

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 02 MOJOREJO

Wulan Indah Fitrianiingsih¹, Henny Kusuma Wardani², Singgih Karjanto³
Universitas PGRI Madiun¹, Universitas PGRI Madiun², SDN 02 Mojorejo³
[1wulanindah636@gmail.com](mailto:wulanindah636@gmail.com)

ABSTRACT

This research aims to study science and science learning outcomes for class IV students at SDN 02 Mojorejo, Madiun City by applying the make a match cooperative learning model. This type of research is Classroom Action Research (PTK). The approach used in this Classroom Action Research is Qualitative Descriptive. Observation data collection techniques were used to obtain data on student learning activity, while tests were used to obtain data on learning outcomes for class IV students at SDN 02 Mojorejo, Madiun City. The data obtained was analyzed quantitatively using percentage techniques. The results of the research showed that there was an increase in students' science learning outcomes, in the pre-cycle science students' learning outcomes only reached 39%, then student learning outcomes in cycle I were 48%, and student learning outcomes increased to 90% in cycle II. So overall student learning outcomes in class IV science subjects from pre-cycle, cycle I and cycle II are 51%. This shows that students' level of classical completion has increased and has achieved expectations. Based on the results of this research, it can be concluded that the application of the make a match learning model is able to improve the science and science learning outcomes of class IV students at SDN 02 Mojorejo for the 2023/2024 academic year.

Keywords: cooperative learning model, make a match, science learning results

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SDN 02 Mojorejo Kota Madiun dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif make a match. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah Deskriptif Kualitatif. Teknik pengambilan data observasi digunakan untuk memperoleh data keaktifan belajar siswa, sedangkan tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa kelas IV SDN 02 Mojorejo, Kota Madiun. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan teknik presentase. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPAS siswa, pada pra siklus hasil belajar IPAS siswa hanya mencapai 39%, kemudian hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 48%, dan hasil belajar siswa meningkat menjadi 90% pada siklus II. Jadi secara keseluruhan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV dari pra-siklus, siklus I, dan siklus II sebesar 51%. Hal tersebut menunjukkan tingkat ketuntasan

klasikal siswa mengalami peningkatan dan telah mencapai harapan. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran make a match mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 02 Mojorejo tahun ajaran 2023/2024.

Kata Kunci: model pembelajaran kooperatif, make a match, hasil belajar IPAS

A. Pendahuluan

Hasil observasi awal pada pembelajaran IPAS di kelas menunjukkan bahwa dari 26 siswa ditemukan ada 10 anak (39%) yang nilainya tuntas atau sudah mencapai KKM, sedangkan yang nilainya belum tuntas ada 16 anak (61%). Adapun nilai standart yang ditetapkan di sekolah tersbut adalah 75. Cukup banyak presentase siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan. Sehingga dapat dikatakan hasil belajar IPA siswa masih rendah. Kurangnya keaktifan pada siswa dapat diindikasikan rasa kepercayaan yang mereka miliki masih rendah sehingga mereka kurang berani dalam mengungkapkan pendapatnya di depan teman-temannya.

Guru sangat berperan dalam mengatur dan mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan, serta membimbing anak didik kearah terbentuknya pribadi yang diinginkan. Karena itu guru harus mengetahui tentang objek

yang akan diajarnya sehingga dapat mengajarkan materi tersebut dengan penuh dinamika dan inovasi, sehingga suatu pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik. Dengan pembelajaran yang efektif dan juga menarik, bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat peserta didik merasa senang (tidak bosan) dan merasa perlu untuk mempelajari bahan tersebut. Pembelajaran IPAS dikatakan berhasil apabila pembelajaran tersebut mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Untuk mencapai tujuan–tujuan tersebut banyak faktor yang mempengaruhinya diantaranya, penguasaan guru dalam menguasai materi, cara penyampaian materi kurang menyenangkan, strategi pengajaran dan sarana prasarana kurang mendukung, partisipasi siswa dalam pembelajaran kurang aktif, rasa ingin tahu siswa rendah serta penggunaan media terbatas. Selain itu, penggunaan model pembelajaran yang masih

konvensional dan kurangnya inovasi dalam penerapan model menjadikan pembelajaran monoton sehingga siswa kurang tertarik serta termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, karena mereka belajar akan lebih senang dan termotivasi jika mereka belajar sambil bermain sehingga siswa lebih mudah dalam mempelajari materi atau topik yang disampaikan oleh guru dibandingkan hanya mendengarkan ceramah dan hanya sebagai pendengar pasif. Selain itu, hasil wawancara langsung yang dilakukan kepada guru kelas dan siswa kelas IV diperoleh bahwa Pembelajaran IPA di SD siswa belum sepenuhnya menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan efektif. Kegiatan pembelajaran masih menggunakan ceramah dan pembahasan teori-teori dalam buku sehingga belum mencerminkan siswa aktif.

