

## PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KLASIFIKASI HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA DENGAN PEMBELAJARAN TIPE MAKE A MATCH DI KELAS V SD NEGERI 1 MUARA SATU

<sup>1</sup>Karmita Ramadana, <sup>2</sup>Jasmaniah

<sup>1</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Almuslim  
email: karmitaramadana84@gmail.com

<sup>2</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Almuslim  
email: jasmaniah64@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Muara Satu pada materi pengelompokan hewan berdasarkan makannya disebabkan oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap pengelompokan hewan berdasarkan makannya dengan menggunakan model *make a match* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, aktivitas guru dan siswa, respon siswa pada materi pengelompokan hewan berdasarkan makannya dengan model pembelajaran *make a match* di kelas V SD Negeri 1 Muara Satu. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, dengan jenis penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV berjumlah 18 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes, observasi dan wawancara. Data dalam penelitian diolah secara kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) hasil penelitian diperoleh bahwa pembelajaran model *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pengelompokan hewan berdasarkan makannya di kelas V SD Negeri 1 Muara Satu. Hasil tes siklus I sebesar 61,11% siswa tuntas meningkat pada siklus II menjadi 88,89% dengan peningkatan sebesar 27,78%. Pembelajaran model *make a match* dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran. (2) hasil observasi dua orang pengamat menunjukkan bahwa aktivitas guru siklus I sebesar 84% meningkat pada siklus II menjadi 95,34% dan ini mengalami peningkatan 11,34%. Aktivitas siswa pada siklus I sebesar 81,34% menjadi 94% pada siklus II dan ini mengalami peningkatan 12,66%. (3) respon siswa terhadap pembelajaran *make a match* positif, siswa menyatakan senang belajar materi pengelompokan hewan berdasarkan makannya dengan model *make a match*, karena siswa lebih mudah memahami materi pengelompokan hewan berdasarkan makannya dengan model *make a match*, siswa juga mau jika materi lain diajarkan dengan pembelajaran model *make a match*.

**Kata Kunci:** Hasil belajar, model pembelajaran *make a match*, Pengelompokan hewan berdasarkan makannya

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar merupakan bagian dari pendidikan nasional yang mempunyai peranan sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, memberikan bekal kemampuan dasar kepada anak seperti pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan memainkan peranan penting dalam mengembangkan aspek fisik, intelektual, religius, moral, sosial, emosi, pengetahuan dan

pengalaman peserta didik. Pendidikan sekolah dasar sebagai jenjang paling dasar pada pendidikan formal mempunyai peran besar bagi keberlangsungan proses pendidikan selanjutnya. Tujuan pendidikan dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Berbicara mengenai kualitas pendidikan maka tak akan lepas dari peningkatan

kompetensi dan profesionalitas guru. Guru merupakan unsur utama dalam keseluruhan proses pendidikan dan di setiap jenjang pendidikan, khususnya di tingkat institusional dan instruksional. Tanpa guru, pendidikan hanya akan menjadi simbol saja, karena segala bentuk kebijakan dan program pada akhirnya akan ditentukan oleh kinerja pihak yang berada di garis terdepan yaitu guru. Guru menjadi titik sentral dan awal dari semua pembangunan pendidikan.

Pembelajaran IPA mempunyai potensi besar untuk memainkan peran strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia untuk menghadapi era industrialisasi dan globalisasi. Potensi ini dapat terwujud jika pendidikan IPA mampu melahirkan peserta didik yang cakap dalam matematika dan berhasil menumbuhkan kemampuan berpikir logis, bersifat kritis, kreatif, inisiatif dan adaptif terhadap perubahan dan perkembangan.

