalam pembelajaran dan sisanya sebanyak 16 orang atau 64% siswa belum

tuntas atau belum memenuhi KKM yaitu 70. Hal ini tentu menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih rendah sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa masih banyak yang belum memenuhi KKM.

Model pembelajaran sangatlah beragam, salahsatunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe *Make a Match* dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa di dalam kelas. Model pembelajaran *Make a Match* atau mencari pasangan pertama kali dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Model Pembelajaran tipe *Make a Match* atau mencari pasangan yaitu model pembelajaran yang teknik mengajarnya dengan mencari pasangan melalui kartu pertanyaan dan jawaban yang harus ditemukan dan didiskusikan oleh pasangan siswa tersebut. Menurut Suprijono (2012, hlm. 94) menyebutkan bahwa “Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *Make a Match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan tersebut”.

Penerapan model pembelajaran *Make a Match* ini siswa harus mencari pasangan atau mencocokkan kartu yang merupakan jawaban atau soal dengan batas waktu yang telah ditentukan, bagi siswa yang dapat mencocokkan kartunya maka akan diberi poin oleh guru. Salahsatu keunggulan model *Make a Match* ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang tidak monoton karena model ini mengandung unsur permainan sehingga pada proses pembelajaran tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Setiap model pembelajaran tentu memiliki tujuan, begitu pula dengan model *Make a Match*. Menurut pendapat Huda (2013, hlm. 251) Tujuan dari strategi ini antara lain “1) pendalaman materi; 2) penggalian materi; dan 3) *edutainment*”.

Hasil belajar siswa yang rendah dalam materi Kenampakan dan peristiwa alam disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih kurang optimal. Untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi di dalam kelas, peneliti mencoba untuk memilih beberapa alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pemilihan model yang mendukung kegiatan belajar di kelas IV

SDN Suntenjaya pada materi kenampakan dan peristiwa alam berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Pemilihan model kooperatif tipe *Make a Match* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah keunggulan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* yaitu suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran karena model *Make a Match* ini mengandung unsur permainan, selain itu kerjasama antar siswa terwujud dengan dinamis serta siswa akan lebih mudah menerima materi yang disampaikan.

Dengan diterapkannya model tersebut diharapkan aktivitas dan hasil belajar siswa akan meningkat, karena model *Make a Match* ini dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh pada saat pembelajaran berlangsung. Maka dari itu penelitian ini berjudul **“Penerapan Model Kooperatif Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kenampakan dan Peristiwa Alam di Kelas IV SDN Suntenjaya Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang”**

B. Rumusan dan Pemecahan Masalah

1. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah diungkapkan tentang permasalahan yang muncul dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Suntenjaya Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang pada materi Kenampakan dan Peristiwa Alam maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan penerapan model Kooperatif tipe *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Kenampakan dan Peristiwa Alam di kelas IV SDN Suntenjaya Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang?
- b. Bagaimana pelaksanaan penerapan model Kooperatif tipe *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Kenampakan dan Peristiwa Alam di kelas IV SDN Suntenjaya Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang?
- c. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model Kooperatif tipe *Make A Match* pada materi Kenampakan dan Peristiwa

Alam di kelas IV SDN Suntenjaya Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang?

2. Pemecahan Masalah

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang memiliki peranan sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru, model pembelajaran merupakan cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siswa. Namun pada kenyataannya sering ditemui model pembelajaran yang kurang cocok dengan bahan ajar maupun metode pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa, sehingga siswa tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran dan tidak jarang materi yang disampaikan oleh guru kurang dipahami oleh siswa sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru tidak dapat tercapai. Selain itu juga akan berimbas pada kurang optimalnya hasil belajar dan aktivitas siswa di dalam kelas.

