

Implementasi Model *Make a Match* Berbantuan Media Pocket Book untuk Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran IPA

Nining Sariyyah¹, Adi Neneng Abdullah²

^{1,2} Universitas Flores, Jalan Sam Ratulangi Ende, Nusa Tenggara Timur
sariyyah.nining@gmail.com

Abstract

This study aims to improve science learning activities in grade IV SDK St Ambrosius Ende 6. This research is a classroom action research. the research object consisted of 20 grade IV students. Data were collected by observation techniques, field notes and interviews. The data were analyzed by simple descriptive statistics to determine the percentage increase in student learning activities and their categories for each cycle. The results showed that after implementing the make a match model with the help of pocket book media, there was an increase in student learning activity from cycle I by 49% with the moderately active category to 91% in cycle II with the very active category. Thus, the make a match model with the help of pocket book media can increase the learning activities of class IV SDK St Ambrose Ende 6.

Keywords: Make a match, Pocket book, learning activities

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar IPA pada siswa kelas IV SDK St Ambrosius Ende 6. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. ubyek penelitian terdiri atas 20 siswa kelas IV. Data dikumpulkan dengan teknik observasi, catatan lapangan dan wawancara. Data dianalisis statistik deskriptif sederhana untuk mengetahui persentase peningkatan aktivitas belajar siswa serta kategorinya setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diimplementasikan model make a match berbantuan media pocket book, terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I sebesar 49% dengan kategori cukup aktif menjadi 91% pada siklus II dengan kategori sangat aktif. Dengan demikian, model make a match berbantuan media pocket book dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SDK St Ambrosius Ende 6.

Kata Kunci: Make a match, Pocket book, aktivitas belajar

Copyright (c) 2023 Nining Sariyyah, Adi Neneng Abdullah

Corresponding author: Nining Sariyyah

Email Address: sariyyah.nining@gmail.com (Jalan Sam Ratulangi Ende, Nusa Tenggara Timur)

Received 22 January 2023, Accepted 28 January 2023, Published 28 January 2023

PENDAHULUAN

Aktivitas belajar merupakan bagian penting dalam suatu rangkaian kegiatan pembelajaran. Keberhasilan suatu proses pembelajaran salah satunya ditentukan oleh faktor aktivitas belajar siswa. Menurut Juhji (2017), semakin aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran akan berdampak terhadap optimalnya hasil belajar yang dicapai. Siswa dikatakan aktif apabila melakukan lebih dari dua aktivitas selama proses pembelajaran. Menurut Diedrich (Muntoha, 2013), terdapat beberapa jenis aktivitas belajar siswa antara lain aktivitas visual, aktivitas oral, aktivitas menulis, aktivitas mental, aktivitas metrik, aktivitas emosional, aktivitas mendengar dan aktivitas motorik. Dengan demikian seorang guru perlu memperhatikan rancangan pembelajaran yang dapat memaksimalkan aktivitas belajar siswa.

Aktivitas pembelajaran siswa yang optimal sangat dipengaruhi oleh pemilihan strategi pembelajaran yang tepat. Faktor yang mempengaruhi pertimbangan seorang guru dalam memilih strategi pembelajaran diantaranya adalah karakteristik materi dan usia perkembangan kognitif anak. Piaget menjelaskan bahwa anak usia sekolah dasar masih berada pada taraf berpikir konkret

operasional. Pada tahapan ini anak membutuhkan benda-benda konkret untuk membantu perkembangan intelektualnya (Destya, 2016). Pada usia sekolah dasar, siswa dituntut untuk memahami berbagai konsep pembelajaran sesuai tuntunan kurikulum, salah satunya adalah konsep pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam atau dikenal dengan IPA. Menurut depdiknas IPA bukanlah suatu kumpulan pengetahuan, fakta dan prinsip-prinsip yang harus dihafal oleh siswa, namun IPA adalah suatu proses eksplorasi untuk mempelajari diri sendiri maupun alam sekitar (Wijanarko, 2017). Konsep IPA yang terkandung pada pernyataan diri sendiri dan alam sekitar menyiratkan bahwa obyek-obyek yang dipelajari di dalam IPA terdiri atas konsep yang bersifat makrokosmos dan mikrokosmos. Hal ini berarti mempelajari diri dan alam sekitar di dalam IPA juga melibatkan hal-hal abstrak yang tidak dapat diamati secara langsung. Sehingga, pembelajaran IPA pada anak usia sekolah dasar perlu dibedakan dengan pembelajaran IPA pada tingkatan-tingkatan yang lebih tinggi. Untuk itu, seorang guru sekolah dasar harus kreatif menjembatani konsep IPA yang abstrak dengan pemahaman anak yang masih dalam fase konkret operasional.

