PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* BERBANTU MEDIA VIDEO INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD MATA PELAJARAN IPA

Nisrina Kamila
PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (nisrina.18061@mhs.unesa.ac.id)

Julianto
PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kontribusi model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu video interaktif terhadap peningkatan aktivitas siswa dan guru serta hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain penelitian model Kemmis dan Taggart. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SDN Bringin Nonggal 1 Torjun sebanyak 11 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen observasi aktivitas siswa dan guru, serta tes tulis untuk mengetahui hasil belajar siswa ranah kognitif. Data dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan pada masa pra siklus nilai rata-rata sebesar 44 dengan persentase ketuntasan belajar kelas sebesar 36%, pada siklus I nilai rata-rata menjadi 76,82 dengan persentase ketuntasan belajar kelas sebesar 64% skor aktivitas belajar siswa sebesar 62% dan skor aktivitas guru sebesar 70%, pada siklus II nilai rata-rata mencapai 85,90 dengan persentase ketuntasan belajar kelas sebesar 82% skor aktivitas belajar siswa sebesar 95% dan skor aktivitas guru sebesar 96%. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantu media video interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta aktivitas belajar siswa dan guru.
Kata kunci : IPA, model kooperatif *make a match*, hasil belajar.

Abstract

This research aims to determine the contribution of cooperative learning method make a match type interactive video assist on the increase in the activities of students and teachers as well as students' learning results. The type of research used is Classroom Action Research (CAR) with Kemmis and Taggart model research design. This research subjects are students of class IV SDN BringinNonggal 1 Torjun with the total of 11 people. The data collection techniques used activities of students and teachers observation instrument, as well as written test to determine the students' learning results in cognitive aspect. Data are analyzed using quantitative descriptive technique. The research results showed that in the pre cycle period the average score is 44 with the percentage of class complete learning by 36%, in the 1st cycle the average score became 76,82 with the percentage of class complete learning by 64% students' learning activities score is 62% and teachers' activities score is 70%, in the 2nd cycle the average score reached 85,90 with the percentage of class complete learning by 82% students' learning activities score is 95% and teachers' activities score is 96%. Therefore, this research results showed that the implementation of cooperative learning model make a match type interactive video media assist can increase the students' learning results as well as the activities of students and teachers.
Keywords : natural sciences, make a match cooperative model, learning results.

PENDAHULUAN

Peran pendidikan sangat penting dalam memajukan sumber daya alam yang dapat berguna bagi bangsa, pendidikan yang berkualitas dapat menghasilkan SDM yang berkualitas. Kualitas dari pendidikan dapat terlihat dari motivasi serta minat siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa untuk memenuhi KKM. Pendidikan merupakan sarana bagi manusia agar mampu menggali dan mengembangkan potensi ke arah yang lebih positif. Dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat (1) merupakan upaya secara sadar dan sistematis yang bertujuan supaya pendidikan lebih berkontribusi dalam mengembangkan potensi peserta didik.

Ada beberapa jenjang pendidikan di Indonesia, salah satunya adalah pendidikan Sekolah Dasar. Suharjo (2006:1) mengungkapkan bahwa Sekolah Dasar adalah lembaga pendidikan yang menjadi sarana kegiatan pembelajaran anak usia 6-12 tahun yang bertujuan untuk memberikan wawasan sebagai bekal dasar anak yang akan bermanfaat bagi dirinya untuk menuju ke jenjang berikutnya. Sekolah Dasar adalah lembaga pendidikan yang dapat berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak, maka sebaiknya pihak sekolah tidak hanya mementingkan kuantitas, tetapi lebih memperhatikan kualitas.

Menurut Mulyasa (2007:110-111) sains tidak hanya berfokus pada fakta, konsep, dan prinsip, tetapi juga mempelajari alam dalam bentuk proses penemuan serta memberikan pengalaman langsung supaya dapat memahami lingkungan alam. Pembelajaran IPA lebih mementingkan proses untuk menemukan sebuah konsep kemudian dihubungkan dengan pengalaman yang pernah dialami sehingga dapat diaplikasikan pada kehidupan sehari-hari. Keberhasilan dalam pendidikan apabila indikator yang diharapkan tercapai yang berarti juga mencapai kompetensi dasar serta banyaknya siswa yang mencapai nilai KKM. Semakin banyak persentase peserta didik yang dapat memenuhi nilai KKM, semakin berhasil sebuah pembelajaran tersebut, tetapi perlu adanya penerapan yang dilakukan siswa dalam kehidupan sehari-hari setelah menerima wawasan tersebut.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada SDN Bringin Nonggal 1 Sampang pada tanggal 1-2 Oktober 2021 data menunjukkan bahwa hasil belajar IPA pada siswa kelas IV masih sangat rendah, dari total 11 orang, hanya 4 orang yang berhasil mencapai nilai KKM, dengan tingkat keberhasilan 36%, sementara 64% siswa belum mencapai nilai KKM. KKM satuan pendidikan untuk SDN Bringin Nonggal 1 yaitu 63, sedangkan untuk KKM pelajaran IPA pada kelas IV semester 1 SDN Bringin Nonggal 1 Sampang adalah 70. Belum tercapainya ketuntasan belajar kelas IV SDN Bringin Nonggal 1 disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: (1) siswa menganggap bahwa pembelajaran IPA sulit sehingga mereka malas dan kurang berminat ketika proses pembelajaran berlangsung, (2) metode yang dipakai ketika menjelaskan materi hanya metode ceramah sehingga siswa mudah bosan dan tidak tertarik untuk mendengarkan, (3) siswa berbicara dengan temannya, tidak memperhatikan guru, (4) kondisi kelas tidak kondusif, karena dalam mengkoordinir siswa dibutuhkan ketegasan dari seorang pendidik, (5) siswa tidak berani mengemukakan pendapat dalam pembelajaran sehingga siswa menjadi pasif, (6) ketika menyampaikan materi hanya berpedoman pada buku pelajaran, tidak melakukan improvisasi dan kurang ekspresif.