Dengan tujuan untuk memecahkan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka digunakan sebuah model pembelajaran kooperatif yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang telah diutarakan. Permasalahan yang ditemukan adalah mengenai masih rendahnya hasil belajar dan aktivitas siswa dan kurang inovatifnya guru dalam menerapkan model pembelajaran di dalam kelas sehingga proses pembelajaran di dalam kelas cenderung monoton. Kondisi di kelas pada saat pembelajaran yang hanya terpaku pada guru (*teacher centered*), dan tidak adanya unsur permainan yang menyenangkan yang menunjang berhasilnya proses pembelajaran sehingga membuat siswa mudah merasa bosan. Hal tersebut akan berakibat pada kondisi kelas yang tidak kondusif, terlihat ada beberapa siswa yang mengobrol, bermain dan mengantuk. Kelemahan tersebut berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Kondisi kelas yang demikian memerlukan suatu upaya perbaikan dalam proses pembelajaran sehingga penguasaan konsep dan materi pada siswa semakin meningkat. Oleh karena itu, diputuskan untuk menerapkan model pembelajaran tipe *Make a Match* untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh siswa. Model kooperatif tipe *Make a Match* ini dirasa mampu untuk dapat menarik minat siswa dalam belajar sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna karena model kooperatif tipe *Make a Match* ini mengandung unsur permainan di dalamnya.

Model *Make a Match* atau mencari pasangan merupakan salahsatu alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* yaitu pembelajaran yang teknik mengajarnya dengan mencari pasangan yang tepat dari kartu pertanyaan dan jawaban yang harus didiskusikan oleh siswa dalam kelompoknya masing-masing. Model pembelajaran tipe *Make a Match* adalah adalah teknik mengajar dengan mencari pasangan, salahsatu keunggulannya adalah siswa belajar sambil menguasai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Adapun keunggulan dari model kooperatif tipe *Make a Match* ini seperti yang diungkapkan oleh Huda (2013, hlm. 253) adalah sebagai berikut.

- a. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun secara fisik
- b. Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
- c. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- d. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
- e. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Selain kelebihan, model kooperatif tipe *Make a Match* juga memiliki beberapa kekurangan, adapun kekurangan model kooperatif tipe *Make a Match* menurut Huda (2013, hlm. 253) adalah sebagai berikut.

- a. Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
- b. Pada awal-awal penerapan metode banyak siswa yang malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
- c. Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
- d. Guru harus berhati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.
- e. Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Sedangkan pengaplikasian langkah-langkah model kooperatif tipe *Make a Match* dalam kegiatan belajar mengajar menurut Huda (2013, hlm. 252-253) mengemukakan langkah-langkah kegiatan pembelajaran *Make a Match* sebagai berikut.

- a. Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.

- b. Siswa dibagi ke dalam dua kelompok, misalnya kelompok A dan B, kedua kelompok diminta untuk berhaap-hadapan.
- c. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- d. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
- e. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
- f. Jika waktu sudah habis, mereka harus memberi tahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul sendiri.
- g. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- h. Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokkan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- i. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Dari langkah-langkah kegiatan pembelajaran *Make a Match* yang dikemukakan oleh Huda di atas, ditemukan beberapa kekurangan. Kekurangan tersebut antara lain terdapat dalam cara pembagian kelompok yang hanya membagi siswa menjadi 2 kelompok di dalam kelas, jika di dalam kelas terdapat banyak siswa maka akan menimbulkan kegaduhan dan akan mengganggu kelas yang lain. Untuk mengatasi kekurangan tersebut maka dibuatlah modifikasi langkah-langkah pembelajaran *Make a Match*, antara lain sebagai berikut.

- a. Siswa berkeliling kelas memperhatikan gambar-gambar yang telah ditempelkan oleh guru.
- b. Siswa memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru.
- c. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 5 orang siswa.
- d. Guru membagikan kartu soal dan kartu jawaban kepada masing-masing kelompok.
- e. Guru memberitahukan kepada siswa bahwa setiap kelompok harus mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban.

- f. Guru memberi waktu kepada setiap kelompok untuk mencari dan mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban.
- g. Guru meminta ketua kelompok untuk melapor jika telah selesai mencari dan mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban.
- h. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang telah selesai mencari dan mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban sebelum waktu habis.
- i. Jika waktu sudah habis, maka guru memberitahu kepada siswa bahwa waktu untuk mencari dan mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban telah habis.
- j. Guru membagikan LKS kepada setiap kelompok untuk dikerjakan.
- k. Guru memanggil setiap kelompok untuk melakukan presentasi di depan kelas. Kelompok lain yang tidak presentasi memperhatikan dan menanggapi hasil presentasi kelompok lain.
- l. Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dari hasil presentasi kelompok yang maju ke depan kelas.
- m. Guru memanggil kelompok berikutnya untuk melakukan presentasi.