Seorang guru yang memahami tingkat perkembangan siswa sekolah dasar akan lebih kreatif dan inspiratif dalam merencanakan pembelajaran IPA. Penentuan model pembelajaran, media maupun bahan ajar akan dipertimbangkan sesuai karakteristik materi. Namun tidak semua guru menyadari hal tersebut. Kenyataan yang ditemukan masih terdapat praktek-praktek pembelajaran yang kurang mengakomodasi kebutuhan siswa sekolah dasar. Hal ini dialami dalam praktek pembelajaran IPA di kelas V SDK St. Ambrosius Ende 6 yang masih menerapkan proses belajar yang cenderung menghafal dan terpusat pada guru serta jarang menggunakan media pembelajaran. Fakta ini teramati dalam pembelajaran konsep rangka manusia dimana guru menjelaskannya dengan ceramah yang hanya terfokus pada buku pegangan guru. Siswa terkesan pasif karena hanya duduk mendengarkan dan mengerjakan tugas yang diberikan guru. Cara belajar seperti ini kurang menarik minat belajar siswa karena penyajian pembelajarannya yang abstrak. Hal ini menyebabkan aktivitas maupun hasil belajar siswa menjadi rendah. Menurut Mifroh (2020), dalam pembelajaran IPA SD sebaiknya memberikan pengalaman belajar empirik dimana guru memfasilitasi siswa dengan berbagai macam aktivitas menyenangkan dan memperlihatkan obyek konkret yang dapat diamati, dialami dan dicoba oleh siswa selama proses pembelajaran. Konsep rangka manusia merupakan sebuah obyek yang tidak dapat diamati secara langsung. Diperlukan suatu media dan strategi belajar yang tepat bagi siswa dalam mengeksplorasi sehingga dapat membangun pengetahuannya sendiri.

Untuk mengatasi permasalahan yang dialami siswa kelas V SDK St. Ambrosius Ende 6, maka perlu direfleksikan kembali mengenai pemilihan strategi maupun media pembelajaran yang pernah diterapkan maupun yang akan diterapkan. Salah satu solusi yang bisa dilakukan guru adalah dengan mengimplementasikan model *make a match* yang dibantu dengan media *pocket book*. *Make a match* merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa mencari kartu pasangan yang merupakan jawaban dari kartu pertanyaan dalam limit waktu yang telah ditentukan. Siswa yang berhasil menemukan kartu jawaban akan diberi poin, sedangkan yang tidak dapat menemukan jawaban akan

diberikan hukuman sesuai kesepakatan (Wandi dalam Fitriani et.al., 2021). Adapun media pocket book adalah buku berukuran mini yang dapat disimpan di dalam saku dan mudah dibawa kemana-mana (Mukminah et. al, 2015). Menurut Nurhayati (2015), pocket book merupakan buku yang berisikan materi-materi praktis dengan tulisan dan gambar yang menarik sehingga menimbulkan minat dan motivasi siswa untuk membaca.

Berdasarkan definisi-definisi di atas, maka make a match berbantuan media pocket book merupakan suatu model pembelajaran berbasis permainan dimana siswa saling mencari kartu pasangan yang merupakan jawaban dan pertanyaan berdasarkan isi konsep yang terdapat di dalam pocket book. Melalui penerapan model ini dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Model make a match dengan bantuan media pocket book sebelumnya pernah diteliti oleh Indrasari et. al (2018) dimana setelah penerapan model ini terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada yang diterapkan model ini dan siswa yang diterapkan pembelajaran konvensional. Pada penelitian Pratama (2022) juga membuktikan bahwa penggunaan model ini dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Sehingga berdasarkan permasalahan, kajian teoritik dan temuan-temuan penelitian relevan maka perlu diimplementasikan model make a match berbantuan media buku saku untuk meningkatkan aktivitas belajar IPA pada siswa kelas IV SDk St Ambrosius Ende 6.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di SDK St Ambrosius Ende 6 dengan subyek penelitian terdiri dari berjumlah 20 orang yang terdiri dari siswa laki-laki 13 orang dan perempuan 7 orang dengan umur 10-11 tahun. Dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai partisipan penuh dimana peneliti membuat instrumen penelitian dan melaksanakan pembelajaran dengan model make a match berbantuan media pocket book. Teknik pengumpulan data utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi. Sedangkan teknik catatan lapangan dan wawancara digunakan untuk mengumpulkan data tambahan terkait aktivitas belajar siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas siswa, lembar catatan lapangan dan pedoman wawancara. Data yang terkumpul dianalisis dengan statistik deskriptif sederhana untuk mengetahui persentase peningkatan aktivitas belajar siswa serta kategorinya setiap siklus. Untuk menentukan keberhasilan tindakan, digunakan indikator kinerja dalam penelitian ini yaitu apabila aktivitas siswa telah mencapai kriteria aktif atau sangat aktif maka implementasi model jigsaw berbantuan pocket book berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga prosedur siklus berikutnya tidak perlu dilanjutkan. Adapun penentuan kriteria aktivitas belajar siswa dinilai berdasarkan pedoman acuan penilaian aktivitas belajar pada Tabel 1.

