JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia

Gd. FIP B Lantai 5. Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154.
e-mail: jpgsd@upi.edu
website:http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index

RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN COOPERATIVE TIPE MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SD

Salma Nur Arasyta Sidik[1]

[1]Universitas Pendidikan Indonesia
e-mail: salma.arasyta@upi.edu

ABSTRACT

This study aims to describe the design of the social studies learning tools based on the approach of cooperative learning type Make a Match to improve the learning outcomes of fourth grade elementary school students on the subject of cultural diversity against the background of low learning outcomes in social studies on social studies. There requires a solution to overcome these learning problems, as an alternative approach that can improve student's social studies learning outcomes is to use the approach of cooperative learning type Make a Match. Participants in this study consisted of two experts, namely in learning device experts and in social studies material for elementary school students. The method used in this research is the Delphi method which is carried out in two rounds. This data collection technique is in the form of a questionnaire. The data processing technique in the form of instrument using Likert scale. The result of the research is the design of cooperative learning devices type Make a Match to improve the learning outcomes of fourth grade elementary school students, based on the agreement of experts in their field that it is suitable for use in the learning process in fourth grade elementary school.

Keywords: *Learning Device Design, Cooperative Learning Type Make A Match, Learning Outcomes, Cultural Diversity*

ARTICLE INFO

Article History:
Submitted/Received
05 Jan 2025
First Revised
20 Jan 2025
Accepted
25 Feb 2025
First Available online
01 Apr 2025

Publication Date 01 Apr 2025

ISSN 3048-0140

1. PENDAHULUAN

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa di tingkat sekolah dasar adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS. Sesuai dengan yang tercantum dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah yang menyatakan di dalamnya bahwa standar isi mata pelajaran IPS adalah mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial di masyarakat.

Agar siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal seorang guru harus mampu menyesuaikan antara bahan ajar dan model pembelajaran yang cocok untuk dilakukan di dalam kelas. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, kegiatan pembelajaran perlu melibatkan komponen-komponen yang satu dengan yang lainnya, komponen tersebut meliputi siswa, guru, metode, lingkungan, media pembelajaran, sarana dan prasarana. Agar tujuan dapat tercapai maka guru harus mampu mengkoordinasikan komponen - komponen tersbut dengan baik, sehingga akan terjadi interaksi aktif antara siswa dengan siswa lainnya dan guru dengan siswa. (Suprihatiningrum, 2017:77).

Seorang guru yang profesional dituntut untuk dapat menampilkan keahliannya di depan kelas dengan menggunakan bermacam-macam metode dan model pembelajaran yang bervariasi yang dapat menarik minat belajar siswa merupakan komponen yang harus dikuasainya. Lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru disekolah menjadi salah satu masalah yang harus dihadapi dalam dunia Pendidikan.

Proses pembelajaran seperti yang diatas tidak akan mendorong siswa untuk mengembangkan potensinya dan kurang mampu mengkonstruksi pengetahuan berdasarkan aktifitas yang di alaminya. Hal ini disebabkan karena siswa merasa jenuh dengan model pembelajaran yang sama secara terus menerus. Kondisi ini juga terjadi pada proses pembelajaran IPS di SD, guru masih menggunakan Teknik pembelajaran ceramah. Sehingga menempatkan siswa pada aktifitas mendengar, mencatat atau menjawab pertanyaan dari guru saja.

Berdasarkan data yang didapat dari jurnal penelitian Dewi Puspitasari (2017) dan Purnamasari, Yunisrul dan Desyandri (2018) masalah yang umumnya terjadi dalam pembelajaran adalah: (1) Guru masih menggunakan teknik pembelajaran ceramah, (2) Guru terbiasa dengan menyalin yang telah ada dalam buku guru saja, (3) Kurangnya sarana dalam pembelajaran, (4) Minimnya guru yang mengembangkan rancangan pembelajaran dengan mengembangkan model pembelajaran yang akan digunakan sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mendapatkan hasil belajar yang di inginkan guru dapat menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Make a Match* dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran kooperatif tipe Make a Match merupakan salah satu model pembelajaran yang bias digunakan untuk membuat siswa menjadi lebih aktif dan belajar dengan lebih menyenangkan, mengembangkan sikap kerjasama dan dapat meningkatkan hasil belajar

Dimana salah satu dari keunggulan metode *Make a Match* yaitu siswa mencari pasangan antara kartu soal dan kartu jawaban yang sesuai mengenai suatu konsep atau topik yang dipelajari dalam suasana yang menyenangkan, dan siswa dapat belajar sambal bermain.

