

Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make a Match*

Syafrijal

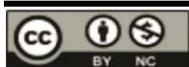
Sekolah Dasar Negeri 02 Gunung Sarik, Padang

Email: syafrijalskill21@gmail.com

Abstract

The problem of this research is the teacher has not seen: involving students express opinions, discussing (oral activities), making activities writing, analyzing material, and remembering material (mental activity), and giving motivation (emotional activity), so student learning activities look low. The purpose of the study describes the increase in student learning activities on learning IPS using cooperative model type Make A Match on VB SDN 46 Kuranji Padang. This research is a classroom action research with qualitative and quantitative approach. Consisting of two cycles, each cycle consists of planning, execution, observation and reflection. The research subjects were teachers and students of VB SDN 46 Kuranji Padang. Data collection techniques are observation, test and documentation. While the research instrument is an observation sheet, test sheet, and photos and video. The results showed that the activity of the students on the Cycle of Oral Activity I 81.03% with very good category (SB), cycle II 90,62% (SB). Activity Writing cycle I 71.96% with good category (B), cycle II 90,62% (SB). Cycle of Mental Activities I 66.77% with enough category (C), cycle II 88,27% (SB). Emotion activity of cycle I 76.18% (B), cycle II 91,4% (SB). Thus it can be concluded that the learning activities of students on IPS learning by using model Cooperative type Make A Match in the VB SDN 46 Kuranji Padang increased in very good category (SB).

Keywords: Learning Activities, Learning Social Lessons, Cooperative Model Type Makes A Match



Licenses may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan, yang mempelajari dan mengkaji disiplin-disiplin ilmu sosial yang berupa peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi. Pembelajaran IPS bertujuan untuk membantu mendewasakan siswa agar dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai dalam rangka

berpartisipasi di dalam masyarakat, negara dan bahkan dunia (Hadi, 2017).

Untuk mewujudkan tujuan IPS di atas, maka seorang guru perlu melakukan proses pembelajaran IPS di SD yang relevan dengan Peraturan Pemerintah No.19 Tahun 2005 Bab IV Pasal 19 dalam Susanto (2013) dikatakan bahwa: Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif,

serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang di desain oleh guru harus berorientasi pada aktivitas siswa.

Berdasarkan hal tersebut, maka proses pembelajaran IPS harus berorientasi pada aktivitas siswa, oleh karena itu perlu dikembangkan berbagai aktivitas siswa, baik aktivitas fisik maupun psikis, karena dengan berbagai aktivitas tersebut siswa dapat mengalami dan merasakan sendiri. siswa diizinkan untuk mendesain sendiri, siswa diberikan kesempatan untuk memilih penyelidikan mereka sendiri dan siswa diminta untuk melakukan investigasi untuk diuji ide mereka sendiri. Dan hal itu merupakan awal dari pembentukan pengalaman yang merupakan muara dari proses pembelajaran. (Hampden-Thompson & Bennett, 2012)

Melalui berbagai aktivitas tersebut, siswa akan dapat memperoleh bekal pengetahuan, nilai dan sikap serta keterampilan yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan sekolah, masyarakat, bangsa, dan negara dan melatih kemampuan dasar siswa untuk berpikir logis, kritis, berkomunikasi, bekerja sama, dan tanggap akan masalah-masalah sosial yang merupakan tujuan dari pembelajaran IPS di SD. Maka dengan aktivitas yang dilakukan dalam proses pembelajaran, siswa akan memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya, serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk bekal hidup di masyarakat dan aktivitas yang dilakukan akan bereaksi terhadap lingkungannya. Dengan demikian pembelajaran yang berhasil atau pengajaran yang afektif atau tercapainya suatu tujuan yang diharapkan (tujuan IPS) mesti melalui berbagai macam aktivitas. Hal tersebut didukung oleh pendapat Hamalik (2012), mengatakan bahwa pengajaran yang afektif atau belajar yang berhasil adalah pengajaran yang mampu menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri.