Tabel 1. Pedoman acuan penilaian aktivitas belajar siswa

Rentang Nilai	Kriteria
81% - 100%	Sangat aktif
61% - 80%	aktif
41% - 60%	Cukup aktif
21% - 40%	Kurang aktif
0% - 20%	Pasif

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Penelitian ini dilakukan berdasarkan prosedur penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap observasi dan tahap refleksi dalam satu siklus. Adapun proses penerapan model make a match berbantuan media pocket book telah dijalankan dalam dua siklus. Pada siklus I diawali peneliti dengan tahap perencanaan dengan langkah-langkah: 1) Menyusun perangkat pembelajaran berupa silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP); 2)Menyiapkan media pocket book; 3) Membuat kartu pertanyaan dan jawaban; dan 4) Membuat instrumen observasi aktivitas belajar siswa, lembar catatan lapangan dan pedoman wawancara

Setelah perencanaan dipersiapkan dengan matang, diterapkanlah tahap tindakan untuk siklus I. Tahap tindakan ini dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran model make a match berbantuan media pocket book yang tertera di dalam RPP. Pada awalnya, guru menyiapkan kelas terlebih dahulu dengan proses kegiatan awal yakni berdoa, absensi, *ice breaking* dan apersepsi. Guru meminta siswa untuk melakukan gerakan-gerakan sederhana di dalam kelas seperti berdiri, berjalan di tempat, mengangkat tangan dan merentangkan tangan. Guru kemudian menanyakan pada siswa secara acak, organ tubuh apakah yang menopang aktivitas gerakan yang baru saja diperagakan siswa. Guru merangkum jawaban beberapa siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.

Pada kegiatan inti guru kemudian membagi siswa ke dalam kelompok yang beranggotakan 2 orang sehingga terbentuklah 10 kelompok karena jumlah siswa seluruhnya sebanyak 20 orang. Masing-masing kelompok diberi pocket book yang berisi konsep rangka dan organ gerak. Guru menerangkan cara menggunakan pocket book kemudian setiap tim diminta untuk menyelidiki bagian-bagian rangka dan fungsinya berdasarkan gambar yang tertera di dalam pocket book. Setelah siswa berdiskusi, guru kemudian membagi kembali siswa dalam dua kelompok besar. Satu kelompok diberi kartu pertanyaan dan kelompok lain diberi kartu jawaban dan diberi kesempatan untuk mencari pasangannya. Berdasarkan catatan lapangan, langkah ini cukup menimbulkan kegaduhan karena masing-masing siswa berkeliling mencari pasangannya. Beberapa siswa terlihat berhasil menemukan pasangannya sesuai batas waktu yang ditentukan dan mendapatkan poin. Sedangkan sebagian siswa yang tidak dapat menemukan pasangan menyatakan alasannya karena tidak membaca pocket book sehingga diberi satu kesempatan untuk bermain kembali dalam satu putaran khusus. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi untuk dilanjutkan pada babak kedua sehingga setiap anak mendapatkan

kesempatan untuk menemukan pasangannya pada kartu pertanyaan maupun kartu jawaban yang berbeda dari sebelumnya.

