

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DALAM PENINGKATAN MOTIVASI DAN AKTIVITAS BELAJAR IPA SISWA KELAS V SDN 3 TUKADMUNGGA

Anak Agung Ayu Sriwulansari¹, Ni Wayan Rati², I Ketut Dibia³

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: gungayuarik@gmail.com¹, niwayan_rati@yahoo.com²,
dibiabhs@yahoo.co.id³,

Abstrak

Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada siswa kelas V SDN 3 Tukadmungga dan (2) untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada siswa kelas V SDN 3 Tukadmungga. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas V. Subyek penelitian adalah siswa kelas V SDN 3 Tukadmungga yang terdiri dari 19 orang. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, tiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Teknik pengumpulan datanya dilakukan melalui lembar observasi, pemberian angket, dan pendokumentasian. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan aktivitas belajar siswa kelas V SDN 3 Tukadmungga setelah diadakan tindakan berupa pembelajaran dengan model kooperatif tipe *make a match*. Hasil observasi menunjukkan persentase motivasi belajar IPA siswa sebesar 66,00% dan setelah dilakukannya pelaksanaan tindakan siklus I meningkat menjadi 71,68% pada pertemuan pertama ke pertemuan kedua siklus II menjadi 86,11%. Sedangkan persentase aktivitas belajar IPA siswa sebesar 63,78% dan setelah dilakukannya pelaksanaan tindakan siklus I meningkat menjadi 66,63% pada pertemuan pertama ke pertemuan kedua siklus II menjadi 85,79%. Dari data tersebut, diketahui bahwa indikator keberhasilan telah tercapai, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa kelas V SDN 3 Tukadmungga.

Kata-kata kunci: Aktivitas, Motivasi, Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Abstract

This study aimed (1) to determine the increase students' motivation in science learning after application of cooperative learning model *make a match* in the fifth grade students of SDN 3 Tukadmungga and (2) the improvement of student learning activities in science learning after application of cooperative learning model *make a match* in the fifth grade students of SDN 3 Tukadmungga. This type of research is a classroom action research conducted collaboratively with classroom teachers V. research subjects are students of class V SDN 3 Tukadmungga consisting of 19 people. The study was conducted in two cycles, each cycle consisting of three meetings. Data collection techniques performed through observation sheets, questionnaire administration, and documentation. The results showed an increase motivation and activity of students of class V SDN 3 Tukadmungga after the holding action in the form of cooperative learning model *make a match*. Observations show the percentage of students with the motivation to learn science by 66.00% and subsequent to the implementation of the action first cycle increased to 71.68% in the first meeting to the second meeting of the second cycle into 86.11%. While the percentage of students with learning activities science amounted to 63.78% and subsequent to the implementation of the action first cycle increased to 66.63% in the first meeting to the second meeting of the second

cycle into 85.79%. From these data, it is known that the indicators of success has been achieved, so that it can be concluded that cooperative learning model *make a match* can increase motivation and activity of students of class V SDN 3 Tukadmungga.

Keywords: Activity, Motivation, Cooperative Learning *Make A Match*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Pasal 1 UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Pendidikan memegang peranan utama dalam menyiapkan dan menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang tinggi. Sumber daya manusia yang berkualitas, tercipta dari pendidikan yang bermutu dan terstruktur dengan baik. Kualitas pembelajaran harus ditingkatkan guna meningkatkan kualitas hasil pendidikan yang dapat dilakukan dengan menggunakan strategi atau pendekatan pembelajaran yang efektif di kelas, serta lebih memberdayakan potensi siswa.

Keberhasilan pendidikan di sekolah sangat tergantung pada proses belajar mengajar di dalam kelas. Guru perlu berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran yang dikelolanya. Guru bertindak sebagai fasilitator, pengelola, pembimbing, dan motivator yang mampu membangkitkan motivasi siswa agar siswa senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat. Keberhasilan pencapaian kompetensi suatu mata pelajaran tergantung kepada beberapa aspek. Salah satu aspek yang sangat mempengaruhi adalah bagaimana cara seorang guru melaksanakan pembelajaran agar siswa dapat ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kesan mendalam yang diperoleh bukan hanya sebatas yang berkenaan dengan ingatan siswa pada aktifitas kegiatan belajarnya, akan tetapi mencakup juga pada kemampuan siswa untuk mengingat dan memahami konsep dari materi ajar

yang diberikan pada saat kegiatan belajar berlangsung.

Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk interaksi antar siswa maupun siswa dengan guru dalam proses pembelajaran tersebut. Menurut Sardiman (2014:96) aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar. Dalam proses belajar-mengajar motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar. Proses belajar akan berjalan lancar apabila disertai dengan motivasi.

Uno (2015:6) mengemukakan bahwa motivasi merupakan konsep hipotesis untuk suatu kegiatan yang dipengaruhi oleh persepsi dan tingkah laku seseorang untuk mengubah situasi yang tidak memuaskan atau tidak menyenangkan. Jadi motivasi merupakan suatu dorongan untuk melakukan tindakan belajar demi mencapai tujuan. Motivasi siswa dapat dilihat atau disimpulkan dari adanya usaha yang tetap, adanya kecenderungan untuk belajar terus meskipun sudah tidak berada di bawah pengawasan, atau adanya kesediaan mempertahankan kegiatan belajar secara sukarela ke arah penyelesaian suatu tugas.

Berdasarkan uraian di atas, betapa jauh berbeda pembelajaran yang selama ini dilakukan oleh guru. Proses pembelajaran pada saat ini, masih ditemukan pengajar yang memposisikan peserta didik sebagai objek belajar, bukan sebagai individu yang harus dikembangkan potensi yang dimilikinya. Akibatnya, peserta didik tidak paham dengan apa yang baru saja disampaikan oleh guru sehingga suasananya menjadi pasif. Guru sebagai tenaga pengajar dan pendidik harus selalu meningkatkan kualitas profesionalismenya yaitu dengan

cara memberikan kesempatan belajar kepada siswa dengan melibatkan siswa secara efektif dalam proses pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SDN 3 Tukadmungga pada tanggal 13 Januari 2016, dari hasil wawancara yang dilakukan diperoleh informasi bahwa ternyata motivasi siswa untuk belajar sudah semakin menurun. Ditandai dengan rendahnya minat siswa untuk belajar yang berdampak pada aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Hasil observasi awal yang dilakukan di kelas V, dengan menggunakan lembar observasi, rata-rata persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal yaitu 63,78% yang terletak pada rentangan 55% - 64% dengan kategori aktivitas belajar siswa kurang aktif. Hasil motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA dengan menggunakan metode kuesioner atau angket, rata-rata persentase motivasi belajar siswa secara klasikal yaitu 66,00% yang terletak pada rentangan 65% - 79% dengan kategori motivasi belajar siswa sedang. Dari data tersebut membuktikan bahwa motivasi dan aktivitas belajar siswa pada pelajaran IPA tidak tuntas.

Sutrisno, dkk (2007:1-19) menyatakan bahwa IPA merupakan usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat (*correct*) pada sasaran, serta menggunakan prosedur yang benar (*true*), dan dijelaskan dengan penalaran yang sah (*valid*) sehingga dihasilkan kesimpulan yang betul (*truth*). Pembelajaran IPA saat ini, kebanyakan masih menggunakan cara yang lama dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru masih berperan sebagai sumber informasi utama. Pembelajaran IPA bagi siswa pada umumnya merupakan pembelajaran yang kurang menarik karena selama ini dianggap sebagai pembelajaran yang hanya mementingkan hafalan semata, sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Adanya permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran di SDN 3 Tukadmungga khususnya di kelas V, maka diperlukan perbaikan terhadap proses pembelajaran IPA agar dapat

meningkatkan motivasi dan aktivitas siswa. Salah satu teknik yang menyenangkan bagi siswa dan menuntun siswa untuk aktif dan termotivasi dalam belajar adalah dengan penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan kumpulan pengetahuan yang tersusun secara terbimbing. Hal ini sejalan dengan kurikulum KTSP (Depdiknas, 2006) bahwa IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Menurut Depdiknas, 2006 terdapat beberapa tujuan dari pembelajaran IPA yaitu: Pertama, memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya. Kedua, mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, Ketiga, mengembangkan rasa ingin tau, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat. Keempat, mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, Kelima, meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam dan terakhir memperoleh bekal pengetahuan konsep dan ketrampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Slavin (dalam Isjoni, 2009:15) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen. Rusman (2012:223) mengemukakan bahwa metode *Make a Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam

pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *make a match* dikembangkan oleh Lorna Curron. Model ini dapat dilakukan dengan cara siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Huda (2015:135) mengemukakan bahwa strategi ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan siswa.