Agar dapat mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut, sebaiknya guru

memanfaatkan model pembelajaran yang dapat menghilangkan rasa takut siswa terhadap pembelajaran IPA, yang bisa menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan dengan konsep belajar sambil bermain dan dapat membuat peserta didik berani mengungkapkan pendapat. Sebuah model pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam memecahkan masalah tersebut salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, keunggulan model pembelajaran tersebut yaitu dapat membawa siswa dalam suasana belajar sambil bermain yang sangat menarik sehingga siswa tidak akan menganggap bahwa pelajaran IPA sulit, tetapi akan menimbulkan rasa menyenangkan. Penggunaan model pembelajaran ini juga memiliki keunggulan dapat menuntut seluruh siswa untuk aktif dalam menemukan pasangan dalam suatu konsep/ topik, sehingga akan meminimalisir siswa yang pasif, dan siswa akan lebih berani mengemukakan pendapat karena dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini, setelah mereka menemukan pasangan maka setiap pasangan diminta untuk mengemukakan pendapatnya atau menjelaskan konsep/ topik dari kartu yang dipegang. Melalui pemanfaatan model pembelajaran ini, guru dapat lebih berinovasi, sehingga tidak hanya menggunakan metode ceramah saja. Model pembelajaran ini juga cocok digunakan pada semua materi pembelajaran, sehingga dapat digunakan pada materi energi untuk memperdalam pemahaman konsep siswa terhadap materi tersebut. Dalam penerapannya pada penelitian ini, model pembelajaran tersebut akan dikombinasikan dengan media video interaktif supaya lebih bervariasi dan diharapkan mampu meningkatkan aktivitas siswa pada proses pembelajaran, aktivitas guru, serta hasil belajar siswa.

Penelitian yang mendukung pemanfaatan model pembelajaran ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Marungkil Pasaribu Mikran dan I Wayan Darmadi (2018) yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII_A SMP Negeri 1 Tomini Pada Konsep Gerak" yang memperoleh hasil penelitian pada pra siklus rerata klasikal sebesar 60,4 dengan ketuntasan klasikal sebesar 61%. Pada siklus I persentase skor rata-rata mencapai 72%, dan ketuntasan belajar kelas 72%, rinciannya yaitu 23 siswa mencapai nilai ketuntasan dan 9 siswa lainnya belum mencapai/ tidak tuntas. Pada siklus II persentase skor rata-rata yaitu 82%, dan ketuntasan belajar kelas 94%, rinciannya yaitu 30 siswa mencapai nilai KKM, dan 2 siswa lainnya tidak mencapai nilai KKM. Sehingga ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya penerapan model pembelajaran kooperatif *make a match* pada materi konsep gerak, siswa kelas VII_A SMP Negeri 1 Tomini mengalami peningkatan hasil belajar.

Peneliti memilih media video untuk mendukung model pembelajaran *make a match*, karena media video dapat memberikan gambaran bagaimana proses perubahan energi dan juga dapat memperlihatkan secara detail bagaimana energi tersebut dapat dimanfaatkan sehingga dapat menambah pemahaman siswa terkait materi energi, hal tersebut diperkuat dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Icha Biassari (2021) yang berjudul "Penerapan Media Pembelajaran Video Interaktif di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan" dengan hasil data pra siklus memproleh skor rata-rata kelas sebesar 36,88 dan persentase ketuntasan klasikal sebesar 28,13%, siklus I nilai rata-rata kelas yaitu 70,63 dan persentase ketuntasan kelas 56,25%, hasil data siklus III nilai rata-rata kelas

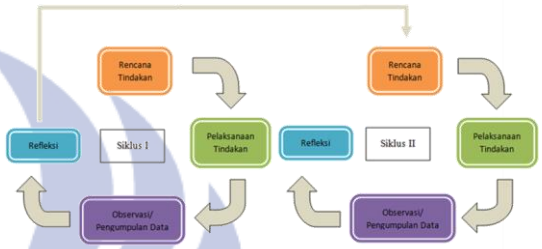
meningkat yaitu 89,38 dengan persentase ketuntasan kelas 87,5%. Dengan adanya data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar matematika materi kecepatan pada siswa kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri dengan memanfaatkan media video interaktif. Ketuntasan kelas mencapai ≥ 75% dan nilai rata-rata kelas juga mencapai ≥ 75. Berdasarkan penelitian sebelumnya, peneliti ingin mengetahui sejauh mana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu video interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Bringin Nonggal 1 Sampang. Sehingga peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantu Media Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Mata Pelajaran IPA". Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada materi pembelajaran, subjek penelitian serta indikator keberhasilan. Indikator keberhasilan yang ditetapkan pada penelitian ini yaitu peserta didik mencapai nilai > 70 dengan ketuntasan kelas sebesar ≥ 80%, aktivitas belajar siswa ≥ 80% dan ≥ 80%. Instrumen tes dan observasi yang digunakan berbeda, dan dengan observer/ pengamat yang berbeda. Kelebihan penelitian yang saya gunakan yaitu mengkombinasikan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media video interaktif dan setiap siklusnya, penerapan *make a match* akan menggunakan kartu yang berbeda.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas atau disebut dengan PTK, yang memiliki 3 tahap. Tahapannya yaitu perencanaan, tindakan dan observasi, dan tahap refleksi. Subjek penelitiannya yaitu guru kelas IV dan peserta didik kelas IV SDN Bringin Nonggal 1 Sampang sebanyak 11 orang dengan rincian 6 laki-laki dan 5 perempuan.

Penelitian ini menggunakan desain model Kemmis dan Taggart. Tahapan pelaksanaan dari model Kemmis dan Taggart, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, kemudian kembali pada tahap pertama untuk siklus berikutnya.