Berdasarkan hasil observasi awal, diperoleh bahwa adanya penyebab rendahnya nilai siswa kurang teliti dalam menyelesaikan soal, siswa masih mengalami kelemahan dalam Klasifikasi Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya, misalnya siswa kurang mampu dalam menyelesaikan setiap soal berhubungan dengan materi, siswa juga kurang respon pada pembelajaran yang dilaksanakan guru, siswa terlalu bosan saat pembelajaran berlangsung, guru kurang kreatif memadukan media dalam setiap pembelajaran yang dilaksanakan siswa dikarenakan ketidakpahaman siswa terhadap penjelasan yang disampaikan oleh guru membuat siswa kurang memahami materi Klasifikasi Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya yang berpenyebut sama dengan penyebut yang tidak sama.

Solusi dalam mengatasi penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA khususnya pada materi Klasifikasi Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya di kelas V SD Negeri 1 Muara Satu, dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *make a match*. Penerapan model pembelajaran *make a match* didasari dari hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Ariyanti (2014) model *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi bilangan bulat kelas V SD 4 Dersalam. Alasan memilih model

pembelajaran *make a match* antara lain: (1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; (2) karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan; (3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; (4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; dan (5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Dari uraian permasalahan yang dikemukakan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui *Make A Match* pada Materi Klasifikasi Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya di Kelas V SD Negeri 1 Muara Satu”

## 2. KAJIAN LITERATUR

Belajar merupakan proses perubahan, perubahan yang dimaksud di sini adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidup termasuk menggali ilmu. Perubahan tersebut meliputi sikap, keterampilan dan pengetahuan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Slameto (2003:2) yang menyatakan bahwa “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 lingkungan. Berbeda dengan yang dikemukakan Sukmadinata (Winarno, 2012:8) bahwa “hasil belajar merupakan realisasi pemekaran dari kecakapan atau kapasitas yang dimiliki seseorang”. Penguasaan hasil belajar seseorang menurut Sukmadinata dapat dilihat dari perilakunya. Baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, berpikir, maupun motorik.

Sukmadinata (2003:102) “hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki oleh seseorang”. penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, ketrampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Hampir sebagian besar dari kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar.

Sebenarnya hampir seluruh perkembangan atau kemajuan hasil karya juga merupakan hasil belajar, sebab proses belajar tidak hanya berlangsung di sekolah tetapi juga ditempat kerja dan di masyarakat. Menurut Suprijono (2010:94) hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Jadi dari pendapat tersebut dapat kita simpulkan *make a match* merupakan cara belajar dengan mencari pasang yang cocok dengan kartu yang dipegang, karena dalam pembelajaran ini, siswa ada yang memegang kartu jawaban dan ada yang memegang pertanyaan-pertanyaan.

### 3. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Aqib (2009:15) mengemukakan bahwa “pendekatan kualitatif adalah penelitian yang didasarkan secara cermat, mendalam dan rinci sehingga dapat mengumpulkan data yang sangat lengkap dan dapat menghasilkan informasi yang menunjukkan kualitas sesuatu”. Penelitian kualitatif adalah sebagai fokus perhatian dengan beragam metode, yang mencakup pendekatan interpretatif dan naturalistik terhadap subjek yang dikaji dan kumpulan berbagai data empiris studi kasus, pengalaman pribadi, introspeksi, perjalanan hidup, wawancara, teks-teks hasil pengamatan, historis, intaksional dan visual yang menggambarkan saat-saat dan makna kesehatan dan problematis dalam kehidupan seseorang. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Arikunto (2010:135) “penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yaitu penelitian yang dilakukan guru ke kelas atau di sekolah tempat dia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran. Tujuan penelitian tindakan kelas adalah mengetahui dampak dari suatu perlakuan, yaitu mencoba sesuatu, lalu dicermati akibat dari perilaku tersebut.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan siklus I adalah sebagai berikut:

