

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TEKNIK MAKE A MATCH DENGAN MEDIA KARTU KLOP UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM DAN BUATAN

Cani Deschuri¹, Dadang Kurnia², Diah Gusrayani³

¹²³Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang

Jl. Mayor Abdurahman No. 211 Sumedang

¹Email: cani.deschuri@student.upi.edu

²Email: dadangkurnia459@gmail.com

³Email: gusrayanidiah@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini didasari pada rendahnya hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan kenampakan buatan wilayah Indonesia di kelas V SDN Sindang III Desa Jatihurip Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang. Hal ini disebabkan karena guru hanya menggunakan metode ceramah ketika pembelajaran berlangsung sehingga siswa merasa cepat bosan. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya yang efektif untuk memperbaiki proses dan hasil belajar siswa. Tindakan yang digunakan untuk memperbaikinya adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik Make a Match dengan media kartu klop. Hasil penelitian ini dilakukan sebanyak tiga siklus. Hasil belajar siswa yang diperoleh dari setiap siklus adalah siklus I siswa yang tuntas hanya 55%. Pada siklus II 77% dan pada siklus III meningkat menjadi 91%. Target yang ingin dicapai adalah 85%, dengan demikian penerapan model kooperatif teknik make a match dengan kartu klop dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan buatan wilayah Indonesia.

Kata kunci : Make a Match, Media Kartu Klop, Hasil Belajar, Kenampakan Alam dan buatan.

PENDAHULUAN

Pendidikan ilmu pengetahuan sosial atau disingkat IPS merupakan pelajaran yang mengajarkan dan mengarahkan peserta didik untuk peka terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan lingkungan sosial yang ada di lingkungan sekitar mereka. Dalam pendidikan IPS peserta didik akan diajarkan cara untuk berkomunikasi, berinteraksi, hidup bermasyarakat dan saling bertoleransi

antar sesama. Supriatna, dkk (2010, hlm. 96) mengemukakan bahwa "Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu mata pelajaran yang mengajarkan kepada siswa mulai dari SD/MI, agar mereka dapat mengenal berbagai fenomena-fenomena dunia". Ini berarti Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS merupakan suatu pelajaran yang harus diajarkan kepada setiap peserta didik mulai dari SD hingga SMA, hal ini bertujuan agar mereka mampu

mengenal berbagai fenomena-fenomena yang terjadi di dunia tempat mereka tinggal.

Ilmu Pengetahuan Sosial atau *social studies* merupakan pengetahuan yang mempelajari tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat. Pelajaran IPS akan disesuaikan dengan berbagai perspektif sosial yang berkembang di dalam masyarakat. Hasan (dalam Supriatna.dkk, 2010) mengemukakan bahwa "Tujuan pendidikan IPS dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori yaitu pengembangan kemampuan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi".

Dari penjelasan di atas bisa dikatakan bahwa tujuan IPS yang diberikan pada jenjang persekolahan yaitu untuk memperkenalkan peserta didik terhadap pengetahuan yang berkaitan dengan peran manusia dalam berkelompok/bermasyarakat yang secara sistematis dapat mendidik peserta didik untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, juga keterampilan. Hal ini mengarahkan agar kelak peserta didik dapat berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat dan mampu berperan baik sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang bertanggung jawab. Tujuan tersebut bukanlah pekerjaan yang mudah, karena saat ini mata pelajaran IPS menjadi pelajaran yang dianggap kurang menarik dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Mata pelajaran IPS hanya bersifat hafalan saja dan sarat dengan konsep-konsep. Karena inilah IPS kurang diminati oleh peserta didik dan motivasi untuk belajar IPS pun kurang sehingga masih banyak peserta didik yang kurang aktif ketika belajar IPS hal ini mengakibatkan hasil belajarnya tidak maksimal. Masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah nilai KKM pada mata pelajaran IPS. Banyak metode pembelajaran yang dapat digunakan

untuk menyampaikan materi IPS. Tetapi yang perlu diperhatikan adalah bagaimana cara menyampaikan materi pembelajaran yang menarik dan mampu membangkitkan motivasi belajar siswa agar mereka mudah untuk mempelajarinya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari data awal yang telah dilakukan pada tanggal 16 Oktober 2015 pukul 08.00 sampai pembelajaran selesai di kelas Vb SDN Sindang III, hasil pengamatan kinerja guru pada pembelajaran IPS yang terjadi di kelas V SDN Sindang III yaitu: di awal pembelajaran guru tidak melakukan apersepsi, dalam menjelaskan materi guru hanya sekedar menjelaskan saja atau hanya menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran, dalam menyampaikan materi tentang kenampakan alam dan buatan guru tidak menggunakan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran dan guru menyampaikan materi tentang kenampakan alam dan buatan hanya bersumber dari buku paket kelas V tanpa menghubungkan dengan kenyataan di lapangan.