Melihat permasalahan tersebut, maka dalam proses belajar mengajar diperlukan model pembelajaran yang tepat untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif dan proses pembelajaran yang efektif. Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi hasil belajar khususnya dalam pembelajaran IPAS. Salah satu model

pembelajaran yang cocok dan sesuai diterapkan pada pembelajaran IPAS SD adalah model pembelajaran *make a match* (mencari pasangan). Dengan model pembelajaran *make a match* diharapkan siswa lebih tertarik pada proses pembelajaran, sehingga membuatnya lebih aktif dan siswa tidak ada siswa yang diam. Selain itu dapat meningkatkan keberanian dan melatih anak untuk tidak malu dalam mempresentasikan hasil jawaban di depan teman-temannya.

Model Pembelajaran Kooperatif, Joyce & Weil (dalam Rusman, 2011:133) mendefinisikan “model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran di kelas atau yang lain”. Adapun menurut Djahiri K. (dalam Isjoni, 2010:19) menyebutkan “pembelajaran kooperatif sebagai pembelajaran kelompok kooperatif yang menuntut diterapkannya pendekatan belajar yang siswa sentris, humanistik, dan demokratis yang disesuaikan dengan kemampuan siswa dan lingkungan belajarnya”. Jadi dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa

model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang dirancang dengan berkelompok-kelompok untuk mengkaji sesuatu melalui proses kerja sama dan saling membantu, yang menciptakan terbentuknya hubungan antara siswa yang satu dengan yang lainnya sehingga pembelajaran kooperatif dapat digunakan untuk melatih nilai sikap dan sosial serta tercapai proses dan hasil belajar yang maksimal.

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa keunggulan. Keunggulannya dilihat dari aspek siswa adalah memberikan peluang kepada siswa agar mengemukakan dan membahas suatu pandangan, pengalaman yang diperoleh siswa belajar secara bekerja sama dalam merumuskan ke arah satu pandangan kelompok". Cilibert Macmilian (dalam Isjoni, 2010:23). Sedangkan Stahl (dalam Isjoni, 2010:23) mengemukakan bahwa dengan melaksanakan model cooperative learning siswa memungkinkan dapat meraih keberhasilan dalam belajar, disamping itu juga bisa melatih siswa untuk memiliki keterampilan, baik keterampilan berpikir (thinkingskill) maupun keterampilan sosial (social skill), seperti keterampilan untuk

mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerjasama, rasa setia kawan, dan mengurangi timbulnya perilaku menyimpang dalam kehidupan kelas. Dari keunggulan-keunggulan yang disampaikan para ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif memiliki keunggulan sehingga sangat penting untuk diterapkan, dimana ditunjukkan dari efek pembelajaran tersebut bagi siswa yang berdampak positif, dan keunggulan itu antara lain pembelajaran kooperatif dapat melatih siswa untuk memiliki keterampilan, siswa termotivasi karena dorongan teman, dapat menumbuhkan sikap bekerjasama, rasa setia kawan, dan siswa pun dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.

Menurut Slavin (dalam Suprihatiningrum, 2013:201) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif juga memiliki beberapa kekurangan diantaranya memerlukan alokasi waktu yang banyak, jika belum terbiasa, membutuhkan persiapan yang lebih terprogram dan sistematis. Jika peserta didik belum terbiasa dan menguasai belajar kooperatif, pencapaian hasil belajar tidak akan

maksimal. Dari berbagai berpendapat diatas bahwa pembelajaran kooperatif selain memiliki keunggulan juga terdapat beberapa kelemahan, untuk meminimalisir kendala dan kesulitan itu hendaknya dalam pelaksanaan pembelajarn kooperatif diperlukan adanya perencanaan yang matang anantara lain dalam pemilihan pendekatan, pemilihan materi yang sesuai, pembentukan kelompok siswa, mengenalkan siswa pada tugas dan peran, serta merencanakan waktu dan tempat dengan baik.

Make a Match, M.Fathurrahman (2015:57) berpendapat bahwa “make a match atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran. Salah satu keunggulan dari teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan”.Sedangkan menurut Rahmayanti.dkk, (2015:176) mengatakan bahwa make a match merupakan salah satu metode pembelajaran yang dibangun dari prinsip pembelajaran kooperatif. Metode make a match atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Pembelajaran ini termasuk pembelajaran aktif dan

merupakan salah satu teknik intruksional dari berpikir aktif yang dapat membantu peserta didik dalam hal mengingat apa yang telah mereka pelajari dan dapat menguji pemahaman peserta didik setelah guru menjelaskan materi pembelajaran. Dari berbagai pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa make a match adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif dengan teknik mencari pasangan dari kartu, dimana kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. Dalam *make a match* ini siswa mecocokkan kartu yang di pegang dengan kartu jawaban yang dipegang teman lain nya. Langkah-langkah make a match yaitu guru membagi siswa kedalam dua kelompok misalnya kelompok A dan B, guru memberikan kartu-kartu yang telah dibuat, kartu pertanyaan untuk kelompok A dan kartu jawaban untuk kelompok B, guru meminta siswa mencari pasangan di kelompok B dan mencocokkan jawaban dari kartu yang telah dipegangnya sambil mempelajari suatu konsep, guru meminta siswa yang sudah mendapat

pasangan untuk mempresentasikan hasilnya dan guru memberikan evaluasi.

