

PENERAPAN MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V DI SD

Ni Md Ari Giri Widayanti¹, I Km Sudarma², I Md Suarjana³

¹Jurusan PGSD, ²Jurusan TP, ³Jurusan PGSD
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: arigiriwidayanti@gmail.com¹, darma_tp@yahoo.co.id²,
pgsd_undiksha@yahoo.co.id³

Abstrak

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 5 Pendem Kecamatan Jembrana Tahun Pelajaran 2015/2016 dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *puzzle*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 5 Pendem yang berjumlah 12 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan tes. Data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah (1) persentase rata-rata hasil belajar siswa pada ranah afektif sebesar 69,16% pada siklus I, dan meningkat menjadi 82,29% pada siklus II, (2) Persentase rata-rata hasil belajar siswa pada ranah psikomotor sebesar 68,33% pada siklus I, dan meningkat menjadi 84,16% pada siklus II. (3) Persentase rata-rata hasil belajar siswa pada ranah kognitif sebesar 70,41% pada siklus I, dan meningkat menjadi 85,85% pada siklus II. (4) Ketuntasan klasikal mencapai 58,33% pada siklus I, dan meningkat menjadi 100% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V Kecamatan Jembrana, Tahun pelajaran 2015/ 2016.

Kata Kunci: hasil belajar IPA, *make a match*, media *puzzle*.

Abstract

Classroom action research (CAR) aims to find out the increase of learning outcomes in science subjects, fifth grade students of SD Negeri 5 Pendem District of Jembrana in the academic year 2015-2016 after the application of cooperative learning model type *make a match* assisted by *puzzle* media. The subjects of this research were fifth grade students of SD Negeri 5 Pendem totaling 12 persons. The data collection method used is the method of observation and tests. The data were analyzed using descriptive quantitative analysis method. The result of this research are (1) the average percentage of student learning outcomes in the affective domain is 69.16% in the first cycle, and increased to 82.29% in the second cycle. (2) The average percentage of student learning outcomes in the psychomotor domain is 68.33% in the first cycle, and increased to 84.16% in the second cycle. (3) The average percentage of student learning outcomes in the cognitive domain is 70.41% in the first cycle, and increased to 85.85% in the second cycle. (4) Classical completeness reached 58.33% in the first cycle, and increased to 100% in the second cycle. This shows that the implementation of cooperative learning model type *make a match* assisted by *puzzle* media can improve learning outcomes fifth grade science students District of Jembrana, in the academic year 2015/2016.

Keywords: science learning outcomes, *make a match*, *puzzle* media.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi kemajuan, kesejahteraan, dan pembangunan bangsa. Hal tersebut dapat tercapai apabila sumber daya manusianya berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas sangat bergantung pada mutu pendidikan. Mutu pendidikan didukung oleh beberapa komponen pendidikan di antaranya, sarana dan prasarana pendidikan, fasilitas pendidikan, media pembelajaran, sumber belajar yang memadai, dan yang terpenting adalah bagaimana cara seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Dalam mengajar guru harus mampu membuat siswa nyaman mengikuti pembelajaran tanpa adanya rasa takut dalam diri siswa, sehingga siswa dapat secara bebas mengekspresikan apa yang ada di dalam pikirannya. Selain itu guru juga harus mampu membuat pembelajaran yang berpusat pada siswa. Melalui pembelajaran yang berpusat pada siswa diharapkan dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan, sikap, dan perilaku. Peran seorang guru dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah sebagai fasilitator, yaitu guru memfasilitasi siswa dalam pembelajaran di kelas. Trinova, (2013:326) menyatakan dalam proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, siswa memperoleh kesempatan dan fasilitasi untuk membangun sendiri pengetahuannya sehingga mereka akan memperoleh pemahaman yang mendalam (*deep learning*) dan pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas peserta didik.