Kinerja guru yang kurang maksimal menyebabkan aktivitas siswa pun kurang interaktif. Berikut ini lebih jelasnya hasil pengamatan aktivitas siswa pada pembelajaran IPS yang terjadi di kelas V SDN Sindang III yaitu peserta didik tidak banyak melakukan aktivitas ketika pembelajaran berlangsung dan hanya duduk mendengarkan penjelasan guru, pembelajaran hanya berpusat pada guru, dan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi tentang kenampakan alam dan buatan.

Selain menyebabkan aktivitas siswa yang kurang interaktif, hasil belajar siswa pun kurang memuaskan. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

yang ditetapkan guru sebesar 70, dari 22 siswa hanya 4 orang siswa yang dinyatakan tuntas dan siswa yang lainnya sejumlah 18 orang dinyatakan belum tuntas. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa masih kurang memuaskan karena masih banyak siswa yang nilainya kurang dari KKM. Masih banyak siswa yang begitu sulit untuk mendapatkan nilai tuntas (KKM). Karena itulah dibutuhkan pembelajaran yang menarik serta menantang bagi peserta didik agar dapat aktif dalam belajar serta mudah memahami materi ajar yang disampaikan guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hernawan, dkk (2010, hlm. 9) mengemukakan bahwa 'pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran'.

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang menarik, upaya yang harus dilakukan guru adalah memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran. Dengan model pembelajaran yang tepat diharapkan mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar sehingga hasil belajarnya pun dapat ditingkatkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) dengan teknik *make a match* dengan media kartu klop. Hal ini didukung oleh pendapat Lorna Curraan (dalam Isjoni, 2014, hlm. 77) bahwa 'salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan

sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia.' Penerapan teknik ini mampu membantu siswa untuk melatih ketelitian, kecermatan, ketepatan serta kecepatan dalam mencocokkan kartu klop. Dalam teknik *make a match* ini siswa akan diberikan kartu klop yang berisi konsep, materi maupun gambar. Mereka akan mencari dan mencocokkan kartu gambar dan kartu penjelasan yang mereka pegang. Dalam proses inilah terjadi interaksi antar kelompok dan interaksi antar siswa di dalam kelompok untuk membahas kartu-kartu yang mereka pegang. Davidson dan Kroli (dalam Asma, 2006, hlm. 11) mengemukakan bahwa '*cooperatif learning* adalah kegiatan yang berlangsung di lingkungan belajar siswa dalam kelompok kecil yang saling berbagi ide-ide dan bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah-masalah yang ada dalam tugas mereka'.

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* siswa akan lebih bersemangat karena model pembelajaran tersebut terdapat unsur permainannya, selain itu siswa pun dilibatkan langsung dalam pembelajaran. Teknik *make a match* ini mampu menciptakan kondisi kelas yang interaktif, efektif sebagai sarana untuk melatih keberanian siswa, serta mampu menghilangkan kebosanan siswa ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini didukung oleh pendapat Warsono dan Hariyanto (2012) yang menyatakan bahwa "pembelajaran kooperatif terbukti merupakan pembelajaran yang efektif bagi bermacam karakteristik dan latar belakang

sosial siswa karena mampu meningkatkan prestasi akademis siswa. Strategi ini meningkatkan hasil belajar, mendorong untuk saling menghargai dan menjalin persahabatan diantara berbagai kelompok siswa bahkan dengan mereka yang berasal dari ras dan golongan etnis yang berbeda". (hlm. 164). Pembelajaran menggunakan model kooperatif teknik *make a match* ini dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Selanjutnya Warsono & Hariyanto (2012, hlm. 222) mengemukakan bahwa "Aktivitas dalam penggunaan teknik *make a match* ini dapat mendorong siswa untuk berpikir secara analitis melihat kecocokan suatu konsep dengan konsep yang lain". Selain menerapkan model pembelajaran teknik *make a match* pada materi kenampakan alam dan buatan, pembelajaran ini pun menggunakan media kartu klop yang di desain semenarik mungkin yang akan membuat siswa semakin antusias dalam belajar dan menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, sehingga diharapkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Penerapan model pembelajaran ini akan diterapkan pada materi kenampakan alam dan buatan wilayah Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul "Penerapan Model Kooperatif Teknik *Make a Match* dengan Media Kartu Klop untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kenampakan Alam dan Buatan Wilayah Indonesia Kelas Vb SDN SINDANG III Sumedang".