Berdasarkan studi pendahuluan di lapangan tanggal 31 Agustus, 8 dan 14

September 2015 di kelas VB SDN 46 Kuranji Kota Padang, adapun fenomena yang terjadi pada aspek guru seperti: (1) guru belum terlihat melibatkan siswa secara langsung menganalisis materi dalam pembelajaran, (2) guru masih kurang memfasilitasi siswa dalam meningkatkan kreativitas belajar, dan (3) guru masih kurang terlihat dalam menumbuhkan kreativitas berpikir siswa, serta (4) model pembelajaran yang dilakukan guru masih kurang terlihat menyenangkan, karena belum menggunakan media dalam pembelajaran dan guru masih belum terlihat melakukan pembelajaran berbasis permainan. Hal demikian juga sama dikemukakan oleh penelitian (Azizah, Ruminati, & Zainuddin, 2018).

Permasalahan di atas memberi pengaruh terhadap aktivitas belajar siswa, sehingga menyebabkan: (1) siswa masih belum terlihat ikut serta dalam menganalisis materi dalam pembelajaran (*mental activities*), (2) kreativitas belajar siswa masih terlihat rendah, seperti: masih sedikit siswa yang mau mengemukakan pendapat dan bertanya serta siswa masih belum terlibat dalam melakukan diskusi (*oral activities*) dan (3) masih rendahnya kreativitas berpikir siswa, seperti: siswa terlihat kesulitan dalam mengingat materi, itu terlihat di akhir pembelajaran hanya sedikit siswa yang mampu membuat kesimpulan atau rangkuman pelajaran (*writing activities*), serta (4) siswa kurang terlihat antusias dan kurang bersemangat serta rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran seperti: siswa masih ada yang melamun dan terlihat gelisah serta terlihat kurang tertib (*emotional activities*).

Hal di atas memberi gambaran bahwa aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS di kelas VB SDN 46 Kuranji Kota Padang, pada saat observasi yang dilakukan masih terlihat rendah, maka untuk mengatasi kondisi tersebut sangat dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas siswa. Salah satu alternatif untuk pengajaran tersebut agar aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS di SD dapat meningkat dan pembelajaran bisa lebih baik adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Model kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengembangkan kognitif, afektif dan psikomotor dalam bentuk belajar kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen (Tambak, 2017). Model kooperatif sangat banyak sekali jenisnya salah satunya kooperatif tipe *Make A Match*. Untuk melakukan pembaharuan dalam proses pembelajaran IPS di SDN 46 Kuranji Kota Padang agar aktivitas siswa lebih meningkat, maka berdasarkan hasil diskusi yang peneliti lakukan dengan guru kelas, peneliti memilih model kooperatif tipe *Make a Match*. Model kooperatif tipe *Make a Match* merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang menyenangkan, karena berbasis permainan dengan cara menggunakan kartu warna-warni yang menarik perhatian siswa yang berisi pertanyaan dan jawaban terkait dengan suatu konsep atau topik yang akan dipelajari oleh siswa, kemudian siswa mencari pasangan kartunya dalam waktu yang telah ditentukan, disertai dengan pemberian penghargaan atau poin (Deschuri, Kurnia, & Gusrayani, 2016). Dengan tujuan melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama disamping melatih kecepatan berpikir siswa.

Menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* dalam proses pembelajaran IPS di SD yang peneliti pilih, akan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa seperti: (1) Oral activities terlihat pada aktivitas siswa dalam mengungkapkan pendapat dan melakukan diskusi dalam mencocokkan kartu dengan sesama pasangannya dan kepada kelompok yang lain, (2) writing activities, terlihat pada aktivitas siswa dalam membuat rangkuman atau kesimpulan pelajaran dan mengerjakan tes di akhir pembelajaran, dan (3) Mental activities, terlihat pada aktivitas siswa dalam menganalisis kartu yang telah diperoleh dan mengingat materi dengan membuat kesimpulan serta dalam mengerjakan soal tes yang diberikan, serta (4) Emosional activities, terlihat pada saat siswa melakukan permainan dengan gembira dalam mencari pasangan dan menaruh minat selama mengikuti proses pembelajaran (Ernawati, 2016).

