

ARTIKEL PENELITIAN

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA
PEMBELAJARAN IPA DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*
DI SDN 28 KORONG GADANG
KOTA PADANG**

Oleh:

FITRIA

NPM: 1910013411285



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

ARTIKEL PENELITIAN

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA
PEMBELAJARAN IPA DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*
DI SDN 28 KORONG GADANG
KOTA PADANG**

Oleh:

FITRIA

NPM: 1910013411285

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Di SDN 28 Korong Gadang Kota Padang” untuk persyaratan wisuda 2023.

Padang, 09 Maret 2023

Disetujui Oleh:

Pembimbing



Dr. Enjoni, S.P., M.P

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA
PEMBELAJARAN IPA DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*
DI SDN 28 KORONG GADANG
KOTA PADANG**

Fitria¹, Enjoni¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
E-mail: Fitria2002@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to describe whether there was an increase in students' cognitive learning outcomes in science learning using the make a match learning model in class V SD Negeri 28 Korong Gadang, Padang City. The type of research used in this research is Classroom Action Research (CAR). The subjects of this study were all 20 grade V students. This research was conducted in the even semester of the 2022/2023 Academic Year. The instruments used in this study were observation sheets of teacher activity and learning achievement tests. Based on the results of the research that has been carried out, learning using the make a match model has increased. This can be seen from the increase in the average percentage of the first cycle that the analysis of observation sheets of teacher activity in the first cycle was 65%, while in the second cycle it was 87.5%. The percentage of completeness of student learning outcomes in cycle I was 60% with an average value of 72.6 increasing in cycle II to 85% with an average value of 86. Besides that, the percentage of students who passed in cycle I was 12 students (60%). While in cycle II, it increased to 17 students (85%). This means that the implementation of science learning using the make a match model has been carried out well and can improve the learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 28 Korong Gadang, Padang City. From the results obtained it can be concluded that the implementation of science learning using the make a match model can improve student learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, Science, Make A Match.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan apakah terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* di kelas V SD Negeri 28 Korong Gadang Kota Padang. Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas (PTK). Subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 20 orang. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2022/2023. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas guru dan tes hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah

dilaksanakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* terdapat peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata persentase siklus I bahwa analisis lembar observasi aktivitas guru pada siklus I adalah 65% sedangkan pada siklus II 87,5%. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I adalah 60% dengan nilai rata-rata 72,6 meningkat pada siklus II menjadi 85% dengan nilai rata-rata 86. Disamping itu persentase siswa yang tuntas pada siklus I ada 12 siswa (60%). Sedangkan pada siklus II, meningkat menjadi 17 siswa (85%). Hal ini berarti pelaksanaan pembelajaran IPA dengan menggunakan model *make a match* telah terlaksana dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 28 Korong Gadang Kota Padang. Dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPA menggunakan model *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa .

Kata Kunci: Hasil Belajar, IPA, Make A Match.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh individu/kelompok tertentu melalui kegiatan pengajaran dan atau pelatihan, yang berlangsung sepanjang hidup diberbagai lingkungan belajar dalam rangka mempersiapkan manusia agar dapat memainkan peran secara tepat.

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1) menyebutkan bahwa 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. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, oleh karena itu setiap individu yang terlibat dalam pendidikan dituntut berperan serta secara maksimal guna meningkatkan mutu pendidikan tersebut. Pendidikan juga memiliki peranan yang sangat penting untuk bekal utama bagi kehidupan sehari-hari dan

untuk masa depan dikemudian hari.

Pembelajaran adalah kegiatan guru dalam desain intruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar (Dimiyati dan Mujiono, 2006: 297). Agar siswa terlibat dalam proses pembelajaran dan memperoleh sesuatu dari proses belajarnya, guru dapat menyampaikan konsep berbasis kompetensi pada penyelidikan, penemuan atau percobaan, mengaitkan konsep yang dibahas dengan kehidupan keseharian siswa, member tugas yang berorientasi pada pengelompokan siswa, menciptakan model-model permainan untuk memperkuat pemahaman konsep.