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana penerapan model kooperatif teknik *Make a*

match dengan media kartu klop dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema kenampakan alam dan buatan wilayah Indonesia. Oleh karena itu dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif *make a match* dengan media kartu klop pada materi kenampakan alam dan buatan wilayah Indonesia di kelas V SDN Sindang III Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?
- b. Bagaimana pelaksanaan model kooperatif teknik *make a match* dengan media kartu klop untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan buatan wilayah Indonesia di kelas V SDN Sindang III Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?
- c. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan buatan wilayah Indonesia di kelas V SDN Sindang III Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang setelah penerapan model kooperatif *make a match* dengan media kartu klop?

METODE PENELITIAN

Desain penelitian

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) ini bentuk spiral yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Model spiral ini dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart (Wiriaatmadja, 2006 : 66). Model spiral meliputi empat tahapan, yaitu tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, observasi, dan tahapan refleksi. Prosedur yang dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas ini berbentuk siklus yang akan berlangsung lebih dari satu siklus bergantung dari tingkat keberhasilan dari target yang akan dicapai.

Lokasi Penelitian

Lokasi dilaksanakannya penelitian ini adalah di SDN Sindang III Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang. Adapun pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa SDN Sindang III ini dekat dengan tempat tinggal peneliti, selain itu juga jajaran guru SDN Sindang III bersikap terbuka terhadap peneliti untuk melakukan penelitian di SD tersebut.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas V SDN Sindang III Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 22 orang terdiri dari 9 orang siswa putri dan 13 orang siswa laki-laki. Alasan peneliti memilih kelas V SDN Sindang III sebagai subjek penelitian didasarkan pada pencarian data awal, bahwa di kelas tersebut ditemukan masalah dalam kegiatan pembelajaran pada tema kenampakan alam dan buatan wilayah Indonesia. Hasil belajar siswa masih banyak di bawah nilai kriteria ketuntasan minimal, sehingga diperlukan perbaikan pada proses maupun pada hasil pembelajaran.

Instrumen Penelitian

Instrument penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar observasi dan lembar tes serta dokumentasi selama kegiatan pembelajaran. Kegiatan observasi diarahkan kepada kinerja guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran mengenai materi kenampakan alam dan buatan wilayah Indonesia. Observasi terhadap kinerja guru terutama difokuskan kepada proses pelaksanaan pembelajaran pada materi kenampakan alam dan buatan

wilayah Indonesia, mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti sampai kegiatan akhir pembelajaran. Sedangkan observasi terhadap aktivitas siswa dilakukan seiring dengan proses pelaksanaan pembelajaran pada materi kenampakan alam dan buatan wilayah Indonesia. Aktivitas siswa yang diobservasi dapat berupa partisipasi, respon, aktivitas, motivasi, dan semangat belajar yang dimiliki siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya wawancara juga dilakukan kepada guru dan juga kepada siswa, mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran teknik *make a match*.

Dilakukan pula tes hasil belajar, Tes dilakukan untuk menilai, mengetahui dan mengukur tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam memahami materi kenampakan alam dan buatan wilayah Indonesia setelah dilakukannya tindakan melalui alat pengumpul data yang digunakan.

Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

Dalam penelitian ini data yang akan diolah yaitu data proses, data kinerja guru, data aktivitas siswa dan data hasil. Teknik pengolahan data yang digunakan oleh peneliti adalah dengan menggunakan observasi, wawancara, dan catatan lapangan. Dan teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah penilaian dengan persen yang dikemukakan oleh Purwanto (2012, hlm. 102), "cara menilai lain yang dapat juga kita lakukan ialah dengan menggunakan persen atau yang disebut *percentages correction*."

