

**PENERAPAN MODEL *MAKE A MATCH*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
TEMA 5 PAHLAWANKU KELAS IV SDN 1 LANDUNGSARI**

SKRIPSI

**OLEH
ELISABETH ILI
2018720040**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADDEWI
MALANG
2022**

ABSTRAK

Ili, Elisabeth. 2022. “Penerapan Model *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 5 Pahlawanku Kelas IV SDN 1 Landungsari”. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang. Pembimbing (1) Moh. Farid Nurul Anwar, S.Pd., M.Pd (2) Dr. Wahyu Widodo, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Hasil Belajar Siswa, Model *Make A Match*

Soal ujian utama ini adalah cara penerapan model *Make A Match* pada topik 5 My Legend sub mata pelajaran 1 Sosiologi 1 pada siswa kelas IV di SDN 1 Landungsari untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa pada pembelajaran mata pelajaran 5 sub mata pelajaran 1 1 konten sosiologi. Penelitian ini menggunakan model *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Landungsari tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 muatan IPS.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) kualitatif dengan dua siklus dan satu pertemuan kelas per siklus. Penilaian ini menggunakan teknik yang emosional dan jelas. Tiga belas siswa kelas empat SDN 1 Landungsari dan sembilan siswa laki-laki berpartisipasi dalam penelitian ini. Informasi eksplorasi berasal dari wawancara, persepsi, tes dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Pada siklus I, 60,8 persen siswa menggunakan model *Make A Match* untuk pembelajaran IPS 1 dan tema 5, sedangkan pada siklus II sebanyak 95,6 persen. 2) Dengan menggunakan model *Make A Match*, APKG 1 memperoleh skor 3,77 persen dengan kategori baik untuk materi pembelajaran tema 5 subtema 1 IPS 1 pada siklus I. Sedangkan APKG 2 memperoleh skor 400 persen dalam kategori baik yaitu skor sangat baik.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Faktor terpenting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran di kelas adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru, model pembelajaran yang digunakan guru disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Strategi yang didasarkan pada model pembelajaran yang ada. Pendidik menggunakan model pembelajaran untuk menentukan hasil belajar karena suatu teknik pembelajaran harus dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran Sanjaya (2014).

Pendidikan merupakan salah satu cara bagi seseorang untuk mengembangkan kepribadiannya sejalan dengan nilai-nilai masyarakat dan budaya. Diharapkan orang dewasa dalam pengaturan ini mampu menjaga diri mereka sendiri dari sudut pandang biologis, psikologis, pendidikan, dan sosiologis. Menurut Aliputri (2018), pendidikan dan pengajaran adalah proses yang diatur oleh tujuan. Dimungkinkan untuk menafsirkan tujuan sebagai upaya untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang hasil yang diantisipasi dari pengalaman belajar. *Experiential learning* dapat ditemukan di berbagai setting, termasuk sekolah. Menurut Arends (Trianto, 2010), model pembelajaran adalah rencana permainan atau model yang digunakan di kelas untuk menyelesaikan masalah. Model dan pendekatan pendidikan meliputi manajemen kelas, tujuan pengajaran, tahapan pembelajaran, dan lingkungan belajar.

Karena hanya menggunakan ceramah, diskusi, dan tanya jawab di kelasnya, maka guru Kelas IV SDN 1 Landungsari tidak menggunakan model pembelajaran yang kurang tepat. Akibatnya siswa cepat kehilangan minat dan menjadi bosan ketika guru menjelaskan materi. Tidak semua guru menjelaskan sesuatu di depan kelas, sehingga mereka perlu mencari cara agar siswa tertarik untuk belajar. Pada hari Kamis, 31 Maret 2022, observasi awal yang peneliti lakukan terhadap Ibu Yuli, seorang guru di Kelas IV, terungkap hal berikut: Ketika guru mengganti teknik berbicara dengan model pembelajaran lain.