Berdasarkan uraian masalah di atas dan mempertimbangkan hasil diskusi yang

dilakukan dengan guru kelas. Untuk itu dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran IPS, maka tujuan penelitian untuk mendeskripsikan Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* di Kelas VB SDN 46 Kuranji Kota Padang. Sehingga penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pihak sekolah dalam mengambil kebijakan terutama dalam menyangkut peningkatan kinerja profesional guru dalam mengajar.

METODE

Penelitian dilaksanakan di SDN 46 Kuranji Kota Padang, semester II dengan lama penelitian 7 bulan terhitung dari perencanaan sampai penulisan laporan hasil penelitian. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas VB SDN 46 Kuranji Kota Padang, dengan 16 orang siswa, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Penulis sebagai praktisi, teman sejawat dan guru kelas sebagai pengamat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dengan jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Alur penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah alur yang dikembangkan oleh Kemmis & Taggart dalam Kunandar (2010), berupa siklus yang dimulai dari aspek penyusunan perencanaan, tindakan/pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Data penelitian berupa hasil pengamatan, dari lembar observasi, hasil tes dan pencatatan lapangan serta dokumentasi dari setiap tindakan, Sumber datanya hasil pengamatan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS yang meliputi: *Oral Activities*, *Writing Activities*, dan *Mental Activities*, serta *Emosional Activities* dengan menggunakan model kooperatif Tipe *Make A Match* pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung dan hasil tes siswa yang berupa tes objektif dan esay yang digunakan untuk melihat aktivitas siswa dalam mengerjakan tes (*writing activities*) dan aktivitas siswa dalam mengingat materi yang telah diajarkan (*mental activities*) sesudah pelaksanaan tindakan pembelajaran. Data diperoleh dari subjek

penelitian yaitu guru kelas dan teman sejawat serta siswa.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi, hasil tes dan dokumentasi serta catatan lapangan serta instrument penelitian berupa lembar observasi, lembar tes, dokumentasi dan lembar pencatatan lapangan. Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan model analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis Data Kualitatif menurut Miles dan Huberman (dalam Basrowi, 2008) yakni; menelaah data, reduksi data, menyajikan data, dan menyimpulkan hasil penelitian dan triangulasi. Sementara analisis data kuantitatif yaitu menganalisis terhadap nilai hasil belajar siswa dengan menggunakan rumus persentase menurut Purwanto (2006), dengan kriteria taraf keberhasilan tindakan menurut Aderusliana dalam Taufik & Muhammadi (2012). Penelitian ini diberhentikan setiap aspek yang diamati telah mencapai kriteria ketuntasan 80 % - 100 % dengan kategori sangat baik (SB) menurut Aderusliana.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian diuraikan berdasarkan siklus tindakan yang dilakukan yaitu: (1) pelaksanaan dan tindakan siklus I dan siklus II, (2) pengamatan tindakan siklus I dan siklus II, dan (3) refleksi hasil tindakan siklus I dan siklus II. Pembahasan lebih difokuskan pada peningkatan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* di kelas VB SDN 46 Kuranji Kota Padang. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan pada siklus I terhadap keempat aspek aktivitas siswa yang diamati pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match*, diperoleh aktivitas siswa sebagai berikut:

Tabel. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa

Siklus	Aktivitas Siswa				P	K
	<i>Oral Activities</i>	<i>Writing Activities</i>	<i>Mental Activities</i>	<i>Emosional Activities</i>		
I	81,03 %	71,96 %	66,77 %	76,18	73,98 %	B
II	90,62 %	90,62 %	88,27 %	91,4%	90,22 %	SB

Ket :

P = Persentase

K = Kategori ketuntasan

Berdasarkan persentase akhir yang diperoleh pada siklus I maka penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan memperhatikan dan mempertimbangkan segala aspek yang menjadi kendala pada siklus I dan melaksanakan kegiatan yang telah dipilih pada kegiatan refleksi sebagai bentuk solusi dalam mengatasi kendala yang ditemukan. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan pada siklus II terhadap keempat aspek aktivitas siswa yang diamati pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match*, diperoleh aktivitas siswa dengan persentase 90,22 % dengan kategori sangat baik (SB), dengan keempat aspek aktivitas siswa telah memenuhi syarat ketuntasan, maka penelitian pada siklus II sudah berhasil.