Analisis data adalah kegiatan mencari dan menyusun data yang telah diperoleh melalui

observasi, wawancara, catatan lapangan, dan sumber lainnya secara sistematis supaya menjadi sebuah temuan yang dapat dipahami oleh orang lain. Proses analisis data dimulai dengan menelaah dan mempelajari seluruh data yang terkumpul dari berbagai sumber, kemudian data tersebut direduksi dengan jalan membuat abstraksi yaitu merangkumnya menjadi intisari yang terjaga kebenarannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada saat pengambilan data awal, pembelajaran yang terjadi dikelas Vb SDN Sindang III pada materi kenampakan alam dan buatan wilayah Indonesia masih terdapat beberapa masalah-masalah di dalam proses maupun hasil pembelajaran. Maka dilakukan upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, upaya yang dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dengan media kartu klop. Penerapan model pembelajaran kooperatif ini telah memberikan hasil yang memuaskan, karena dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Untuk mempermudah siswa dalam proses pembelajaran maka digunakan kartu klop dan guru membagi siswa menjadi 4 kelompok. Pembelajaran tersebut telah memberikan pengalaman yang berbeda kepada siswa serta dapat memberikan dorongan agar siswa lebih aktif dalam belajar, juga dapat mengurangi rasa bosan saat belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini selaras dengan yang dikemukakan Suprijono (2009, hlm. 66-67) bahwa lingkungan belajar dan sistem pengelolaan pembelajaran kooperatif harus :

1. Memberikan kesempatan terjadinya belajar berdemokrasi.
2. Meningkatkan penghargaan peserta didik pada pembelajaran akademik dan mengubah norma-norma yang berkaitan dengan presentasi.
3. Mempersiapkan peserta didik belajar mengenai kolaborasi dan berbagai keterampilan sosial melalui peran aktif peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil.
4. Memberi peluang terjadinya proses partisipasi aktif peserta didik dalam belajar dan terjadinya dialog interaktif.
5. Menciptakan iklim sosio emosional yang positif.
6. Menumbuhkan produktivitas dalam kelompok.
7. Menumbuhkan kesadaran pada peserta didik arti penting aspek sosial dalam individunya.

Pada materi kenampakan alam dan buatan wilayah Indonesia yang menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dengan media kartu klop ini mengarah pada teori konstruktivisme dimana siswa pada dasarnya sejak kecil sudah memiliki kemampuan untuk mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan sendiri materi yang akan disampaikan sehingga pembelajaran yang didapatkan akan bermakna bagi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget (dalam Sanjaya, 2006, hlm. 121) yang menyatakan bahwa 'pada dasarnya setiap individu sejak kecil sudah memiliki kemampuan untuk mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri. Pengetahuan yang

dikonstruksikan oleh anak sebagai subjek, maka akan menjadi pengetahuan yang bermakna'. Oleh karena itu, pada bagian ini akan diuraikan hasil penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dengan media kartu klop pada materi kenampakan alam dan buatan wilayah Indonesia di kelas Vb SDN Sindang III Desa Jatihurip, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang yang terdiri dari hasil perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar siswa. Data yang akan dibahas merupakan hasil observasi, wawancara, tes hasil belajar dan catatan lapangan yang telah dilaksanakan dalam pelaksanaan tindakan yang dilakukan selama tiga siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan yang berupa kinerja guru dan aktivitas siswa, dan yang terakhir yaitu memuat hasil belajar siswa.

Perencanaan pembelajaran dengan merapkan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dengan media kartu klop pada materi kenampakan alam dan buatan wilayah Indonesia di kelas Vb SDN Sindang III Desa Jatihurip Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang pada pelaksanaan tindakan dari siklus I sampai III disusun dengan alokasi waktu 3x35 menit. Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dengan menggunakan langkah-langkah pembelajaran dari model pembelajaran kooperatif teknik *make a match*. Penerapan pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan pembentukan kelompok ini mampu memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), hal ini sesuai dengan pendapat Sanjaya (

