

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MENGIDENTIFIKASI
JENIS – JENIS PEKERJAAN

Ina Nurjanah, Retno Winarni, Joko Daryanto

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jalan Slamet Riyadi 449 Surakarta.

e-mail: inanurjanah89@yahoo.com

Abstract: The aim of this reserach is to improve understanding concept of learning social on identification kind of jobs subject matter. This research belongs to a classroom action research. The research was carried out in two cycles. Each cycle consists of planning, action, observation, and reflection. The sources data came from the three grade students, the three grade teacher, and the document. To collect the data it used interview, observation, documentation and test. To validity the data it used content validity. To analyze the data it used descriptive comparative. Inconclusion *make a match* model can improve understanding concept of learning social on identification kind of jobs subject matter.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS pada materi mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sumber data berasal dari siswa kelas III, guru kelas III dan dokumen. Pengumpulan data digunakan wawancara, observasi, dokumentasi dan tes. Validitas data menggunakan validitas isi. Analisis data digunakan deskriptif komparatif. Simpulan bahwa model *make a match* dapat meningkatkan pemahaman konsep IPS pada materi mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan.

Kata kunci: model *make a match*, pemahaman konsep IPS, materi mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) - merupakan salah satu pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMA/MTA/SMALB. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologi serta kelayakan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya (Samlawi,2001 : 5).

Pembelajaran IPS diarahkan pada pemberian pengalaman langsung dan - siswa diharapkan aktif, pembelajaran akan lebih bermakna. Namun kenyataan yang di jumpai di lapangan, siswa masih pasif

sehingga hasil belajar mata pelajaran IPS khususnya materi mengidentifikasi jenis – jenis pekerjaan belum mencapai KKM. Hal itu dikarenakan praktek pembelajaran masih berpusat pada guru atau dapat - dikatakan *teacher center* dan penggunaan media yang masih kurang. Guru lebih banyak berfungsi sebagai instruktur yang sangat aktif dan siswa sebagai penerima yang pasif. Realitas menunjukkan bahwa prestasi belajar oleh 24 siswa sebagian besar tergolong rendah dan belum sesuai dengan tujuan kompetensi yang akan dicapai, yaitu pencapaian nilai ketuntasan 70. Dari jumlah 24 siswa, nilai tertinggi 92 dan terendah 45. Dari jumlah 24 siswa

yang mendapat nilai 70 ke atas sebanyak 9 siswa (37%), yang mendapat nilai kurang dari 70 sebanyak 15 siswa (63%). Fakta tersebut merupakan suatu indikasi bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan kurang berhasil.

Penulis ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make match* agar pembelajaran IPS materi pekerjaan dapat berlangsung secara menyenangkan (*enjoyful learning*) dan hasilnya belajar meningkat. Pekerjaan adalah sekumpulan kedudukan yang memiliki kewajiban atau tugas tertentu.

Satu pekerjaan dapat diduduki oleh satu orang atau beberapa orang yang tersebar di berbagai tempat. (Muhammad Nursa'ban, 2008) jenis-jenis pekerjaan - dibagi menjadi dua yaitu pekerjaan yang menghasilkan barang dan pekerjaan yang menghasilkan jasa. Pekerjaan-pakarja-an yang menghasilkan barang contohnya petani, penjahit, nelayan, dll.

Pekerjaan yang menghasilkan jasa contohnya guru, dokter, polisi, pilot, dll. Pelaksanaan komponen ranca-ngan model pembelajaran kooperatif bukanlah model pembelajaran yang didalam-nya ha-nya sekedar pembagian kelompok seperti pada umumnya melainkan ada variasi dalam pembelajaran, cara kerja dan pembentuk-an kelompok pembelajaran. Teknik belajar mengajar - mencari pasangan (*make a match*) dikembangkan oleh Lorna Curran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat usia anak didik. (Anita Lie, 2010: 55).

METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK)- ini dilaksanakan di kelas III SD Negeri 03 Karangmojo. Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2011/ 2012 pada bulan Januari sam-pai Juni 2012.