Bagan 1. Model PTK Kemmis & Taggart (Arikunto,2010:17)



Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan tes. Observasi dilakukan oleh observer dengan menggunakan instrumen lembar observasi yang telah disediakan untuk mengetahui perubahan aktivitas belajar guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu video interaktif pada setiap siklusnya. Tes dibuat untuk mengukur hasil belajar kognitif dengan instrumen tes pada setiap siklusnya.

Teknik analisis data hasil observasi menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} x\ 100\%$$

Keterangan :

P = persentase frekuensi kejadian muncul

f = banyaknya aktivitas siswa/ guru yang muncul

N = total aktivitas

(Indarti, 2008:26)

Kemudian skor dari dua observer dicari rata ratanya menggunakan rumus:

$$M = \frac{\Sigma fx}{N}$$

Selanjutnya skor dianalisis menggunakan rumus:

$$Skor\ aktivitas = \frac{Rata - rata\ skor}{Skor\ Maksimal} x\ 100$$

Aqib dkk, (2011:41) kategori penilaian dibandingkan dengan hasil penelitian :

≥ 80 % = sangat tinggi
60% - 79% = tinggi
40% - 59% = sedang
20% - 39% = rendah
≤ 20% = sangat rendah

Data tes hasil belajar dianalisis menggunakan rumus:

Hasil tes individu

$$Nilai\ akhir = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ Maksimal} x\ 100$$

Rata-rata

$$M = \frac{\Sigma fx}{N}$$

Keterangan:
M = Mean
Σfx = jumlah nilai seluruh siswa
N = jumlah siswa

Untuk mengetahui ketuntasan belajar, menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{N}\ X\ 100\%$$

Keterangan:
P = Persentase siswa yang tuntas
Σx = Jumlah siswa yang tuntas
N = Jumlah siswa keseluruhan

Ketuntasan klasikal dikategorikan sebagai berikut (Aqib, 2011:41):

≥ 80 % = sangat tinggi
60% - 79% = tinggi
40% - 59% = sedang
20% - 39% = rendah
≤ 20% = sangat rendah

Penelitian ini dapat dikatakan berhasil apabila memenuhi beberapa kriteria, yaitu:

1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa
   Dilihat dari kegiatan siswa dalam proses pembelajaran dan dinilai pada lembar observasi kemudian dilakukan analisis dengan mencapai keberhasilan ≥ 80% dari skor maksimal.
2. Hasil Observasi Aktivitas Guru
   Dilihat dari kegiatan guru dalam proses pembelajaran dan dinilai pada lembar observasi kemudian dilakukan analisis dengan mencapai keberhasilan ≥ 80% dari skor maksimal.
3. Hasil Belajar Siswa (diukur melalui tes)
   Dilihat dari nilai tes hasil belajar siswa yang mencapai nilai KKM yaitu ≥ 70. Dengan ketuntasan belajar kelas mencapai ≥ 80%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Pra siklus
   a. Data Hasil belajar siswa
   Perolehan nilai siswa pada masa pra siklus (sebelum menerapkan model kooperatif tipe make a match berbantu video interaktif) :

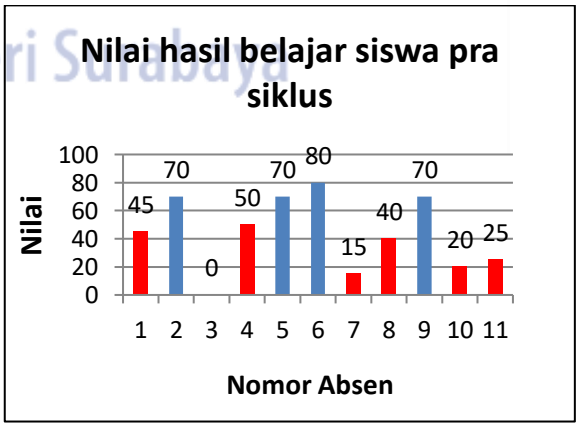


Diagram 1. Data hasil belajar siswa pra siklus

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Pada diagram 1. memperlihatkan bahwa siswa kelas IV SDN Bringin Nonggal 1 yang memenuhi nilai KKM hanya 4 orang, sedangkan 7 orang tidak memenuhi nilai KKM yang ditetapkan sebesar 70. Nilai rata-rata yang dicapai siswa sebagai berikut :

$$M = \frac{\Sigma f x}{N}$$

$$M = \frac{485}{11}$$

$$= 44$$

Ketuntasan belajar kelas :

$$P = \frac{\Sigma x}{N} X\ 100\%$$

$$P = \frac{4}{11} X\ 100\%$$

$$= 36\%\ \text{(rendah)}$$

b. Observasi aktivitas guru

Hasil temuan pada pembelajaran IPA kelas IV SDN Bringin Nonggal 1, guru hanya menggunakan metode ceramah beserta diskusi kelompok tetapi belum terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

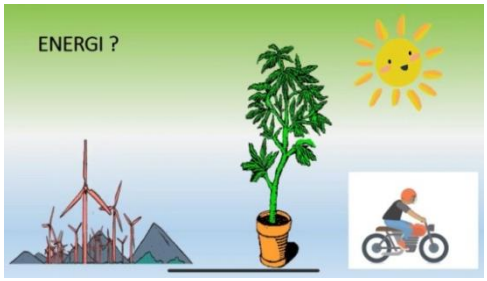
c. Observasi aktivitas siswa

Proses pembelajaran IPA pada kelas IV SDN Bringin Nonggal 1, aktivitas siswa tergolong rendah karena dalam mengikuti KBM siswa kurang aktif atau pasif. Siswa merasa takut dan kurang berani mengungkapkan pendapat sehingga ketika guru menjelaskan hanya diam, sangat sedikit interaksi yang terjadi, mereka jarang bertanya ataupun menjawab pertanyaan guru.