Huda (2014) menyatakan bahwa *Make a Match* saat ini merupakan salah satu strategi penting pada pembelajaran dalam ruang kelas karena tujuan dari 50pembelajaran ini untuk mendalami materi, menggali materi, dan edutainment sehingga pembelajaran lebih efektif. Pembelajaran efektif menurut Aliputri (2018) menyatakan model pembelajaran kooperatif tipe Make-A Match bertujuan untuk menumbuhkan sikap saling menghormati, menumbuhkan sikap tanggung jawab, meningkatkan percaya diri dalam menyelesaikan suatu masalah, dan menuntut anak didik aktif dalam pembelajaran. Toleransi dan kepekaan antar siswa sangat penting karena perbedaan antar siswa yang tidak terkelola secara baik memiliki potensi menimbulkan sikap yang kurang baik antar sesamanya.

Berdasarkan pada uraian latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji

lebih mendalam dengan melakukan penelitian yaitu dengan melakukan penelitian dengan metode delphi untuk mengetahui bagaimana rancangan perangkat pembelajaran Model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS kelas IV SD?

Kemudian untuk memperoleh jawaban atas pertanyaan tersebut, maka secara khusus dibuat pertanyaan penelitian sebagai berikut:,

1. Bagaimanakah rancangan rencana pelaksanaan pembelajaran berbasis Cooperative Learning tipe Make a Match untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS untuk siswa kelas IV SD?
2. Bagaimanakah rancangan bahan pembelajaran berbasis *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS untuk siswa kelas IV SD?
3. Bagaimanakah rancangan lembar kerja siswa dalam pembelajaran berbasis *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS untuk siswa kelas IV SD?
4. Bagaimanakah rancangan media pembelajaran berbasis Cooperative Learning tipe *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS untuk siswa kelas IV SD?
5. Bagaimanakah rancangan evaluasi pembelajaran berbasis *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS untuk siswa kelas IV SD?

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan rancangan perangkat pembelajaran berbasis model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS untuk siswa kelas IV SD.

Adapula 5 tujuan khusus daripada penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan hal-hal berikut: Mendeskripsikan Rancangan rencana pelaksanaan pembelajaran, bahan pembelajaran, lembar kerja peserta didik, nedia pembelajaran, dan rancangan evaluasi pembelajaran berbasis *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS untuk siswa kelas IV SD.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Delphi. Adapun alasan menggunakan metode penelitian Delphi adalah dikarenakan kasus COVID-19 yang menyebabkan kecilnya kemungkinan untuk mengambil data di lapangan, maka pengambilan data dilakukan secara daring. Pertimbangan tersebut sejalan dengan pengertian dan tujuan dari metode peneltian

Delphi menurut Listone, dkk (2002) yang dikutip dari Yudhanto yaitu, metode delphi merupakan metode yang terstruktur dalam pembahasan yang kopleks melalui diskusi bertujuan untuk memperoleh kesepakatan para ahli yang memiliki reliabilitas tinggi melalui serangkaian *questionnare* yang disertai pemberian *feedback* terhadap kesepakatan tersebut.

Dalam hal ini peneliti memilih subjek penelitian berdasarkan variabel penelitian yang berkenaan dengan rancangan pembelajaran dan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, maka subjek dalam penelitian ini berjumlah 2 orang pakar yang berperan sebagai judgement, yaitu Ahli Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Ahli Bidang Ilmu Pengetahuan Sosial keSDan.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner atau angket. Menurut Sugiyono (2013) tujuan dari Angket adalah untuk memperoleh masukan-masukan dari ahli mengenai desain Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran yang bersifat tertutup.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Rancangan pelaksanaan pembelajaran

Rancangan perangkat pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* dalam upaya meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas IV sekolah dasar telah dilakukan

dengan melalui beberapa tahapan.

Pada validasi putaran pertama, menurut dosen ahli 1 dan dosen ahli 2 menyebutkan bahwa rancangan perangkat pembelajaran yang dirancang oleh peneliti masih diperlukan beberapa perbaikan, berikut merupakan hasil validasi ahli 1 terhadap rancangan pelaksanaan pembelajaran.

Pada hasil validasi 1 yang dilakukan pada tanggal 8 Desember 2021 terhadap penilaian rancangan pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan, kedua pakar menyepakati rpp dalam tahapan validasi pertama dengan total kesepakatan semua ahli dengan draft rancangan dari awal identitas sampai dengan penilaian.

Penilaian tujuan pembelajaran dalam rpp mata pelajaran IPS, pakar 1 memberikan masukan untuk mengganti rumusan tujuan kedua dengan kata menjelaskan dan memperbaiki waktu pelaksanaan kegiatan make a match dengan merubahnya menjadi jumlah putaran main. Dengan melakukan koordinasi, pakar 2 menyetujui masukan tersebut. Pakar 2 menambahkan tujuan pembelajaran untuk diperjelas dan diberikan degree. Adapun hasil kesepakatan semua ahli dalam rancangan perangkat pembelajaran ini menyetujui sebesar 94.5%.