Pembelajaran yang berpusat pada siswa ini, juga didukung oleh pembelajaran inovatif yaitu guru menerapkan model-model pembelajaran kooperatif sehingga partisipasi aktif dan kerjasama antar sesama siswa dalam pembelajaran dapat meningkat. Melihat begitu pentingnya komponen pendidikan tersebut, maka sudah tentu semua komponen tersebut harus dipenuhi guna meningkatkan mutu pendidikan.

Pada kenyataannya komponen yang dapat meningkatkan mutu pendidikan tersebut belum sepenuhnya terpenuhi di setiap sekolah. Hal ini mengakibatkan

rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat dari Bundu, (2006:3) yang menyatakan bahwa, hasil belajar IPA secara umum masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Kelemahan akan pembelajaran IPA di Indonesia telah dikemukakan lebih dari satu dekade yang lalu, yakni (1) masih banyak guru yang sangat menekankan pembelajaran pada faktor ingatan; (2) sangat kurang pelaksanaan praktikum; dan (3) faktor penyajian dengan ceramah yang mengakibatkan kegiatan sangat terbatas, tidak lebih dari mendengarkan dan menyalin.

Hal yang senada juga tercermin dari pembelajaran IPA yang dilaksanakan di SD Negeri 5 Pendem. Berdasarkan hasil observasi dalam pembelajaran yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 12 Desember 2015, tepatnya pada mata pelajaran IPA di kelas V, SD Negeri 5 Pendem diperoleh informasi bahwa: pembelajaran berpusat pada guru, bukan pada siswa. Guru dalam menyampaikan materi lebih banyak menggunakan ceramah, dilanjutkan dengan latihan soal, dan pemberian tugas. Metode ceramah adalah "penerangan dan penuturan secara lisan oleh guru terhadap kelasnya" (Suryosubroto, 2009:155). Selain itu metode ceramah adalah "metode yang paling banyak dikenal dipakai guru dalam proses belajar mengajar, karena metode ini sangat mudah pelaksanaannya dan tidak membutuhkan tenaga atau pikiran dan biaya yang terlalu banyak" (Soetomo, 1993:146). Pembelajaran yang lebih banyak menggunakan metode ceramah tentu membuat pembelajaran tersebut menjadi tidak kondusif. Hal ini membuat siswa pasif dalam mengikuti pembelajaran. Informasi lain yang diperoleh saat observasi adalah, di dalam pembelajaran guru tidak menerapkan model pembelajaran kooperatif yang dapat menumbuhkan kerjasama antar siswa dan juga tidak memanfaatkan media pembelajaran yang ada.

Pembelajaran adalah "segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang

berlangsung antara pendidik dengan peserta didik” (Asyhar, 2012:7). Melihat pengertian pembelajaran tersebut, tentu media pembelajaran berperan penting dalam pembelajaran, karena media pembelajaran adalah “segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif” (Asyhar, 2012:8). Selain itu, dilaksanakan juga wawancara dengan guru mata pelajaran IPA dan beberapa siswa kelas V.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru kelas V, diperoleh informasi bahwa tidak semua siswa mau terlibat aktif dalam pembelajaran. Banyak siswa apabila diajak berinteraksi oleh guru dengan memberikan pertanyaan, siswa hanya bisa diam tidak memberikan jawaban. Kemudian saat guru memberikan siswa kesempatan untuk bertanya seputar materi yang belum dimengerti, hanya satu atau dua orang siswa saja yang mengajukan pertanyaan, sedangkan yang lain hanya diam saling melihat ke arah siswa yang lainnya. Wawancara juga dilakukan bersama siswa kelas V, informasi yang diperoleh yaitu siswa menganggap bahwa mata pelajaran IPA itu susah karena banyak hafalan dan mengatakan cepat bosan jika sedang belajar IPA.