Pembahasan

Oral Activities

Mengemukakan pendapat, aktivitas siswa dalam mengemukakan pendapat pada pembelajaran IPS pada siklus I terdapat pada langkah ketiga dalam model kooperatif tipe *Make A Match*. Pelaksanaan aktivitas siswa dalam mengemukakan pendapat pada siklus I pertemuan I dan II, masih belum terlihat meningkat karena guru masih kurang memotivasi rasa keinginan dan kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat, sehingga siswa masih terlihat kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat. Sementara pemberian motivasi dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan, seperti yang dikemukakan oleh Kelishadroky et al. (2016), mengatakan bahwa motivasi adalah salah satu faktor terpenting belajar karena motivasi adalah keinginan dan minat yang bertujuan untuk mencapai suatu tujuan.

Pelaksanaan aktivitas siswa dalam mengemukakan pendapat pada siklus II

pertemuan I, sudah terlaksana dengan sangat baik karena guru selalu memberikan pujian dan penghargaan kepada siswa yang sudah berani mengemukakan pendapat, baik kepada guru maupun dengan pasangannya dalam mencocokkan kartu jawaban yang diperolehnya. Sehingga aktivitas siswa dalam mengemukakan pendapat dengan kalimat yang jelas, tepat dan penuh percaya diri yang terdapat pada langkah ketiga model *Make A Match* pada siklus II pertemuan I sudah sangat baik.

Berdiskusi, aktivitas siswa dalam berdiskusi pada pembelajaran IPS pada siklus I yang terdapat pada langkah ketiga dari model kooperatif tipe *Make A Match*. Dimana langkah ketiga tersebut setiap siswa mencari kartu yang berisi persoalan dan jawaban, siswa diminta untuk mencari pasangan untuk mencocokkan kartu yang diperoleh dengan cara berdiskusi dengan siswa yang lainnya. Dan untuk pelaksanaan aktivitas siswa dalam berdiskusi pada siklus I pertemuan II, aktivitas berdiskusi sudah terlihat meningkat namun hanya sebahagian siswa saja, karena guru masih kurang melibatkan siswa secara keseluruhan dan guru belum meminta pendapat dan saran siswa dalam kegiatan diskusi serta belum meminta siswa untuk menyampaikan hasil dari kartu yang telah dicocokkan untuk dibahas secara bersama.

Pelaksanaan aktivitas siswa dalam diskusi pada siklus II pertemuan I, sudah terlaksana dengan sangat baik, karena guru telah melibatkan siswa secara keseluruhan dengan meminta masing-masing siswa untuk dapat terlibat langsung dengan cara meminta pendapat dan sarannya dalam kegiatan diskusi serta meminta untuk menyampaikan hasil dari kartu yang telah dicocokkan untuk dibahas secara klasikal di depan kelas dan menambahkan lagi waktu dalam diskusi. Karena menurut Rohani dalam Purwati, Khanafiyah, & Sarwi (2017), mengatakan bahwa “Untuk memajukan keaktifan jiwa siswa, guru perlu mengajukan pertanyaan dan membimbing siswa dalam diskusi. Sehingga nantinya semua siswa ikut serta dan berpartisipasi aktif dalam diskusi. Berdasarkan uraian di atas terkait dengan *Oral Activities* siswa pada siklus II sudah sangat baik.