1. Hasil tes yang telah dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Muara Satu diperoleh dari 18 hanya 11 siswa tuntas, sehingga persentase keberhasilan sebesar 61,11%. Sedangkan siswa tidak tuntas berjumlah 7 siswa, sehingga persentasenya sebesar 38,89%. Maka, perlu dilakukan tindakan siklus II, agar mencapai ketuntasan sebagaimana kriteria yang telah ditetapkan.
2. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh 2 orang guru pengamat terhadap kegiatan guru diperoleh persentase rata-rata 84% sehingga aktivitas guru termasuk ke dalam kategori baik. Hasil observasi yang dilakukan oleh 2 orang pengamat terhadap kegiatan siswa diperoleh persentase rata-rata 81,34% dan aktivitas siswa termasuk ke dalam kategori baik.
3. Hasil wawancara dengan 3 siswa sebagai subjek wawancara diperoleh kesimpulan bahwa siswa SD Negeri 1 Muara Satu suka dan senang belajar materi pembagian hewan berdasarkan jenis makanannya yang dilaksanakan guru menggunakan model *make a match* karena model yang digunakan membuat siswa lebih aktif dan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, hal ini membuat siswa mudah memahami materi pembagian hewan berdasarkan jenis makanannya yang diajarkan, dan siswa suka apabila model tersebut digunakan pada pelajaran-pelajaran lain.

Temuan siklus I adalah sebagai berikut:

1. Hasil tes yang dilaksanakan pada siklus II diperoleh 88,89% siswa tuntas menurut nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sedangkan siswa yang tidak tuntas 11,11%. Maka, pada siklus II ini sudah bisa dikatakan sudah berhasil karena hasil belajar siswa sudah meningkat sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.
2. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh 2 orang guru pengamat terhadap kegiatan guru diperoleh persentase 95,34%, dan ini sudah termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil observasi yang dilakukan oleh 2 orang guru pengamat terhadap

kegiatan siswa diperoleh persentase 94%, ini juga sudah termasuk kategori sangat baik.

3. Hasil wawancara dengan siswa, siswa sangat suka dalam belajar, pembelajaran terasa menyenangkan saling berbagi pengetahuan, Siswa juga lebih mudah memahami materi pembagian hewan berdasarkan jenis makanannya dengan pembelajaran *make a match*. Hal ini membuat siswa mudah memahami materi pembagian hewan berdasarkan jenis makanannya yang diajarkan, dan siswa suka apabila model tersebut digunakan pada pelajaran-pelajaran lain. Siswa juga lebih mudah memahami materi pembagian hewan berdasarkan jenis makanannya dengan pembelajaran *make a match*.

Secara umum ada beberapa temuan yang diperoleh dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembagian hewan berdasarkan jenis makanannya. Hasil tes siklus I sebesar 61,11% menjadi pada siklus II menjadi 88,89% dengan peningkatan sebesar 27,78%.
2. Pembelajaran model *make a match* dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran. Hasil observasi dua orang pengamat menunjukkan bahwa aktivitas guru siklus I sebesar 84% meningkat pada siklus II menjadi 95,34% dan ini mengalami peningkatan 11,34%. Aktivitas siswa pada siklus I sebesar 81,34% menjadi 94% pada siklus II dan ini mengalami peningkatan 12,66%.
3. Respon siswa terhadap pembelajaran *make a match* positif, siswa menyatakan senang belajar materi pembagian hewan berdasarkan jenis makanannya dengan model *make a match*, siswa lebih mudah memahami materi pembagian hewan berdasarkan jenis makanannya dengan model *make a match*, siswa juga mau jika materi lain diajarkan dengan pembelajaran model *make a match*.

Pada proses pembelajaran ini terjadi interaksi antara guru dan peserta didik yang menghasilkan pembelajaran yang

menyenangkan namun serius dan diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran *make a match* dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam model pembelajaran ini, siswa belajar sambil bermain yaitu memberikan peluang siswa belajar secara santai dengan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama yang baik, persaingan yang sportif dan keterlibatan belajar. *Make a match* ini diterapkan dengan cara guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi jawaban dan soal, kemudian siswa dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok pertama berperan sebagai pemegang kartu soal, kelompok kedua berperan sebagai pemegang kartu jawaban. Penggunaan Media Kartu dalam pembelajaran merangsang siswa untuk berpikir kreatif dan menggunakan imajinasinya. Penggunaan imajinasi dalam pembelajaran merupakan pemanfaatan belahan otak kanan siswa. Model *make a match* merupakan pembelajaran yang memperhatikan keseimbangan belahan otak manusia, yaitu belahan otak kiri dan belahan otak kanan.