Pembelajaran yang terjadi di kelas V tersebut, menyebabkan rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas V. Terbukti dari pencacatan dokumen guru diperoleh informasi bahwa banyak siswa yang memperoleh nilai Ulangan tengah Semester dalam mata pelajaran IPA di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM mata pelajaran IPA di SD Negeri 5 Pendem adalah 66. Persentase rata-rata hasil belajar siswa dari perolehan hasil belajar tersebut adalah sebesar 61,25% yang termasuk dalam kategori rendah. Demikian pula dengan hasil belajar siswa pada ranah afektif dan psikomotor yang masih termasuk ke dalam kategori kurang. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang tidak mau memberikan tanggapan saat pembelajaran. Selain itu, saat diberikan tugas, siswa sering meminta tambahan waktu apabila

belum selesai mengerjakan tugas, karena sebagian besar siswa bercanda apabila diberikan tugas. Hal ini menunjukkan penggunaan waktu dalam pembelajaran belum efisien dan efektif. Berdasarkan perolehan persentase hasil belajar siswa tersebut, guru harus melakukan remedi agar nilai siswa dapat mencapai KKM dan menunda untuk membahas materi yang selanjutnya.

Mengacu pada permasalahan tersebut, salah satu solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *puzzle*.

Dalam pembelajaran kooperatif, guru menciptakan suasana yang mendorong agar siswa merasa saling membutuhkan. Hubungan ini disebut saling ketergantungan positif (Suryani dan Leo, 2012:80). Salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif ini adalah *make a match*. Menurut Rusman (2010:223), menyatakan salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Adapun beberapa fase yang terdapat dalam penerapan model ini yaitu (1) menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa; (2) menyajikan/ menyampaikan informasi; (3) mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar; (4) membimbing kelompok bekerja dan belajar; (5) evaluasi; dan (6) memberikan penghargaan, (Kurmaeni, 2012:14).

Kurniasih dan Sani (2015:55) menyatakan “penerapan model pembelajaran *make a match* ini bisa memupuk kerjasama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka. Proses pembelajaran akan lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran dan keaktifan siswa nampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing”.

Penerapan model ini berbantuan sebuah media pembelajaran. Media yang digunakan adalah media *puzzle*. *Puzzle* dapat memotivasi dan merupakan daya

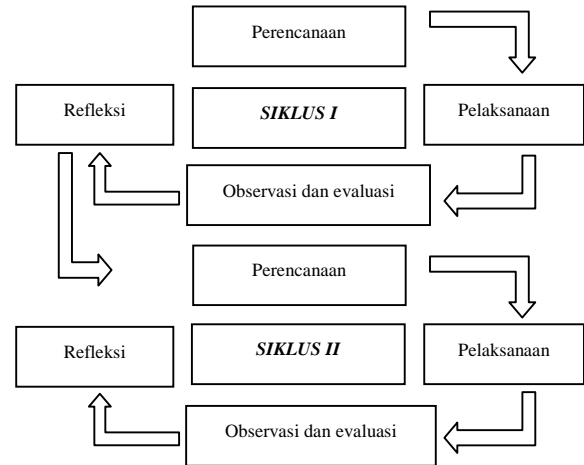
penarik yang kuat untuk siswa. Hal tersebut karena *puzzle* menawarkan sebuah tantangan yang dapat secara umum dilaksanakan sampai berhasil. *Puzzle* merupakan jenis permainan teka-teki menyusun potongan-potongan gambar. Nurjatmika (2012:65) menyatakan, dengan terbiasa bermain *puzzle*, lambat laun, mental anak juga terbiasa bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat ia menyelesaikan *puzzle* pun merupakan salah satu pembangkit motivasi untuk mencoba hal-hal yang baru baginya. Bermain *puzzle*, selain menyenangkan, ternyata juga dapat meningkatkan keterampilan dan kecerdasan seorang anak.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 5 Pendem Kecamatan Jembarana Tahun Pelajaran 2015/2016 setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *puzzle*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SD Negeri 5 Pendem, Kecamatan Jembrana, Tahun Pelajaran 2015/ 2016. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 12 orang yang terdiri atas 5 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah hasil belajar IPA.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan di antaranya perencanaan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi, refleksi. Tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas
(Sumber: Arikunto, dkk., 2014:16)

Setiap siklus terdiri atas tiga pertemuan. Pertemuan 1 dan 2 dilaksanakan untuk pelaksanaan pembelajaran dan pertemuan 3 untuk dilaksanakan tes akhir siklus. Tujuan dari penelitian ini adalah melakukan perbaikan terhadap proses dan hasil pembelajaran dengan mengadakan refleksi dan perbaikan pada tiap siklus penelitian.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi dan metode tes. Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar IPA siswa pada ranah afektif dan psikomotor dengan menggunakan instrumen lembar observasi dan metode tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar IPA siswa pada ranah kognitif, dengan menggunakan instrumen tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal.

Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Dalam metode analisis data ini, dihitung persentase rata-rata (M%) hasil belajar siswa pada setiap ranah, dan persentase tersebut dikonversikan ke dalam tabel kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP) Skala Lima, seperti pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP) Skala Lima tentang Hasil Belajar Siswa

Persentase Penguasaan	Kategori Hasil Belajar		
	Ranah Afektif	Ranah Psikomotor	Ranah Kognitif
90 – 100	Sangat Baik	Sangat Terampil	Sangat Tinggi
80 – 89	Baik	Terampil	Tinggi
65 – 79	Cukup Baik	Cukup Terampil	Sedang
55 – 64	Kurang Baik	Kurang Terampil	Rendah
00 – 54	Sangat Kurang Baik	Sangat Kurang Terampil	Sangat Rendah

(Sumber: Diadaptasi dari Agung, 2014:118)

Keberhasilan penelitian ini ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar IPA siswa ke arah yang lebih baik. Adapun indikator keberhasilan penelitian ini, yaitu (1) persentase rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal pada ketiga ranah minimal mencapai 80%; (2) ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada ranah kognitif minimal mencapai 75%, dengan mengacu pada KKM yang ditetapkan sekolah, yaitu 66.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklus berlangsung selama 3 kali pertemuan, yaitu 2 kali pertemuan untuk pelaksanaan tindakan dan 1 kali pertemuan untuk pelaksanaan tes hasil belajar IPA.

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 3 Maret 2016, dengan materi yang dibahas adalah proses pembentukan tanah karena pelapukan. Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 5 Maret 2016, dengan materi yang dibahas adalah lapisan dan jenis-jenis tanah, jenis batuan dan cara pembentukannya. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 12 Maret 2016, yaitu untuk pelaksanaan tes akhir siklus I.

Adapun data hasil belajar siswa pada ranah afektif, psikomotor, dan kognitif yang diperoleh dari hasil observasi dan evaluasi yaitu (1) persentase rata-rata hasil belajar siswa pada ranah afektif sebesar 69,16% termasuk pada kategori “cukup baik”; (2) persentase rata-rata hasil belajar siswa pada ranah psikomotor sebesar 68,33% termasuk pada kategori “cukup terampil”; (3) persentase rata-rata hasil belajar siswa pada ranah kognitif sebesar 70,41% termasuk pada kategori “sedang”;

dan 4) ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 58,33%. Berdasarkan data tersebut maka penelitian ini dipandang perlu untuk dilanjutkan ke siklus II karena, persentase rata-rata hasil belajar siswa untuk ketiga ranah belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal mencapai 80% dan ketuntasan belajar secara klasikal juga belum mencapai 75%.

Refleksi pada siklus I menunjukkan hal-hal yang berlangsung dengan baik pada pembelajaran, di antaranya, (1) seluruh siswa sudah memperhatikan materi yang ada pada buku pelajaran dan materi yang dijelaskan oleh guru dengan baik; (2) saat bermain mencari pasangan sudah terlihat suasana pembelajaran yang menyenangkan dan siswa tampak bersemangat saat mencari pasangan dari kartu yang dipegang; (3) siswa sudah menunjukkan sikap mematuhi peraturan di kelas. Namun, selain kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung dengan baik, terdapat beberapa kendala yang ditemui saat berlangsungnya pembelajaran. Adapun kendala-kendala tersebut di antaranya, (1) dalam kegiatan diskusi, terdapat siswa yang tidak terlibat aktif dan hanya bercanda dengan temannya; (2) rasa percaya diri dan keberanian siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi dan saat menunjukkan *puzzle* yang siswa susun belum terlihat; (3) hanya sedikit siswa yang berani mengungkapkan tanggapan, yang berupa pendapat, pertanyaan, dan jawaban; (4) siswa yang sudah memahami materi belum sepenuhnya bersedia membantu teman yang belum memahami materi; dan (5) penggunaan waktu dalam diskusi belum dimanfaatkan secara efisien dan efektif.