Penilaian verifikasi ke-2 dilakukan mulai tanggal 10 Desember 202. Draft rancangan pelaksanaan pembelajaran yang sudah diperbaiki dikirim kembali pada pakar ahli untuk meminta masukan serta penilaian.

Setelah rancangan perangkat pembelajaran diperbaiki sesuai dengan kesepakaran pakar ahli, pakar 1 terhadap bentuk rancangan perangkat pembelajaran pada verifikasi ke-2 telah menyetujui perbaikan dengan besar persentase 100% (21 poin dari skor maksimal 21). Adapun perbaikan yang disetujui yaitu tujuan pembelajaran dan kegiatan inti, pakar 2 juga menyutujui perbaikan pakar 1. Dengan perubahan kata dalam tujuan pembelajaran dan durasi waktu dalam kegiatan inti, menyetujui bagian standar proses sebesar 100% (12 dari skor maksimal 12). Sehingga total penilaian semua pakar ahli terhadap rancangan pelaksanaan pembelajaran adalah 100% .

Setelah mendapatkan hasil validasi, peneliti kemudian melakukan metode delphi terhadap penelitian ini untuk mencapai tujuan yang diinginkan dengan beberapa tahapan yaitu, studi pendahuluan, mendesain, verifikasi dan menganalisa.

Pada tahap studi pendahuluan peneliti mendapatkan indormasi mengenai model pembelajaran make a match yang merupakan salah satu satu metode pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994) dengan menggunakan teknik eduentertaiment atau belajar sambil bermain dengan teknik mencari pasangan kartu agar siswa lebih mengenal suatu konsep atau topik dari materi pelajaran.

Pada tahap mendesain, peneliti membuat desain rancangan pelaksanaan pembelajaran yang diawali dengan menentukan identitas pelajaran rpp, kompetensi dasar materi pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, tujuan, materi pembelajaran, model pendekatan dan metode pembelajaran, media pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, sumber, media dan alat pembelajaran, dan penilaian dengan mempertimbangkan prinsip penyusunan RPP pada PERMENDIKBUD No.22 tahun 2016.

Pada tahap verifikasi peneliti mengirimkan draft awal rancangan pelaksanaan pembelajaran yang dirancang beserta lembar angket yang digunakan pakar ahli dalam menilai dan memberikan catatan terhadap rancangan pelaksanaan pembelajaran yang dirancanga dan dikembangkan. Verifikasi ini dilakukan guna mendapatkan kesepakatan para ahli dengan nilai reabilitas yang tinggi terhadap rancangan pelaksanaan pembelajaran berbasis metode Make a Match

Tabel 1. Hasil Kesepakatan Semua Pakar Terhadap Bentuk Rancangan Pekasanaan Pembelajaran

Pakar	Skor	Skor max draft	Persentase kesepakatan pakar terdapap rancangan	Catatan perbaikan
1	23	25	92%	Perbaikan pada rumusan tujuan ke-2 dan waktu

				dalam kegiatan mencari pasangan kartu
2	24	25	96%	Perbaikan pada rumusan tujuan nomor 2 dan 3 untuk diperjelas

Adapun penilaian semua pakar terhadap bentuk rancangan pelaksanaan pembelajaran dalam kegiatan pendahuluan, selanjutnya dibandingkan dengan tabel persentase kesepaktan berikut:

Tabel 2. Pembagian skala persentase kesepakatan

Persentae	Skala
67% - 100%	Sepakat
34% - 66%	Kurang Sepakat
0% - 33%	Tidak Sepakat

Total penilaian semua pakar ahli menunjukan persentasi yang didapatkan dengan menggunakan rumus proses pemberian skor menurut Sugiyono (2015) sebegai berikut

$$p = \frac{f}{n} \text{ x } 100\%$$

Sehingga total hasil skor adalah sebesar 94% yang berarti sepakat dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran. Namun menurut Yudhanto (2020), semua pakar menyetujui rancangan agar consensus dan dinyatakan sepakat. Maka daripada itu, peneliti harus memperbaiki rancangan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan masukan yang telah disepakati pakar ahli.