Permainan ini cukup membuat siswa menjadi semangat. Hal ini diutarakan oleh beberapa siswa yang diwawancara dimana mereka merasakan kegiatan pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Siswa juga merasakan kemudahan dalam mempelajari konsep rangka yang terdapat di dalam pocket book karena ukurannya yang mini. Isi materi yang terdapat di dalam pocket book penuh dengan gambar berwarna dan ilustrasi yang ringkas dan tidak bertele-tele sehingga membuat siswa cepat mengingat konsep yang dipelajari. Namun dalam tahapan permainan, diakui siswa merasa kurang puas pada pertemuan pertama karena hanya bisa bermain sebanyak dua babak. Hal ini juga sesuai dengan catatan lapangan observer dimana tahap pembelajaran yang dikembangkan di dalam RPP tidak tercapai sesuai durasi waktu yang direncanakan. Adapun hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Jenis Aktivitas	Indikator	Aktivitas (%)	Keterangan
Visual	Membaca pocket book	50%	Cukup Aktif
	Mengamati gambar rangka dan organ gerak di dalam pocket book	40%	Cukup Aktif
Oral	Menjawab Pertanyaan guru	45%	Cukup Aktif
	Berpartisipasi dalam diskusi	40%	Cukup Aktif
Mendengar	Mendengar penjelasan dan arahan guru	75%	Aktif
Mental	Menganalisis jawaban/ pertanyaan kartu	35%	Cukup Aktif
Emosional	Semangat mengikuti kegiatan pembelajaran	60%	Cukup Aktif
	Rata-rata	49%	Cukup Aktif

Berdasarkan Tabel 2 diketahui rata-rata pencapaian aktivitas belajar siswa sebesar 49% atau masih berada dalam kategori cukup aktif. Hasil yang diperoleh secara klasikal ini berasal dari penilaian 5 jenis aktivitas belajar yakni aktivitas visual, aktivitas oral, aktivitas mendengar, aktivitas mental dan aktivitas emosional. Aktivitas visual dinilai berdasarkan dua indikator yakni membaca pocket book dan mengamati gambar rangka dan organ gerak di dalam pocket book yang masing-masing mendapat skor 50% dan 40%. Apabila dirata-ratakan aktivitas visual memperoleh persentase sebesar 45% yang berada pada kategori 45%. Perolehan penilaian ini menunjukkan bahwa secara visual sebagian siswa telah menunjukkan perilaku aktif dengan kategori cukup. Sedangkan sebagian siswa lain belum menunjukkan keaktifan secara visual. Berdasarkan catatan lapangan observer, hal ini disebabkan oleh penggunaan pocket book yang kurang merata. Di dalam satu kelompok hanya mendapatkan 1 buah pocket book sehingga siswa saling berebutan dan ada yang tidak mendapatkan giliran membaca karena limit waktu yang diberikan pada fase tersebut telah selesai. Hal ini juga berdampak pada kegiatan bermain menemukan pasangan dimana sebagian siswa tidak berhasil menemukan pasangannya karena tidak tahu.

Aktivitas oral diamati pada perilaku siswa dalam menjawab pertanyaan guru dan berpartisipasi dalam diskusi. Pada dua indikator tersebut masing-masing memperoleh nilai sebesar 45% dan 40% dengan rata-rata sebesar 42,5%. Data ini menunjukkan bahwa setelah diberikan tindakan dengan menerapkan model *make a match* berbantuan *pocket book*, sebagian siswa telah menunjukkan perilaku cukup aktif secara oral. Sedangkan aktivitas mendengar mendapat nilai sebesar 75% dengan kategori aktif. Apabila dibandingkan aktivitas mendengar memperoleh kategori yang lebih tinggi dibandingkan aktivitas oral. Di dalam catatan lapangan observer disampaikan bahwa sebagian besar siswa terlihat fokus ketika guru memberikan arahan namun ketika diminta untuk membaca *pocket book* dan berdiskusi, terkadang *pocket book* hanya didominasi oleh satu siswa dalam satu tim.

Adapun aktivitas mental memperoleh persentase sebesar 35% setelah diimplementasikan model *make a match* berbantuan *pocket book*. Berdasarkan indikator aktivitas mental yakni menganalisis jawaban/pertanyaan kartu menunjukkan bahwa aktivitas ini sangat mencolok terjadi pada kegiatan mencari kartu pasangan karena melibatkan kegiatan berpikir dan menganalisis kartu yang diperoleh masing-masing siswa. Siswa yang mendapatkan kartu pertanyaan harus menemukan siswa yang memegang kartu jawabannya. Begitupun sebaliknya, siswa yang memperoleh kartu jawaban harus menemukan siswa lain yang memegang kartu pertanyaan dengan tepat. Sehingga setiap siswa harus menguasai konsep yang telah dipelajari di dalam *pocket book*. Namun sebagian besar siswa tidak dapat menemukan kartu yang cocok sesuai limit waktu yang diberikan guru. Hasil wawancara siswa menyatakan bahwa penyebab mereka tidak berhasil menyelesaikan tantangan karena belum memahami konsep dengan baik dan juga limit waktu yang diberikan guru dalam menemukan pasangan sangat sedikit. Siswa yang kurang paham konsep mengakui sebelumnya tidak mendapat giliran membaca *pocket book* sehingga kesulitan menyelesaikan tantangan pada tahap mencari pasangan kartu. Namun 60% siswa menunjukkan aktivitas mental dengan indikator semangat mengikuti proses pembelajaran dengan model *make a match* berbantuan media *pocket book*. Perolehan persentase tersebut tergolong dalam kategori cukup aktif. Hal ini menunjukkan bahwa hampir sebagian besar siswa menikmati proses pembelajaran dengan model ini. Hal ini disampaikan beberapa siswa yang menyatakan senang karena ada aktivitas permainan padaakhir pembelajaran membuat mereka bersemangat dan tidak bosan seperti proses pembelajaran IPA sebelumnya.