Setiap individu memiliki kondisi internal, di mana kondisi internal tersebut turut berperan dalam aktivitas dirinya sehari-hari. Salah satu dari kondisi internal tersebut adalah "motivasi". Uno (2015:1) menyatakan bahwa motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. maka dapat dikatakan bahwa motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks yang menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu untuk mencapai suatu tujuan (Sardiman, 2014). Dalam belajar sangat diperlukan adanya motivasi. *Motivation is an essential condition of learning*. Hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi yaitu ulet dan tekun menghadapi tugas, senang memecahkan masalah, dan senang melakukan hal-hal yang baru.

Menurut Montessori (dalam Sardiman, 2014:96) anak-anak memiliki tenaga-tenaga untuk berkembang sendiri, membentuk sendiri. Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting. Sardiman (2006:95) mengemukakan bahwa. dalam belajar sangat diperlukannya adanya aktivitas, tanpa aktivitas belajar itu tidak mungkin akan berlangsung dengan baik. Aktivitas dalam proses belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, bertanya hal yang belum jelas,

mencatat, mendengar, berfikir, membaca, dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang hasil belajar. ciri-ciri dari aktivitas belajar yaitu adanya dorongan untuk tahu, sering mengajukan pertanyaan, memberikan banyak gagasan dan usulan suatu masalah, bebas menyatakan pendapat, dapat bekerja sendiri, dan senang melakukan hal-hal yang baru.

Pembelajaran IPA di SDN 3 Tukadmungga masih kurang menerapkan strategi maupun penggunaan media dalam proses pembelajaran, sehingga motivasi dan aktivitas siswa sangat kurang. Lemahnya motivasi akan melemahkan kegiatan belajar dan menyebabkan aktivitas belajar siswa menurun. Penelitian ini juga didukung dengan penelitian Wiradnyana pada tahun 2013. Hasil penelitian terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V semester ganjil (Wiradnyana, 2013).

Berdasarkan kajian teoritis dan pendapat para ahli di atas untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran IPA di kelas V SDN 3 Tukadmungga, maka diadakan penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dalam Peningkatan Motivasi dan Aktivitas Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Semester Genap SDN 3 Tukadmungga Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2015/2016".

METODE

Jenis penelitian yang dilaksanakan ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Wardhani (2008: 1.4) mengartikan PTK yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar dapat di tingkatkan. Dalam penelitian ini pelaksanaan tindakan

menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 3 Tukadmungga Tahun pelajaran 2015/2016, yang berjumlah 19 siswa terdiri dari 10 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Rancangan penelitian ini dilaksanakan secara bersiklus. Tiap siklus terdiri atas empat tahap yaitu 1) perencanaan tindakan, 2) pelaksanaan tindakan. 3) observasi/ evaluasi tindakan, dan 4) refleksi tindakan. Kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Metode untuk pengumpulan data pada penelitian ini adalah metode kuesioner untuk mengumpulkan data tentang motivasi belajar siswa dan metode observasi untuk mengumpulkan data tentang aktivitas belajar siswa. Agung (2014:99) mengemukakan bahwa metode kuesioner atau angket merupakan cara memperoleh atau mengumpulkan data dengan mengirimkan suatu daftar pertanyaan kepada responden/subjek penelitian. Metode kuesioner dilakukan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V. Kuesioner dilaksanakan dengan menyebarkan angket kepada siswa, dan meminta siswa memberikan pilihan jawaban. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan pembelajaran di dalam kelas dan aktivitas siswa selama pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berlangsung. Data penelitian ini dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan lembar observasi.