Berdasarkan refleksi siklus I tersebut, maka penelitian ini dipandang perlu untuk dilanjutkan ke siklus II untuk membuat rancangan tindakan yang dapat menyelesaikan kendala atau permasalahan pada hasil refleksi siklus I. Jadi berdasarkan hasil refleksi tersebut, maka perbaikan-perbaikan yang dilakukan pada siklus II di antaranya, (1) guru lebih mengondisikan diskusi kelompok dengan cara memusatkan perhatian siswa; (2) memberikan penghargaan berupa pemberian pujian dan point tambahan; (3) memberikan penghargaan berupa hadiah kepada siswa yang berani mencoba untuk berbicara menyampaikan tanggapan; (4) siswa dikondisikan ke dalam kelompok belajar agar terjalin suasana kerjasama tanpa adanya persaingan di dalam kelompok; dan (5) siswa diberikan peringatan waktu saat 15 menit sebelum kegiatan diskusi selesai.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II juga terdiri atas 3 pertemuan. Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 19 Maret 2016, dengan materi yang dibahas adalah proses pembentukan tanah karena pelapukan. Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 26 Maret 2016 dengan materi yang dibahas adalah proses daur air dan kegiatan manusia yang dapat memengaruhi daur air tersebut. Pertemuan ketiga

dilaksanakan pada tanggal 2 April 2016, yaitu untuk pelaksanaan tes akhir siklus II.

Adapun data hasil belajar siswa pada ranah afektif, psikomotor, dan kognitif yang diperoleh dari hasil observasi dan evaluasi yaitu (1) persentase rata-rata hasil belajar siswa pada ranah afektif sebesar 82,29% termasuk pada kategori "baik"; (2) persentase rata-rata hasil belajar siswa pada ranah psikomotor sebesar 84,16% termasuk pada kategori "terampil"; (3) persentase rata-rata hasil belajar siswa pada ranah kognitif sebesar 85,83% termasuk pada kategori "tinggi"; dan (4) ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 100%.

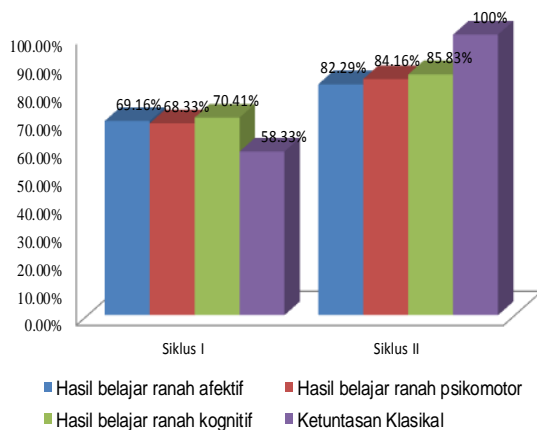
Pembelajaran pada siklus II, menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas V dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *puzzle*. Sehubungan dengan hal tersebut pemberian penghargaan, pengkondisian dalam diskusi kelompok, dan penggunaan media yang digunakan sangat besar pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Melalui analisis data pada siklus I dan siklus II, sudah menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa secara klasikal yang terjadi pada siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Peningkatan Persentase Hasil Belajar dan Ketuntasan Belajar IPA Siswa

Objek Penelitian	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Hasil belajar pada ranah afektif	69,16%	82,29%	13,13%
Hasil belajar pada ranah psikomotor	68,33%	84,16%	15,83%
Hasil belajar pada ranah kognitif	70,41%	85,83%	15,42%
Ketuntasan Belajar Klasikal	58,33%	100%	41,67%

Berdasarkan tabel 2. tersebut terlihat peningkatan hasil belajar IPA siswa dari siklus I ke siklus II. Persentase rata-rata hasil belajar IPA siswa untuk semua ranah telah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal mencapai 80% dan ketuntasan belajar secara klasikal siswa pada ranah kognitif juga telah mencapai kriteria keberhasilan yaitu minimal mencapai 75%.