Hasil observasi pada Tabel 2 kemudian dicocokkan dengan hasil catatan lapangan dan wawancara yang kemudian menjadi bahan dan sumber refleksi guru. Adapun hasil refleksi pada siklus I antara lain:

Pertama, Implementasi model *make a match* berbantuan media *pocket book* telah meningkatkan aktivitas belajar siswa sebesar 49% dengan kategori cukup aktif. Merujuk pada indikator kinerja dalam penelitian ini yakni ingin meningkatkan aktivitas belajar siswa ke dalam kategori aktif atau sangat aktif, maka pencapaian pada siklus I belum optimal sesuai target yang diinginkan. Sehingga perlu dilaksanakan kembali tindakan serupa pada siklus II dengan

memperhatikan dan revisi semua kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada siklus I. Kedua, implementasi model make a match berbantuan media pocket book pada siklus I belum optimal karena masih ada hal yang menjadi kelemahan-kelemahan atas pelaksanaan siklus I. Kelemahan-kelemahan tersebut antara lain: 1) Sebagian siswa tidak mendapatkan giliran mempelajari pocket book dengan baik. Kekurangan ini seperti efek domino yang mempengaruhi ketidakberhasilan fase-fase selanjutnya dalam penerapan model make a match berbantuan pocket book, seperti pada fase permainan menemukan pasangan kartu dimana banyak siswa yang tidak bisa menemukannya karena tidak paham konsep. Setelah direfleksikan faktor ini disebabkan karena jumlah pocket book yang disediakan di siklus I hanya mampu mengakomodir 1 buku untuk setiap kelompok. Sehingga kelemahan ini menjadi masukan pada siklus II agar menambah jumlah pocket book sesuai jumlah siswa; 2) Kurangnya limit waktu yang diberikan kepada siswa pada tahap-tahap pembelajaran tertentu seperti dalam fase mempelajari dan mendiskusikan isi pocket book dan fase permainan menemukan pasangan. Dengan demikian pada siklus II perlu diberikan tambahan durasi waktu pada fase tersebut; 3) Guru kurang tepat dalam mempertimbangkan dan merencanakan durasi waktu pembelajaran secara keseluruhan. Sehingga pada siklus II disarankan untuk menambah jumlah jam pelajaran agar proses pembelajaran dengan model make a match berbantuan media pocket book dapat berjalan dengan lebih efektif.

Berdasarkan temuan-temuan yang dipaparkan di atas maka diterapkanlah prosedur untuk siklus II yang melalui tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Perencanaan pada siklus II merupakan tahap yang cukup penting karena persiapan-persiapan yang dilakukan pada tahap ini memuat solusi-solusi atas kelemahan perencanaan dan tindakan siklus I. Solusi-solusi tersebut antara lain menambah jumlah pocket book sebanyak jumlah subyek penelitian. Demikian halnya di dalam RPP jumlah jam pembelajaran ditambah menjadi dua kali pertemuan serta estimasi waktu untuk tahapan mempelajari pocket book dan permainan menemukan kartu berpasangan lebih diperbanyak dari fase-fase yang lain.

Tahap tindakan pada siklus II merupakan tahap implementasi model make a match berbantuan media pocket book. Fase-fase/sintaksis pembelajaran yang diterapkan sama dengan fase-fase pada siklus I. Namun pada siklus II, kegiatan pembelajaran dibagi ke dalam dua kali pertemuan. Pertemuan 1 diterapkan fase kegiatan awal sesuai RPP dan dilanjutkan dengan pembagian pocket book. Setiap siswa mendapatkan pocket book kemudian guru menerangkan cara menggunakan pocket book. Guru meminta siswa untuk menyelidiki bagian-bagian rangka dan fungsinya berdasarkan gambar yang tertera di dalam pocket book. Pada tahapan ini guru memberikan kesempatan waktu yang lebih banyak dibandingkan siklus I yang kemudian dilanjutkan dengan tahapan konfirmasi hasil penyelidikan siswa.