Setelah data terkumpul, data dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Deskriptif kuantitatif merupakan teknik analisis menggunakan angka-angka. Metode analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk menentukan tingkatan motivasi dan aktivitas belajar pada mata pelajaran IPA yang dikonversikan ke dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima. Aspek yang dihitung adalah rata-rata dan persentase rata-rata.

Rata-rata (Mean) dapat dihitung melalui rumus berikut.

$$M = \frac{\sum X}{N} \quad (\text{dalam Agung, 2014})$$

Keterangan :

M = Mean/rata-rata motivasi belajar siswa

$\sum x$ = Jumlah skor motivasi belajar seluruh siswa

N = Banyaknya siswa

Selanjutnya, rumus yang digunakan untuk analisis dalam menentukan rata-rata persentase adalah sebagai berikut.

$$M (\%) = \frac{M}{SMi} \times 100\% \quad (\text{dalam Agung, 2014})$$

Keterangan:

M (%) = Persentase rata-rata

M = Mean/rata-rata motivasi belajar siswa

SMi = Skor maksimal ideal

Hasil data motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dikonversikan menggunakan pedoman konversi nilai absolut skala lima. Pedoman konversi nilai absolut skala lima dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Pedoman konversi PAP Skala Lima Tentang Tingkatan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA

No	Rentangan Skor	Kategori Motivasi Belajar	Kriteria Aktivitas Belajar	Keterangan
1	90% - 100%	Sangat Tinggi	Sangat Aktif	Tuntas
2	80% - 89%	Tinggi	Aktif	Tuntas
3	65% - 79%	Sedang	Cukup Aktif	Tuntas
4	55% - 64%	Rendah	Kurang Aktif	Tidak Tuntas
5	0% - 54%	Sangat Rendah	Sangat Kurang Aktif	Tidak Tuntas

Sebagai tolak ukur keberhasilan dalam penelitian ini maka ditetapkan kriteria keberhasilan. Adapun kriteria keberhasilan penelitian ini sebagai berikut.

1. Motivasi belajar siswa secara klasikal telah mencapai 80%-89% dengan kategori tinggi; dan

2. Aktivitas belajar siswa dikatakan berhasil apabila berada pada kriteria aktif, yaitu pada rentangan skor 80% - 89%.

Penelitian dihentikan dan dianggap berhasil apabila hasil yang diperoleh pada penelitian ini telah memenuhi kriteria keberhasilan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 2. Data Motivasi Belajar IPA Siswa Siklus I dan Siklus II

Siklus	Pertemuan	Skor	Mean (\bar{x})
I	kedua	1382	72,74
II	Kedua	1636	86,11

Hasil penelitian tindakan kelas di kelas V SDN 3 Tukadmungga dilaksanakan pada bulan April sampai Mei 2016 dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran IPA. Hasil penelitian pada masing-masing siklus dijelaskan sebagai berikut.

Pembelajaran siklus I dilaksanakan pada tanggal 25 April - 2 Mei 2016 dalam 3 kali pertemuan, yaitu 2 kali pertemuan untuk pelaksanaan pembelajaran dan 1 kali pertemuan untuk tes akhir siklus I. Pada akhir pertemuan kedua dilakukan pengisian angket motivasi belajar untuk memperoleh data motivasi belajar siswa dan pengisian skor pada lembar observasi yang dilakukan oleh guru kelas V untuk memperoleh data aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran.

Tindakan dilaksanakan sesuai dengan RPP model pembelajaran *make a match* yang telah disusun untuk siklus I.

materi yang dibahas pada siklus I adalah Cara-cara menghemat dan manfaat penggunaan air dan Kegiatan-kegiatan manusia yang mempengaruhi keadaan daur air. Selanjutnya pada akhir siklus, siswa diuji kemampuan dan pemahamannya tentang materi yang telah dipelajari menggunakan tes hasil belajar siklus I.

Kuesioner tentang motivasi belajar siswa melalui pengisian angket menunjukkan bahwa motivasi siswa pada pertemuan kedua siklus I rata-rata motivasi belajar IPA siswa yaitu sebesar 72,74 dan persentase motivasi yaitu sebesar 72,74% dengan kategori sedang. Sedangkan hasil Hasil kuesioner motivasi belajar siswa siklus II diperoleh persentase motivasi belajar IPA pada siklus II pertemuan kedua diperoleh rata-rata sebesar 86,11 dan persentase motivasi belajar sebesar 86,11% dengan kategori tinggi.