Verifikasi ke-2 dilakukan mulai tanggal 10 Desember 2021. Peneliti mengirimkan rancangan pelaksanaan pembelajaran yang telah diperbaiki berdasarkan masukan yang telah disepakati semua pakar ahli kepada setiap pakar ahli melalui media *Whatsapp* secara personal. Adapun penilaian pakar terhadap bentuk rancangan pelaksanaan pembelajaran yang telah diperbaiki adalah sebagai berikut:

Tabel 3. ***Hasil Kesepakatan Semua Pakar Terhadap Perbaikan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Koopertatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa***

Pakar	Skor	Skor max draft	Persentase kesepakatan pakar terdapap rancangan	Catatan perbaikan
1	25	25	100%	
2	25	25	100%	
Total kesepakatan semua ahli dengan draft rancangan awal kegiatan pendahuluan				100%

Berdasarkan penilaian semua pakar ahli pada tabel di atas, menunjukan bahwa pakar 1 dan 2 sepakat dengan persentase 100% terhadap bentuk rancangan pelaksanaan pembelajaran yang telah diperbaiki maka dapat dikatakan semua pakar setuju dengan perbaikan.

Pada tahapan terakhir pada metode Delphi adalah menganalisa atau meramal. Listone (dalam Yudhanto, 2020) adalah tahapan dimana hasil kesepakatan pakar ahli dapat digunakan untuk memperkirakan kemungkinan yang akan terjadi terhadap hal yang sedang didiskusikan. Pada penelitian ini hal yang sedang dibahas adalah bentuk rancangan pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode cooperative learning tipe Make a Match.

Berdasarkan hasil kesepakatan akhir para ahli terhadap rancangan pelaksanaan pembelajaran terhadap meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada hasil belajar siswa

mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial melalui rancangan perangkat pembelajaran, persentase kesepakatan menunjukan nilai 100% dengan kategori sepakat. Kesimpulannya bahwa para ahli sepakat dengan bentuk rancangan pelasanaan pembelajaran. Dengan hasil analisis yang dilakukan peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa rpp yang telah dirancang masih perlu dilakukan perbaikan lain seperti pemecahan indicator, peletakan pemberian LKPD pada kegiatan inti, dan penulisan alokasi waktu yang harus diperhintungkan sesuai dengan pembelajaran dalam kelas dengan rumus minggu efektif.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, hasilnya sejalan dengan pendapat Arikunto, (2004:51), bahwa model kooperatif dapat mengaktifkan siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menerapkan pembelajaran koperatif model make a match kedalam rancangan pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi dalam mengikuti pembelajaran.

2. Bahan Ajar

Berikut merupakan rancangan bahan ajar awal pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pembelajaran kooperatif tipe make a match dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar meliputi ringkasan materi keberagaman budaya mata penalajaran ilmu pengetahuan pembelajaran kelas IV dan berbagai macam kegiatan yang dapat dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hasil validasi putaran pertama dari ahli 1 dan ahli 2, menyebutkan bahwa rancangan bahan ajar ilmu pengetahuan sosial siswa kelas IV sekolah dasar sudah sesuai sehingga tidak perlu diperbaiki. Berikut merupakan hasil validasi oleh ahli perangkat pembelajaran pada bahan ajar putaran pertama dan kedua. Berdasarkan hasil validasi 1 dan 2 pada desain bahan ajar jenis modul sederhana dalam rancangan perangkat pembelajaran kooperatif tipe make a match menurut pakar 1 dan 2 telah sesuai dengan bentuk rancangan media pembelajaran yang benar dengan total kesepakatan sebesar 100%.

Setelah mendapatkan hasil validasi, peneliti kemudian melakukan metode delphi terhadap penelitian ini untuk mencapai tujuan yang diinginkan dengan beberapa tahapan yaitu, studi pendahuluan, mendesain, verifikasi dan menganalisa.

Pada tahap ini peneliti melakukan kajian literatur terhadap beberapa jurnal penelitian terkait bahan ajar pada rancangan perangkat pembelajaran. Menurut Ahmadi (2010, hlm 159) menyatakan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Jenis bahan ajar yang digunakan dalam penelitian ini merupakan bahan ajar berupa modul. Modul merupakan suatu unit program pembelajaran yang terencana, didesain guna membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada tahap ini akan dijelaskan proses penyusunan bahan ajar pada rancangan perangkat pembelajaran dengan menerapkan metode Make a Match siswa kelas IV sekolah dasar yaitu desain modul yang akan dibuat oleh peneliti sebagai bahan ajar yang dipilih. Selanjutnya dalam tahap verifikasi penelitian dalam hal ini yaitu mengirimkan draft awal desain bahan ajar dan melampirkan lembar angket yang akan digunakan pakar ahli dalam menilai dan memberikan catatan terhadap bahan ajar yang telah di desain.