Pemeriksaan dan investigasi menunjukkan bahwa model yang rusak atau tidak memadai adalah sumber dari masalah ini. Hasil belajar siswa yang buruk dapat disebabkan oleh guru yang terlalu menekankan model pembelajaran yang sebenarnya. Seorang guru harus mampu mengarahkan kelas dan membantu siswa dalam belajar, sesuai dengan uraian tersebut. Dengan menggunakan model *Make A Match*, wawancara penelitian dengan guru kelas mengungkapkan hasil belajar siswa yang rendah. Hal ini terlihat dari hasil belajar 23 siswa kelas IV tahun pelajaran 2021/22. Empat telah mencapai nilai 70 KKM yang dipersyaratkan sekolah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kurangnya siswa dan guru berkontribusi pada hasil belajar siswa yang buruk. Ketika seorang guru tidak mengizinkan siswa untuk menggunakan bahan pembelajaran di kelas, misalnya karena tidak ada guru yang menggunakan model pembelajaran yang buruk, siswa

kehilangan minat. Di SDN 1 Landungsari, guru tetap menggunakan model pembelajaran berdasarkan ide siswa di kelas 4. Guru di kelas A harus dapat memilih model pembelajaran yang tepat untuk membantunya di kelas, menjaga perhatian siswa, membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, dan mendapatkan hasil maksimal dari apa yang mereka pelajari. Keterampilan berbicara dan komunikasi ini sangat penting.

Haqul mengatakan bahwa pendidik dapat menggunakan model pembelajaran aktif yang menuntut siswa aktif mengamati, menerapkan, dan mengkomunikasikan konsepnya. Menurut Luh dan Lukman (2017), buku teks hanya digunakan sebagai sumber belajar selama proses belajar mengajar oleh guru sekolah dasar. Akibatnya, pendidik harus lebih kreatif ketika menyelesaikan pengalaman yang berkaitan dengan pendidikan dan pengajaran.

Sedasi mengungkap, salah satu pilihan pembelajaran yang dipilih siswa adalah model Make A Match. Sambil mengembangkan pemahaman dan konsep mereka, siswa mengembangkan kemampuan mereka untuk berpikir cepat dan berinteraksi dengan teman sebaya. Yesiana dkk. adalah hasil akhirnya. 2016), model pembelajaran Make A Match mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Citra & Syachruroji (2016) menyatakan bahwa model Make A Match merupakan model pembelajaran yang menyenangkan dimana siswa berkolaborasi untuk mengidentifikasi pasangan konsep. Menurut Muah (2016), siswa dari segala usia dan jurusan sering menggunakan model Make A Match.

Prime Research telah menghasilkan lebih dari 1.673 tabel (2018). Selain itu, model pembelajaran kooperatif Make Match kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 0,4 (sedang) menurut uji n-gain. Namun, meskipun - 0,1 tidak digunakan, estimasi n-gain kelompok benchmark menunjukkan penurunan hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif Make A Match bermanfaat bagi siswa kelas IV SDN Semolowaru 1 Surabaya.

Menurut ujian tambahan yang dilakukan oleh Riyanti, hasil belajar siswa meningkat sebesar 62,5% pada siklus I dan sebesar 93,75% pada siklus II. Model pembelajaran kooperatif Make A Match berpotensi meningkatkan hasil belajar IPS siswa dalam menghadapi kendala tersebut. Berdasarkan temuan penelitian ini, model pembelajaran Make A Match berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, berikut adalah rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Pada tema 5, bagaimana Landungsari menggunakan model Make A Match? My Legend sub topik 1: Belajar Tentang Perjuangan Pahlawan Kelas IV SDN 1
2. Metode yang paling efektif untuk lebih mengembangkan Hasil Belajar Understudy pada Topik 5 Subjek My Legend 1 Pertarungan Kelas IV

