

## Upaya Peningkatan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran *Make A Match* Bagi Siswa Kelas IIIB MI Roudlotul Huda Semarang

Kharisma Alif Zulfa

MI Roudlotul Huda Semarang  
email: kharisma@gmail.com

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar IPA melalui model pembelajaran *Make a match* bagi siswa kelas IIIB MI Roudlotul Huda Sekaran Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Proses penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus dan 1 pra siklus. Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah meningkatnya prestasi belajar IPA dan tugasnya yang dilihat dari adanya peningkatan nilai tes siswa dan aktivitas belajar siswa. Siswa dikatakan tuntas jika siswa mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan 74. Tindakan berhasil jika siswa yang mendapatkan nilai tuntas sebanyak 85% dari jumlah siswa. Hasil penelitian berdasarkan analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar yang signifikan. Hal ini terlihat dari prosentase ketuntasan belajar secara klasikal, yaitu dari data awal atau pra siklus sebesar 40%, pada siklus I sebesar 65%, dan pada siklus II meningkat sebesar 95%. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Make a match* efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

### Abstract

*The purpose of this study is to improve the learning achievement of IPA through Make a match learning model for grade IIIB students MI Roudlotul Huda Sekaran Gunungpati Kota Semarang. This research is a Classroom Action Research. The research process is done in 2 cycles and 1 pre cycle. Indicator of success of this research is the increasing of learning achievement of IPA and its duty which seen from the increase of student test score and student learning activity. Students are said to be complete if students score more than or equal to 74. Actions are successful if students get 85% of the total students. The results of research based on the analysis indicate that there is a significant increase in learning achievement. This is seen from the percentage of learning completeness in classical, that is from preliminary data or pre cycles of 40%, in the first cycle of 65%, and in the second cycle increased by 95%. Thus, the application of make-match learning model is effective to improve student's learning achievement.*

**Kata Kunci:** Prestasi Belajar IPA, Model Pembelajaran *Make a match*, Penelitian Tindakan Kelas.

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik, dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan membantu pengembangan potensi, kemampuan dan karakteristik pribadi peserta didik melalui berbagai bentuk pemberian pengaruh. Pemberian pengaruh hendaknya dilakukan secara sadar (Undang-undang No 2 tahun 1989). Perkataan sadar di sini mempunyai makna yang luas, diantaranya adalah sadar dalam arti perbuatan mendidik hendaknya dilakukan secara berencana dan bertujuan. Para pendidik termasuk guru hendaknya mempunyai pemahaman yang akurat tentang siapa peserta didik, potensi, kemampuan, karakteristik dan sifat-sifatnya, kelebihan dan keterbatasan (Sukmadinata, 2003). Atas dasar pemahaman tersebut, pendidik dengan penuh kesadaran menetapkan arah yang akan dicapai, menyiapkan bahan yang akan dipelajari, memilih metode dan cara me-

nilai kemajuan peserta didik yang tepat.

Dewasa ini banyak sekali ditemukan metode, media dan strategi pembelajaran yang menjadikan siswa aktif dalam proses belajar mengajar khususnya dalam pembelajaran IPA. Namun, perlu diingat bahwa dalam proses pembelajaran terdapat dua proses yang sangat penting yaitu proses guru mengajar dan proses siswa belajar. Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Hal ini meng-andung arti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa (Usman dan Setiawan, 1993).

Seorang guru seringkali berupaya menstimulasi diskusi kelas namun dihadapkan pada kebungkaman yang tidak menyenangkan karena siswa sendiri tidak tahu siapa yang berani berbicara duluan. Untuk mengatasi permasalahan di atas dan guna mencapai tu-

juan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting dan diharapkan guru memiliki cara/model mengajar yang baik dan mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan. Sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses belajar mengajar, gurulah yang mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal. Untuk dapat mengembangkan model pembelajaran yang efektif maka setiap guru harus memiliki pengetahuan yang memadai berkenaan dengan konsep dan cara-cara pengimplementasian model-model tersebut dalam proses pembelajaran (Aunurrahman, 2009).