Pada pertemuan 2, proses pembelajaran dilanjutkan dengan tahapan permainan menemukan kartu berpasangan. Guru membagi siswa ke dalam dua kelompok besar. Tim pertama diberikan kartu pertanyaan dan tim kedua diberikan kartu jawaban. Guru menjelaskan aturan permainan kepada siswa

dimana siswa harus menemukan pasangan kartu yang tepat dengan limit waktu yang ditentukan. Permainan ini dilakukan dalam 5 babak dan hampir seluruh siswa dapat menyelesaikan tantangan tepat waktu. Seluruh siswa juga terlihat sangat bersemangat dan antusias berpartisipasi dalam permainan. Tahapan tindakan siklus II juga dilakukan bersamaan dengan tahap observasi. Berdasarkan pengamatan observer, data pengamatan aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

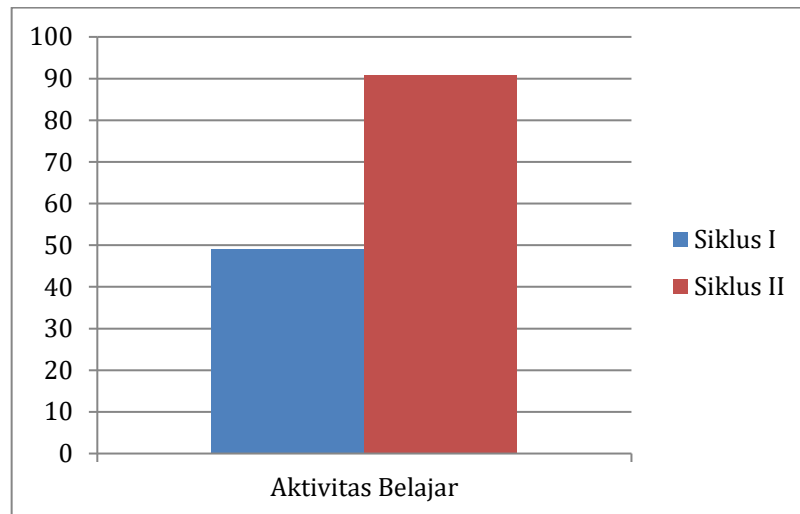
Jenis Aktivitas	Indikator	Aktivitas (%)	Keterangan
Visual	Membaca pocket book	100%	Sangat Aktif
	Mengamati gambar rangka dan organ gerak di dalam pocket book	100%	Sangat Aktif
Oral	Menjawab Pertanyaan guru	70%	Aktif
	Berpartisipasi dalam diskusi	95%	Sangat Aktif
Mendengar	Mendengar penjelasan dan arahan guru	100%	Sangat Aktif
Mental	Menganalisis jawaban/ pertanyaan kartu	100%	Sangat Aktif
Emosional	Semangat mengikuti kegiatan pembelajaran	100%	Sangat Aktif
	Rata-rata	91%	Sangat Aktif

Data pada tabel 3 di atas menunjukkan persentase aktivitas belajar siswa yang diperoleh sebanyak 91% dan berada dalam kategori sangat aktif. Data tersebut dihimpun berdasarkan jenis-jenis aktivitas yang diamati yakni aktivitas visual, aktivitas oral, aktivitas mendengar, aktivitas mental dan aktivitas emosional. Pada aktivitas visual rata-rata memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Hal ini berarti seluruh siswa telah menunjukkan aktivitas belajar secara visual setelah diterapkan model *make a match* berbantuan media pocket book. Hal ini juga terekam di dalam catatan lapangan observer dimana seluruh siswa terlibat aktif membaca pocket book dan mengamati gambar rangka di dalam pocket book masing-masing. Gambaran keadaan ini sangat berbeda dengan siklus I dimana sebagian besar siswa pasif karena jumlah pocket book yang terbatas. Sehingga dengan menambahkan jumlah pocket book pada siklus II membuat siswa semakin aktif secara visual.

Aktivitas oral pada Tabel 3 mendapat persentase sebesar 70% untuk indikator menjawab pertanyaan guru dan 95% pada indikator berpartisipasi dalam diskusi. Apabila dirata-ratakan aktivitas oral mendapat persentase sebesar 82,5% atau dalam kategori sangat aktif. Hal ini berarti setelah diterapkan model *make a match* berbantuan media pocket book, siswa terlihat sangat aktif secara oral. Gambaran keadaan ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar secara oral karena pada siklus I, aktivitas ini hanya memperoleh kategori cukup aktif. Hal serupa juga terjadi pada aktivitas mental dan emosional dimana pada siklus II memperoleh persentase sebesar 100% atau berada dalam kategori sangat aktif.