Pembelajaran Legenda di SDN 1 Landungsari Menggunakan Model Make A Match

C. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

“Penelitian Penerapan Model Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 5 My Hero Kelas IV SDN 1 Landungsari” menguraikan ruang lingkup dan batasan masalah.

a) Ruang lingkup

1. Penelitian yang melibatkan 23 siswa kelas IV SDN 1 Landungsari ini memadukan model Make A Match dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
2. Kajian ini mengacu pada PPKI yang dikeluarkan oleh FIP.

b) Batasan masalah

Keterbatasan penelitian ini pada masalah tersebut adalah:

1. Peningkatan hasil belajar siswa terkait tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 muatan IPS merupakan tujuan dari penelitian ini.
2. Siswa kelas IV SDN 1 Landungsari menjadi subjek dari permasalahan penelitian tersebut.
3. Pembelajaran IPS tema 5, subtema 1, dan pembelajaran 1, penelitian menggunakan model Make A Match.
4. Fokus penelitian ini adalah menemukan artefak sejarah dari era Hindu, Budha, dan Islam dan menyelidiki cara pengaruhnya terhadap masyarakat di mana mereka berada.

D. Manfaat Penelitian

Berikut ini secara umum manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini: Perjuangan Belajar Pahlawan Kelas I Kelas IV SDN 1 Landungsari merupakan tema kelima dalam subtema Pahlawanku: Penelitian ini dapat memberikan wawasan, pola pikir, sikap, dan pengalaman belajar langsung kepada guru untuk membantu mereka menjadi guru penulis yang profesional. Hal ini juga dapat dijadikan sebagai dasar pemikiran guru tentang model pembelajaran. Keunggulan uniknya antara lain:

- a. bagi peneliti, khususnya sebagai data untuk melakukan penelitian tambahan mengenai Model Make A Match
- b. Bagi Siswa
 - 1) Mengajarkan siswa cara belajar secara kreatif dan aktif;
 - 2) Ajari siswa bagaimana menghargai waktu mereka;
 - 3) Mengajarkan siswa bagaimana berani tampil di depan kelas.
- c. Guru yang ingin mempelajari bagaimana model pembelajaran mempengaruhi kegiatan belajar mengajar dapat menggunakan ini sebagai alternatif.
- d. Sekolah dapat menggunakan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran yang dipilih

selama proses tersebut. Alhasil, sekolah akan mampu meningkatkan prestasi siswa.

- e. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan wawasan bagi para pendidik dan calon pendidik terkait pengembangan berbagai model pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan potensi belajar siswa melalui observasi teori, wawancara, dan dokumentasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliputri, Dhestha Hazilla 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, Vol.2 No. 1A Hal.70-77. Tersedia pada: <http://ejournal.Unikama.ac.id/index.php/JBPD.articel/view/2351>.
- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 70-77. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2351>.
- Armadi, (2017) Pendekatan dalam Pembelajaran tematik terpadu di SD Autentik. *Jurnal pengembangan Pendidikan Dasar*. 1(1), 52-64.
- Anwar, Moh. Farid Nurul, and Ika Widiyanti. 2020. "Pendas: Primary Education Journal." Implementasi Gerakan Literasi Baca-Tulis Berbasis Sekolah Di SDN 02 Dan 04 Lombok Barat 1(1):51–58.
- Anwar, Moh. Farid, and Kardiana Metha Rozhana. 2020. "Pembelajaran *Group Investigation* Dan *Talking Chips* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 4(2):107–13. doi: 93 10.21067/jbpd.v4i2.4325.
- Bilqis, Syachuroji, A, & Taufik, M.2016. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Antara Model *Problem Based Learning* Dengan Model Pembelajaran Langsung. *PPGSD*, 2 (2),147-155.
- Badriyah, I. R., Akhwani, A., Nafiah, N., & Djazilan, M. S. (2021). Analisis Model Pembelajaran Daring dan Luring pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5),3651-3659. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1373>.
- Deschuri, Cani .2016 Penerapan Model Kooperatif Teknik *Make A Match* Dengan Media Kartu Klop Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kenampakan Alam Dan Buatan. *Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No.1* (2016).
- Efendi, Mohammad. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran : Pengantar Ke Arah Pemahaman KBK, KTSP dan SBI*. Malang : FIP Universitas Negeri Malang.
- Febryani Diah, Putu, dkk, "Penerapan Metode *Make A Match* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B di Tk Dharma Sentana Candiksuma", *E-Journal Pg Paud Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3 No.1, 2015
- Haqul, moch Syailful. 2016 Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*, 4(2),196-205.
- Hamalik, Oemar. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta Bumi Aksara .

