



Evy Widiyanti¹
 Erik Aditia Ismaya²
 Diana Ermawati³

PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS VI MELALUI MODEL MAKE A MATCH BERBANTU MEDIA PANTERU

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model Make a Match berbantu media PANTERU dan menemukan peningkatan aktivitas belajar siswa kelas VI SD 5 Lau. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2024. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang berlangsung selama dua siklus yang dimana dalam setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI yang berjumlah 14 siswa, dengan 7 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Dalam pelaksanaan penelitian ini menggunakan empat teknik dalam pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan dengan penerapan model Make a Match berbantu media PANTERU dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini terlihat dari jumlah siswa yang berhasil sebanyak 10 siswa pada siklus I dengan persentase 71,42% dengan kualifikasi baik dan jumlah siswa yang berhasil sebanyak 11 siswa pada siklus II dengan persentase 78,58% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil yang didapat kemudian diperoleh, maka disimpulkan bahwa penerapan model Make a Match dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VI.

Kata Kunci: Aktivitas Belajar, Make a Match, PANTERU

Abstract

This research aims to describe the application of the Make a Match model assisted by PANTERU media and find an increase in the learning activities of class VI students at SD 5 Lau. This research was carried out in January 2024. The research method used was classroom action research which took place over two cycles, each cycle consisting of four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The subjects in this research were 14 class VI students, with 7 male students and 7 female students. In carrying out this research, four techniques were used to collect data, namely interviews, observation, tests and documentation. The research results show that implementing the Make a Match model with the help of PANTERU media can increase student learning activities. This can be seen from the number of students who succeeded as many as 10 students in cycle I with a percentage of 71.42% with good qualifications and the number of students who succeeded as many as 11 students in cycle II with a percentage of 78.58% with very good qualifications. Based on the results obtained, it was concluded that the application of the Make a Match model could increase student learning activities.

Keywords: Learning Activities, Make a Match, PANTERU

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan seseorang baik akademik maupun non akademik. Pendidikan adalah upaya yang harus ditempuh oleh siswa untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya (Rahmawati, dkk 2020). Menurut Ermawati dkk (2023) Pendidikan merupakan kebutuhan yang tidak dapat dipungkiri sebagai sarana untuk mengembangkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan dan kecerdasan berpikir logis, kritis, kreatif, proaktif dan adaptif terhadap pertumbuhan dan perkembangan zaman dalam segala tahapan kehidupan. Dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 yang berbunyi “pendidikan adalah usaha sadar dan

^{1,2,3}PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus
 email: evywdynt@gmail.com, erik.aditia@umk.ac.id, diana.ermawati@umk.ac.id

terencana mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensinya “. Hal tersebut menunjukkan bahwa dalam mewujudkan suatu pendidikan yang sesuai dengan undang-undang sisdiknas pembelajaran yang menuntut setiap siswa untuk aktif agar mampu mengembangkan setiap potensinya juga kecerdasan dan kepribadiannya seperti yang tertuang pada tujuan dari pendidikan nasional.

Pendidikan selalu berkaitan dengan sekolah. Sekolah adalah sebuah lembaga formal yang dijadikan sebagai pondasi pertama untuk jenjang selanjutnya (Nadiroh, Purbasari, & Ermawati, 2023). Pembelajaran merupakan proses yang tidak bisa dipisahkan dan menjadi integritas dalam proses belajar siswa. Pada dasarnya pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dengan siswanya. Pembelajaran tidak hanya terfokus pada penyampaian materi saja, tetapi juga proses interaksi antara guru dengan siswa (Zulfa, dkk 2023). Guru merupakan komponen penting dalam pendidikan bahkan saat proses pembelajaran berlangsung. Hubungan timbal balik oleh guru dan siswa pada saat pembelajaran terjadi karena adanya suatu tindakan yang telah dilakukan oleh guru dan siswa (Sari, dkk 2021).