2. Hasil Penelitian Siklus I

Tahap perencanaan

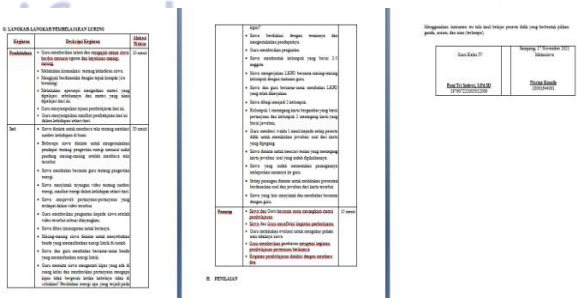
Peneliti menelaah kompetensi dasar kemudian menentukan indikator, membuat RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran) dan silabus menyesuaikan dengan kompetensi dasar serta tahapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu video interaktif, menyusun LKPD, menyiapkan kartu bergambar dan video interaktif, membuat instrumen observasi proses pembelajaran, membuat soal (untuk mengukur hasil belajar siswa).



Gambar 1. Media Video Interaktif Siklus 1

Gambar 2. Media Video Interaktif Siklus 1

Gambar 3. Media Video Interaktif Siklus 1



Gambar 4. RPP Siklus 1

Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I dilakukan pada tanggal 26 November 2021 pada pukul 08.00-09.10 WIB. Tahap ini, pembelajaran dilaksanakan dengan menyesuaikan RPP

yang telah dibuat, selama 2 jam pelajaran dengan kegiatan seperti berikut ini:

Kegiatan pendahuluan guru menyapa siswa kemudian menanyakan kabarnya, siswa diajak berdoa dan melakukan presensi kehadiran. Sebelum memulai pelajaran, siswa dituntun untuk melakukan *ice breaking*, kemudian melakukan apersepsi. Setelah itu guru menjelaskan tujuan serta manfaat pembelajaran.

Kegiatan inti diawali ketika guru membagikan teks bacaan kepada seluruh siswa. Secara bergiliran, setiap siswa diminta untuk membaca dengan nyaring. Kemudian guru memberikan pertanyaan, sehingga beberapa siswa dituntut untuk mengemukakan pendapatnya. Guru mulai menayangkan video interaktif dimana seluruh siswa wajib menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam video tersebut, sehingga mereka semua benar-benar menyimak dan mengemukakan pendapatnya. Setelah itu siswa membentuk kelompok yang berjumlah 2-3 orang, setiap kelompok mendapatkan lembar LKPD yang dikerjakan bersama-sama. Kemudian siswa dijadikan 2 kelompok, masing-masing orang memegang kartu bergambar yang berisi sebuah topik. Guru menjelaskan cara bermainnya, setelah itu mereka mulai mencari pasangannya masing-masing. Setelah mereka menemukan pasangannya, mereka melakukan presentasi di depan kelas tentang topik kartu yang mereka pegang.

Kegiatan penutup siswa dan guru merangkum materi bersama-sama dan melakukan evaluasi pembelajaran. Setelah itu ditutup denga pembacaan do'a.

Tahap pengamatan

Pengamatan dilaksanakan bersama tahap pelaksanaan. Pada saat peneliti melakukan tindakan, terdapat 2 orang observer untuk menilai aktivitas siswa dan juga aktivitas guru. Observer 1 yaitu Reni Tri Sadewi S.Pd.SD selaku guru wali kelas IV, dan observer 2 yaitu Siti Fatima selaku mahasiswa yang sedang melaksanakan program kampus mengajar di sekolah tersebut. Hasil pengamatan observer pada siklus I yaitu:

a. Data hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa pada siklus I setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantu video interaktif pada pembelajaran IPA materi energi dalam kehidupan sehari-hari dapat dilihat melalui lembar evaluasi yang telah dikerjakan oleh seluruh siswa. Lembar evaluasi tersebut dinilai dengan menggunakan rubrik penilaian yang telah disediakan. Berikut ini merupakan hasil tes siswa dari lembar evaluasi tersebut :

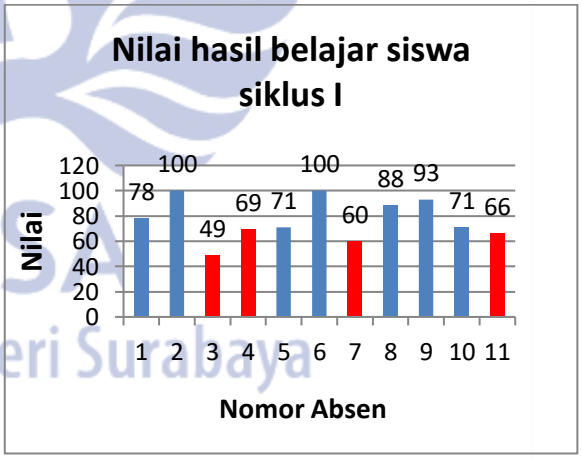


Diagram 2. Data hasil belajar siswa siklus I

Pada diagram 2. Dapat terlihat bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantu video interaktif pada siklus I terdapat 7 orang dapat memenuhi nilai KKM, sedangkan 4 lainnya belum tuntas. Rata-rata nilai yang dicapai siswa sebagai berikut :

$$M = \frac{\Sigma fx}{N}$$

$$M = \frac{845}{11}$$
$$= 76{,}82$$

Ketuntasan belajar kelas :

$$P = \frac{\Sigma x}{N} X\ 100\%$$
$$P = \frac{7}{11} X\ 100\%$$
$$= 64\%\ \text{(tinggi)}$$

b. Data hasil observasi aktivitas guru

Pada siklus I aktivitas guru sesuai dengan pengamatan 2 observer memenuhi indikator terlaksana sebanyak 10 dari 13 indikator, sehingga persentase keterlaksanaan pembelajaran yaitu:

$$P = \frac{f}{N}\ x\ 100\%$$
$$= \frac{10}{13}\ x\ 100\%$$
$$= 77\%$$

Skor aktivitas guru atau nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

$$Skor = \frac{Rata{-}rata\ skor}{Skor\ Maksimal} x\ 100$$
$$= \frac{36{,}5}{52} x\ 100$$
$$= 70\%$$

c. Data Hasil observasi aktivitas siswa

Hasil siklus I terlihat bahwa aktivitas siswa memenuhi indikator terlaksana sebanyak 9 dari 13 indikator. Persentase keterlaksaan yaitu:

$$P = \frac{f}{N}\ x\ 100\%$$
$$= \frac{9}{13}\ x\ 100\%$$
$$= 69\%$$

Skor aktivitas siswa atau nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

$$Skor = \frac{Rata{-}rata\ skor}{Skor\ Maksimal} x\ 100$$
$$= \frac{32}{52} x\ 100$$
$$= 62\%$$

Tahap refleksi

Refleksi dilakukan setelah proses pelaksanaan pembelajaran dengan memberikan tindakan kepada siswa telah selesai pada siklus I. Wali kelas bersama peneliti berdiskusi terkait dengan permasalahan atau kendala dan juga kelebihan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan serta mencari solusi dari permasalahan tersebut.