Kurniasih dan Sani (dalam Widayanti, 2016:3) menyatakan penerapan model make a match 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. Adapun Amalia (2013:152) berpendapat bahwa pembelajaran dengan model kooperatif tipe make a match mendorong keterlibatan siswa dan kreatifitas guru. Dengan model make a match siswa dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah mealui kartu soal dan kartu jawaban yang disediakan dan diharapkan melauai model ini motivasi belajar siswa tinggi karena model ini mengandung unsur game.

Sedangkan kelemahannya adalah; (1) sulit bagi guru mepersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus, (2) sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran,

(3) siswa kurang memahami makna pembelajaran uang ingin disampaikan karena merasa hanya sekedar permainan saja, (4) sulit untuk mengkonsentrasikan anak. Dari berbagai pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model make a match ini memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya antara lain dengan menggunakan model make a match ini dapat melatih siswa lebih berani dan lebih aktif dalam proses pembelajaran dan menghindari kejenuhan bagi siswa saat belajar, karena dalam model ini mengandung permainan sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan, sedangkan kelemahan dari model make a match ini adalah sulit mengkonsentrasikan anak, sulit dalam mempersiapkan kartu kartu yang bagus. Untuk mengatasi kelemahan itu guru harus benar-benar mempersiapkan pembelajaran dengan matang, sehingga kendala-kendala yang mungkin terjadi dalam proses pembelajaran bisa diminimalisir.

Sudjana (dalam Jihad&Faris, 2012:2) berpendapat “belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukan dalam

berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar". Adapun Driver&Bell (dalam Suyono&Hariyanto, 2012:13) mendefinisikan "belajar adalah suatu proses aktif menyusun makna melalui setiap interaksi dengan lingkungan, dengan membangun hubungan antara konsepsi yang dimiliki dengan fenomena yang dipelajari". Dengan demikian, belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku baik yang dapat diamati secara langsung maupun yang tidak diamati secara langsung sebagai pengalaman dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dengan demikian, dari berbagai pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku secara keseluruhan akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas pembelajaran yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.

Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya ada faktor internal dan faktor eksternal. Dimana faktor-faktor tersebut saling berkaitan secara langsung atau tidak langsung dalam mempengaruhi hasil belajar yang dicapai seseorang. Karena ada faktor tertentu yang dapat mempengaruhinya misalnya motivasi berprestasi, intelegensi, dan kecemasan.

Adapun Benyamin Bloom(dalam N.Sudjana, 2011:22-23) secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ranah Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pengalaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar

keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomoto/rik, yakni (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerak dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya hasil belajar dibagi kedalam tiga ranah. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Menurut Kardi dan Nur (dalam Trianto, 2010:136) menyatakan bahwa IPAS mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada di permukaan bumi, di dalam perut bumi, dan di luar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun yang tidak dapat diamati dengan indera. IPAS atau ilmu kelamaan adalah ilmu tentang dunia zat, baik makhluk hidup maupun benda mati yang diamati. Adapun Sukarno (dalam Wisudawati & Sulistyowati, 2014:23), mengartikan IPAS sebagai ilmu yang mempelajari

tentang sebab dan akibat kejadian-kejadian yang ada di alam ini. Begitu juga Powler (dalam Usman Samatowa, 2010:3) mengatakan bahwa IPAS merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi atau eksperimen artinya pengetahuan itu tersusun dalam suatu sistem, tidak berdiri sendiri, satu dengan lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh, sedangkan berlaku umum artinya pengetahuan itu tidak hanya berlaku oleh seseorang dengan cara eksperimentasi yang sama akan memperoleh hasil yang sama atau konsisten.

Dapat disimpulkan bahwa unsur IPAS meliputi tiga hal yaitu yang pertama sikap ilmiah seperti; rasa ingin tahu, jujur, yang kedua proses dimana proses dalam memberikan solusi suatu masalah harus dilakukan secara berurutan sesuai prosedur dan metode ilmiah, yang ketiga produk dimana produk ini adalah hasil dari proses seperti teori, dan fakta-fakta. Dalam penyelidikan IPAS dapat disimpulkan bahwa ada tiga cara yaitu

dengan (1) observasi, dalam menentukan atau mempelajari objek-objek alam dengan menggunakan observasi yang didapat fakta dan diolah menjadi hasil observasi, (2) eksperimen, dalam melakukan eksperimen atau percobaan harus dengan observasi yang teliti, (3) matematika, matematika ini digunakan dalam menghitung atau menyatakan hubungan antar variabel. Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran IPAS antara lain dapat menanamkan sikap ilmiah pada diri siswa, melatih siswa dalam memecahkan suatu masalah dengan menggunakan metode ilmiah, meningkatkan kreatifitas siswa dalam berkarya sehingga mampu menciptakan produk yang merupakan hasil dari belajarnya. Dan diharapkan siswa mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari di luar sekolah, sehingga pembelajaran IPAS menjadi bermakna dan akhirnya menjadi proses belajar yang menyenangkan.

