

Elisabeth Ili

by UNITRI Press

Submission date: 30-Dec-2022 10:24AM (UTC+0700)

Submission ID: 1895846871

File name: Elisabeth_Ili.docx (40.44K)

Word count: 1339

Character count: 8261

**1 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 TUNGGADEWI
MALANG
2022**

ABSTRAK

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.

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 mengungkapk⁵an, 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 & Syachrur¹⁰ji (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

15 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.
- c. Sekolah dapat menggunakan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana 14 hasil belajar siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran yang dipilih selama proses tersebut. Alhasil, sekolah akan mampu meningkatkan prestasi siswa.
- c. 13 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.

ORIGINALITY REPORT

27%

SIMILARITY INDEX

23%

INTERNET SOURCES

16%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to St. Ursula Academy High School Student Paper	3%
2	es.scribd.com Internet Source	3%
3	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	2%
4	Epri Nuraini Rusminawati, Nani Mediatati. "PENERAPAN MODEL MAKE A MATCH DALAM UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS SISWA", WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan, 2017 Publication	1%
5	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1%
6	id.scribd.com Internet Source	1%
7	repository.fe.unj.ac.id Internet Source	1%
8	jurnal.unigal.ac.id Internet Source	

		1 %
9	www.riduansalim.id Internet Source	1 %
10	text-id.123dok.com Internet Source	1 %
11	library.um.ac.id Internet Source	1 %
12	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1 %
13	teatergress.wordpress.com Internet Source	1 %
14	www.scribd.com Internet Source	1 %
15	repository.upnvj.ac.id Internet Source	1 %
16	123dok.com Internet Source	1 %
17	Julianti Maulida, Agus Suryana, Indra Noviansyah. "PENERAPAN METODE COOPERATIVE LEARNING TIPE MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI MI MIFTAHUL ULUM KLAPANUNGGAL BOGOR", <i>EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies</i> , 2021	1 %

18	docplayer.info Internet Source	1 %
19	id.123dok.com Internet Source	1 %
20	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	1 %
21	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1 %
22	Dwi Wulandari. "UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS KELAS II SD NEGERI II KEMLOKO DENGAN MENGGUNAKAN MODEL MAKE A MATCH", Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, 2017 Publication	1 %
23	Wirda Taufik, Helendra Helendra, Syamsurizal Syamsurizal, Heffi Alberida. "Studi Literatur: Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Kompetensi Belajar Peserta Didik", BIODIK, 2021 Publication	1 %
24	eprints.umm.ac.id Internet Source	1 %
25	repository.usd.ac.id Internet Source	1 %

26 Syarifa Rahma Amalia, Veryliana Purnamasari, Darsimah Darsimah. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning", *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2021
Publication <1 %

27 eprints.iain-surakarta.ac.id
Internet Source <1 %

28 eprints.umk.ac.id
Internet Source <1 %

29 zombiedoc.com
Internet Source <1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Elisabeth Ili

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7