Data pada tabel 2 dapat menggambarkan perbandingan hasil belajar IPA pada ranah afektif, psikomotor, dan kognitif, serta ketuntasan belajar IPA pada ranah kognitif secara klasikal pada siswa kelas V siklus I dan II, ke dalam grafik sebagai berikut.



Gambar 2. Grafik Perbandingan Hasil Belajar dan Ketuntasan Klasikal (Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri).

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *puzzle*, menunjukkan hasil yaitu dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa di kelas V. Hal tersebut terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa pada ranah afektif dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 13,13%. Hasil belajar pada ranah psikomotor juga mengalami peningkatan yaitu sebesar 15,83%, begitu pula dengan hasil belajar pada ranah kognitif yang juga mengalami peningkatan sebesar 15,42%. Peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif juga didukung oleh peningkatan dari ketuntasan klasikal siswa yaitu sebesar 41,67%.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena didukung oleh tiga faktor yaitu 1) faktor guru, dalam pelaksanaan pembelajaran di siklus II, pemberian penghargaan, pengondisian dalam diskusi kelompok, dan penerapan media pembelajaran sangat besar pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penghargaan yang diberikan tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pemberian motivasi tersebut didukung oleh teori motivasi dari Suhana (2014:24) yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan kekuatan, daya pendorong, atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif,

inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku baik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Selain itu (Sardiman, 2007) menyatakan ada beberapa cara untuk membangkitkan motivasi belajar di antaranya 1) memberi angka, 2) hadiah, 3) saingan atau kompetisi, 4) ego-involvement, 5) memberi ulangan, 6) mengetahui hasil belajar, 7) pujian, 8) hukuman, 9) hasrat untuk belajar, 10) meningkatkan minat, dan 11) tujuan yang diakui

Faktor kedua yaitu penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Mengingat karakteristik siswa di sekolah dasar masih dalam tahap yang suka bermain, maka model pembelajaran ini sangat tepat digunakan karena dapat menimbulkan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu penerapan model ini dapat membuat siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran dan sikap kerjasama antar siswa juga sudah terlihat. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Kurniasih dan Sani (2015:55) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat memupuk kerjasama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing. Selain itu Rusman (2010:223) juga menyatakan keunggulan dari model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

Faktor ketiga yaitu pembelajaran IPA yang menggunakan media *puzzle*. Pembelajaran IPA yang menggunakan media *puzzle* ini, dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Selain itu dapat melatih kesabaran dan membuat siswa terlatih untuk bersikap tenang dalam menghadapi tantangan dan permasalahan. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurjatmika (2012:65) yang menyatakan dengan terbiasa bermain *puzzle*, lambat laun, mental anak juga terbiasa bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan

yang didapat saat siswa menyelesaikan *puzzle* pun merupakan salah satu pembangkit motivasi untuk mencoba hal-hal yang baru pada diri siswa. Bermain *puzzle*, selain menarik dan menyenangkan, juga dapat meningkatkan keterampilan dan kecerdasan seorang anak.

Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *puzzle* dalam pembelajaran IPA dapat membuat siswa bersemangat belajar dan rasa ingin tahunya sudah mulai muncul, sehingga apabila ada hal-hal yang belum dimengerti, siswa tidak malu untuk bertanya. Selain itu siswa juga sudah berani mengungkapkan tanggapan terhadap pernyataan yang dilontarkan oleh guru. Dengan demikian, pandangan siswa terhadap mata pelajaran IPA yang banyak hafalannya berubah menjadi pelajaran IPA yang menyenangkan, mudah untuk dipahami sehingga lebih lama untuk disimpan dalam memori ingatan siswa.