Target yang akan dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah memperbaiki proses dan hasil belajar serta aktivitas siswa di dalam kelas yang harus bisa tercapai dalam pembelajaran IPS tentang materi Kenampakan dan peristiwa alam di kelas IV SDN Suntenjaya Kecamatan Tanjungjaya Kabupaten Subang. Rincian target yang ditetapkan dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Make a Match* adalah sebagai berikut:

a. Kinerja guru

1) Perencanaan Pembelajaran (Target 100%)

- a) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- b) Mempersiapkan materi bahan ajar
- c) Mempersiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS)
- d) Mempersiapkan alat evaluasi
- e) Mempersiapkan instrumen penelitian
- f) Mempersiapkan media pendukung model kooperatif tipe *Make a Match*

2) Pelaksanaan Pembelajaran (Target 100%)

Kegiatan awal

- a) Guru mengucapkan salam ketika memasuki kelas
- b) Guru melakukan absensi kehadiran siswa
- c) Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum pelajaran dimulai sesuai dengan kepercayaan masing-masing
- d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- e) Guru menyampaikan apersepsi sebelum pelajaran dimulai

Kegiatan inti

(Tahap I Pembelajaran Kooperatif Penjelasan Materi)

- a) Guru menginstruksikan siswa untuk berkeliling kelas mengamati gambar tentang Kenampakan dan peristiwa alam yang telah ditempel di dinding kelas.
- b) Guru menjelaskan kepada siswa tentang materi Kenampakan dan peristiwa alam.
- c) Guru memancing siswa untuk melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dijelaskan.
- d) Guru memberi tahu kepada siswa bahwa siswa akan melakukan belajar kelompok model kooperatif tipe *Make a Match*.

(Tahap II Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*)

- a) Guru menjelaskan tentang kegiatan kelompok model *Make a Match*.
- b) Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, setiap kelompok beranggotakan 4 sampai 5 orang.
- c) Guru membagikan kartu soal dan kartu jawaban kepada semua kelompok.

(Tahap III Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*)

- a) Guru menyuruh siswa untuk berdiskusi mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban dari setiap kartu yang dibagikan.
- b) Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mencocokkan antara kartu soal dan kartu jawaban.
- c) Guru menyuruh ketua kelompok untuk lapor kepada guru jika sudah selesai memasang kartu soal dan kartunya.
- d) Guru mencatat kelompok yang sudah melapor pada kertas yang sudah disediakan.

- e) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang sudah melapor sebelum waktu diskusi habis berupa bintang.
- f) Guru memberitahukan kepada siswa bahwa waktu untuk mencocokkan kartu telah habis.

(Tahap IV Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*)

- a) Guru membagikan LKS kepada setiap kelompok untuk dikerjakan secara bersama-sama.
- b) Guru menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk melakukan presentasi satu per satu di depan kelas.
- c) Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran hasil diskusi LKS dari kelompok yang presentasi.

Kegiatan akhir

- a) Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dipelajari.
- b) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal yang kurang dimengerti dan kesulitan atau masalah yang dihadapi selama proses pembelajaran.
- c) Guru memberikan soal tes evaluasi kepada setiap siswa untuk dikerjakan dengan sebaik-baiknya.
- d) Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa setelah pembelajaran berakhir.
- e) Guru mengucapkan salam.

b. Aktivitas Siswa (Target 100%)

(Tahap I Pembelajaran Kooperatif Penjelasan Materi)

- 1) Siswa berkeliling kelas mengamati media gambar yang telah dipasang di seluruh dinding kelas.
- 2) Siswa menyimak penjelasan materi yang diberikan oleh guru.
- 3) Siswa melakukan tanya jawab dengan guru mengenai materi yang telah diajarkan.
- 4) Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang belajar kelompok yang akan dilakukan.