Tabel 3. Data Aktivitas Belajar IPA Siswa Siklus I dan Siklus II

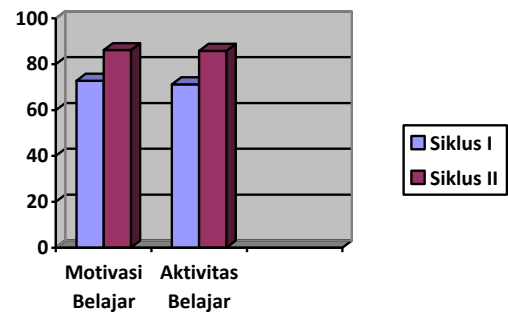
Siklus	Pertemuan	Skor	Mean (\bar{x})
I	Kedua	676	35,58
II	Kedua	815	42,89

Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa di dalam pembelajaran melalui lembar observasi juga menunjukkan mengalami peningkatan walaupun masih ada siswa kurang aktif dalam kegiatan tanya jawab dan bermain kartu pasangan.

Hasil aktivitas belajar IPA siswa melalui lembar observasi, diperoleh rata-rata aktivitas belajar siswa yaitu sebesar 35,58 dan persentase aktivitas belajar siswa sebesar 71,16% dengan kategori cukup aktif.

Pada siklus I, Pelaksanaan permainan “Mencari pasangan” belum optimal karena sebagian besar siswa belum memahami aturan permainannya. Selain itu, proses pencarian pasangan membutuhkan waktu yang relatif lebih lama, bahkan siswa mengeluhkan waktu yang diberikan untuk proses mencari pasangan terlalu cepat dan penyelesaian soal juga belum efektif. Hasil penyelesaian soal dalam kartu permainan tidak diminta guru untuk dikumpulkan sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengerjakan soal-soal tersebut, dan siswa masih banyak yang belum aktif selama kegiatan pembelajaran dilakukan dan siswa masih ada yang bermain-main ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Pada pembelajaran siklus II, langkah-langkah pembelajaran diupayakan mengikuti skenario pembelajaran yang telah ditetapkan dan diperbaiki. Secara khusus dilakukan bimbingan terhadap masing-masing individu agar lebih termotivasi untuk belajar. Hasil penelitian pada siklus II diperoleh rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 42,89 dan persentase aktivitas belajar yaitu sebesar 85,79% dengan kategori aktif.

Berdasarkan refleksi pada siklus I, telah dilakukan perbaikan dalam pelaksanaan siklus II. Hasilnya adalah motivasi belajar pada siklus I adalah 72,74% mengalami peningkatan sebesar 13,37% menjadi 86,11% pada siklus II. Persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I adalah 71,16% mengalami peningkatan sebesar 14,63% menjadi 85,79%. Berdasarkan hal tersebut, diketahui bahwa persentase rata-rata skor motivasi dan aktivitas belajar IPA siswa telah memenuhi kriteria yang ditetapkan.



Hasil penelitian tersebut dapat dijadikan perbandingan bahwa terjadi suatu peningkatan motivasi dan aktivitas belajar IPA siswa dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut diyakini karena terjadinya proses pembelajaran yang menjadi lebih baik dari sebelumnya. Proses pembelajaran sudah berjalan menjadi semakin baik sehingga motivasi dan aktivitas belajar siswa sesuai dengan harapan.

Berdasarkan data di atas, maka di bawah ini dipaparkan hasil analisis terhadap pelaksanaan pembelajaran sehingga menyebabkan terjadinya peningkatan motivasi dan aktivitas belajar siswa. Hasil analisis tersebut adalah sebagai berikut.