Writing Activities

Membuat rangkuman, aktivitas siswa dalam membuat rangkuman pada pembelajaran IPS pada siklus I akan terlihat pada langkah keenam dari model kooperatif tipe *Make A Match*, langkah keenam tersebut adalah refleksi. Pada kegiatan refleksi siswa diminta untuk membuat rangkuman terkait dengan materi yang telah dipelajari. Untuk pelaksanaan aktivitas siswa dalam membuat rangkuman pada siklus I pertemuan II, masih belum juga memperlihatkan peningkatan karena guru memberikan kertas HVS untuk membuat rangkuman dan waktu yang disediakan juga belum afektif sehingga sebagian siswa membuat rangkuman kurang terlihat rapi karena pada kertas HVS tidak memiliki garis dan siswa terburu-buru dalam membuatnya.

Aktivitas siswa dalam membuat rangkuman pada siklus II pertemuan I, sudah terlaksana dengan baik karena guru memberikan waktu 20 menit sebelum akhir pembelajaran, siswa diminta untuk membuat rangkuman dalam waktu yang disediakan lebih lama dari pertemuan sebelumnya pada kertas yang bergaris supaya rangkuman siswa terlihat rapi. Pada siklus II pertemuan I, siswa sudah sangat baik dalam membuat rangkuman sudah relevan dengan materi, lengkap dan rapi.

Mengerjakan tes, aktivitas siswa dalam mengerjakan tes pada pembelajaran IPS siklus I terlihat pada langkah kelima dari model kooperatif tipe *Make A Match*. Pada langkah kelima siswa diminta untuk menyimpulkan materi sebagai kegiatan evaluasi, siswa mengerjakan tes sementara itu pelaksanaan aktivitas siswa dalam mengerjakan tes pada siklus I pertemuan II, guru memberikan materi yang dipelajari sudah mendalam, namun masih kurang memberikan konsep atau penekanan terhadap materi yang dipelajari, serta bahan yang akan dipelajari tidak dimiliki siswa sebelumnya karena sumber atau bahan belum tersedia, akibatnya siswa tidak dapat mempelajari materi yang akan dipelajari. masih ada sebagian siswa dalam mengerjakan tes dengan serius dan tenang, namun kurang tepat waktu.

Aktivitas siswa dalam mengerjakan tes pada siklus II pertemuan I, sudah terlaksana dengan sangat baik karena bimbingan langsung

dari guru pada saat siswa mengerjakan tes, siswa dibantu terkait dengan soal-soal yang dianggap keliru dan guru menambah waktu dalam mengerjakan tes serta pemberian materi yang diberikan satu minggu sebelum pembelajaran dengan meminta siswa untuk mempelajari terlebih dahulu. Sehingga aktivitas siswa mengerjakan tes dengan serius, tenang dan tepat waktu sudah meningkat.

Tujuan bimbingan yang dilakukan oleh guru selama mengerjakan tes adalah menghindari kendala-kendala yang dialami oleh siswa, karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda, sebagaimana dijelaskan oleh Sanjaya (2010) bahwa guru perlu menyadari bahwa siswa memiliki kemampuan yang sangat beragam. Oleh karena keragamannya itulah guru perlu melakukan bimbingan kepada siswa untuk melayani setiap siswa terutama siswa yang dianggap lambat". Berdasarkan uraian di atas terkait dengan *Writing Activities* siswa pada siklus II, siswa sudah sangat baik.

Mental Activities

Menganalisis, aktivitas siswa dalam menganalisis pada pembelajaran IPS siklus I terdapat pada langkah kedua dari model kooperatif tipe *Make A Match*, langkah kedua tersebut setiap siswa mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal dan berusaha menjawabnya. Pertimbangan yang dilakukan terhadap kedalaman materi dan inteks siswa sangat diperlukan karena dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 20 tahun 2007 di mana dalam Permen Mendiknas disebutkan bahwa sebagai acuan dalam penilaian maka satuan pendidikan perlu menetapkan kriteria ketuntasan minimal (KKM), dimana dalam penetapan KKM seorang guru harus berdasarkan kepada kompleksitas, daya dukung dan intek siswa.