Joyce & Weil (dalam Rusman, 2011:133) mendefinisikan “model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana

pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran di kelas atau yang lain”. Adapun menurut Djahiri K. (dalam Isjoni, 2010:19) menyebutkan “pembelajaran kooperatif sebagai pembelajaran kelompok kooperatif yang menuntut diterapkannya pendekatan belajar yang siswa sentris, humanistik, dan demokratis yang disesuaikan dengan kemampuan siswa dan lingkungan belajarnya”. Jadi dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang dirancang dengan berkelompok-kelompok untuk mengkaji sesuatu melalui proses kerja sama dan saling membantu, yang menciptakan terbentuknya hubungan antara siswa yang satu dengan yang lainnya sehingga pembelajaran kooperatif dapat digunakan untuk melatih nilai sikap dan sosial serta tercapai proses dan hasil belajar yang maksimal.

“Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa keunggulan. Keunggulannya dilihat dari aspek siswa adalah memberikan peluang kepada siswa agar mengemukakan dan membahas suatu pandangan, pengalaman yang diperoleh siswa

belajar secara bekerja sama dalam merumuskan ke arah satu pandangan kelompok". Cilibert Macmilian (dalam Isjoni, 2010:23). Sedangkan Stahl (dalam Isjoni, 2010:23) mengemukakan bahwa dengan melaksanakan model *cooperative learning* siswa memungkinkan dapat meraih keberhasilan dalam belajar, disamping itu juga bisa melatih siswa untuk memiliki keterampilan, baik keterampilan berpikir (*thinkingskill*) maupun keterampilan sosial (*social skill*), seperti keterampilan untuk mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerjasama, rasa setia kawan, dan mengurangi timbulnya perilaku menyimpang dalam kehidupan kelas. Dari keunggulan-keunggulan yang disampaikan para ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif memiliki keunggulan sehingga sangat penting untuk diterapkan, dimana ditunjukkan dari efek pembelajaran tersebut bagi siswa yang berdampak positif, dan keunggulan itu antara lain pembelajaran kooperatif dapat melatih siswa untuk memiliki keterampilan, siswa termotivasi karena dorongan teman, dapat menumbuhkan sikap

bekerjasama, rasa setia kawan, dan siswa pun dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.

Menurut Slavin (dalam Suprihatiningrum, 2013:201) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif juga memiliki beberapa kekurangan diantaranya memerlukan alokasi waktu yang banyak, jika belum terbiasa, membutuhkan persiapan yang lebih terprogram dan sistematis. Jika peserta didik belum terbiasa dan menguasai belajar kooperatif, pencapaian hasil belajar tidak akan maksimal. Dari berbagai berpendapat diatas bahwa pembelajaran kooperatif selain memiliki keunggulan juga terdapat beberapa kelemahan, untuk meminimalisir kendala dan kesulitan itu hendaknya dalam pelaksanaan pembelajarn kooperatif diperlukan adanya perencanaan yang matang anantara lain dalam pemilihan pendekatan, pemilihan materi yang sesuai, pembentukan kelompok siswa, mengenalkan siswa pada tugas dan peran, serta merencanakan waktu dan tempat dengan baik.

M.Fathurrahman (2015:57) berpendapat bahwa "*make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran. Salah satu keunggulan dari teknik ini

adalah siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan".Sedangkan menurut Rahmayanti.dkk, (2015:176) mengatakan bahwa *make a match* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dibangun dari prinsip pembelajaran kooperatif. Metode *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Pembelajaran ini termasuk pembelajaran aktif dan merupakan salah satu teknik intruksional dari berpikir aktif yang dapat membantu peserta didik dalam hal mengingat apa yang telah mereka pelajari dan dapat menguji pemahaman peserta didik setelah guru menjelaskan materi pembelajaran. Dari berbagai pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *make a match* adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif dengan teknik mencari pasangan dari kartu, dimana kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. Dalam *make a match* ini siswa mecocokkan kartu yang di pegang

dengan kartu jawaban yang dipegang teman lain nya. Langkah-langkah *make a match* yaitu guru membagi siswa kedalam dua kelompok misalnya kelompok A dan B, guru memberikan kartu-kartu yang telah dibuat, kartu pertanyaan untuk kelompok A dan kartu jawaban untuk kelompok B, guru meminta siswa mencari pasangan di kelompok B dan mencocokkan jawaban dari kartu yang telah dipegangnya sambil mempelajari suatu konsep, guru meminta siswa yang sudah mendapat pasangan untuk memperesentasikan hasilnya dan guru memberikan evaluasi.

Kurniasih dan Sani (dalam Widayanti, 2016:3) menyatakan penerapan model *make a match* 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.Adapun Amalia (2013:152) berpendapat bahwa pembelajaran dengan model kooperatif tipe *make a match* mendorong keterlibatan siswa

dan kreatifitas guru. Dengan model *make a match* siswa dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah mealui kartu soal dan kartu jawaban yang disediakan dan diharapkan melau model ini motivasi belajar siswa tinggi karena model ini mengandung unsur game.