1. Selama proses pembelajaran berlangsung, motivasi untuk terlibat dan menambah pengetahuan, keaktifan untuk menjawab dan bertanya, antusiasme, interaksi siswa dengan siswa lain maupun dengan guru sehubungan dengan materi pembelajaran sudah tampak baik.
2. Siswa sudah memanfaatkan buku secara optimal sebagai pemandu dan sumber belajar yang dapat membantunya mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.
3. Dalam hal mengemukakan pendapat, memberi tanggapan atau bertanya, sebagian besar siswa sudah menunjukkan keberaniannya. Siswa tidak lagi merasa malu dan takut untuk menyampaikan pendapat atau tanggapan dan pertanyaan.
4. Siswa merasa senang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran

make a match berbantuan media benda konkret. Hal tersebut terlihat dari antusias dan keceriaan siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil refleksi siklus II di atas, maka penelitian telah dikatakan berhasil karena kriteria keberhasilan yang ditetapkan sudah terpenuhi. Kendala-kendala yang ditemui pada siklus I juga sudah dapat diatasi pada siklus II. Dengan demikian, penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* dihentikan pada siklus II.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan, motivasi dan aktivitas belajar IPA siswa kelas V mengalami peningkatan saat dilaksanakan pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Hal ini tampak dari proses pembelajaran maupun dari hasil angket motivasi belajar siswa dan hasil lembar observasi aktivitas belajar siswa. Peningkatan motivasi dan aktivitas belajar siswa disebabkan oleh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang membantu siswa terlibat secara aktif mengikuti pembelajaran.

Dalam pembelajaran, diadakan kegiatan permainan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Menurut Uno (2015:35) simulasi maupun permainan merupakan proses yang sangat menarik bagi siswa. Suasana yang menarik itu menyebabkan proses belajar menjadi bermakna secara efektif atau emosional bagi siswa. Pada saat mencari pasangan dan menjawab pertanyaan, suasana belajar yang tercipta adalah kompetisi antar siswa. Suasana kompetisi mendorong siswa untuk belajar lebih baik lagi. Selain itu, belajar dengan bersaing akan menimbulkan upaya belajar yang sungguh-sungguh. Menurut Rusman (2012:223) salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Pada permainan "mencari pasangan" siswa diberikan kesempatan mencari pasangan dari kartunya masing-

masing selama 10 menit. Hal ini dilakukan untuk memupuk rasa ingin tahu siswa tentang suatu hal, sehingga mendorong siswa untuk berusaha segera memecahkan permasalahannya. Rasa ingin tahu merupakan daya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga aktivitas siswa menjadi meningkat. Uno (2015:34) mengemukakan bahwa rasa ingin tahu dapat ditimbulkan oleh suasana yang dapat mengejutkan, keragu-raguan, ketidaktentuan, adanya kontradiksi, menghadapi masalah yang sulit dipecahkan, menemukan suatu hal yang baru.

Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memotivasi belajar siswa dengan teknik: menimbulkan rasa ingin tahu kepada siswa dengan cara menugaskan siswa untuk menemukan pasangan dari kartu yang dimilikinya, pemberian penghargaan bagi siswa yang mampu menemukan pasangan dari kartu yang dimilikinya sebelum batas waktu yang ditentukan, menciptakan suasana permainan dalam pembelajaran yang memperpadukan motivasi-motivasi belajar yang kuat melalui kerja kelompok dan membuat suasana persaingan yang sehat di antara para siswa, serta mengembangkan persaingan dengan diri sendiri melalui pemberian tugas

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini dimulai dari teknik yaitu siswa ditugaskan mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal, siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktunya diberi poin (Rusman, 2012:223). Dalam proses pembelajaran, peran guru adalah sebagai fasilitator dan mediator, sementara siswa aktif melakukan proses belajar mulai dari siswa mencari materi pada buku-buku sumber lain, menemukan solusi permasalahan, dan presentasi hasil permainan mencari pasangan. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk memperdalam atau review dari materi yang dipelajari, aktif dalam kegiatan pembelajaran, menemukan sendiri konsep-konsep yang dipelajari tanpa

harus selalu tergantung pada guru, mampu memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan konsep yang dipelajari, bekerjasama dengan siswa lain, dan berani untuk mengemukakan pendapat. Siswa menjadi lebih tertantang untuk belajar dan berusaha menyelesaikan semua permasalahan yang ditemui sehingga pengetahuan yang diperoleh akan lebih diingat oleh siswa.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, suatu proses yang membutuhkan keaktifan siswa dalam kelompok pembelajaran. Dalam mencari pasangan dari kartu yang dicari tiap siswa, tentunya siswa melakukan diskusi antar teman dan melakukan tanya jawab antar teman, sehingga mereka aktif dalam pembelajaran di kelas yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Menurut Huda (2015:135) model pembelajaran *make a match* memberi kesempatan siswa untuk bekerjasama dengan orang lain. Sehingga, dengan melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan. Melalui kegiatan mengenal soal dan menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan siswa, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan aktivitas siswa tampak sekali pada saat mencari.