Aktivitas siswa dalam menganalisis pada siklus II pertemaun I dalam pembelajaran IPS terlihat pada langkah kedua dari model kooperatif tipe *Make A Match*, langkah kedua tersebut setiap siswa mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal dan berusaha menjawabnya. Dimana pada siklus II pertemuan I siswa dalam menganalisis sudah sangat bagus sehingga aktivitas siswa dalam menganalisis

kartu (pertanyaan-jawaban) yang diperoleh dengan benar, fokus dan tepat waktu telah meningkat.

Mengingat materi, aktivitas siswa dalam mengingat materi pada pembelajaran IPS pada siklus I terdapat pada langkah kelima dari model kooperatif tipe *Make A Match*, pada langkah tersebut terdapat aktivitas penyimpulan dan evaluasi. Pada kegiatan penyimpulan dan evaluasi digunakan untuk melihat sejauh mana siswa dapat menerima atau mengingat materi yang telah dipelajari dengan cara siswa diminta mengerjakan tes yang berupa soal Objektif yang berjumlah 10 butir dan soal esay yang berjumlah 5 butir. Untuk melihat skor siswa dalam mengingat materi dapat diperoleh setelah siswa selesai mengerjakan tes. Setelah tes dilakukan pemeriksaan dengan berpedoman pada kunci jawaban dan pedoman penskoran yang telah ditetapkan.

Pelaksanaan aktivitas siswa dalam mengingat materi pada siklus I pertemuan I, sangat rendah karena guru masih kurang memfasilitasi siswa dalam mendiskusikan materi yang diberikan, Selanjutnya pada siklus ini guru belum menyediakan bahan ajar untuk dipelajari oleh siswa. sehingga siswa banyak memperoleh hasil jawaban yang tidak benar dari hasil tes yang berupa objektif dan essay yang diberikan. sementara menurut Sanjaya (2010) mengatakan bahwa seorang guru harus dapat merancang starategi pelaksanaan diskusi yang tidak hanya terbatas pada pengembangan aspek intelektual saja namun harus mendorong siswa agar berani mengeluarkan gagasan atau ide-ide.

Pelaksanaan aktivitas mengingat pada siklus II pertemuan I, sudah terlaksana dengan baik kerana guru melakukan pengkajian soal yang diberikan. Sehingga aktivitas siswa dalam mengingat materi yang memperoleh skor nilai rentang antara 80-100 dari tes yang diberikan sudah meningkat. Berdasarkan uraian di atas terkait dengan *mental activities* siswa pada siklus II pertemuan I, siswa sudah sangat baik.

Emotional Activities

Menaruh minat, aktivitas siswa dalam menaruh minat pada pembelajaran IPS siklus I

terlihat pada langkah ketiga dari model kooperatif tipe *Make A Match*, pada langkah ini siswa mencari kartu, jawaban yang cocok mendapat reward. Pada kegiatan ini setelah guru membunyikan peluit sebagai tanda, siswa mencari pasangan untuk mencocokkan kartu yang diperoleh dalam waktu yang telah ditentukan. Pelaksanaan aktivitas siswa dalam menaruh minat pada siklus I pertemuan I, masih belum terlihat meningkat karena guru masih kurang memberikan reward baik berupa pujian maupun berbentuk benda dan guru masih kurang memfasilitasi siswa untuk berkompetisi dalam mencocokkan kartu yang diperoleh dalam waktu yang telah ditentukan. Pemberian reward juga dijelaskan dalam Al-Qur'an Surat Fushilat: 46 yang artinya: *"barang siapa yang mengerjakan amal saleh, maka untuk dirinya sendiri dan sekali-kali tidaklah Rabbmu menganiaya hambanya"*. Berdasarkan ayat tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa pemberian reward merupakan suatu bentuk penghargaan atas prestasi yang telah diraih sebagai pendorong dan penyemangat dalam proses pembelajaran. Dan pemberian tantangan akan menumbuhkan minat siswa karena menurut Soejanto dalam Musarokah (2016), bahwa siswa sekitar kelas 4 dan 5 SD senang sekali melakukan permainan yang memberi kemungkinan untuk berjago-jagoan atau yang berupa tantangan.