(Tahap II Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*)

- 1) Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.
- 2) Siswa dibagi menjadi 5 kelompok, setiap kelompok beranggotakan 4 sampai 5 orang.
- 3) Setiap kelompok dibagikan kartu soal dan kartu jawaban.

(Tahap III Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*)

- 1) Setiap kelompok diberikan waktu untuk berdiskusi mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban.
- 2) Ketua kelompok melapor kepada guru jika sudah selesai mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban.
- 3) Setiap kelompok mendapatkan penghargaan dari guru apabila sudah selesai mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban sebelum waktu diskusi habis.
- 4) Bagi kelompok yang belum selesai mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban maka diberi hukuman oleh guru sesuai dengan kesepakatan bersama.

(Tahap IV Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*)

- 1) Setiap kelompok mengerjakan LKS yang diberikan oleh guru.
- 2) Setiap kelompok melakukan presentasi satu persatu di depan kelas tentang hasil diskusinya dalam mengisi LKS.
- 3) kelompok lain memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah hasil diskusi yang dipresentasikan benar atau tidak.
- 4) Siswa menerima penghargaan dari guru apabila tepat dalam menyampaikan informasi yang dipresentasikan.
- 5) Kemudian kelompok berikutnya presentasi, begitu selanjutnya sampai seluruh kelompok melakukan presentasi

c. Hasil Belajar Siswa (Target 85%)

Pada kegiatan akhir pembelajaran dilakukan tes evaluasi kepada masing-masing siswa untuk dikerjakan secara mandiri, bentuknya yaitu berupa tes tertulis. Target hasil belajar siswa berdasarkan KKM dengan tercapainya indikator siswa inilah yang nantinya akan menjadi tolak ukur berhasil atau tidaknya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mendeskripsikan perencanaan penerapan model Kooperatif tipe *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Kenampakan dan Peristiwa Alam di kelas IV SDN Suntenjaya Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang.
- b. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan penerapan model Kooperatif tipe *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Kenampakan dan Peristiwa Alam di kelas IV SDN Suntenjaya Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang.
- c. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model Kooperatif tipe *Make a Match* pada materi Kenampakan dan Peristiwa Alam di kelas IV SDN Suntenjaya Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

- a) Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Kenampakan dan peristiwa alam dengan metode *Make a Match*.
- b) Mempermudah siswa dalam menerima materi yang diajarkan.
- c) Memberikan pengalaman baru kepada siswa berupa belajar kelompok yang bermakna dan menyenangkan.
- d) Memotivasi siswa agar lebih rajin dan giat dalam belajar.

2. Bagi Guru

- a) Meningkatkan profesionalitas guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas.
- b) Guru dapat memperbaiki dan meningkatkan serta mengembangkan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Make a Match*.

- c) Sebagai bahan masukan dalam mengelola kegiatan belajar mengajar yang lebih kooperatif, inovatif dan menyenangkan.
- d) Dapat melatih dan meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan pembelajaran yang efektif.

3. Bagi Peneliti

- a) Sebagai sarana belajar untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan dengan terjun langsung sehingga dapat melihat, merasakan, dan menghayati praktik pembelajaran yang dilakukan selama ini sudah efektif dan efisien.
- b) Menambah wawasan tentang teori dan metode pembelajaran seperti apa yang harus dipakai disesuaikan dengan masalah yang ada dalam pembelajaran.
- c) Dapat meningkatkan kemampuan dalam menghadapi permasalahan dalam pembelajaran di dalam kelas.

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari salah pengertian atau salah tafsir tentang makna istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan makna beberapa batasan istilah sebagai berikut.

1. Pembelajaran kooperatif merupakan kelompok kecil pembelajar atau siswa yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan dan mencapai satu tujuan bersama. Artz dan Newman (Huda, 2012. hlm. 32).
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* merupakan model pembelajaran mencari pasangan yang dikembangkan oleh Lorna Currant (1994). Penerapan model ini dimulai dari teknik yaitu setiap murid mendapat sebuah kartu jawaban dan kartu soal, lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang. (Huda, 2013. Hlm. 251)
3. Hasil Belajar adalah perubahan tingkah laku, tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, psikomotoris. (Sudjana, 2013, hlm. 3).