Subjek penelitian adalah siswa kelas III yang berjumlah 24 siswa, yang terdiri dari laki-laki 10 siswa dan perempuan 14 siswa.

Sumber data berasal dari siswa kelas III, guru kelas III dan dokumen. Pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi dan tes.

Validitas data menggunakan validi - tas isi. Analisis data digunakan model analisis kualitatif dengan model interaktif Miles & Huberman. Sugiyono (2003:91)- model analisis interaktif mempunyai tiga buah komponen pokok, yaitu reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan (verifikasi).

Prosedur penelitian adalah siklus Kurt Lewin. Kurt Lewin (St.Y Slamet dan Suwanto 2007:65). Mengatakan penelitian tindakan sebagai serangkaian langkah - spiral. Setiap langkah memiliki empat tahap, yaitu 1) perencanaan 2) tindakan, 3) observasi, 4) refleksi.

HASIL

Peneliti harus melaksanakan proses penelitian terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan wawancara, observasi dan memberikan tes awal. Fakta dari hasil tes awal tersebut menunjukkan sebagian besar siswa mendapatkan nilai rendah.

Tabel 1. Data Frekuensi Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 03 Karangmojo Tasikmadu Sebelum Tindakan

No	Nilai	Frekuen si	Persenta se (%)
1	42-51	6	25
2	52-61	4	16,67
3	62-71	5	20,83
4	72-81	4	16,67
5	82-91	1	4,17
6	92-101	4	16,67
Jumlah		24	100
		Nilai rata-rata= 1602:24=66,75	
		Ketuntasan klasikal= 9:24 x 100%= 37,5%	

Berdasarkan data di atas, sebagian siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan, yaitu 70. Dari 24 siswa 15 diantaranya atau 63%

siswa masih dibawah KKM dan hanya 9-siswa atau 37,5 % siswa yang mencapai KKM. Nilai terendah 42, tertinggi 90 dan-rata-rata nilai 66,75.

Nilai hasil belajar materi pekerjaan yang diperoleh siswa setelah menerapkan model *make a match* pada siklus 1 menunjukkan adanya peningkatan.

Tabel 2. Frekuensi Data Nilai Siklus I

No.	Nilai	Frekuensi	Persen tase (%)
1	46-56	3	12,5
2	57-67	6	25
3	68-78	7	29,17
4	79-89	3	12,5
5	90-100	5	20,83
Jumlah		24	100
Nilai rata-rata= $1775:24= 73,96$			
Ketuntasan klasikal= $15:24 \times 100\%= 62,5\%$			

Pada siklus I ada 15 siswa yang-mencapai batas nilai KKM atau 62,5% dan 9 siswa memperoleh nilai di bawah KKM atau 37,5%. Nilai terendah 46, nilai tertinggi 90 dan rata-rata nilai 73,96. Dengan demikian target pada indikator kinerja belum tercapai, dilanjutkan siklus II.

Nilai hasil belajar materi pekerjaan siswa pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan. Hasil belajar siswa dapat meningkat dan telah mencapai indikator kinerja 80%,. Peneliti mengakhiri siklus tindakan dalam pembelajaran IPS materi pekerjaan. Adapun hasilnya adalah:

Tabel 3.Frekuensi Data Nilai Siklus II

No	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
1	46-56	2	8,33
2	57-67	1	4,17
3	68-78	7	29,17
4	79-89	9	37,5
5	90-100	5	20,83
Jumlah		24	100
Nilai rata-rata= $1775:24= 79,08$			
Ketuntasan klasikal= $21:24 \times 100\%= 87,5\%$			

Setelah dilaksanakan siklus II data yang -diperoleh menunjukkan bahwa ada 21-siswa atau 87,5% yang mendapatkan nilai di atas KKM dan hany 3 siswa atau 12,5%

mendapat nilai di bawah KKM. Nilai terendah 55, tertinggi 100 dan rata-rata nilai 79,08

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data yang telah diperoleh, dapat dinyatakan bahwa pembelajaran IPS pada materi pekerjaan dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dapat-meningkatkan hasil belajar siswa, baik hasil belajar kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Perkembangan afektif adalah perkembangan keaktifan siswa menerima, menjawab atau reaksi.