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, bukan hanya kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep atau prinsip saja tetapi juga suatu proses penemuan (Iskandar, 2001). Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri, alam sekitar, prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Iskandar,2001). Pembelajaran IPA di

SD bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan serta keteraturan alam ciptaan, mengembangkan pengetahuan pemahaman konsep yang bermanfaat sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, mengembangkan rasai ngin tahu, sikap positif, kesadaran adanya hubungan saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi masyarakat, memperoleh bekal pengetahuan, konsepsi, dan keterampilan sebagai dasar melanjutkan kejenjang selanjutnya.

Pembelajaran IPA di sekolah bertujuan untuk menguasai standar kompetensi yang telah ditetapkan. Oleh sebab itu proses pembelajaran IPA di kelas harus dibuat menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu mata pelajaran IPA juga kurang disukai oleh peserta didik karena peserta didik menganggap mata pelajaran IPA itu sangat membosankan sehingga dalam proses belajar mengajar peserta didik tidak aktif dalam kelas dan membuat nilai peserta didik pada muatan pelajaran ini kurang baik. Untuk mengatasi hal itu yang diperlukan adalah guru harus menggunakan model yang tepat dalam pembelajaran tersebut. Belajar adalah suatu proses perubahan disposisi dan kapabilitas (Gagne,1977:3)

Hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya dan derajat perubahan tingkah laku. hasilbelajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif,

afektif dan psikomotor.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dikelas V SD Negeri 28 Korong Gadang, pada hari rabu tanggal 26 oktober 2022, pada saat pembelajaran IPA berlangsung, dalam melakukan observasi guru sedang mengajar di kelas. Pada saat peneliti melakukan observasi guru masih menggunakan metode ceramah, diskusi dan penugasan, sehingga peserta didik bosan dan tidak memperhatikan guru menerangkan pelajaran. Selain itu dari hasil observasi yang dilakukan di kelas terlihat bahwa kerjasama antara peserta didik dengan peserta didik cenderung bekerja sendiri dari pada bekerja sama dengan lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti hari kamis tanggal 27 Oktober 2022, dengan wali kelas V yang bernama Atika Husnul Khatimah, S.Pd, bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih rendah, masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di sekolah yaitu 80.Hal ini terlihat pada rekapitulasi Penilaian Tengah Semester 1 (PTS) yang mana banyak nilai siswa belum mencapai KKM, selain itu siswa juga kurang dalam bekerja sama dengan temannya, siswa juga kurang bertanggung jawab diminta untuk mengerjakan tugas baik pekerjaan rumah maupun di sekolah.

Jika dilihat dari hasil Penilaian Tengah Semester I dari 20 orang siswa 7 orang yang nilainya di atas KKM dan 13 orang siswa nilainya di bawah KKM. KKM untuk pelajaran IPA adalah 80. Secara ringkas, gambaran pencapaian KKM di

kelas V ini biasa dilihat seperti table di bawah ini:

Tabel 1: Penilaian Tengah Semester 1 Kelas V Tahun Ajaran 2022/2023

Penilaian Tengah Semester	Nilai			Pencapaian KKM	
	Tertinggi	Terenendah	Rata-rata	Nilai ≥ 80	Nilai < 80
I	90	43	66,15	7 (35%)	13 (65%)

Sumber: Guru Kelas V SDN 28 Korong Gadang.

Berdasarkan dengan kondisi tersebut, untuk menciptakan suasana yang disukai oleh siswa agar siswa tidak bosan, guru perlu melakukan suatu pembelajaran yang menarik atau menyenangkan sehingga siswa dapat lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran serta dapat lebih memahami materi yang disampaikan agar kompetensi belajar siswa dapat tercapai.

Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Loman Cuirran. Ciri utama model *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan. Teknik ini biasa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia (Isjoni, 2010: 78). Pembelajaran dengan menggunakan metode *make a match* (mencari pasangan) memberikan manfaat bagi siswa diantaranya sebagai berikut: (1) Mampu menciptakan suasana belajar aktif

dan menyenangkan, (2) Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa, (3) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar, (4) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran, (5) Kerja sama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis, (6) Munculnya sikap gotong royong pada siswa.

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan apakah terdapat peningkatan hasil belajar kognitif aspek pengetahuan siswa dalam pembelajaran IPA melalui model *make a match* di kelas V SD Negeri 28 Korong Gadang Kota Padang.
2. Untuk mendeskripsikan apakah terdapat peningkatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* Di SD Negeri 28 Korong Gadang Kota Padang.