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran IPA dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap motivasi dan aktivitas belajar siswa, disebabkan oleh rasa tertarik siswa pada kegiatan dan media yang disajikan oleh guru sehingga aktivitas dan motivasi belajar siswa meningkat.

Dalam pembelajaran, diberikan pula penghargaan yaitu untuk siswa yang berhasil mendapatkan kartu pasangannya yang benar mendapatkan hadiah berupa pujian. Penghargaan secara verbal dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Uno

(2015:34) yang menyatakan pernyataan verbal terhadap perilaku yang baik atau hasil kerja atau hasil belajar siswa yang baik merupakan cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motif belajar siswa kepada hasil belajar yang baik. Di samping menyenangkan siswa, pernyataan verbal mengandung makna interaksi dan pengalaman pribadi yang langsung antara siswa dan guru, dan penyampaianya konkret, sehingga merupakan suatu pengakuan sosial, apalagi jika penghargaan verbal itu diberikan di depan teman-temannya. Berdasarkan temuan yang diperoleh, model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar IPA siswa kelas V semester genap SDN 3 Tukadmungga Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng, tahun pelajaran 2015/2016, dan karenanya strategi pembelajaran yang demikian sangat perlu dilakukan secara intensif dan berkelanjutan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas V SDN 3 Tukadmungga Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng, maka dapat disimpulkan bahwa: 1) Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran IPA, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 3 Tukadmungga. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data persentase motivasi belajar IPA siswa dengan metode kuesioner atau angket sebesar 66,00% dan setelah dilakukannya pelaksanaan tindakan siklus I meningkat menjadi 72,74% dan siklus II meningkat menjadi 86,11%. Hal tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan motivasi belajar IPA siswa sebesar 13,37%. Persentase motivasi belajar IPA siswa tersebut berada pada rentangan skor 80% - 89% sehingga hasil persentase motivasi belajar siswa masuk dalam kategori Tinggi. 2) dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran IPA, dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V SDN 3

Tukadmungga. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data persentase aktivitas belajar IPA siswa dengan metode observasi sebesar sebesar 63,78% dan setelah dilakukannya pelaksanaan tindakan siklus I meningkat menjadi 71,16% dan ke siklus II menjadi 85,79%. Hal tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan motivasi belajar IPA siswa sebesar 14,63%. Persentase motivasi belajar IPA siswa tersebut berada pada rentangan skor 80% - 89% sehingga hasil persentase aktivitas belajar siswa masuk dalam kategori Aktif.

Saran yang disampaikan yaitu, 1) kepada guru agar Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dapat dijadikan pilihan untuk meningkatkan mutu pembelajaran, 2) kepada siswa agar aktif dalam berpartisipasi dan berinteraksi dalam proses pembelajaran dan saling bekerjasama dalam memecahkan suatu permasalahan yang ada di dalam maupun di luar kelas serta dapat menciptakan rasa kebersamaan dalam proses pembelajaran agar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, 3) kepada Kepala Sekolah untuk membina para guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa, dan 4) kepada peneliti lain hendaknya dapat melaksanakan PTK dengan berbagai model dan media pembelajaran lain yang belum sepenuhnya dapat terjangkau dalam penelitian ini, dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai pembandingan dalam melakukan suatu penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Huda, M. (2015). *Kooperatif Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni, H. 2009. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman, Dr. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar-mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sutrisno, dkk. (2007). *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Uno, dkk. (2015). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wardhani, I. G. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wiradnyana, R. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Make A Match Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V Semester II Di Gugus V Desa Ban Kecamatan Kubu Kabupaten Karangasem Tahun Pelajaran 2012/2013*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Undiksha.