Sedangkan kelemahannya adalah; (1) sulit bagi guru mepersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus, (2) sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran, (3) siswa kurang memahami makna pembelajaran uang ingin disampaikan karena merasa hanya sekedar permainan saja, (4) sulit untuk mengkonsentrasikan anak. Dari berbagai pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model *make a match* ini memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya antara lain dengan menggunakan model *make a match* ini dapat melatih siswa lebih berani dan lebih aktif dalam proses pembelajaran dan menghindari kejenuhan bagi siswa saat belajar, karena dalam model ini mengandung permainan sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan, sedangkan kelemahan dari model *make a match* ini adalah sulit mengkonsentrasikan

anak, sulit dalam mempersiapkan kartu kartu yang bagus. Untuk mengatasi kelemahan itu guru harus benar-benar mempersiapkan pembelajaran dengan matang, sehingga kendala-kendala yang mungkin terjadi dalam proses pembelajaran bisa diminimalisir.

Sudjana (dalam Jihad&Faris, 2012:2) berpendapat “belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar”. Adapun Driver & Bell (dalam Suyono&Hariyanto, 2012:13) mendefinisikan “belajar adalah suatu proses aktif menyusun makna melau setiap interaksi dengan lingkungan, dengan membangun hubungan antara konsepsi yang dimiliki dengan fenomena yang dipelajari”. Dengan deimikian, belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku baik yang dapat diamati secra langsung maupun yang tidak diamati

secara langsung sebagai pengalaman dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dengan demikian, dari berbagai pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku secara keseluruhan akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas pembelajaran yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya ada faktor internal dan faktor eksternal. Dimana faktor-faktor tersebut saling berkaitan secara langsung atau tidak langsung dalam mempengaruhi hasil belajar yang dicapai seseorang. Karena ada faktor tertentu yang dapat mempengaruhinya misalnya motivasi berprestasi, intelegensi, dan kecemasan.

Adapun Benyamin Bloom(dalam N.Sudjana, 2011:22-23) secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Ranah *Kognitif* berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pengalaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah *afektif* berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah *psikomotorik* berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomoto/rik, yakni (a) gerakan refleks, (b)keterampilan gerak dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya hasil belajar dibagi kedalam tiga ranah. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Menurut Kardi dan Nur (dalam Trianto, 2010:136) menyatakan bahwa IPAS mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada di permukaan bumi, di dalam perut bumi, dan di luar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun yang tidak dapat diamati dengan indera. IPAS atau ilmu kelamaan adalah ilmu tentang dunia zat, baik makhluk hidup maupun benda mati yang diamati. Adapun Sukarno (dalam Wisudawati & Sulistyowati, 2014:23), mengartikan IPAS sebagai ilmu yang mempelajari tentang sebab dan akibat kejadian-kejadian yang ada di alam ini. Begitu juga Powler (dalam Usman Samatowa, 2010:3) mengatakan bahwa IPAS merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi atau eksperimen artinya pengetahuan itu tersusun dalam suatu sistem, tidak berdiri sendiri, satu dengan lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh, sedangkan berlaku umum artinya pengetahuan itu tidak hanya berlaku oleh seseorang dengan cara eksperimentasi yang

sama akan memperoleh hasil yang sama atau konsisten.

Dapat disimpulkan bahwa unsur IPAS meliputi tiga hal yaitu yang pertama sikap ilmiah seperti; rasa ingin tahu, jujur, yang kedua proses dimana proses dalam memberikan solusi suatu masalah harus dilakukan secara berurutan sesuai prosedur dan metode ilmiah, yang ketiga produk dimana produk ini adalah hasil dari proses seperti teori, dan fakta-fakta. Dalam penyelidikan IPAS dapat disimpulkan bahwa ada tiga cara yaitu dengan (1) observasi, dalam menentukan atau mempelajari objek-objek alam dengan menggunakan observasi yang didapat fakta dan diolah menjadi hasil observasi, (2) eksperimen, dalam melakukan eksperimen atau percobaan harus dengan observasi yang teliti, (3) matematika, matematika ini digunakan dalam menghitung atau menyatakan hubungan antar variabel. Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran IPAS antara lain dapat menanamkan sikap ilmiah pada diri siswa, melatih siswa dalam memecahkan suatu masalah dengan menggunakan metode ilmiah, meningkatkan kreatifitas siswa dalam

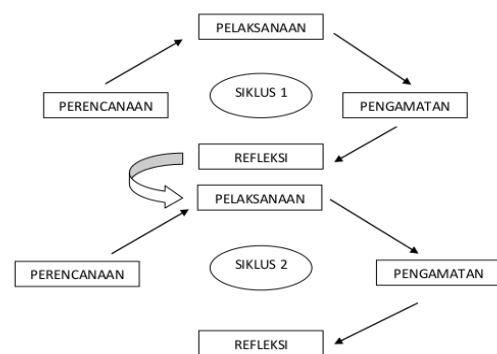
berkarya sehingga mampu menciptakan produk yang merupakan hasil dari belajarnya. Dan diharapkan siswa mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari di luar sekolah, sehingga pembelajaran IPAS menjadi bermakna dan akhirnya menjadi proses belajar yang menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 02 Mojorejo, yang beralamat di Kota Madiun, Jawa Timur. Penelitian ini berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan oleh mahasiswa PPG Prajabatan 2023 dan dibantu oleh teman serta Guru dari SD Negeri 02 Mojorejo. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di mulai bulan Maret hingga Mei Dilaksanakan selama 3 kali tatap muka untuk memperoleh hipotesis. Dan juga yang meliputi pengumpulan data dan pengolahan data.