Tabel 4. Hasil Kesepakatan Semua Pakar Terhadap Bentuk Bahan Ajar

Pakar	Skor	Skor max draft	Persentase kesepakatan pakar terdapap rancangan	Catatan perbaikan
1	4	4	100%	Sudah sesuai
2	4	4	100%	

Berdasarkan tabel di atas, diketahui pakar 1 dan 2 mengenai desain bahan ajar sudah sesuai dengan kebutuhan guru dalam mengajarkan materi ilmu pengetahuan sosial dan memenuhi standar kompetensi dan tujuan pembelajaran rancangan perangkat pembelajaran. Dengan menggunakan rumus proses pembelajaran, peneliti mendapatkan total hasil skor adalah sebesar 100% yang berarti sepakat dengan desain bahan ajar yang digunakan dalam melakukan proses pembelajaran

dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada tahap menganalisa, bahan ajar yang digunakan dalam rancangan perangkat pembelajaran kooperatif tipe make a match adalah bahan ajar berbentuk modul. Modul adalah buku yang ditulis dengan tujuan agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa/atau dengan bimbingan guru. Modul berisi petunjuk belajar, isi materi, informasi pendukung, latihan-latihan, petunjuk kerja, dan evaluasi. Modul akan bermakna kalau siswa dapat dengan mudah menggunakannya. Kemudian berdasarkan kesepakatan ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa pakar ahli sepakat dengan bentuk bahan ajar modul untuk digunakan dalam rancangan perangkat pembelajaran. Maka dengan menerapkan bahan ajar jenis modul sederhana dalam rancangan pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe make a match, sehingga dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

3. Lembar Kerja Peserta Didik

Hasil validasi putaran pertama dari ahli 1 dan ahli 2, menyebutkan bahwa desain lembar kerja siswa dalam materi ilmu pengetahuan sosiald siswa kelas IV sekolah dasar dalam sudah sesuai sehingga tidak perlu diperbaiki. Berikut merupakan hasil validasi oleh ahli perangkat pembelajaran pada bahan ajar putaran pertama dan kedua. Ahli 1 dan 2 sepakat menyebutkan bahwa penilaian pada desain lembar kerja peserta didik sudah jelas sehingga tidak ada lagi perbaikan yang perlu dilakukan oleh peneliti dalam desain lembar kerja peserta didik untuk proses pembelajaran kooperatif model make a match.

Berdasarkan hasil validasi 1 dan 2 pada rancangan perangkat pembelajaran, penilaian bentuk desain lembar kerja peserta didik menurut pakar 1 dan 2 telah sesuai dengan bentuk lembar kerja peserta didik yang benar dengan total kesepakatan sebesar 100%.

Setelah mendapatkan hasil validasi, peneliti kemudian melakukan metode delphi terhadap penelitian ini untuk mencapai tujuan yang diinginkan dengan beberapa tahapan yaitu, studi pendahuluan, mendesain, verifikasi dan menganalisa.

Pada tahap studi pendahuluan peneliti melakukan kajian literatur terhadap beberapa jurnal penelitian terkait lembar kerja peserta didik pada rancangan perangkat pembelajaran. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa LKPD merupakan panduan belajar bagi siswa yang berisi petunjuk, langkah-langkah dalam pengerjaannya dan juga biasanya berupa soal latihan yang berisikan petunjuk dalam pemecahan masalahnya.

Pada tahap mendesain, akan dijelaskan proses penyusunan LKPD pada rancangan perangkat pembelajaran dengan menerapkan metode Make a Match siswa kelas IV sekolah dasar. Lembar kerja peserta didik yang di desain oleh peneliti sudah sesuai dengan sistematika. Selain itu peneliti juga memastikan desain LKPD sesuai dengan indikator penilaian dalam rancangan perangkat pembelajaran agar desain lembar kerja peserta didik dapat mencapai tujuan umum dalam pembelajaran yang ada di dalam rancangan perangkat pembelajaran yaitu meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa kelas IV sekolah dasar.

Pada tahap verifikasi, Penelitian dalam hal ini yaitu mengirimkan draft awal lembar kerja peserta didik dan melampirkan lembar angket yang akan digunakan pakar ahli dalam menilai dan memberikan catatan terhadap LKPD yang telah di desain. Penilaian pakar ahli pada verifikasi ke – 1 dan ke – 2 terhadap bentuk desain lembar kerja peserta didik adalah sebagai berikut,

Tabel 5. Hasil Kesepakatan Semua Pakar Terhadap Bentuk LKPD

Pakar	Skor	Skor max draft	Persentase kesepakatan pakar terdapap rancangan	Catatan perbaikan
1	4	4	100%	LKPD sudah sesuai dengan karakteristik standar kompetensi.
2	4	4	100%	