Hasil belajar dapat dicapai peserta didik melalui usaha-usaha sebagai perubahan tingkah laku yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. "Hasil belajar yang diperoleh peserta didik tidak sama karena ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilannya dalam proses belajar" (Alviana, 2013:10). Pernyataan tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian pada siklus I. Salah satu contoh yaitu, kode subjek P1 memperoleh persentase rata-rata hasil belajar pada ranah afektif sebesar 80% dengan kategori "baik". Kemudian persentase rata-rata hasil belajar pada ranah psikomotor juga sebesar 80% dengan kategori "terampil". Tetapi saat dilakukan tes hasil belajar pada ranah kognitif, diperoleh nilai akhir kode subjek P1 yaitu sebesar 65 (tidak tuntas). Hasil belajar tersebut disebabkan oleh faktor fisiologis dan psikologis. Saat pembelajaran berlangsung, kondisi kesehatan siswa tersebut prima, sehingga saat dilakukan penilaian hasil belajar ranah afektif dan psikomotor, hasil belajar siswa tersebut baik. Namun saat diberikan tes, siswa tersebut mendapat nilai tidak tuntas, karena kesiapan siswa dalam mengikuti tes belum maksimal. Contoh lain dapat dilihat pada hasil penelitian pada siklus II. Kode subjek P9 memperoleh persentase rata-rata hasil

belajar pada ranah afektif sebesar 55% dengan kategori "kurang baik". Kemudian persentase rata-rata hasil belajar pada ranah psikomotor juga sebesar 55% dengan kategori "kurang terampil". Saat dilakukan tes hasil belajar pada ranah kognitif, diperoleh nilai akhir kode subjek P9 yaitu sebesar 75 (tuntas). Hasil belajar tersebut juga disebabkan oleh faktor fisiologis dan psikologis. Saat pembelajaran berlangsung, kondisi kesehatan siswa tersebut tidak prima, sehingga saat dilakukan penilaian hasil belajar ranah afektif dan psikomotor, hasil belajar siswa tersebut tidak baik. Namun saat diberikan tes, siswa tersebut mendapat nilai tuntas, karena kesiapan siswa dalam mengikuti tes sudah maksimal.

Hal ini didukung oleh pendapat Slameto (dalam Alviana, 2013) yang menyatakan bahwa faktor-faktor dalam hasil belajar sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Ketika dalam proses belajar peserta didik tidak memenuhi faktor tersebut dengan baik, maka hal tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Jadi dalam pembelajaran, jika peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik pada ranah afektif dan psikomotor, maka hasil belajar pada ranah kognitif belum tentu baik pula, begitu juga sebaliknya.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini didukung oleh tiga penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini yaitu (1) Suparta, (2014) melakukan penelitian eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus VII Kecamatan Kubu. (2) Kurmaeni, (2012) melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA. (3) Tantri, (2013) melakukan penelitian eksperimen dengan berbantuan media *puzzle*.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini sudah dapat menjawab rumusan masalah yang ada, yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media

puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 5 Pendem, Kecamatan Jembrana, Tahun Pelajaran 2015/ 2016. Persentase rata-rata hasil belajar (M%) siswa dan ketuntasan klasikal (KK) siswa sudah mencapai indikator keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan, sehingga Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dapat dinyatakan sudah berhasil dilaksanakan dalam pembelajaran IPA kelas V, SD Negeri 5 Pendem, Kecamatan Jembrana, Tahun Pelajaran 2015/ 2016.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan tersebut, maka diambil simpulan yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 5 Pendem, Kecamatan Jembrana, Tahun Pelajaran 2015/ 2016.

Hal tersebut terlihat dari peningkatan persentase rata-rata hasil belajar siswa pada ranah afektif dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 13,13%. Persentase rata-rata hasil belajar pada ranah psikomotor juga mengalami peningkatan yaitu sebesar 15,83%, begitu pula dengan persentase rata-rata hasil belajar pada ranah kognitif yang juga mengalami peningkatan sebesar 15,42%. Peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif juga didukung oleh peningkatan dari ketuntasan klasikal siswa yaitu sebesar 41,67%.