Peningkatan hasil belajar afektif siswa pada hasil penelitian antara lain : (1) Siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran, baik itu aktif bertanya maupun aktif-menjawab pertanyaan guru.

(2) Perhatian, minat, dan motivasi siswa terhadap pelajaran IPS khususnya-pada materi pekerjaan meningkat. (3) Siswa berani menuliskan jawaban di papan tulis.

(4) Kerja sama dalam pelaksanaan-diskusi dengan temannya lebih meningkat. (5) Siswa memperhatikan pelajaran yang-disampaikan guru dengan seksama.

Perkembangan psikomotor adalah mencakup keterampilan teknik, fisik, so sial, dan intelektual. Peningkatan hasil-belajar psikomotorik siswa hasil penelitian antara lain: (1) Semua siswa merapikan diri dan menyiapkan buku pelajaran dengan tertib dan rapi sebelum pembelajaran di mulai.

(2) Banyak siswa yang menjawab pertanyaan guru maupun untuk bertanya. (3) Siswa dapat menyiapkan kebutuhan belajar tanpa disuruh oleh guru. (4) Siswa dapat berkomunikasi dengan guru dengan baik. (5) Siswa dapat bekerjasama dengan kelompoknya dengan baik. (6) Siswa berlaku sopan, ramah, patuh dan hormat kepada guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Perkembangan kognitif - pengetahuan, pemahaman konsep, penerapan,-

analisis, sintesis, dan evaluasi. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa hasil penelitian antara lain : (1) Data nilai IPS materi pekerjaan sebelum tindakan (nilai awal). Dari 24 siswa 15 diantaranya atau 62,5% siswa masih dibawah KKM dan hanya 9 siswa atau 37,5 % siswa yang mencapai KKM. Nilai terendah yang diperoleh siswa yaitu 10 dan nilai tertinggi 90 dengan rata-rata nilai 66,75. (2) Data nilai IPS materi -pekerjaan siklus I. Pada siklus I dilaksanakan pembelajaran IPS materi pekerjaan dengan menggunakan model *make a match*.

Hasil perolehan nilai siswa pada siklus I menunjukkan bahwa ada 15 siswa yang mencapai batas nilai KKM atau 62,5% dan 9 siswa memperoleh nilai di bawah KKM atau 37,5%. Nilai terendah 42, nilai tertinggi 90 dan rata-rata nilai 73,96. (3) Data nilai siswa pada siklus II. Setelah dilakukan analisa mengenai kekurangan pada pelaksanaan siklus I, maka pada siklus II dilaksanakan pembelajaran IPS materi pekerjaan dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*, menunjukkan bahwa ada 21 siswa atau 87,5% yang mendapatkan nilai di

atas KKM dan hanya 3 siswa atau 12,5% mendapat nilai di bawah KKM. Nilai terendah 65, tertinggi 100 dan rata-rata nilai 79,08. Hal ini menunjukkan bahwa sampai dengan siklus II sudah mencapai indikator kinerja yaitu 80% dari seluruh siswa nilainya mencapai KKM, maka siklus dihentikan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar IPS mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan dapat meningkat dengan menggunakan model *make a match*. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata test awal hanya 66,75, siklus II 73,96 dan siklus ke II meningkat menjadi 79,08. Untuk siswa tuntas belajar (KKM 70) pada nilai test awal sebesar 37,5%, siklus I 62,5% dan siklus II 87,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar IPS materi mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan dapat meningkat dengan menggunakan model *make a match*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie. 2010. *Cooperative Learning*. Jakarta: Gramedia widiasarana Indonesia
 Faqih Samlawi, Bunyamin Maftuh. 2001. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta
 Mohammad Nur Saban, dkk. 2008. *BSE Ilmu Pengetahuan Sosial 3 untuk SD/MI Kelas 3*. Jakarta : Departemen Pendidikan, Pusat Perbukuan
 Slamet. St. Y. & Suwanto. (2007). *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta : UNS Press.
 Sugiyono. 2003. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS.