Menurut Suyono & Hariyanto (2014: 9) belajar merujuk kepada suatu proses perubahan perilaku atau pribadi atau perubahan struktur kognitif seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu hasil interaksi aktifnya dengan lingkungan dan sumber-sumber pembelajaran yang ada di sekitarnya. Menurut Purwanto (2014: 85) belajar merupakan suatu perubahan yang bersifat internal dan relatif mantap dalam tingkah laku melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan,

dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material, meliputi buku-buku, papan tulis, dan kapur, fotografi, slide dan film, audio dan video (Hamalik, 2008:57).

Pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah. Selain itu, IPA dipandang pula sebagai proses, sebagai produk, dan sebagai prosedur. Sebagai proses diartikan semua kegiatan ilmiah untuk menyempurnakan pengetahuan tentang alam maupun untuk menemukan pengetahuan baru. Sebagai produk diartikan sebagai hasil proses, berupa pengetahuan yang diajarkan dalam sekolah atau di luar sekolah atau bahan bacaan untuk penyebaran atau dissimulasi pengetahuan. Sebagai prosedur dimaksudkan sebagai metodologi atau cara yang digunakan untuk mengetahui sesuatu yang lazim disebut metode ilmiah (*scientific methods*) (Trianto, 2012: 137).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau sains yang semula berasal dari bahasa Inggris "*Science*". Kata "*Science*" sendiri berasal dari bahasa Latin "*Scientia*" yang berarti saya tahu. "*Science*" terdiri dari *social sciences* (ilmu pengetahuan sosial) dan *natural science* (ilmu pengetahuan alam). Namun, dalam perkembangannya *science* sering diterjemahkan sebagai sains yang berarti ilmu pengetahuan alam saja, walaupun pengertian ini kurang tepat dan bertentangan dengan etimologi (Suriasumantri, 1998: 299).

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Hal ini berarti model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar. Arends (1977:7) menyatakan, istilah model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintaks, lingkungan dan sistem pengelolaannya.

Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Loma Curram. Ciri utama model *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Shoimin : 98). Teknik ini biasa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan manusia (Isjioni, 2010:78)

Karakteristik model pembelajaran *make a match* adalah memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Pelaksanaan model *make a match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Siswa yang pembelajarannya dengan model *make a match* aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman yang bermakna.

Menurut (Shoimin: 98) menerangkan tentang langkah-langkah penerapan tipe *make a match* sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan berupa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- 3) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- 4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- 5) Setiap siswa dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 6) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya.
- 7) Kesimpulan/penutup.

Menurut Slameto (2003) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Sedangkan menurut (Sudjana, 2019:22) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

METODE

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2017: 2), Istilah dalam bahasa Inggris *Classroom Action Research* (CAR) atau PTK merupakan sebuah penelitian yang dilakukan di kelas.

Menurut Arikunto (2017: 2) Penelitian Tindakan Kelas (PTK), ada tiga kata yang membentuk pengertian tersebut, maka ada tiga pengertian yang diterangkan. (1) Penelitian-menunjuk pada suatu kegiatan mencermati sebuah objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti. (2) Tindakan-menunjuk pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa. (3) Kelas-dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dengan istilah *kelas* adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

B. Setting Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 28 Korong Gadang, dengan guru kelas yang bernama Atika Husnul Khatimah, S.Pd dan jumlah siswanya 20 orang, yang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 11 orang perempuan.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas V SDN 28 Korong Gadang. Lokasi ini dipilih sebagai tempat penelitian dengan pertimbangan sebagai berikut:

- (1) Pihak sekolah bersedia menerima kreativitas dan inovasi pendidikan

terutama dalam kegiatan belajar mengajar.

(2)Peneliti mempunyai keinginan untuk melakukan pembaharuan terutama dalam kegiatan belajar mengajar.

(3)Siswa sebagai subjek penelitian berkemampuan rata-rata menengah, artinya tidak terlalu menonjol dalam prestasi belajar dan proses belajar.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap (semester 2) tahun ajaran 2022/2023, terhitung mulai dari waktu perencanaan sampai pembuatan laporan hasil penelitian, yaitu pada bulan februari

C. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada desain PTK yang dirumuskan oleh Arikunto (2017: 42) yang terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi.

D. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran diukur dengan menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Indikator keberhasilan hasil belajar siswa pada aspek kognitif aspek pengetahuan yang sebelumnya adalah 35% yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah 80% atau lebih.

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data yaitu:

a. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar observasi aktivitas guru yang diamati adalah bagaimana cara guru memfasilitasi siswa dalam proses

pembelajaran. Dengan lembar observasi digunakan untuk mengetahui kesesuaian tindakan guru dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya atau tahapan model pembelajaran *Make A Match*.

b. Tes Hasil Belajar

Lembar tes yang digunakan untuk memperkuat data observasi yang telah terjadi di dalam kelas, terutama pada butir penguasaan materi pelajaran. Hal ini untuk memperoleh data yang akurat atas kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran IPA. Tes yang digunakan dalam setiap siklus yaitu tes uraian. Tes soal berjumlah 20 soal yang terdiri dari 15 soal objektif dan 5 soal essay.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang terjadi di dalam kelas dan untuk membuktikan bahwa penelitian ini benar-benar dilaksanakan.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi atau pengamatan dapat dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, lembar observasi itu sendiri adalah alat yang digunakan untuk mengukur tingkah laku individu maupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, Lembar observasi terdiri dari lembar observasi guru.

Lembar observasi guru bertujuan untuk mengetahui dan melihat bagaimana aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

Observasi dilakukan oleh *observer* untuk mengetahui Hasil Belajar siswa dalam pembelajaran IPA melalui

metode pembelajaran *Giving Question and Getting Answer*.

2. Tes Tertulis

Tes tertulis dalam penelitian ini dimaksudkan untuk melihat hasil belajar siswa, tes dilaksanakan sebanyak dua kali, tes siklus I dan tes siklus II.

G. Teknik Analisis Data

Berdasarkan instrumen penelitian, maka analisis data dalam penelitian ini terdiri dari 3 yaitu:

1. Aktivitas Guru

Analisis dan pengelolaan pembelajaran oleh guru yaitu data hasil observasi aktivitas guru yang dapat digunakan untuk melihat proses dan perkembangan guru dalam mengelola pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk mendapatkan persentase aktivitas guru saat proses pembelajaran berlangsung, skor dari semua aspek penilaian dihitung menggunakan rumus persentase guru di dalam pembelajaran dengan menggunakan total skor maksimal. Penilaian aktivitas guru menurut Desfitri, dkk (2008:40), menggunakan pedoman sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh Guru}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

- P= Persentase masing-masing indikator
- F = Jumlah skor masing-masing indikator
- N = Jumlah skor maksimal masing-masing indikator

Kriteria taraf keberhasilan:

76-100 %	Baik
51-75%	Cukup Baik
26-50%	Kurang Baik

0-25%	Tidak Baik
-------	------------

Sumber: desfitri (2008:43)

2. Hasil Belajar

Hasil analisis dalam meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPA dapat dikatakan berhasil apabila setelah dilakukan tes pada akhir pembelajaran, siswa mendapatkan nilai rata-rata mencapai KKM. Rumus untuk data hasil belajar menurut Desfitri, dkk (2008:43), adalah:

a. Ketuntasan Belajar

$$TB = \frac{s}{n} \times 100 \%$$

Keterangan:

TB = Tuntas Belajar

S = Jumlah siswa yang memperoleh nilai dari atau sama dengan 80

N = Jumlah seluruh siswa

b. Rata-rata Hasil Belajar

Nilai rata-rata hasil belajar siswa dapat dihitung dengan rumus oleh Desfitri, dkk (2008:44):

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah nilai seluruh siswa

n = Jumlah seluruh siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SDN 28 Korong Gadang Kota Padang, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 20 orang. Observasi awal dilakukan pada hari rabu tanggal 26 oktober 2022 dan hari kamis tanggal 27 oktober 2022. Pengumpulan data

penelitian yang dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan menggunakan model *make a match*. Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Loma Curram. Ciri utama model *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Shoimin : 98). Teknik ini biasa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan manusia (Isjioni, 2010:78)

Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus dengan dua kali pertemuan dan pertemuan kedua masing-masing siklus diakhiri dengan evaluasi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 08 Februari 2023 dan 09 Februari 2023, sedangkan siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 13 Februari 2023 dan 14 Februari 2023. Saat pelaksanaan tindakan pembelajaran, peneliti bertindak sebagai guru dan dibantu oleh dua orang *observer* yaitu ibu Atika Husnul Khatimah S.Pd (Guru kelas V) dan teman sejawat.