Pembelajaran model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembagian hewan berdasarkan jenis makanannya. Hasil tes siklus I sebesar 61,11% menjadi pada siklus II menjadi 88,89% dengan peningkatan sebesar 27,78%. Sedangkan pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran. Hasil observasi dua orang pengamat menunjukkan bahwa aktivitas guru siklus I sebesar 84% meningkat pada siklus II menjadi 95,34% dan ini mengalami peningkatan 11,34%. Aktivitas siswa pada siklus I sebesar 81,34% menjadi 94% pada siklus II dan ini mengalami peningkatan 12,66%. Begitu juga dengan hasil wawancara siswa terhadap pembelajaran *make a match* positif, siswa menyatakan senang belajar materi pembagian hewan berdasarkan jenis makanannya dengan model *make a match*, siswa lebih mudah memahami materi pembagian hewan berdasarkan jenis makanannya dengan model *make a match*, siswa juga mau jika materi lain diajarkan dengan pembelajaran model *make a match*.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Ridwan (2013) dapat disimpulkan bahwa penerapan

model pembelajaran kooperatif *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA pada siswa kelas V C di Sekolah Dasar Negeri Bojonggede 03 Kecamatan Bojonggede Kab.Bogor. Selain itu, penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran di kelas serta meningkatkan keaktifan, kerjasama, dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar tersebut disebabkan oleh peningkatan kualitas proses pembelajaran. Siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran di kelas. Dalam proses pembelajaran tersebut keterampilan kooperatif siswa berkembang. Disamping itu siswa mempunyai kesempatan untuk membangun dan mengkonstruksi pengetahuannya, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing siswa.

## 5. PENUTUP

Dari pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Muara Satu dapat disimpulkan bahwa:

1. Pembelajaran model *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembagian hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas V SD Negeri 1 Muara Satu.
2. Pembelajaran model *make a match* dapat meningkatkan dapat aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran.
3. Respon siswa terhadap pembelajaran *make a match* positif, siswa menyatakan senang belajar materi pembagian hewan berdasarkan jenis makanannya dengan model *make a match*, karena siswa lebih mudah memahami materi pembagian hewan berdasarkan jenis makanannya dengan model *make a match*, siswa juga mau jika materi lain diajarkan dengan pembelajaran model *make a match*.

## 6. REFERENSI

Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta: Rineka Cipta.  
 Arikunto, S. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.  
 Aqib, Z. dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Yrama.  
 Darsono, M. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang  
 Hamalik, O. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara  
 Hanata. 2010. *Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran IPA I*. Semarang: Pendidikan IPA FMIPA UNNES  
 Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar  
 Ibrahim, M. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press.  
 Lee, Oey Liang. 2010. *Pengantar Manajemen*. Jakarta: Salemba Empat.  
 Lie. 2003. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Gramedia  
 Sudjana, S. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Albensindo.  
 Moleong. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya  
 Sagala, S. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta  
 Sardiman, 2007, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Bandung: Rajawali Pers.  
 Sanjaya, W. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana  
 Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta  
 Suprijono. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar  
 Sumanto, 2008. *Gemar IPA Kelas 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional  
 Suryabrata, S. 2006. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grafindo  
 Sukmadinata. 2003. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya  
 Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresi*. Jakarta: Prenada Media Group  
 Winarno. 2012. *Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi Panduan Praktis*. Pembelajaran. Surakarta: Yuma Pustaka.