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan bagi siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Karena itu melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat guru dapat memilih atau menyesuaikan jenis pendekatan dan metode pembelajaran dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan (Aunurrahman, 2009). Untuk itu perlu dikembangkan suatu model pembelajaran IPA yang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk menemukan atau menerapkan sendiri ide-idenya. Model Make a match merupakan satu dari model pembelajaran kooperatif dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk membuat pertanyaan dan pertanyaan tersebut dilempar ke kelompok lain untuk dikerjakan.

Prestasi menjadi bagian penting bagi siswa karena prestasi merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan aktivitas belajar. Prestasi siswa dikatakan baik apabila seorang berhasil mendapatkan nilai yang baik setelah diadakan evaluasi. Mengingat pentingnya prestasi belajar yang harus dimiliki oleh siswa maka peneliti mengambil suatu penelitian tentang tindakan kelas yang cocok untuk mengatasi masalah-masalah tersebut

sebagai solusi yang akan dijadikan cara untuk mengatasi masalah prestasi belajar siswa kelas III MI Roudlotul Huda khususnya pada mata pelajaran IPA. Salah satu kegiatan atau cara yang harus peneliti lakukan ialah melakukan pemilihan dan penentuan model yang sesuai, yang akan dipilih untuk mencapai tujuan pengajaran. Boleh jadi dari sekian keadaan salah satu penyebabnya adalah faktor dari pemilihan model pembelajaran. Karena tidak sesuai model pembelajaran dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

Berdasarkan paparan di atas bahwa proses belajar mengajar sebaiknya menggunakan model yang tepat untuk mempermudah siswa memahami dan meningkatkan hasil siswa pada mata pelajaran IPA, maka penulis terdorong untuk meneliti tentang: Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Make A Match Bagi Siswa Kelas IIIB MI Roudlotul Huda.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana penerapan model pembelajaran Make a match pada siswa kelas IIIB mata pelajaran IPA di MI Roudlotul Huda Sekaran Kecamatan Gunungpati Kota Semarang?, 2) Apakah melalui penerapan model pembelajaran Make a match dapat meningkatkan prestasi belajar IPA pada siswa kelas IIIB MI Roudlotul Huda Sekaran Kecamatan Gunungpati Kota Semarang?.

Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mendiskripsikan penerapan model pembelajaran Make a match pada siswa kelas IIIB mata pelajaran IPA di MI Al Roudlotul Huda Sekaran Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. (2) Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar IPA melalui model pembelajaran Make a match pada siswa kelas IIIB mata pelajaran IPA di MI Roudlotul Huda Sekaran Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

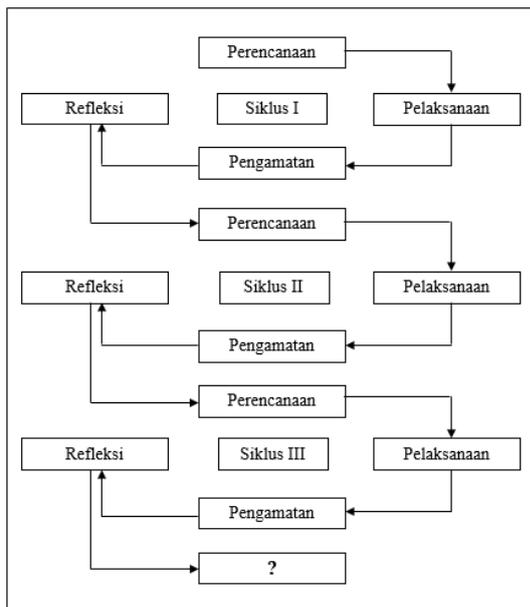
## **METODE**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IIIB MI Roudlotul Huda sekaran Kecamatan Gunungpati Kota Semarang berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Sedangkan yang menjadi obyek penelitian ini adalah kegiatan belajar mengajar siswa dan nilai hasil tugas siswa melalui penerapan model pembelajaran Make a match.

Penelitian ini dilakukan di MI Roudlotul Huda yang tepatnya terletak di Jalan Taman Siswa Sekaran Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Letaknya yang strategis dan berada di pinggir jalan raya.

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research), dengan jenis kolaboratif partisipatoris yaitu partisipasi antara guru, peneliti, dan siswa dalam proses pembelajaran.

PTK dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut (Sanjaya, 2016).