Adapun pada bagian hasil penelitian ini akan dibahas data-data yang diperoleh dari tiap siklus, yaitu data aktivitas guru dan hasil evaluasi pembelajaran yang diperoleh dari hasil tes yang diberikan oleh guru setiap akhir pelaksanaan siklus.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I dan siklus II,

dapat dilihat bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *make a match* di kelas V SDN 28 Korong Gadang Kota Padang. Hal ini dapat dijelaskan seperti di bawah ini.

Keberhasilan siswa dalam pembelajaran pada umumnya dilihat juga dari pengelolaan pelaksanaan pembelajaran pada persentase aktivitas guru. Dalam hal ini terlihat peningkatan pengelolaan pelaksanaan pembelajaran *make a match* pada tabel di bawah ini:

Tabel 6 Persentase Aktivitas Guru Pada Siklus I dan Siklus II

Pertemuan	Siklus I	Siklus II
I	55%	85%
II	75%	90%
Rata-rata persentase	65%	87,5%

Berdasarkan tabel 7 dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPA dengan menggunakan model *make a match* pada siklus I pada pertemuan 1 Aktivitas guru dalam proses pembelajaran di kelas yaitu 55% dapat dikategorikan cukup baik, pada pertemuan ke II aktivitas guru dalam proses pembelajaran di kelas yaitu 75% dapat dikategorikan cukup baik dengan diperoleh rata-rata persentase 65%, dan ini dapat dikatakan kurang dari ketuntasan yang peneliti tetapkan. Hal ini disebabkan guru belum terbiasa membawakan pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* dan baru pertama kali peneliti cobakan. Pada siklus II pertemuan ke 1 aktivitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas yaitu 85% dapat dikategorikan baik, pada pertemuan ke 2 aktivitas guru dalam pembelajaran di kelas yaitu 90% dengan rata-rata persentase 87,5% dalam ini dapat

dikatakan baik sehingga pelaksanaan pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* sudah jauh meningkat dari siklus I.

Dalam hal ini terlihat perbedaan peningkatan ketuntasan hasil belajar pada siklus I dan siklus II seperti tertera pada tabel berikut ini.

Tabel 7 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Siklus	Jumlah Tuntas	Nilai Rata-rata	Persentase Ketuntasan nilai
Siklus I	12	72,6	60%
Siklus II	17	86	85%

Berdasarkan tabel 6 tentang hasil belajar siswa dalam 2 siklus, terlihat bahwa pada siklus I, siswa yang tuntas belajar ada 12 orang (60%), dengan nilai rata-rata klasikal 72,6 sedangkan pada siklus II, siswa yang tuntas belajar ada 17 orang (85%), dengan nilai rata-rata secara klasikal 86. Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa persentase ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 25. Sedangkan untuk nilai rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal juga mengalami peningkatan sebesar – dan dapat dikatakan sudah mencapai standar nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dari hal tersebut dapat dikatan bahwa hasil belajar IPA siswa padah ranah kognitif meningkat

dengan menggunakan model *make a match*, yang memiliki keunggulan menurut Huda (2011: 253) yaitu (1) dapat meningkatkan aktivitas siswa, baik secara kognitif maupun fisik. (2) Karena terdapat unsur permainan, maka model *make a match* lebih menyenangkan untuk siswa. (3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. (4) Efektif sebagai sarana untuk melatih keberanian siswa untuk tampil di depan kelas (saat presentasi). (5) Efektif melatih kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu saat belajar.

Dari analisis data hasil penelitian pada siklus I dan siklus II di atas menunjukkan bahwa penggunaan model *make a match* pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 28 Korong Gadang Kota Padang sudah terlaksana dengan baik dan sudah berhasil, langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa juga sudah terlaksana dengan baik, nilai ketuntasan di siklus II yaitu 85% sudah mencapai ketuntasan dan sudah di atas KKM yang ditentukan yaitu 80% dan oleh karena itu telah menunjukkan bahwa penelitian pada siklus II ini telah berhasil maka penelitian dihentikan sampai pada siklus II dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* di SDN 28 Korong Gadang Kota Padang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada pelajaran IPA.