Kelebihan pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 ini yaitu: (1) siswa sangat senang dan antusias ketika melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* karena suasana kelas tidak menegangkan seperti yang mereka alami sebelumnya pada pembelajaran IPA. (2) Mereka juga sangat gembira karena mendapatkan pengalaman belajar yang baru seperti menyimak video interaktif bersama dengan teman kelas yang tidak pernah mereka dapatkan sebelumnya karena keterbatasan fasilitas yang ada pada sekolah. (3) Guru dapat mengembangkan inovasi dan ide dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan model-model pembelajaran yang ada.

Kendala yang dialami pada pelaksanaan siklus I yaitu: (1) ketika guru menyampaikan cara pengerjaan LKPD masih banyak siswa yang tidak mendengarkan sehingga setiap kelompok bertanya berulang kali. Sebaiknya guru menyampaikan penjelasan dengan lebih ekspresif dan lebih banyak melibatkan siswa, misalnya memberi pertanyaan disela-sela penjelasan, guru juga dapat mengkondisikan suasana kelas terlebih dahulu sebelum melanjutkan penjelasan, dan guru dapat menegor siswa yang tidak memperhatikan dengan meminta siswa

tersebut untuk menjelaskan apa yang sudah dijelaskan oleh guru. (2) ketika diminta untuk membentuk kelompok siswa masih memilih-milih teman, sehingga siswa yang memiliki kemampuan akademik yang kurang (rendah) kesulitan mendapatkan kelompok, dan ketika bermain mencari pasangan kartu bergambar siswa masih malu berpasangan dengan teman yang berlawanan jenis kelamin. Dengan kendala tersebut, guru diharapkan memberi pengertian atau penguatan kepada siswa, jangan membeda-bedakan teman serta meremehkan teman. Karena sejatinya manusia saling membutuhkan, guru juga berhak untuk memilihkan kelompok untuk siswa yang belum mendapatkan kelompok. Sehingga mau tidak mau kelompok yang ditunjuk harus bisa menerima siswa tersebut. (3) Kondisi sekolah masih direnovasi, sehingga pada satu ruangan diisi oleh dua kelas, yang mengakibatkan pembelajaran kurang efisien. Solusi dalam mengatasi hal ini, ketika kelas sebelah ramai, guru harus diam sejenak supaya siswa tetap dapat memahami atau menangkap makna penting dari penjelasan guru. (4) siswa masih belum mampu dan kurang percaya diri ketika mempresentasikan hasil kerjanya di depan teman-temannya. Guru masih perlu membimbing dan memberikan arahan kepada siswa yang sedang melakukan presentasi. (5) aktivitas guru dan siswa serta nilai hasil belajar siswa termasuk pada kategori tinggi, tetapi belum memenuhi indikator keberhasilan pada penelitian ini, yaitu ≥ 80%, sehingga masih membutuhkan pelaksanaan siklus II.

3. Hasil Penelitian Siklus II

Tahap perencanaan

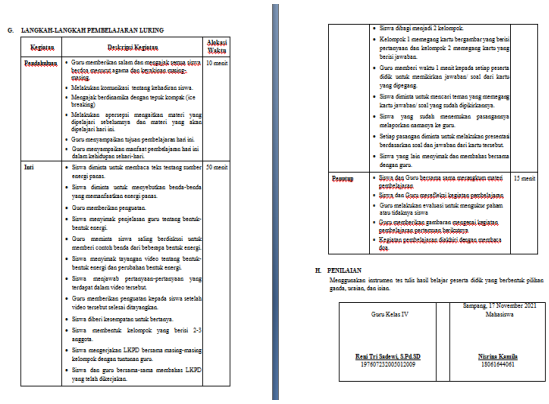
Pada tahap perencanaan, peneliti menelaah hasil refleksi dari siklus I, kemudian menyusun perangkat pembelajaran seperti silabus, RPP, LKPD, lembar evaluasi, kunci lembar evaluasi, menyiapkan kartu bergambar dan video interaktif, menyusun lembar observasi kegiatan pembelajaran.

Gambar 5. Media Video Interaktif Siklus II

Gambar 6. Media Video Interaktif Siklus II

Gambar 7. Media Video Interaktif Siklus II

Gambar 8. Media Video Interaktif Siklus II



Gambar 9. RPP Siklus II

Tahap pelaksanaan

Proses pembelajaran siklus II dilakukan pada tanggal 4 Desember 2021 pada pukul 08.00-09.10 WIB. Pelaksanaan tindakan sesuai berdasarkan RPP yang telah disusun untuk siklus II dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu video interaktif pada siswa kelas IV SDN Bringin Nonggal 1. Kegiatan pembelajaran siklus II sebagai berikut:

Kegiatan pendahuluan guru menanyakan kabar mereka, siswa berdo'a dipimpin oleh ketua kelas kemudian guru melakukan presensi untuk memeriksa kehadiran siswa. Sebelum memulai kegiatan belajar mengajar, siswa diajak untuk melakukan *ice breaking*, kemudian melakukan apersepsi. Setelah itu guru menjelaskan tujuan serta manfaat pembelajaran.