Gambar 1. desain PTK oleh Kemmis dan Mc. Taggart

Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah kegiatan mengumpulkan, mengolah, menganalisis dan menyimpulkan data untuk menentukan tingkat keberhasilan jenis tindakan yang dilaksanakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Beberapa jenis tindakan yang dimaksud antara lain: strategi, pendekatan, model, metode, teknik, dan cara-cara yang dipilih dan digunakan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran (Yuliawati dkk, 2012).

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka peneliti ini menggunakan model penelitian tindakan oleh Kemmis dan Mc. Taggart, Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi), yang disajikan dalam bagan berikut (Arikunto, 2006).

Data yang akurat akan bisa diperoleh ketika proses pengumpulan data tersebut dipersiapkan dengan matang. Dalam penelitian ini akan digunakan beberapa cara untuk mengumpulkan data selama proses peneliti-

an, yaitu: Observasi, Wawancara (*Interview*), Tes dan Dokumentasi.

Setelah datanya terkumpul, lalu diklasifikasikan menjadi dua data yaitu data kualitatif yang berbentuk kata-kata atau simbol dan data kuantitatif yang berbentuk angka.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Belajar secara umum diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir (Trianto, 2010). Menurut Gagne “belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah”. Secara sederhana Travers, mendefinisikan “belajar sebagai proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku” (Suprijono, 2015). Jadi, belajar di sini diartikan sebagai proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi lebih terampil, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri (Trianto, 2010). Belajar, dalam pengertian umum, adalah setiap perubahan perilaku yang diakibatkan pengalaman atau sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Oleh karena manusia bersifat dinamis dan terbuka terhadap berbagai bentuk perubahan yang dapat terjadi pada dirinya dan pada lingkungan sekitarnya maka proses belajar akan selalu terjadi tanpa henti dalam kehidupan manusia (Azwar, 2014).

Setelah melihat uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kata prestasi pada dasarnya hasil yang diperoleh dari aktivitas. Sedangkan belajar adalah suatu kegiatan yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang relatif permanen yang meliputi pengetahuan (kognitif), nilai dan sikap (afektif), serta ketrampilan (psikomotorik) sebagai hasil pengalaman, latihan dan interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar berarti suatu hasil yang dicapai dengan perubahan tingkah laku, yaitu melalui proses membandingkan pengalaman masa lampau dengan apa yang sedang diamati oleh siswa dalam bentuk angka yang bersangkutan, hasil evaluasi dari berbagai aspek pendidikan, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Jadi pengertian prestasi belajar secara sederhana adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas belajar.

Kenyataannya menunjukkan bahwa hasil belajar seseorang tidaklah sama, tetapi sangat variatif/berbeda. Perbedaan ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, yang secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua yaitu: faktor dalam diri seseorang (Internal), dan faktor dari luar seseorang (Eksternal).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan atau Sains yang semula berasal dari bahasa Inggris 'Science'. Kata 'Science' sendiri berasal dari kata dalam Bahasa Latin 'Scientia' yang berarti saya tahu. 'Science' terdiri dari social sciences (ilmu pengetahuan sosial) dan natural science (ilmu pengetahuan alam). IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi (Trianto, 2010).

Menurut Rusman Model Make A Match (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu cara keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

Teknik pembelajaran Make A Match dilakukan di dalam kelas dengan suasana yang menyenangkan karena dalam pembelajarannya siswa dituntut untuk berkompetisi mencari pasangan dari kartu yang sedang dibawanya dengan waktu yang cepat.

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match (membuat pasangan) ini adalah sebagai berikut. (1) Guru menyiapkan beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu soal dan satu sisi berupa kartu jawaban beserta gambar). (2) Setiap peserta didik mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang. (3) Peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban), peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi point). (4) Setelah itu babak dicocokkan lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.