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan dan memaparkan seluruh proses awal sejak pemberian perlakuan sampai

dengan dampak dari perlakuan tersebut. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas atau PTK adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil yang melakukan PTK di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Reaserch*) yakni kegiatan penelitian untuk mendapatkan kebenaran dan manfaat praktis dengan cara melakukan tindakan secara kolaboratif dan partisipasi. Penelitian ini merujuk pada model siklus Kurt Lewin, dilakukan dua siklus. Pada masing-masing siklus meliputi empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. (Arikunto, dkk, 2015).



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Analisi data peningkatan hasil belajar

a. Ketuntasan Individual

Hasil belajar yang dicapai siswa secara individual diukur dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria Penilaian

≥ = tuntas

≤ = tidak tuntas

Siswa dikatakan tuntas secara individual apabila mencapai nilai tes ≥75 (KKM).

b. Ketuntasan Klasikal

Selanjutnya, siswa yang mencapai ketuntasan individual dihitung dalam ketuntasan klasikal dengan indikator ketuntasan mencapai 75% dari jumlah seluruh siswa. (Nopiandari.,dkk, 2016:6) Dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan} = \frac{\sum \text{Siswa tuntas}}{\sum \text{Seluruh siswa}} 100\%$$

C. Hasil dan Pembahasan

PTK yang dibuat dan telah dilakukan refleksi. Penelitian ini dilakukan dengan dengan dua siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri 02 Mojoejo, penelitian ini telah dilakukan pada setiap tahapnya, hasil dari setiap tahap mulai dari pra siklus hingga siklus II dijadikan sebagai data keberhasilan kemampuan peserta

didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Berikut penjelasannya.

Pra Siklus

Kegiatan pembelajaran dilakukan secara kolaboratif bersama guru kelas IV, kegiatan pembelajaran dilakukan seperti pada umumnya. Melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran sebelum dilaksanakan siklus untuk mengetahui karakteristik setiap peserta didik yang ada di kelas IV. Pengambilan data tes awal bersama guru kelas guna melihat skor awal peserta didik sebelum siklus dilaksanakan. Berikut hasil tes pada pra siklus dengan nilai KKM yang ditetapkan adalah 75 disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil Belajar Siswa (Pra-Siklus)

Indikator Ketuntasan	Jumlah	Jumlah	Keterangan
≥75%	10	39%	Tuntas
<75%	16	61%	Belum Tuntas

1. Indikator hasil belajar siswa secara klasikal apabila ≥75% siswa mencapai ketuntasan belajar.
2. Ketercapaian nilai hasil belajar siswa 39% siswa mencapai ketuntasan belajar.

Berdasarkan pengamatan awal, diketahui bahwa pada saat

pembelajaran IPA kelas IV SDN 02 Mojorejo Kota Madiun, banyak siswa yang kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Hal ini mengakibatkan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa kurang dari KKM. Hasil observasi awal pada pembelajaran IPA di kelas menunjukkan bahwa dari 26 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan, ditemukan 10 anak (39%) yang nilainya tuntas atau sudah mencapai KKM, sedangkan yang nilainya belum tuntas ada 16 anak (61%). Adapun nilai standart yang ditetapkan di sekolah tersbut adalah 75. Cukup banyak presentase siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan. Sehingga dapat dikatakan hasil belajar IPA siswa masih rendah. Hal itu disebabkan karena model pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran IPA materi “Bagian-bagian tumbuhan” terbatas pada dan tumbuhan yang ada pada buku teks saja.

Siklus I.

**Tabel 4.2 Hasil Belajar Siswa
(Siklus I)**

Kriteri a	Frekuen si	Presenta se (%)	Keterangan
≥ 75	12	48	Tuntas
< 75	14	52	Belum Tuntas
Jumlah	26	100	

1. Indikator hasil belajar siswa secara klasikal apabila $\geq 75\%$ siswa mencapai ketuntasan belajar.
2. Ketercapaian nilai hasil belajar siswa 48% siswa mencapai ketuntasan belajar.

Berdasarkan hasil tes belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi bagian-bagian tumbuhan dengan menggunakan model *make a match* seperti yang ditunjukkan tabel 4.2, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai indikator yang diharapkan, yaitu jumlah siswa yang tuntas belajar sebanyak 12 siswa atau sebesar 48%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi belum mencapai indikator yang ditentukan.

Berdasarkan hasil pengamatan observasi, observer menyampaikan, menganalisis, dan menjelaskan data yang ada. Kegiatan ini terangkum dalam tahap refleksi, yang hasilnya digunakan sebagai pertimbangan dalam pelaksanaan perbaikan pada siklus berikutnya. Adapun beberapa permasalahan yang dapat direfleksikan pada siklus I antara lain hasil belajar siswa pada pembelajaran

IPAS materi bagian-bagian tumbuhan belum mencapai ketuntasan belajar seperti yang telah ditentukan. Hal ini

disebabkan karena masih kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru sebelumnya.