Kegiatan inti diawali ketika guru membagikan teks bacaan kepada seluruh siswa. Kemudian siswa diminta untuk mendiskusikan beberapa contoh benda berdasarkan dengan bentuk energinya, sehingga setiap siswa dituntut untuk mengemukakan pendapatnya. Guru menayangkan video interaktif dimana seluruh siswa wajib menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam video tersebut, sehingga mereka semua benar-benar menyimak dan mengemukakan pendapatnya. Setelah itu guru mengelompokkan siswa sebanyak 2-3 orang, setiap kelompok diberi lembar LKPD kemudian dikerjakan bersama-sama. Selanjutnya siswa dijadikan 2 kelompok, dengan masing-masing orang memegang kartu bergambar yang berisi sebuah topik. Setiap siswa mencari pasangannya masing-masing. Setelah mereka menemukan pasangannya, mereka melakukan presentasi di depan kelas tentang topik kartu yang mereka pegang dengan arahan/ bimbingan guru.

Kegiatan penutup siswa bersama dengan guru merangkum materi pembelajaran yang telah diperoleh dan melakukan evaluasi pembelajaran. Kemudian ditutup denga pembacaan do'a.

Tahap pengamatan

Pada saat peneliti memberikan tindakan, ada 2 orang observer dengan tugas memantau aktivitas siswa dan juga aktivitas guru. Observer 1 yaitu Reni Tri Sadewi S.Pd.SD selaku guru wali kelas IV, dan observer 2 yaitu Siti Fatima selaku mahasiswa yang sedang melaksanakan program kampus mengajar di sekolah tersebut. Data hasil pengamatan yang telah diperoleh dari 2 observer pada siklus II yaitu:

a. Data hasil belajar siswa

Penilaian hasil belajar siswa didapatkan dari lembar evaluasi yang diberikan setelah pemberian tindakan pada siklus II dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu media video interaktif. Diagram di bawah ini merupakan hasil tes siswa dari penilaian dengan menggunakan lembar evaluasi :

UNESA Universitas Negeri Surabaya

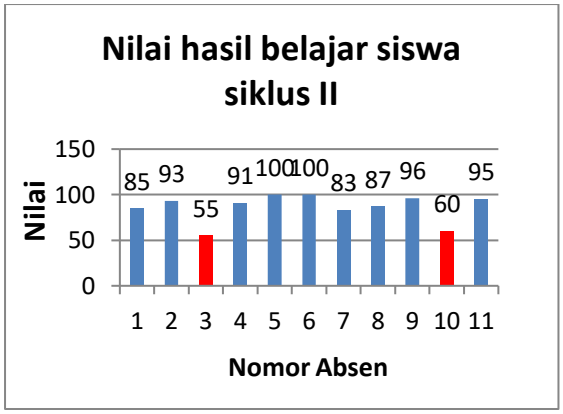


Diagram 3. Data hasil belajar siswa siklus II

Pada diagram 3. menjelaskan bahwa pada siklus II penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantu video interaktif siswa kelas IV SDN Bringin Nonggal 1 yang memenuhi nilai KKM semakin meningkat menjadi 9 orang, sedangkan 2 lainnya belum mencapai nilai KKM. Rata-rata nilai yang dicapai siswa sebagai berikut :

$$M = \frac{\Sigma fx}{N}$$

$$M = \frac{945}{11}$$

$$= 85{,}90$$

Ketuntasan belajar kelas :

$$P = \frac{\Sigma x}{N} X\ 100\%$$

$$P = \frac{9}{11} X\ 100\%$$

$$= 82\%\ \text{(tinggi)}$$

Berdasarkan data tersebut, hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Pada siklus I nilai rata-rata sebesar 76,82 dengan persentase ketuntasan klasikal (ketuntasan belajar kelas) sebesar 64%, sekarang nilai rata-rata siswa menjadi 85,90 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 82%.

b. Data hasil observasi aktivitas guru

Pada siklus II aktivitas guru berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh 2 observer yaitu memenuhi indikator terlaksana sebanyak 13 dari 13 indikator, sehingga persentase keterlaksanaan pembelajaran yaitu:

$$P = \frac{f}{N}\ x\ 100\%$$

$$= \frac{13}{13}\ x\ 100\%$$

$$= 100\%$$

Dengan skor aktivitas guru atau nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

$$Skor = \frac{Rata{-}rata\ skor}{Skor\ Maksimal}\ x\ 100$$

$$= \frac{50}{52} x\ 100$$

$$= 96\%$$

c. Data Hasil observasi aktivitas siswa

Sesuai dengan penilaian observer, pada siklus II aktivitas siswa memenuhi indikator terlaksana sebanyak 13 dari 13 indikator. Persentase keterlaksaan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N}\ x\ 100\%$$

$$= \frac{13}{13}\ x\ 100\%$$

$$= 100\%$$

Skor aktivitas siswa atau nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

$$Skor = \frac{Rata{-}rata\ skor}{Skor\ Maksimal}\ x\ 100$$

$$= \frac{49{,}5}{52} x\ 100$$

$$= 95\%$$

Tahap refleksi

Pada pelaksanaan siklus II penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV

UNESA Universitas Negeri Surabaya

SD mata pelajaran IPA sudah termasuk pada kategori sangat baik. Hal tersebut ditandai dengan tercapainya indikator keberhasilan yang meliputi aktivitas belajar siswa dan guru serta hasil belajar siswa dengan persentase ≥ 80%. Kendala-kendala yang dialami pada siklus I sudah dapat ditangani sehingga pada siklus II tidak terdapat kendala.

PEMBAHASAN

Pada tahap pembahasan ini, akan menjelaskan bagaimana keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD mata pelajaran IPA yang dilaksanakan pada SDN Bringin Nonggal 1 Torjun, Kabupaten Sampang. Ada tiga kategori pembahasan, yaitu aktivitas belajar siswa, aktivitas guru serta hasil belajar siswa.