Model pembelajaran Make A Match dapat melatih siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran secara merata serta menuntut siswa bekerjasama dengan anggota kelompoknya agar tanggung jawab dapat tercapai, sehingga semua siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Kelebihan dan kelemahan model Cooperative Learning tipe Make A Match menurut Miftahul Huda adalah sebagai berikut. Kele-

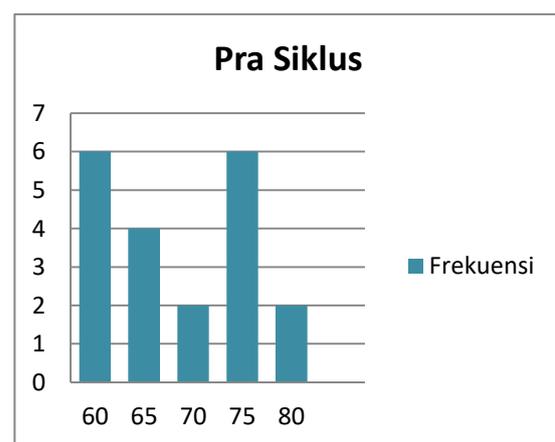
bihan model pembelajaran tipe Make A Match antara lain: (1) dapat meningkatkan akti-vitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; (2) karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan; (3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; (4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; dan (5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Kelemahan model pembelajaran Make A Match antara lain: (1) jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang; (2) pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya; (3) jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang mem-perhatikan pada saat presentasi pasangan; (4) guru harus hati-hati dan bijaksana saat member hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu; dan (5) menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Peneliti mengamati bahwa prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPA sebelum diterapkannya model pembelajaran Make a match pada tahap pra siklus ini dapat dipresentasikan sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar pada Pra Siklus

Statistik	Hasil
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	60
KKM	74
Rata-rata	69
Tuntas	40%
Belum Tuntas	60%



Grafik 1. Hasil Prestasi Belajar IPA Pra Siklus

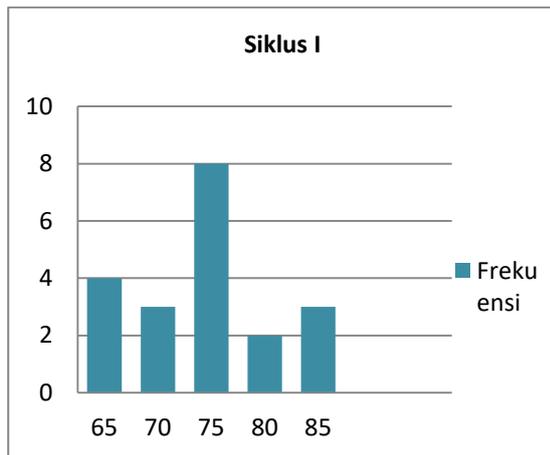
Dari data hasil tes tertulis diatas terdapat 8 siswa yang memperoleh nilai diatas nilai KKM sedangkan 12 siswa belum bisa memperoleh nilai diatas KKM.

Peneliti mengamati bahwa prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPA dengan

menerapkan model pembelajaran *Make a match* pada tahap siklus I ini dapat diprosentasikan sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar pada Siklus I

Statistik	Hasil
Nilai Tertinggi	85
Nilai Terendah	65
KKM	74
Rata-rata	74
Tuntas	65%
Belum Tuntas	35%



Grafik 2. Hasil prestasi belajar IPA Siklus I

Dari nilai KKM 74 yang telah ditetapkan, terdapat 7 siswa yang belum mencapai nilai KKM dan 13 siswa sudah mampu mencapainya dengan baik. pada siklus I ini nilai terendah adalah 65 yang diperoleh oleh 4 siswa dan nilai tertinggi adalah 85 yang diperoleh oleh 3 siswa. Secara keseluruhan pada siklus I ini telah mengalami peningkatan hasil yang lebih baik dibandingkan tahap pra siklus meskipun belum mencapai ketuntasan yang ditentukan.

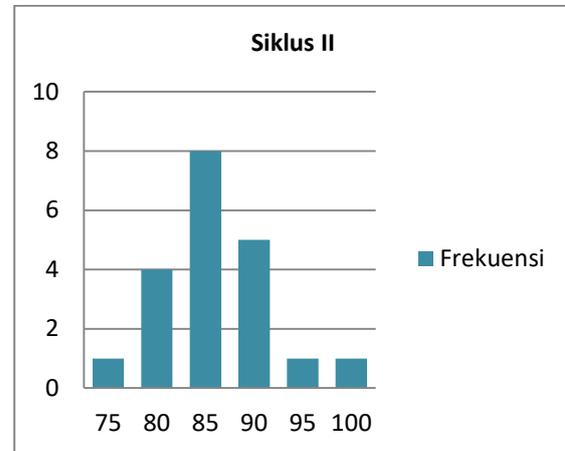
Peneliti mengamati bahwa prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran *Make a match* pada tahap siklus II ini dapat diprosentasikan sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Belajar pada Siklus II