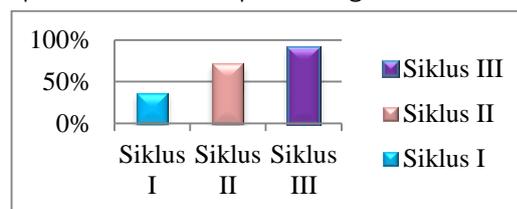
(dalam Hamdani, 2011, hlm. 20) 'Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan'. Pada tahap perencanaan pada tindakan yang dilakukan di siklus I dapat dikatakan baik akan tetapi masih belum mencapai target yang diharapkan. Pada tahap perencanaan terdapat 15 indikator yang harus dilaksanakan guru, setiap indikator terdapat tiga deskriptor yang harus dicapai oleh guru. Pada siklus I guru telah melaksanakan semua indikator namun belum semua deskriptor tercapai. Seperti indikator pemilihan materi ajar sesuai dengan karakteristik peserta didik dan sesuai dengan alokasi waktu, alat evaluasi dan media pembelajaran yang akan digunakan pada pelaksanaan tindakan guru hanya mencapai 2 deskriptor saja sehingga hanya 84% kinerja guru yang dapat dicapai. Oleh karena itu masih perlu dilakukan perbaikan dalam merencanakan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II.

Pada pelaksanaan siklus II dilakukan pengamatan pada perencanaan pelaksanaan pembelajaran dan hasilnya adalah perencanaan tindakan siklus II mengalami peningkatan walaupun masih belum mencapai target, perolehan persentasenya yaitu sebesar 91%. Peningkatan yang terjadi pada siklus II tetap saja masih perlu dilakukan perbaikan karena ada beberapa deskriptor yang belum tercapai yaitu pada indikator pemilihan materi dan alat evaluasi yang masih terdapat kekurangan, oleh karena itu perbaikan akan dilaksanakan pada siklus III. Pada tahap perencanaan pelaksanaan tindakan siklus III mengalami peningkatan dan perolehan persentasenya

adalah 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada tahap perencanaan pelaksanaan tindakan siklus III telah mencapai target yang diharapkan, untuk itu tidak perlu dilakukan perbaikan lagi karena sudah tidak terdapat kekurangan atau masalah yang ditemukan. Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dengan media kartu klop pada materi kenampakan alam dan buatan wilayah Indonesia dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang disusun dalam RPP. Pada pelaksanaan tindakan dari siklus I sampai III dilakukan observasi, sehingga diperoleh data sebagai berikut. Pada kinerja guru, sebelum dilaksanakannya tindakan ini kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran tidak menggunakan model pembelajaran membuat rendahnya semangat siswa dalam belajar yang mengakibatkan pada rendahnya hasil belajar siswa tidak maksimal. Masalah tersebut perlu diatasi untuk memperbaiki proses pembelajaran di dalam kelas. Penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dengan media kartu klop merupakan suatu upaya yang dilakukan dalam memperbaiki kinerja guru dan membantu siswa dalam memahami materi kenampakan alam dan buatan wilayah Indonesia. Berdasarkan data yang telah diperoleh dari pelaksanaan observasi terhadap kinerja guru pada pelaksanaan tindakan siklus I hingga siklus III maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model

pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dapat meningkatkan kinerja guru dalam pembelajaran kenampakan alam dan buatan wilayah Indonesia.

Dalam pelaksanaan tindakan, kegiatan pengamatan tidak hanya dilakukan pada kinerja guru, tetapi dilakukan juga pada aktivitas siswa saat pembelajaran. Aktivitas siswa yang diamati dalam proses pembelajaran yaitu ketika siswa berada dalam kelompok yang dibentuk pada saat pembelajaran kooperatif. Pada pelaksanaan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dengan media kartu klop pada materi kenampakan alam dan buatan wilayah Indonesia diperoleh data aktivitas siswa bahwa pada siklus 1 dari 22 siswa terdapat 8 orang siswa yang mendapatkan rentang skor 7-9 dengan interpretasi "Baik" (B). Pada pelaksanaan pembelajaran siklus II terjadi peningkatan siswa yang menjadi 16 orang siswa dengan persentase 72%, namun hal tersebut belum dikatakan mencapai target dan masih perlu perbaikan pada siklus selanjutnya. Perbaikan dilaksanakan pada siklus III, hingga pada akhirnya pada aktivitas siswa di siklus III ini meningkat. Terdapat 20 orang siswa (90%) yang mendapatkan rentang skor 7-9 dengan interpretasi "baik" (B), perolehan pada aktivitas siswa tersebut dikatakan telah mencapai target. Peningkatan aktivitas siswa dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 1. Diagram Peningkatan Hasil Aktivitas Siswa