Siklus II

Pada siklus II merupakan hasil perbaikan dari kegiatan pada siklus I, dengan tahapan yang sama. Berdasarkan perbaikan pada siklus sebelumnya, didapatkan hasil pada siklus II yang sudah dilakukan perbaikan oleh peneliti untuk meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik. Dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Belajar Siswa
(Siklus II)**

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)	Keterangan
≥ 75	24	90	Tuntas
< 75	2	10	Belum Tuntas
Jumlah	26	100	
1. Indikator hasil belajar siswa secara klasikal apabila $\geq 75\%$ siswa mencapai ketuntasan belajar.			
2. Ketercapaian nilai hasil belajar siswa 90% siswa mencapai ketuntasan belajar.			

Berdasarkan tabel 4.3 hasil tes belajar siswa dengan menggunakan model *make a match* diketahui bahwa siswa yang mencapai ketuntasan belajar adalah sebanyak 24 siswa atau sebesar 90% dan sisanya yaitu 2 siswa atau sebesar 10% belum

mencapai ketuntasan belajar. Hal ini berarti bahwa ketuntasan klasikal sudah tercapai, karena $\geq 75\%$. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar telah meningkat dan mencapai ketuntasan. Dari hasil observasi yang dilakukan pada siklus II dapat diketahui adanya peningkatan keaktifan diri dan hasil belajar IPAS siswa yang teridentifikasi dari hasil observasi dan nilai hasil tes belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi bagian-bagian tumbuhan. Keaktifan belajar siswa terhadap pembelajaran juga sudah baik dan mencapai indikator yang sudah diharapkan. Siswa juga sudah aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hasil kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II dengan peningkatan ketuntasan peserta didik, hasil refleksi yang diperoleh Pada saat proses pembelajaran tidak banyak kendala yang muncul, Hanya saja ada beberapa anak yang belum memperhatikan, sehingga perlu mengingatkan agar fokus pada pembelajaran. Solusi untuk permasalahan yang muncul, hal yang dilakukan memberikan motivasi dan semangat kepada peserta didik. Menanamkan kembali kewajiban mereka dalam belajar, bahwa belajar

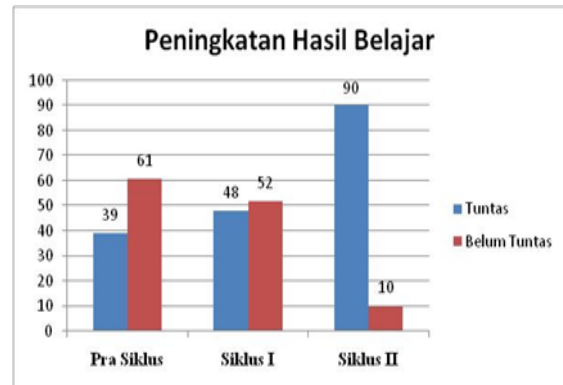
itu menyenangkan dengan bermain game.

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan pada pra siklus hingga siklus II dengan penggunaan “Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 02 MOJOREJO” diperoleh peningkatan ketuntasan hasil belajar belajar peserta didik. Peningkatan Hasil belajar tersebut Hasil peningkatan tersebut disajikan dalam bentuk diagram berikut.

Tabel 4.4 Data Peningkatan Hasil Belajar Siswa (siklus I dan siklus II)

Indikator Ketuntasan	Kriteria	Hasil					
		Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		F	%	F	%	F	%
≥ 75	Tuntas	10	39	12	48	24	90
< 75	Belum Tuntas	16	61	14	52	2	10
Jumlah		26	100	26	100	26	100

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dibuat diagram sebagai berikut:



(Gambar 2 Peningkatan Hasil Belajar Siswa)

Dari grafik 4.10 diatas menunjukkan bahwa perbandingan siswa yang tuntas dengan yang belum tuntas berbanding terbalik antara Pra-Siklus, siklus I dan siklus II. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Ketuntasan belajar secara klasikal pada pembelajaran pra-siklus yaitu 39% (10 siswa) sedangkan untuk siswa yang belum tuntas yaitu 61% (16 siswa). Pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal yaitu 48% (12 siswa) sedangkan untuk siswa yang belum tuntas yaitu 52% (14 siswa). Sedangkan pada siklus II siswa yang tuntas secara klasikal yaitu 90% (24 siswa) dan yang belum tuntas sebanyak 10% (2 siswa). Jadi, secara keseluruhan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran

IPAS kelas IV dari pra-siklus, siklus I dan siklus II sebanyak 51%.

Peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh peningkatan pemahaman konsep siswa dalam menerima materi IPAS dikelas. Selain itu, peningkatan hasil belajar juga dipicu oleh faktor pemilihan model pembelajaran salah satunya adalah penggunaan model *make a match* yang menarik karena ada unsur permainan dalam pelaksanaannya, sehingga siswa menjadi lebih paham terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Driver&Bell (dalam Suyono&Hariyanto, 2012:13) yang menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses aktif menyusun makna melalui setiap interaksi dengan lingkungan, dengan membangun hubungan antara konsepsi yang dimiliki dengan fenomena yang dipelajari. Yang mana juga sependapat dengan Rahmayanti.dkk, (2015:176) yang mengatakan bahwa *make a match* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dibangun dari prinsip pembelajaran kooperatif. Metode *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan

kepada siswa. Pembelajaran ini termasuk pembelajaran aktif dan merupakan salah satu teknik intruksional dari berpikir aktif yang dapat membantu peserta didik dalam hal mengingat apa yang telah mereka pelajari dan dapat menguji pemahaman peserta didik setelah guru menjelaskan materi pembelajaran.

Pembahasan diatas menunjukkan bahwa dengan menggunakan model *make a match* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar sehingga siswa dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran IPA. Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa penelitian telah mengalami keberhasilan. Jadi pembelajaran di kelas tidak hanya menerapkan metode konvensional tetapi model pembelajaran yang lain juga bisa diterapkan yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran salah satunya *make a match* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian implementasi model pembelajaran

Make A Match untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 02 Mojorejo yang telah dilaksanakan dan hasil pengolahan data, maka dapat disimpulkan terjadi peningkatan ketuntasan belajar peserta didik. Hal tersebut dapat diketahui dengan hasil presentase yang didapatkan. Pada kegiatan pra siklus 16 orang peserta didik belum tuntas dengan presentase 61%. Pada siklus 1 peserta didik yang tuntas hanya 12 orang dengan presentase 48% sedangkan pada siklus II sebanyak 24 orang mengalami ketuntasan dengan presentase 90% peningkatan tersebut dikarenakan adanya tindakan penggunaan model pembelajaran *Make a Match*. Selain ketuntasan belajar peserta didik peningkatan kemampuan berpikir peserta didik juga mengalami peningkatan. Sehingga dapat diketahui bahwa implementasi model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar peserta didik kelas IV.

Saran yang dapat diberikan oleh penulis adalah proses pembelajaran adakalanya menggunakan model pembelajaran yang menarik, dengan demikian dapat membuat peserta didik berpartisipasi aktif dalam

pembelajaran. Pembelajaran saat ini mengarahkan peserta didik sebagai *student center*, dimana peserta didik harus aktif dalam belajar, maka dari itu diperlukan model pembelajaran yang bervariasi. Model pembelajaran diciptakan guna untuk menjadikan partisipasi aktif peserta didik juga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir. Penerapan model *Make a Match* perlu dilakukan persiapan yang sungguh-sungguh agar hasil penelitian yang diperoleh menjadi optimal. Model pembelajaran *Make a Match* dapat dijadikan alternatif sebagai model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiana, G. & Tika, N. (2013). *Konsep Dasar Ipa*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Amalia, N.F. (2013). Kefektifan Model Kooperatif Tipe Make A Match dan Model CPS terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Motivasi Belajar. *Jurnal Kreano*, 4(2), 151-158
- Arikuto, S., Suhardjono, & Supardi. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta:PT. Bumi Akasara

- Daryanto & Rahardjo, M. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media
- Dimiyati & Mudjiono. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Fatimatuzzahro, Subiki, & Wahyuni, S. (2015). Penerapan Model Cooperative Learning Dengan teknik Make A Match Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa di SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 4 (2), 145-151
- Huda, M. (2015). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Isjoni. (2010). *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta
- Jihad, A. & Haris, A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Nopiandari, N. K., Rati. N.W., & Arini, N.W. (2016). Penerapan Make A Match Berbantuan Media Audio Visual Untuk meningkatkan Hasil Belajar Ipa di SD. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4 (1), 1-10
- Putri, DT., Siswandari, & Muchsini, B. (2016). Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Akuntansi Melalui Pendekatan CTL dengan Media Flash di SMK. *Tata Arta*, 2 (1), 162-172
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Rahmayanti, E., Redjeki, T., & Saputro, A.N.C. (2015). Penggunaan Metode Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Pada Materi Pokok Hidrokarbon Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Ngemplak Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 4 (1), 174-181
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Samatowa, U. (2010). *Pembelajaran Ipa di Sekolah Dasar*. Jakarta Barat: Permata Puri Media
- Sanjaya, W. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana
- Sirait, M., & Noer, P.A. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Inpafi*, 1 (3), 252-259
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suprihatinigrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Suprijono, A. (2011). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Suyono & Hariyanto. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Thobroni M. (2016). *Belajar dan Pembelajaran. Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Ugi, L.E. & Lindayani, N.S. (2016). Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Pada Pokok Bahasan Pecahan Melalui Guided Note Taking Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Labalawa. *Edumatica*, 6 (1), 55-66
- Widayanti, A.G., Sudarma., & Suarjana. (2016). Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V di SD. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4 (1), 1-10
- Wisudawati, A.W., & Sulistyowati, E. (2014) *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: PT. Bumi Akasara
- Zulfiati, H. M. (2014). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Snowball Throwing untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1 (2), 9-108