Berdasarkan hasil dicapai pada siklus II, maka direfleksikan bahwa penerapan model *make a match* telah meningkatkan aktivitas belajar siswa sebesar 91% dengan kategori sangat baik.

Peningkatan aktivitas ini meliputi aktivitas visual, aktivitas oral, aktivitas mendengar, aktivitas mental dan aktivitas emosional. Apabila dibandingkan dengan perolehan aktivitas belajar pada siklus I sebesar 49% maka terjadi peningkatan aktivitas belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 42%.



Gambar 1. Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa

Peningkatan aktivitas belajar pada siklus II telah memenuhi indikator kinerja dalam penelitian yakni apabila implementasi model make a match berbantuan media pocket book telah mencapai target aktif atau sangat aktif maka penelitian ini berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa. Adapun aktivitas belajar yang diperoleh telah mencapai 91% atau dalam kategori sangat aktif sehingga prosedur tindakan dihentikan pada siklus II karena telah berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa sesuai target penelitian ini.

Diskusi

Model make a match merupakan model pembelajaran yang menyenangkan dalam bentuk permainan mencari pasangan (Pratiwi, 2018). Siswa mencari pasangan kartu jawaban atau pertanyaan sebelum batas waktu yang ditentukan. Siswa yang berhasil menemukan pasangan kartunya akan di beri poin (Indrasari et.al, 2018). Sedangkan media pocket book merupakan buku berukuran mini yang dapat disimpan di dalam saku dan mudah dibawa kemana-mana (Mukminah et. al, 2015). Model make a match berbantuan media pocket book merupakan suatu model pembelajaran berbasis permainan dimana siswa saling mencari kartu pasangan yang merupakan jawaban dan pertanyaan berdasarkan isi konsep yang terdapat di dalam pocket book.

Implementasi model make a match berbantuan media pocket book dalam penelitian ini berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SDK St Ambrosius Ende 6 dalam dua siklus. Peningkatan serupa juga pernah diteliti oleh Simanjuntak dan Sinaga (2020) dimana model make a match dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Merujuk pada jenis-jenis aktivitas belajar yang disampaikan oleh Diedrich (Yanti, 2021), siswa dikatakan aktif apabila dalam proses pembelajaran

melakukan lebih dari dua jenis aktivitas. Setelah diimplementasikan model *make a match* berbantuan media *pocket book* pada siswa kelas IV SDK St Ambrosius, terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam kategori aktivitas visual, aktivitas oral, aktivitas mendengar, aktivitas mental dan aktivitas emosional. Peningkatan ini diamati dalam siklus I dan siklus II dimana pada siklus I rata-rata siswa memperoleh aktivitas sebesar 49% dengan kategori cukup aktif dan pada siklus II memperoleh persentase aktivitas belajar sebesar 91% dengan kategori sangat aktif.

Model *make a match* berbantuan media *pocket book* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dikarenakan kelebihan model ini. Hal ini terlihat pada saat siswa menggunakan *pocket book*. Siswa terlibat aktif membaca, mengamati gambar dan berdiskusi di dalam tim sehingga dominasi guru sangat sedikit. Jannah et.al (2013) mengemukakan *pocket book* merupakan media yang tepat untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa karena dapat menarik perhatian siswa serta dapat mengembangkan potensi siswa menjadi pembelajar mandiri. Proses pembelajaran ini menunjukkan bahwa penerapan model ini bersifat *student centered learning* karena minimnya keterlibatan guru dalam memberikan ceramah.

Penerapan model ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk dapat menyelesaikan masalah yang tergambar dalam kegiatan bermain menemukan pasangan. Hal senada juga disampaikan Ismail (2019) bahwa model ini dapat memupuk kerjasama dengan mencocokkan kartu yang diperoleh sehingga membuat siswa menjadi lebih aktif, antusias dan tertarik mengikuti proses pembelajaran. Keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari kartu pasangan dalam waktu yang ditentukan. Siswa dikondisikan untuk berpikir dan bertindak cepat sehingga dibutuhkan ketelitian, kecermatan, ketepatan dan kecepatan dalam mencocokkan kartu sambil mempelajari konsep IPA dengan suasana yang menyenangkan (Sulhan, 2020).