Penelitian ini telah dilaksanakan sampai siklus II. Pembahasan dari hasil penelitian ini, yaitu :

Hasil Belajar

Rekapitulasi rata-rata nilai siswa dari masa pra siklus hingga siklus II ditunjukkan melalui diagram batang seperti berikut:

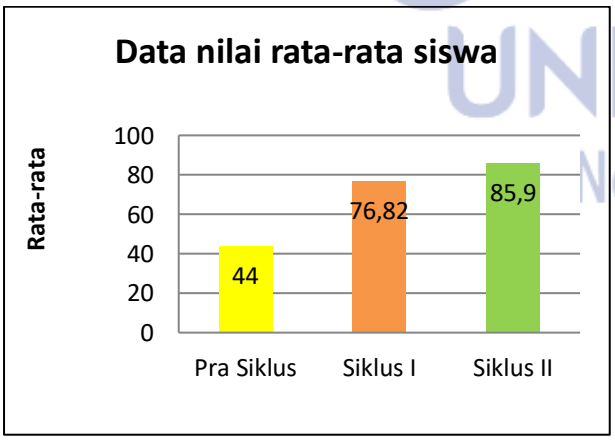


Diagram 4. Data nilai rata-rata siswa pada pra siklus sampai siklus II

Nilai rata-rata siswa pra siklus yaitu 44, kemudian siklus I terdapat peningkatan rata-rata nilai siswa menjadi 76,88. Pada siklus II nilai rata-rata siswa lebih meningkat sehingga menjadi 85,90.

Rekapitulasi ketuntasan kelas (ketuntasan klasikal) siswa dari masa pra siklus hingga siklus II ditunjukkan denganbentuk diagram batang seperti di bawah ini:

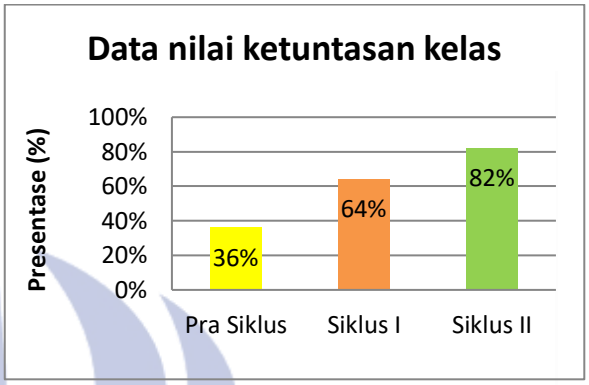


Diagram 5. Data nilai ketuntasan kelas pada pra siklus sampai siklus II

Data nilai ketuntasan kelas pra siklus persentasenya sebesar 36%, pada siklus I terdapat peningkatan sehingga menjadi 64%. Pada siklus II semakin meningkat menjadi 82% sehingga mencapai indikator keberhasilan.

Aktivitas guru

Rekapitulasi aktivitas guru dari siklus I sampai siklus II ditunjukkan dengan berupa diagram batang seperti berikut:

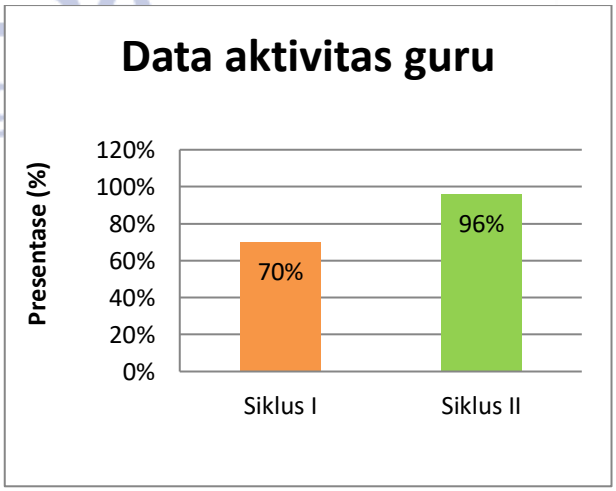


Diagram 6. Data aktivitas guru pada siklus I-II

Pada siklus I aktivitas guru sudah tergolong tinggi dengan persentase 70%, tetapi belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Aktivitas guru pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 26% sehingga menjadi 96% dengan kategori sangat tinggi menurut Aqib dkk, (2011:41).

Aktivitas siswa

Rekapitulasi aktivitas siswa dari siklus I sampai siklus II ditunjukkan melalui bentuk diagram batang seperti berikut ini:

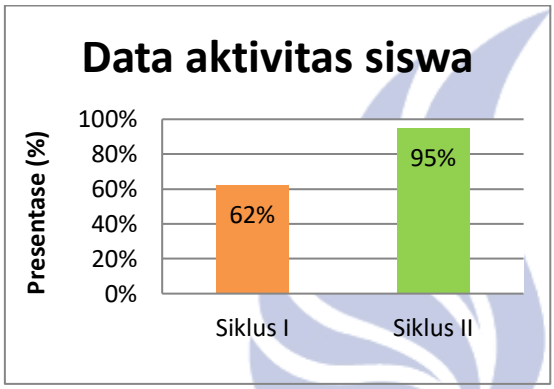


Diagram 7. Data aktivitas siswa pada siklus I-II

Diagram diatas memperlihatkan bahwa persentase aktivitas siswa pada siklus I yaitu 62% dengan kategori tinggi tetapi belum mencapai indikator keberhasilan. Aktivitas guru pada siklus II meningkat sehingga menjadi 95% dengan kategori sangat tinggi menurut Aqib dkk, (2011:41). Dari data tersebut, dapat dilihat bahwa indikator keberhasilan ≥ 80% telah terpenuhi.