Berdasarkan tabel di atas, diketahui pakar 1 dan 2 mengenai desain lembar kerja peserta

didik sudah sesuai dengan kebutuhan guru dalam mengajarkan materi ilmu pengetahuan sosial dan memenuhi standar kompetensi dan tujuan pembelajaran rancangan perangkat pembelajaran. Dengan menggunakan rumus proses pembelajaran, peneliti mendapatkan total hasil skor adalah sebesar 100% yang berarti sepakat dengan desain LKPD yang digunakan dalam melakukan proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada tahap menganalisa, berdasarkan hasil hasil kesepakatan akhir para ahli terhadap LKPD dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Sesuai dengan penelitian, LKPD memiliki manfaat yaitu mengaktifkan peserta didik dalam proses belajar mengajar, membantu peserta didik untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis, dan mengaktifkan peserta didik dalam mengembangkan konsep. Dengan menggunakan rancangan lembar kerja peserta didik tersebut, persentase kesepakatan untuk rancangan perangkat pembelajaran menunjukan nilai 100% dengan kategori sepakat.

4. Media Pembelajaran

Hasil validasi putaran pertama dari ahli 1 dan 2 menyebutkan rancangan media pembelajaran IPS siswa kelas IV sekolah dasar sudah sesuai sehingga tidak perlu diperbaiki. Berikut merupakan hasil dari validasi oleh dosen ahli mengenai rancangan media pembelajaran pada validasi pertama. Berdasarkan hasil validasi 1 dan 2 pada rancangan perangkat pembelajaran, penilaian bentuk rancangan media pembelajaran menurut pakar 1 dan 2 telah sesuai dengan bentuk rancangan media pembelajaran yang benar dengan total kesepakatan sebesar 100%.

Pada bagianakan dijelaskan bagaimana perancangan dan pengembangan bentuk media pembelajaran dalam rancangan perangkat pembelajaran sebagai upaya meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas IV sekolah dasar berdasarkan tahapan metode penelitian Delphi sebagai berikut.

Pada tahap studi pendahuluan, Berdasarkan studi pustaka yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukan bahwa media pembelajaran memberikan banyak manfaat pada pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Teni Nurrita (2018) media pembelajaran memiliki manfaat, yang pertama adalah memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, *kedua*, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajara siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

Setelah melakukan studi pendahuluan peneliti kemudian memulai mendesain media pembelajaran yang sesuai dengan rancangan pembalajaran kooperatif model *make a match*. Mendesain media pembelajaran dilakukan sesuai dengan langkah-langkah dalam perencanaan media menurut Heinich et al (2005) terdiri atas enam lengkah yaitu, Analisis pelajar, Menyatakan tujuan, Pemilihan metode, media dan bahan, Penggunaan media dan bahan, partisipasi pelajar di dalam kelas dan penilaian revisi.

Pada tahap verifikasi, dengan mengirimkan draft awal desain media pembelajaran, hal ini dilakukan guna mendapatkan kesepakatan para ahli dengan nilai reabilitas yang tinggi terhadap desain media pembelajaran koopertif berbasis metode *Make a Match* dalam bentuk kartu. Penilaian pakar ahli pada verifikasi ke-1 dan ke-2 terhadap bentuk desain media pembelajaran, memberikan penilaian pada angket yang telah diberikan adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Kesepakatan Semua Pakar Terhadap Bentuk Media Pembelajaran

Pakar	Skor	Skor max draft	Persentase kesepakatan pakar terdapap rancangan	Catatan perbaikan
1	3	3	100%	Tidak ada catatan, media pembelajaran
2	3	3	100%	

			sudah sesuai dengan indikator penilaian dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan tabel di atas, diketahui pakar 1 dan 2 mengenai desain media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator penilaian yang ada di dalam angket dan tujuan pembelajaran dengan menggunakan kartu untuk melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe make a match yaitu dengan memasangkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Adapun penililaian dengan membandingkan persentase pada skala kesepakatan dan pemberian skor tersebut dengan rumus proses pemberian menurut Sugiyono (2015) adalah sebesar 100% yang berarti para ahli sepakat dengan desain media pembelajaran yang digunakan dalam aktifitas belajar.

Pada tahap terakhir menganalisa, dengan menggunakan kartu sebagai media pembelajaran untuk melaksanakan model pembelajaran *make a match*, sesuai dengan sintaks pembelajaran yang telah dikembangkan oleh Lorna Curran (1994) untuk melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Berdasarkan hasil kesepakatan akhir para ahli terhadap desain media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial melalui media kartu, persentase kesepakatan menunjukan nilai 100% dengan kategori sepakat. Selanjutnya berdasarkan kesepakatan ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa pakar ahli sepakat dengan bentuk desain media pembelajaran yaitu kartu berpasangan.