Persentase rata-rata hasil belajar IPA siswa secara klasikal pada ketiga ranah sudah mencapai indikator keberhasilan tindakan yang ditetapkan yaitu minimal mencapai 80% dan ketuntasan belajar siswa secara klasikal juga sudah mencapai indikator keberhasilan tindakan yang ditetapkan yaitu minimal mencapai 75% sesuai dengan KKM yang telah ditentukan oleh sekolah. Oleh sebab itu, penelitian ini dapat dinyatakan telah berhasil dan siklus dihentikan.

Saran

Berdasarkan simpulan yang sudah diuraikan tersebut dapat disampaikan

beberapa saran sebagai berikut. (a) kepada siswa, siswa kelas V SD Negeri 5 Pendem disarankan untuk lebih antusias dan lebih termotivasi lagi dalam belajar sehingga hasil belajar untuk semua mata pelajaran yang diperoleh dapat terus mengalami peningkatan; (b) kepada guru, guru SD Negeri 5 Pendem disarankan untuk memakai model dan media pembelajaran yang bervariasi untuk membangkitkan semangat siswa dalam belajar sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton dan guru akan memperoleh pengalaman baru dalam mengajar serta hasil belajar siswa dapat meningkat; (c) kepada sekolah, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi yang bermanfaat bagi kepala sekolah dan guru kelas lainnya untuk mengambil kebijakan yang tepat dalam upaya menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien lagi; (d) kepada peneliti lain, peneliti lain disarankan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan media *puzzle* atau media pembelajaran lain yang lebih bervariasi karena penggunaan model dan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Diucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan artikel ini, di antaranya (1) Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing I yang sudah memberikan bimbingan, kritik, dan saran dalam penyusunan artikel ini. (2) Drs. I Made Suarjana, selaku pembimbing II yang juga sudah memberikan bimbingan, kritik, dan saran. (3) Bapak/ Ibu dosen di lingkungan PGSD yang sudah memberikan arahan dan masukan. (4) Teman-teman sejawat dari jurusan PGSD angkatan 2012, khususnya teman-teman di kelas A, terima kasih sudah banyak memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan artikel ini.

DAFTAR RUJUKAN

Agung, A. A. Gede. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.

- Alviana, 2013. "Hasil Belajar Ranah Afektif, Psikomotor, dan Kognitif". Tersedia pada:http://eprints.walisongo.ac.id/1681/3/093811019_Bab2.pdf. Diakses, 26 Mei 2016.
- Arikunto, dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Bundu, Patta. 2006. *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah Dalam Pembelajaran Sains Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Kurmaeni, Ni Putu. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IVB SD Negeri 1 Kerobokan Kaja Badung*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Undiksha Singaraja.
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2015. *Ragam Pengembangan Mode Pembelajaran Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena.
- Nurjatmika, Yusep. 2012. *Ragam Aktivitas Harian untuk Anak TK*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sardiman, 2007. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pt RajaGrafindo Persada.
- Soetomo. 1993. *Dasar-dasar Interaksi Belajar Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Suparta, Dewa Gede. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Make a Match Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS pada siswa Kelas V SD Gugus II Kecamatan Kubu Kabupaten Karangasem*. Tesis (tidak diterbitkan). Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana Undiksha Singaraja.
- Suryani dan Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Suryosubroto, B. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tantri, Ni Luh. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Bermuatan Permainan Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Gugus I Kecamatan Nusa Penida*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja.
- Trivova, Sulvia. 2013. "Pembelajaran Berbasis Student-Centered Learning Pada Materi Pendidikan Agama Islam" Tersedia pada http://download.portalgaruda.org/article.php?article_pembelajaran_berbasis_student_centered_learning_pada_materi_pendidikan_agama_islam. Diakses, 2 Februari 2016.