Statistik	Hasil
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	70
KKM	74
Rata-rata	86
Tuntas	95%
Belum Tuntas	5%

Hasil dari siklus II ini sangatlah baik. Semua siswa sudah tuntas dan mencapai nilai KKM. Perolehan nilai akhir siklus I prestasi belajar siswa secara klasikal adalah 60%, disusul kemudian pada nilai prestasi belajar pada siklus II sebesar 95% menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Peningkatan pres-

tasi belajar secara individual tiap siklus juga mengalami peningkatan, yaitu sebanyak 13 siswa mengalami ketuntasan individual atau mendapatkan nilai lebih dari 74 pada siklus I dan sebanyak 19 siswa mendapatkan nilai lebih dari 74 pada siklus II.

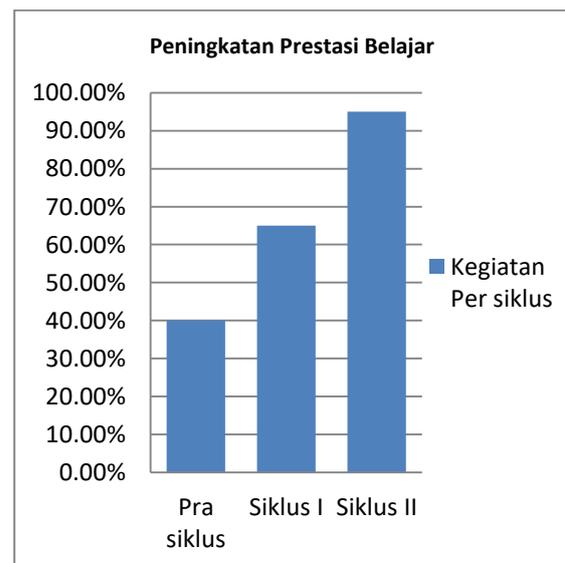


Grafik 3. Hasil prestasi belajar IPA Siklus II

Hasil penelitian dari pra siklus hingga siklus II terlihat adanya peningkatan terhadap prestasi belajar IPA. Adapun peningkatan tersebut dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4. Peningkatan Prestasi Belajar IPA

Pelaksanaan Siklus	Jumlah Siswa Tuntas	Prosentase
Pra siklus	8	40%
Siklus I	13	65%
Siklus II	19	95%



Grafik 4. Peningkatan Prestasi Belajar IPA

Tes tertulis pada tahap pra siklus, siklus I dan siklus II sudah menunjukkan peningkatan prestasi belajar yang bagus.

## SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran Make a match dalam pembelajaran IPA kelas IIIB MI Roudlotul Huda Sekaran terlaksana dengan sangat baik. dalam prakteknya peneliti sudah mampu menjalankan model pembelajaran Make a match dengan sangat baik. Kondisi kelas menjadi lebih hidup. Siswa dengan antusias dan penuh semangat melaksanakan model pembelajaran Make a match. Prosentase prestasi belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran Make a match mencapai 95%. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan model pembelajaran Make a match dapat meningkatkan prestasi belajar IPA bagi siswa kelas IIIB MI Roudlotul Huda Sekaran Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Hal ini dapat ditunjukkan dengan hasil ketuntasan klasikal kelas yang mengalami kenaikan dari 40% menjadi 65% dan kemudian meningkat lagi pada siklus II sampai mencapai ketuntasan klasikal 95%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., & Suhardjono, S. (2006). *Penelitian tindakan kelas*.
- Aunurrahman, D., & Pd, M. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Syaifudin, A. (2004). *Pengantar Psikologi Intelegensi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sanjaya, D. H. W. (2016). *Penelitian tindakan kelas*. Prenada Media.
- Sukmadinata, N. S. (2003). *Landasan psikologi proses pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto, M. P. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kuala Lumpur: Kemertian Pengajaran Malaysia.
- Trianto, M. P. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan dan Implementasinya pada kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Usman, U., & Setiawati, L. (1993). *Upaya optimalisasi kegiatan belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yuliawati, F., Suprihatiningrum, J., & Rokhimawan, M. A. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Tenaga Pendidik Profesional*. Yogyakarta: Pedagogia.