5. Evaluasi Pembelajaran

Berikut merupakan rancangan evaluasi pembelajaran kooperatif tipe make a match dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar meliputi mata pelajaran ilmu pengetahuan pembelajaran yang dibuat untuk menilai hasil evaluasi belajar siswa dengan soal berbasis HOTS (*High Order Thingking Skill*) dengan mendorong siswa untuk berpikir tingkat tinggi sesuai dengan levelnya berdasarkan Taksonomi Bloom.

Pada validasi putaran pertama, menurut dosen ahli 1 dan dosen ahli 2 menyebutkan habwa lembar evaluasi yang dirancang oleh peneliti sudah baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sehingga para ahli menyebutkan bahwa rancangan lembar evaluasi sudah sesuai dan tidak perlu diperbaiki, berikut merupakan hasil validasi ahli 1 dan 2 dalam putaran pertama dan kedua. Ahli 1 dan kedua sepakat menyebutkan bahwa penilaian pada rancangan perangkat pembelajaran sudah jelas sehingga tidak ada lagi perbaikan yang perlu dilakukan oleh peneliti dalam rancangan perangkat evaluasi level kognitif.

Berdasarkan hasil validasi 1 dan 2 pada rancangan perangkat pembelajaran, penilaian bentuk rancangan media pembelajaran menurut pakar 1 dan 2 telah sesuai dengan bentuk rancangan media pembelajaran yang benar dengan total kesepakatan sebesar 100%.

Pada bagianakan dijelaskan bagaimana perancangan dan pengembangan bentuk evaluasi pembelajaran dalam rancangan perangkat pembelajaran sebagai upaya meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas IV sekolah dasar berdasarkan tahapan metode penelitian Delphi sebagai berikut

Pada tahap studi penelitian, peneliti melakukan kajian literatur terhadap beberapa jurnal penelitian terkait penilaian evaluasi pada rancangan perangkat pembelajaran. Menurut Widoyoko (2009, hlm 3) terdapat tiga istilah yang sering digunakan dalam evaluasi pembelajaran yakni tes, pengukuran dan penilian. Dalam Permendikbud No. 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran dijelaskan bahwa penilaian dalam setiap mata pelajaran meliputi kompetensi pengetahuan, kompetensi keterampilan dan kompetensi sikap yang bertujuan untuk bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang kemajuan belajar peserta didik. Sejalan menurut pendapat Taksonomi Bloom (dalam Sudjana, 2011, hlm. 23) secara garis besar aspek penilaian pembelajaran membaginya menjadi tiga ranah yakni kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotoris (keterampilan).

Pada tahap mendesain, akan dijelaskan proses penyusunan penilaia pada rancangan perangkat pembelajaran dengan menerapkan metode *Make a Match* sebagai upaya meningkatkan hasil belajara siswa kelas IV sekolah dasar. Sebelumnya berdasarkan Permendikbud No. 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran dijelaskan bahwa penilaian dalam setiap mata pelajaran meliputi kompetensi pengetahuan, kompetensi keterampilan dan kompetensi sikap yang bertujuan untuk bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang kemajuan belajar peserta didik. Dalam rancangan evaluasi pembelajaran yang dibuat oleh peneliti mencakup 3 penilaian diantaranya; penilaian sikap, penilaian pengetahuan, dan penilaian keterampilan.

Pada tahap verifikasi, dengan mengirimkan draft awal desain media pembelajaran, hal ini dilakukan guna mendapatkan kesepakatan para ahli dengan nilai reabilitas yang tinggi terhadap desain evaluasi pembelajaran koopertif berbasis metode *Make a Match*. Penilaian pakar ahli pada verifikasi ke – 1 dan ke – 2 terhadap instrument evaluasi dalam rancangan pembelajaran, memberikan penilaian dan kesepakatan adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Kesepakatan Semua Pakar Terhadap Bentuk Media Pembelajaran

Pakar	Skor	Skor max draft	Persentase kesepakatan pakar terdapap rancangan	Catatan perbaikan
1	4	4	100%	Tidak ada catatan, instrument evaluasi sudah sesuai dengan indikator penilaian dan tujuan pembelajaran.
2	4	4	100%	

Berdasarkan tabel di atas, diketahui pakar 1 dan 2 mengenai desain instrument evaluasi sudah sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi sehingga dapat diukur melalui penilaian pengetahuan pada lembar evaluasi. Adapun penililaian dengan membandingkan persentase pada skala kesepakatan dan pemberian skor tersebut dengan rumus proses pemberian menurut Sugiyono (2015) adalah sebesar 100% yang berarti para ahli sepakat dengan desain media pembelajaran yang digunakan dalam aktifitas belajar.