Pada pelaksanaan tindakan menggunakan model kooperatif teknik *make a match* dengan media kartu klop pada materi kenampakan alam dan buatan wilayah Indonesia diperoleh data hasil belajar siswa. Adanya perolehan data hasil belajar siswa menandakan bahwa siswa telah memiliki kemampuan setelah ia melakukan pembelajaran dan mendapatkan pengalaman sendiri dari sebuah pembelajaran, selain itu juga adanya perubahan perilaku secara keseluruhan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Suprijono (2012, hlm. 5) yang mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu

aspek potensi kemanusiaan saja.” Kemampuan yang dimiliki siswa berkaitan dengan materi yang diajarkan yaitu pengetahuan mengenai berbagai kenampakan alam dan buatan wilayah Indonesia dan mengetahui bagaimana cara menjaga kenampakan alam dan buatan wilayah Indonesia agar tetap terjaga. Pada penelitian ini hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif teknik *make a match* dengan media kartu klop. Berikut ini diagram peningkatan hasil belajar siswa.



Gambar 2. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kenampakan Alam dan Buatan Wilayah Indonesia

Berdasarkan paparan pembahasan tersebut dapat dikatakan bahwa ternyata penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dengan media kartu klop pada materi kenampakan alam dan buatan wilayah Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas Vb SDN Sindang III Desa Jatihurip Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang. Hasil yang diperoleh bukan hanya pada aspek kognitif saja tetapi siswa juga mendapatkan pengalaman baru dari hasil pembelajaran ini yaitu meningkatnya keaktifan siswa,

tanggungjawab siswa, serta kerjasama siswa pada setiap tugas yang mereka peroleh, hal ini merupakan dari sisi aspek afektif siswa.

SIMPULAN

Hasil perencanaan pembelajaran pada pelaksanaan tindakan di setiap siklus terus mengalami peningkatan. Siklus I dapat dikatakan baik, namun belum mencapai target yang diharapkan. Target yang diharapkan adalah 100% sedangkan hasil perencanaan yang diperoleh guru pada siklus I hanya 84%. Pada siklus II tahap perencanaan meningkat menjadi 91%.

Peningkatan tersebut tetap belum dapat mencapai target yang diinginkan yaitu 100%. Pada siklus III perencanaan pelaksanaan tindakan mengalami peningkatan karena telah melaksanakan perbaikan terhadap kekurangan yang terjadi pada siklus sebelumnya sehingga jumlah persentase yang diperoleh guru pada tahap ini adalah 100% dengan keterangan "Sangat Baik" (SB)..

Pada pelaksanaan siklus I sudah dapat dikatakan baik, dengan hasil yang dicapai 78% dari target yang diharapkan yaitu 100%. Siklus II dilaksanakan sebagai perbaikan terhadap kekurangan yang terdapat pada siklus I dengan perolehan mencapai 91%. Perolehan tersebut masih belum dikatakan mencapai target walaupun sudah mencapai kriteria "Sangat Baik" (SB), jadi masih tetap dilakukan perbaikan pada siklus III. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus III pelaksanaan tindakan kinerja guru dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* berhasil mencapai target yang diharapkan yaitu 100% dengan kriteria "Sangat Baik" (SB).

Dalam aktivitas siswa telah memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran yaitu meningkatnya aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan aspek yang diamati yaitu kerjasama siswa, keaktifan siswa, serta tanggung jawab. Peningkatan kualitas aktivitas siswa dapat dilihat dari hasil pelaksanaan tindakan selama tiga siklus. Pada siklus I siswa yang mendapatkan interpretasi "Baik" yaitu sebanyak 8 siswa, pada siklus II 18 siswa dan pada siklus III pun mengalami peningkatan menjadi 20 orang siswa atau 90% siswa. Berdasarkan hasil tes belajar siswa mengalami peningkatan yang baik mulai dari

siklus I hingga siklus III. Pada tindakan siklus I hasil tes belajar siswa yang dapat mencapai ketuntasan sebanyak 12 Siswa, pada siklus II meningkat menjadi 17 siswa, dan pada siklus III menjadi 20 siswa atau 90%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah mencapai target yang diharapkan yaitu 85%. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dengan media kartu klop dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan buatan wilayah Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Asma, Nur. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Isjoni. (2014). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta
- Purwanto, M. Ngalim. (2012). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Supriatna, Nana.dkk. (2010). *Pendidikan IPS SD*. Bandung : UPI PRESS.
- Warsono dan Hariyanto. (2012). *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Wiriaatmadja, Rochiati. (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.