- Hermawan, H. 2014. "Efektivitas Metode *Discovery Learning* Pada Prestasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Di SMA Negeri 1 Rancah Kabupaten Ciamis." 53(9): 1. 1: 1-7.
- Istarani. (2012) 58 Model Pembelajaran Inovatif. Medan Media Persada.
- Kurniasih dan Sani, 2015 :56, " Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model *Make A Match* Pada Pelajaran IPA Kelas V " JPGSD. Volume 06 Nomor 05 Tahun 2018, 640-649.
- Kusningsih, "Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Make A Match* dalam Pembelajaran Tema Keluarga", Jurnal Penelitian Tindakan Kelas, Vol. 16 No. 2, 2014.
- Kunandar (2013) *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta.
- Larasati, Diyas Age. "observasi lapangan terhadap hasil belajar IPS SD." Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar 1.1 (2017): 1-10.
- Muah, Tri. 2016 Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016. Satya Widya, 32(2), 138-143.
- Moleong, Lexy J. (2011) *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya. Offest.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi Model. In *Nizmania Learning Center*. Nizamia Learning Center.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*.
- Rianti, Luh & Nulhakim, Lukman, 2017. Pengaruh Model Studentfacilitator And Explaining (SFAE) Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA. JPGSD, 3(1) 64- 73.
- Rusman. 2011. Model – Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Rusman (2012) *Belajar dan pembelajaran berbasis computer mengembangkan profesionalisme guru abad 21*. Bandung.
- Rusman, M.P. (2017) *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.
- Rusman. (2012). Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2010) belajar dan faktor yang mempengaruhi. Jakarta.
- Riyanti, Nishrohan Neni dan M. Husni Abdullha 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, Voleme 6 Nomor 4.
- Sediasih 2017. Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model *Make A Match* Pada Mata Pelajaran PKN di Kelas V SDN Karyawangi 2. JPSD.

3 (1) 74-81.

- Sanjaya, Wina. (2014) strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Jakarta; kencana preadamedia group.
- Sani, Ridwan Abdullah (2014). Inovasi Pembelajaran. Jakarta : Bumi Aksara.
- Susanto. Ahmad .2017. Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Sukmawijaya, Nanang, “Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Pada Materi Tumbuhan Hijau Melalui Strategi *Make a Match* di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta Darul Qalam Senayang Kabupaten Lingga”, Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Riau Pekanbaru, 2013.
- Salim, H. &. (2012). STRATEGI PEMBELAJARAN. pdf. In *Strategi Pembelajaran (Suatu pendekatan Bagaimana Meningkatkan Kegiatan Belajar Siswa Secara Transformatif)* (p. 167).
- Trianto. 2010. Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, strategi, dan implementasinya dalam KTSP. Jakarta: Bumi Aksara.
- Perdana Aditya Ayu dan Supriyono.2018. Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Semolowaru 1 Surabaya. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Volume 6 Nomor 5.
- Purwanto, 2011. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Yesiana, Putu Filma, Gading, I Ketut Putu, & Naci, Riastini. 2016 Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Gugus IV Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2016/2017. Mimbar PGSD 6 (3) , 1-11.