Dari data diatas dapat terlihat bahwa aktivitas guru dan aktivitas siswa yang meningkat pada setiap siklusnya pada kegiatan pembelajaran, dapat membuat siswa lebih memahami konsep materi yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Aktivitas belajar sangat penting pada proses pembelajaran, karena dengan aktivitas tersebut dapat dinilai apakah siswa merasa antusias atau bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran ataukah sebaliknya. Sebelum mengaplikasikan model make a match dalam pembelajaran, guru terlebih dahulu menjelaskan tahapan-tahapan dan cara bermainnya kepada peserta didik. Meskipun sudah dijelaskan, saat pertama kali siswa mencoba bermain, mereka masih kebingungan. Tetapi guru mengarahkan mereka dan akhirnya mereka paham cara bermainnya. Sesuai dengan pendapat H. Isjoni (2009:93) sebagai pendidik, guru memiliki peran untuk membimbing serta mengarahkan siswanya, tetapi bukan untuk memberi tahu jawaban. Dalam penerapan model pembelajaran *make a match* siswa mulai menumbuhkan sikap gotong royong, menghargai sesama teman seperti pendapat Kurniasih dan Berlin (2015:55-56) melalui pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe make a match, bisa memupuk rasa saling membutuhkan melalui bentuk kerjasama dalam menjawab pertanyaan dengan mencari pasangan kartu.

Setelah melaksanakan pembelajaran dengan model make a match berbantu video interaktif, terlihat bahwa meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi sejalan dengan meningkatnya hasil belajar siswa. Sesuai dengan pernyataan Arsyad (2011:21) penggunaan sarana media pembelajaran dapat membuat materi pembelajaran mudah dipahami oleh siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, supaya siswa lebih aktif serta menjadikan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menjadi menarik. Hal tersebut juga sejalan dengan tujuan model pembelajaran *make a match* menurut Huda (2013:251) penggunaan model make a match dapat memperdalam pemahaman materi, menggali materi dan juga dapat dijadikan selingan supaya dalam pembelajaran tidak mudah bosan. Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu video interaktif, siswa akan tertarik dan senang ketika

mengikuti kegiatan belajar mengajar sehingga dapat menyimak materi dengan baik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Uzer Usman (2005:31) pembelajaran yang menggunakan verbalisme terlalu banyak akan mudah membosankan, sedangkan jika pembelajaran dapat menciptakan suasana menggembirakan maka siswa menjadi tertarik sehingga menjadi mudah untuk memahami materi pembelajaran. Peningkatan hasil belajar dan aktivitas belajar juga tak lepas dari tahapan refleksi yang dilakukan oleh peneliti bersama wali kelas IV SDN Bringin Nonggal 1 pada setiap siklus, dengan tujuan untuk membenahi kekurangan serta mengatasi kendala yang dialami pada siklus sebelumnya supaya tujuan penelitian dapat tercapai yaitu memenuhi indikator keberhasilan. Uraian tersebut didukung dengan pendapat Susanto (2013:17) model pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi, akan mempengaruhi keberhasilan belajar siswa.

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD mata pelajaran IPA berjalan dengan baik dan terbukti dapat meningkatkan aktivitas guru dan aktivitas siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat juga.

PENUTUP

Kesimpulan

Dari hasil analisis data yang telah dilakukan mengenai penerapan model kooperatif tipe *make a match* berbantu video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD mata pelajaran IPA, maka kesimpulannya yaitu:

1. Aktivitas guru kelas IV SDN Bringin Nonggal 1 Sampang dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu video interaktif pada pembelajaran IPA mengalami peningkatan pada setiap siklusnya dan sudah memenuhi indikator keberhasilan dengan kategori sangat baik.
2. Aktivitas siswa kelas IV SDN Bringin Nonggal 1 Sampang dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu video interaktif pada pembelajaran IPA mengalami peningkatan pada setiap siklusnya dan sudah memenuhi indikator keberhasilan dengan kategori sangat baik.
3. Hasil belajar siswa kelas IV SDN Bringin Nonggal 1 Sampang setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu video interaktif pada pembelajaran IPA mengalami peningkatan ketuntasan belajar kelas pada setiap siklusnya dan sudah memenuhi indikator keberhasilan dengan kategori sangat baik.

Saran

Dari penelitian ini, ada beberapa saran yang diberikan, yaitu:

1. Agar proses pembelajaran di kelas tidak menegangkan dan tercipta situasi pembelajaran yang menggembirakan sehingga dapat menghilangkan rasa takut siswa terhadap materi pembelajaran, serta dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik, maka guru dianjurkan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe make a match yang dapat dikombinasikan dengan media video interaktif sehingga akan membuat pengalaman belajar yang bermakna untuk peserta didik.
2. Ketika pelaksanaan pembelajaran, guru hendaknya selalu melibatkan siswa pada proses pembelajaran supaya siswa mendapatkan pengalaman langsung serta merasakan manfaat dari pembelajaran

UNESA Universitas Negeri Surabaya

sehingga aktivitas belajar siswa dan guru dapat meningkat.

3. Saran untuk peneliti lain, diharapkan dapat melaksanakan penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu media pembelajaran lainnya dengan melakukan inovasi dan memperluas cakupan penelitian.

Daftar Pustaka

Aqib, Zainal., dkk. (2011). Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: CV. Yrama Widya.

Arikunto, S. (2010). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Biassari, Icha., dkk. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. Jurnal BASICEDU, Vol. 5 No. 4.

Depdiknas. (2003). Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.

Huda,M. (2013). Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Indarti, Titik. (2008). Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Ilmiah. Surabaya: Lembaga Penerbitan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya.

Isjoni, 2009. Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Kurniasih, I. & Berlin, S. (2015). Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesional Guru. Yogyakarta: Kata Pena.

Mikran, M.P, dan Darmadi, I.W. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIIA SMP Negeri 1 Tomini Pada Konsep Gerak. Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako (JPFT), Vol. 2 No. 2.

Mulyasa. (2007). Manajemen Berbasis Sekolah. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Suharjo. (2006). Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar Teori dan Praktek. Jakarta: Dikti.

Susanto, A. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Uzer, M.U. 2005. Menjadi Guru Profesional. Bandung : Remaja Rosdakarya.

UNESA Universitas Negeri Surabaya