1. Pada pembelajaran IPA dengan menggunakan model *make a match* dapat meningkatkan aktivitas guru. Pada siklus I rata-rata persentase aktivitas guru adalah 65%. Sedangkan pada siklus II rata-rata persentase aktivitas guru adalah 87,5%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan pada siklus II, karena telah mencapai target yaitu 80%.
2. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek pengetahuan dalam pembelajaran IPA, siklus I diperoleh nilai rata-rata 72,6 dan siklus II diperoleh nilai rata-rata 86 setelah menggunakan model pembelajaran *make a match* di kelas V SDN 28 Korong Gadang Kota Padang. Hal ini berarti pelaksanaan pembelajaran IPA menggunakan model *make a match* di SDN 28 Korong Gadang Kota Padang mengalami peningkatan dan dapat dikatakan berhasil, karena telah mencapai target yaitu 80%.

B. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh, maka disarankan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui model pembelajaran *make a match* sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
Dalam proses pembelajaran hendaknya siswa ikut berperan aktif, agar siswa lebih mudah untuk mengingat dan memahami materi pelajarannagar siswa lebih teliti dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.
2. Bagi Guru
Disarankan untuk menggunakan model pembelajaran *make a match* sebagai salah satu model pembelajaran dalam

pelaksanaan pembelajaran IPA sehingga aktivitas belajar siswa dapat meningkat.

3. Bagi Sekolah
Sebagai bahan rujukan bagi guru maupun kepala sekolah akan pentingnya pendekatan pembelajaran dan pengetahuan prasyarat dalam pembelajaran IPA.
4. Bagi Penelitian
Untuk penelitian selanjutnya, agar pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* lebih efektif lagi jika diterapkan diruangan luas atau terbuka dan diberikan variasi bentuk pada soal latihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 1997, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* . Edisi Revisi IV. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2017. *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Agus Suprijono, (2010). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Media.
- Bundu, P. (2006). *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains*. Jakarta: Depdiknas
- Desfitri, R. 2008. *Laporan Pengembangan Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Dewi, Y, A., dan Kusumawati, N. (2021). *Teori dan Aplikasi*

- Pembelajaran IPA SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- <https://play.google.com/store/books/details?id=3KJKEAA AQBAJ>
- Dimiyanti dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Rusman. (2015). *Model-model pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Gagne, R, M. (1977). *Instruction Program*. New York: Macmillan.
- Sardiman. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hamalik, O. (2008). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Shoimin, A. (2016). *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz media
- Isjioni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif. Meningkatkan Kecerdasan antar peserta didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Istarani. (2015). *58 model pembelajaran inovatif*. Medan: Media Persada.
- Sulhan. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Organ Peredaran Darah dan Fungsinya. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4 no 1, 1-8.
- Miarso, Yusufhadi. (2008). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Supriyadi. (2009). *IPA Dasar*. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- Prasetya, D. W. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Dengan Materi Bagian-bagian Tumbuhan Melalui Metode Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Gambar. *wawasan pendidikan*, 1 (1), 1-10.
- Suryono dan Hariyanto, (2014). *Belajar dan Pengajaran: Teori dan Konsep Dasar*.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suyanto. 1997. *Pengenalan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : IBRD Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Regina, A. D. (2020). *Belajar dan pembelajaran*. Diambil dari: Sutini. (2018). Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil

belajar ipa siswa kelas IV SDN 016 beringin jaya kecamatan singingi hilir kabupaten kuantam singingi. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)* , 2, 704-710.

Bandung: Remaja Rosdakarya.

W.J.S. Poerwadarminta. (1985). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

- Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Wahyu, t. r., & Kristin, F. (2019). Peningkatan Hasil Belajar IPA Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* Pada Kelas 4 SD. *Satya Widya* , XXXV No.2, 168-174.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wijanarko, Y. (2017). Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Pembelajaran IPA yang Menyenangkan. *Jurnal Taman Cendekia*, 1 (1), 52-59.
- Winarno, S 1994 Pengantar Interaksi Mengajar-Belajar (Dasar & Teknik Metodologi Pengajaran), Tarsito Bandung, 1994
- Winkel, W.S. 1983. Psikologi Pengajaran. Jakarta: PT. Gramedia Widia Sarana Indonesia.
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2010. Metode Penelitian Tindakan Kelas.