Aktivitas siswa dalam menaruh minat pada siklus II pertemuannya I sudah meningkat. Karena guru memberikan tantangan seperti: siswa yang dapat mencocokkan kartu yang lebih awal akan memperoleh skor paling tinggi, dimana siswa yang memperoleh skor paling tinggi akan mendapatkan reward yang lebih besar dibandingkan siswa yang mendapatkan skor yang rendah. karena menurut Sanjaya (2010), Proses pembelajaran adalah proses yang menantang siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir dan melakukan.

Gembira, Aktivitas siswa terkait dengan gembira pada pembelajaran IPS pada siklus I akan terlihat pada langkah keempat dari model kooperatif tipe *Make A Match*, pada langkah keempat, kartu-kartu dikumpul dan dikocok. Pada kegiatan ini siswa mengumpulkan kembali kartu yang dimilikinya dan kartu dikocok kembali agar siswa tidak memperoleh kartu yang sama dari

sebelumnya. Selanjutnya siswa melakukan permainan dengan mencari pasangannya dalam waktu yang ditentukan untuk mencocokkan kartu yang perolehnya.

Dengan adanya permainan tersebut maka siswa akan terlihat gembira apalagi dalam permainan tersebut siswa yang memperoleh pasangan tercepat memperoleh skor besar dan mendapatkan reward. Pelaksanaan aktivitas siswa terlihat gembira pada siklus I pertemuan I, sudah terlaksana dengan baik namun belum sesuai dengan yang diharapkan kerana guru menyediakan kartu-kartu dengan variasi warna yang menarik, namun siswa belum mendapatkan kartu yang sesuai dengan warna kesukaanya dan guru masih kurang memberikan yel-yel semangat pada tiap langkah-langkah model pembelajaran.

Kartu merupakan salah satu media dalam pembelajaran, oleh karena itu media yang digunakan harus menarik karena akan membantu proses pembelajaran yang menyenangkan. Hal tersebut juga dijelaskan oleh Sanjaya (2010), mengatakan melalui pengelolaan pembelajaran yang hidup dan bervariasi, yakni dengan menggunakan media dan sumber belajar yang relevan akan mampu membangkitkan motivasi belajar siswa, sehingga rasa ketertarikan siswa dalam pembelajaran akan tumbuh. Selanjutnya siswa diminta untuk memilih warna kesukaanya serta dapat dilakukan dengan memberikan yel-yel semangat pada tiap langkah-langkah model pembelajaran karena pemberian yel-yel merupakan cara untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, senada dengan hal tersebut Pantiwati & Husamah (2017) mengatakan pembelajaran aktif merupakan segala macam kegiatan instruksional yang memungkinkan siswa untuk aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran.

Aktivitas siswa terkait dengan gembira pada siklus II pertemuannya I dalam pembelajaran IPS, guru melakukan pembelajaran berbasis permainan. Dimana permainan tersebut terdapat pada langkah model kooperatif tipe *Make A Match*, sehingga akan menumbuhkan rasa gembira pada diri siswa karena dalam permainan tersebut siswa yang memperoleh pasangan tercepat memperoleh skor besar dari

guru dan mendapatkan reward. Sementara itu guru menggunakan variasi warna yang menarik untuk kartu yang digunakan dalam permainan sehingga menumbuhkan rasa ketertarikan siswa dalam pembelajaran, selanjutnya siswa diminta untuk memilih warna kesukaannya. Sehingga aktivitas siswa terlihat gembira sudah sangat baik, oleh karena itu untuk mempertahankan aktivitas gembira siswa maka dilakukan variasi warna yang menarik pada lembaran kartu, sehingga menumbuhkan rasa ketertarikan siswa dalam pembelajaran, selanjutnya siswa diminta untuk memilih warna kesukaannya serta dapat dilakukan dengan memberikan yel-yel semangat pada tiap langkah-langkah model pembelajaran.