Model *make a match* berbantuan *pocket book* juga memiliki kelemahan. Dalam penelitian ini, kekurangan dari model ini adalah membutuhkan durasi waktu yang cukup panjang. Untuk mengimplementasikan model ini. Guru harus cermat dalam memperhitungkan jumlah jam pembelajaran dengan model ini agar kegiatan belajar menjadi lebih efektif. Pendapat senada juga dikemukakan Huda (Fauhah dan Rosy, 2021) yaitu apabila model ini tidak dipersiapkan dengan benar maka akan membunag-buang waktu. Prihatiningsih et. al juga menambahkan bahwa penerapan model ini lebih cocok diterapkan pada kelas dengan jumlah siswa sedikit. Sehingga dalam penelitian ini yang memuat subyek penelitian sebanyak 20 orang kontrol guru yang baik agar proses belajarnya tetap berjalan meskipun melalui permainan. Hal ini untuk mencegah agar siswa tidak hanya bermain-main selama proses pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian ini telah berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa selama dua siklus sehingga dapat dijadikan satu alternatif pembelajaran IPA pada konsep-konsep yang sesuai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa implementasi model make a match berbantuan pocket book dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam dua siklus. Hal ini dapat dilihat dari persentase peningkatan aktivitas belajar siswa dimana pada siklus I sebesar 49% dengan kategori cukup aktif menjadi 91% pada siklus II dengan kategori sangat aktif. Implementasi model make a match berbantuan media pocket book rata-rata meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDK St Ambrosius Ende 6 yang meliputi aktivitas visual, aktivitas oral, aktivitas mendengar, aktivitas mental dan aktivitas emosional, sehingga dianjurkan bagi guru IPA SD untuk menggunakan strategi pembelajaran ini dengan mempertimbangkan jenis materi dan durasi waktu pembelajaran

REFERENSI

- Desstya, A. (2016). Kedudukan dan aplikasi pendidikan sains di sekolah dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2), 193-200.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321-334.
- Fitriani, H., Imanda, R., Rahmi, A., & Nurmalinga, S. (2021). The development of flashcard learning media based on make a match on colloid. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 3(5), 373-379.
- Indrasari, N. I., Ningsih, K., & Titin, T. (2018). Pengaruh Model Make A Match Disertai Pocket Book Terhadap Hasil Belajar Sub Materi Bryophyta. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(2).
- Ismail, I. L. (2019). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII A SMP Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Negeri 1 Rantepao. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(2), 89-103.
- Jannah, R., Saputro, A. N. C., & Yamtinah, S. (2013). Penerapan model pembelajaran Think Pair Share (TPS) disertai buku saku untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar kimia pada materi minyak bumi kelas X SMA Negeri Gondangrejo tahun pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(4), 19-23.
- Juhji, J. (2017). Model pembelajaran kooperatif tipe make a match dalam pembelajaran ipa. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 9-22.
- Mifroh, N. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya Dalam Pembelajaran di SD/MI. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 1(3), 253-263.
- Mukminah, M., Sukroyanti, B. A., & Fuaddunazmi, M. (2015). Pengaruh penggunaan pocket book siswa dengan teknik evaluasi media puzzle ceria terhadap aktivitas dan hasil belajar. *Lensa: Jurnal Kependidikan Fisika*, 3(2), 288-293.
- Nurhayati, E. (2019). Penerapan buku saku dengan pendekatan saintifik untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pasca gempa bumi. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil*

- Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran, 5(2), 94-99.
- PRATAMA, B., Usmar, A., & Bestari, H. (2022). EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI HIMPUNAN KELAS VII DI MADRASAH TSANAWIYAH JAUHARUL ISLAM (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Pratiwi, R. H. (2018). Metode Pembelajaran 'Make A Match' Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar IPA. *Florea J. Biol. dan Pembelajarannya*, 5(1).
- Prihatiningsih, E., & Setyanigtyas, E. W. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Dan Model Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(1), 1-14.
- Simanjuntak, J. P. U., & Sinaga, E. (2020). PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA DAN AKTIVITAS SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH (MAM) DENGAN MIND MAPPING PADA MATERI SISTEM PERTAHANAN TUBUH DI KELAS XI IPA SMA NEGERI 15 MEDAN TP. 2019/2020.
- Sulhan, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Organ Peredaran Darah dan Fungsinya. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 1-8.
- Wijanarko, Y. (2017). Model pembelajaran Make a Match untuk pembelajaran IPA yang menyenangkan. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 1(1), 52-59.
- Yanti, R. (2021, July). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Make A Match Terhadap Aktivitas Belajar Matematika Siswa. In *SINASIS (Seminar Nasional Sains)* (Vol. 2, No. 1).