Dalam tahap terakhir, menganalisa terhadap hasil rancangan evaluasi yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi atau HOTS (*High Order Thingking Skill*). Pembelajaran HOTS adalah pembelajaran yang memandang perlu pemikiran secara analitis, kreatif, kritis terhadap data dan informasi dalam pemecahan sebuah masalah (Fanani, A., & Kusmaharti, 2014: 3). Berdasarkan hasil kesepakatan akhir para ahli terhadap instrument evaluasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial melalui evaluasi test soal pilihan ganda dan uraian menunjukan persentase kesepakatan menunjukan nilai 100% dengan kategori sepakat.

Setelah melakukan analisis lebih dalam, peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa evaluasi yang dirancang masih menggunakan soal yang cenderung berada pada tingkat LOTS (*Lower Order Thingking Skill*) dan belum menggunakan HOTS (*High Order Thingking Skill*) yang biasanya berada pada keterampilan berpikir tingkat C4 – C6 yaitu menganalisis, mengevaluasi dan mengkreasi untuk kelas tinggi. Sehingga masih diperlukan perbaikan jenis soal pada evaluasi yang akan digunakan oleh guru menjadi pada ranah keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Dengan mengganti soal evaluasi menjadi HOTS, hal yang perlu diperbaiki kembali adalah level kognitif serta level kesulitan dalam soal. Hal ini sejalan dengan pendapat Astiti (2017) menyatakan bahwa terdapat kaidah penyusunan bentuk soal uraian pada penilaian pengetahuan, diantaranya; bentuk soal disesuaikan dengan indikator yang telah di tetapkan dalam kisi-kisi soal evaluasi, batasan jawaban yang diukur harus jelas, kalimat soal hendaknya menyesuaikan dengan

karakteristik siswa, petunjuk soal evaluasi harus jelas, dan level kesulitan soal yang sesuai dengan tingkat kognitif siswa.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian rancangan perangkat pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada materi keberagaman budaya yang dikembangkan oleh peneliti dan di validasi oleh para ahli sebagai berikut**:**

a. Rancangan rencana pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi dari kedua para ahli, rencana pelaksanaan pembelajaran ada aspek yang perlu diperbaiki seperti perbaikan kata dan memperjelas rumusan tujuan pembelajaran, serta sedikit perbaikan dalam kegiatan inti rancangan pelaksanaan pembelajaran yaitu durasi pembelajaran.
b. Bahan ajar. Berdasarkan hasil validasi dari kedua para ahli, bahan ajar pembelajaran sudah sesuai dengan materi pembelajaran, desain bahan ajar sesuai dengan karakteristik siswa, serta kalimat dalam bahan ajar sudah jelas dan dapat dipahami oleh siswa.
c. Lembar Kerja Peserta Didik. Berdasarkan hasil validasi dari kedua para ahli, secara keseluruhan lembar kerja peserta didik sudah cukup sesuai dengan langkah-langkah penulisan dan struktur LKPD.
d. Media Pembelajaran. Media Pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi dari kedua para ahli, media pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan ketetapan pemilihan media pembelajaran
e. Evaluasi. Berdasarkan hasil validasi dari kedua para ahli secara keseluruhan sudah sesuai dengan kriteria penilaian, tetapi untuk soal evaluasi masih dapat diperbaiki dan ditingkatkan dengan menggunakan soal berbasis HOTS.

Dengan demikian, rancangan perangkat pembelajaran cooperative learning tipe Make a Match dikatakan memadai untuk digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi keberagaman budaya.

5. DAFTAR PUSTAKA

Andini, I. I. N. (2020). Rancangan Pembelajaran Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Andra, M & Hamimah. (2020). Model Kooperatif Tipe Make A Match dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(2). DOI: https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/592.

Arifin, Z. (2014). Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Arikunto, S. (2007). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi VI. Jakarta: Rineka Apta.

Astiti, K. A. (2017). Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Budiningsih, A. (2005). Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Rineka Cipta. Bloom. B, S. 1979. Taxonomy of Educational Objectives Book 1: Cognitive Domain. London: Longman Group LTD.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (2008). Pendekatan, Jenis, dan Metode Penelitian Pendidikan. [Online]. Diakses dari: http://staffnew.uny.ac.id/upload/131623017/pendidikan/PENELITIAN+PENDIDIKAN.pdf.

Kusnarni. (2019). Penerapan Model Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN 1 Mekarsari. Jurnal El-Hikam. 12(2). DOI: http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php /elhikam/article/view/3724.

Maulida, dkk. (2020). Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS SD. School Education Jurnal PGSD FIP UNIMED, 10(1). DOI: https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v10i1.18133.

Nafisha, Vanya, dkk. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Jenis-jenis Pekerjaan di SD. Pedadidaktika Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 4(2). DOI: https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidak tika/ article/view/7259/8256