Sementara itu pemberian yel-yel merupakan cara untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan, senada dengan hal tersebut dalam Bab IV Pasal 19 Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 dalam Sanjaya (2010) dikatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Berdasarkan uraian di atas terkait dengan *Emotional Activities* siswa pada siklus II pertemuan I, siswa sudah sangat baik.

Berdasarkan uraian pembahasan pada siklus II pertemuan I terhadap keempat aspek aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match*, diperoleh aktivitas siswa dengan keempat aspek aktivitas siswa telah memenuhi syarat ketuntasan, maka penelitian dihentikan pada siklus II pertemuan I.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model Kooperatif tipe *Make a Match* pada pembelajaran IPS di kelas VB dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang meliputi *Oral Activities* (mengungkapkan pendapat dan melakukan diskusi), *Writing Activities* (membuat rangkuman dan mengerjakan tes), dan *Mental Activities* (menganalisis dan mengingat), serta *Emosional Activities* (menaruh minat dan gembira).

Berdasarkan simpulan di atas, disarankan kepala sekolah, guru dan instansi terkait hendaknya dapat menyarankan, menambah pengetahuan dan keterampilan dalam merancang, dan sebagai bahan pertimbangan serta pembaharuan dalam meningkatkan aktivitas siswa seperti: *Oral Activities*, *Writing Activities*, *Mental Activities* dan *Emotional Activities* dalam pembelajaran IPS di SD dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Make A Match*.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, T. N., Ruminati, & Zainuddin, M. (2018). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS melalui Penerapan Model Mind Mapping berbasis Pendekatan SAVI. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 121–124.
- Basrowi. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Deschuri, C., Kurnia, D., & Gusrayani, D. (2016). Penerapan Model Kooperatif Teknik Make a Match dengan Media Kartu Klop untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 361–370.
<https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.3042>
- Ernawati. (2016). Model Kooperatif Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas IPS Siswa Kelas IV. *Jurnal Educatio*, 2(April), 81.
- Hadi, D. P. (2017). *Penanaman Sikap Sosial Melalui Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Hamalik, O. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hampden-Thompson, G., & Bennett, J. (2012). Science Teaching and Learning Activities and Students' Engagement in Science. *International Journal of Science Education*, 53(1), 1792–1803.
<https://doi.org/10.1111/cdev.12250>
- Kelishadroky, A. F., Shamsi, A., Bagheri, M., Mansorihanabadi, Shahmirzayi, B., & Mansorihanabadi, M. (2016). The Role of Reward and Punishment in Learning.

International Journal of Advanced Biotechnology and Research, 7(special issue), 780–788. Retrieved from <https://doaj.org>

Kunandar. (2010). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Musarokah, S. (2016). 3P (Provisi, Proteksi, dan Partisipasi) dalam Pembelajaran Menggunakan Game di Madrasah Ibtidaiyah: Penerapan dan Tantangannya. *Malih Peddas: Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6, 151–161.

Pantiwati, Y., & Husamah, H. (2017). Self and Peer Assessments in Active Learning Model to Increase Metacognitive Awareness and Cognitive Abilities. *International Journal of Instruction*, 10, 185–202.
<https://doi.org/10.12973/iji.2017.10411a>

Purwanto, N. (2006). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Purwati, F., Khanafiyah, S., & Sarwi. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Tutor Sebaya dengan Bantuan Question Card untuk Mengembangkan Aktivitas Belajar Siswa SMP Kelas VIII. *Unnes Physics Education Journal*, 6(2), 1–8. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/uej>

Sanjaya, W. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Tambak, S. (2017). Menerapkan Metode Cooperative Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al - Hikmah*, 14(1), 1–17.

Taufik & Muhammadi. (2012). *Mozaik Pembelajaran Inovatif*. Padang: Sukabina Press.