Observasi awal yang dilakukan pada tanggal 17 Juli 2023 pada siswa kelas VI SD 5 Lau mengenai aktivitas belajar siswa kelas VI SD 5 Lau masih belum aktif dalam pembelajaran. Terutama pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia. Dalam proses belajar siswa masih kurang aktif dan tidak fokus dalam pembelajaran, misalnya siswa kurang berani untuk bertanya, kurang berani mengungkapkan pendapatnya, serta aktivitas di dalam kelas hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru. Dalam menyampaikan materi pembelajaran, guru masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah. Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran sangat terbatas pada aktivitas mendengarkan penjelasan guru dan tidak ada aktivitas lain yang mendukung proses pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Hal tersebut mengakibatkan aktivitas belajar siswa tidak optimal. Model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru mempengaruhi proses pembelajaran yang dilakukan oleh disamping karakteristik yang berbeda dari tiap siswa (Nurluthfiana dkk, 2023).

Salah satu upaya untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran menjadi aktif. Model pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat aktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran inovatif. Model pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang membangun pengetahuan siswa sendiri (Adelia dkk, 2023). Penerapan model pembelajaran yang baik menjadi lebih bermakna jika disertai dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat sehingga membantu siswa memahami materi secara mendalam (Diantoro, dkk 2020). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menghubungkan jalannya interaksi antara pendidik dengan siswa melalui sumber belajar, sehingga pesan yang diterima siswa dengan baik (Ermawati & Riswari, 2023). Hal tersebut selaras dengan pendapat Fatmawati, dkk (2021) Media pembelajaran adalah alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima belajar (siswa), sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan motivasi siswa sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif dan efisien serta tujuan Intraksional dapat tercapai dengan baik. Model pembelajaran yang tepat adalah model pembelajaran berkelompok, dimana setiap siswa dalam kelompok dituntut aktif dan memiliki tanggung jawab (Fauzi dkk, 2023). Sehingga pelaksanaan penelitian ini menggunakan model Make a Match berbantuan media PANTERU agar proses pembelajaran dapat memacu siswa untuk beraktivitas di dalamnya. Model pembelajaran Make a Match merupakan model pembelajaran mencari pasangan antara kelompok pembawa kartu soal dengan kelompok pembawa kartu jawaban setelah mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan maka diberi poin (Meha dkk, 2020).

Penerapan model pembelajaran Make a Match berbantuan media PANTERU digunakan sebagai upaya dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada kelas VI SD 5 Lau. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan et al., (2021) terbukti hasil penelitian ini dapat dilihat dari peningkatan hasil penelitian aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan nilai 76,2 dengan kategori Cukup. Kemudian meningkat pada siklus II aktivitas mencapai nilai rata-rata 83,4 dengan kategori Tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Make a Match dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan kondisi pembelajaran pada siswa kelas VI SD 5 Lau maka dapat disimpulkan dengan diterapkannya model pembelajaran Make a Match berbantu media PANTERU dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran.

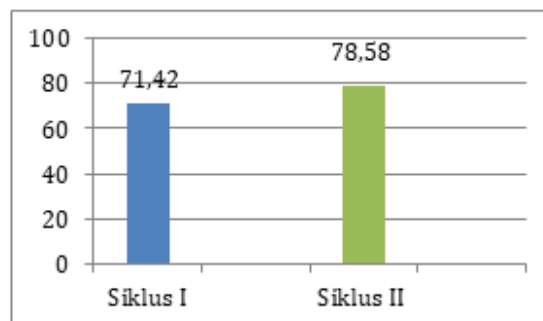
METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VI SD 5 Lau pada semester genap dengan siswa berjumlah 12 siswa diantaranya 7 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas belajar siswa. Sumber data diperoleh dari sumber data primer. Sumber data primer pada penelitian ini diperoleh dari hasil lembar observasi aktivitas belajar siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian menggunakan teknik observasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas belajar siswa. Instrumen aktivitas belajar pada penelitian ini dari 4 indikator dari semua 8 indikator aktivitas belajar siswa yaitu visual activities, listening activities, writing activities, dan oral activities. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah aktivitas belajar siswa meningkat pada pembelajaran muatan IPS dan Bahasa Indonesia kelas VI SD 5 Lau setelah diterapkannya model Make a Match berbantuan media PANTERU yang didasarkan pada ketercapaian nilai persentase $>75\%$ pada ketuntasan klasikal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara dengan guru dan siswa pada saat pra siklus memperoleh hasil yakni (1) guru jarang menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran, (2) masih menggunakan metode ceramah, (3) aktivitas belajar siswa masih dikatakan belum optimal berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan. Hasil observasi prasiklus ada 4 siswa yang berhasil dengan persentase 28,58% sedangkan 10 siswa yang tidak berhasil dengan persentase 71,42% dengan ketuntasan klasikal $>75\%$. Sedangkan rata-rata prasiklus dari aktivitas belajar siswa adalah 59,95% dengan kualifikasi cukup dan tingkat keberhasilan pembelajarannya tidak berhasil.

Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus. Siklus I dilaksanakan pada 24 dan 25 Januari 2024 sedangkan siklus II dilaksanakan pada 31 Januari dan 1 Februari 2024. Berdasarkan pelaksanaan tindakan dengan menerapkan model Make a Match berbantu media PANTERU saat melaksanakan pembelajaran di kelas VI SD 5 Lau terdapat peningkatan pada aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 71,42% dengan kualifikasi baik dan mengalami peningkatan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 78,58% dengan kualifikasi sangat baik. Untuk lebih jelasnya peningkatan hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Secara umum, aktivitas belajar siswa di kelas VI SD 5 Lau mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan menerapkan model Make a Match berbantu media PANTERU. Saat pembelajaran, siswa fokus memperhatikan guru dan dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran karena siswa langsung mempraktekkan secara langsung penggunaan media PANTERU dengan menerapkan model Make a Match saat pembelajaran. Dalam kegiatan ini,

siswa sudah tidak bergantung pada guru lagi, maka dengan adanya pembelajaran tersebut mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rosidha (2020) terbukti hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar pada siklus I dan siklus II. Hal ini dapat diketahui dari hasil pengamatan bahwa keaktifan siswa terjadi peningkatan pada setiap siklus yaitu 73% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 93% pada siklus 2 siswa menjadi semakin aktif mengikuti pembelajaran dengan model Make a Match.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model Make a Match berbantu media PANTERU dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VI SD 5 Lau. Peningkatan hasil penelitian aktivitas belajar siswa di kelas VI memperoleh nilai rata-rata 71,42% dengan kualifikasi baik sedangkan siklus II memperoleh nilai rata-rata 78,58% dengan kualifikasi sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diperoleh saran yaitu guru diharapkan dapat menerapkan model Make a Match sebagai salah satu alternative pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Diantoro, C.D. Ismaya, E.A. & Widiyanto. E. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Quantum Teaching Berbantuan Media Aplikasi Edmodo Pada Siswa Sekolah Dasar, Cahyo Tris Diantoro, Erik Aditia Ismaya, dan Eko Widiyanto Info Artikel Abstrak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 1–6.
- Ermawati, D., Nur Anisa, R., Saputro, R. W., Ummah, N., Azura, F. N., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD 1 Dersalam. *Kumpulan Artikel Pendidikan Anak Bangsa*, 2, 82–92.
- Ermawati, D. dan Riswari, L.A. (2023). *Sumber & Media Pembelajaran di SD*. Kudus: Badan Penerbit Universitas Muria Kudus.
- Fauzi, M. R., Riswari, L. A., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model Jigsaw Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09.
- Fatmawati, E., Ismaya, E. A., & Setiawan, D. (2021). Pola Asuh Orang Tua Dalam Memotivasi Belajar Anak Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 104–110.
- Kurniawan, F. D. O. S., Nurasih, I., & Sutisna, A. (2021). Jurnal Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Make A Match di Sekolah Dasar. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 5(2), 124.
- Meha, A. M., Mbau, Y. W., & Foe, Y. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(2), 22.
- Nadiroh, Siti Milkhatun, Imaniar Purbasari, & Diana Ermawati. 2023. "Analisis Penerapan Profil Pelajar Pancasila Berbasis Budaya Literasi Di SDN 1 Brantaksekarjati". *Journal on Education* 5(3):8602-9. doi:10.31004/joe.v5i3.1651.
- Nurluthfiana, F. Masytoh, E.U. Berliana, S. Ulya, Hariyadi, A. Rondli, W.S. Ismaya, E.A. & Purbasari, I. (2023). Pentingnya Upaya Meningkatkan Minat Belajar Ips Dengan Menggunakan Media Audiovisual Pada Siswa Sd Kelas Rendah Di Sd Negeri Kunir 1 Dempet Demak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 2(1), 375–384.
- Rahmawati, A., Ismaya, E. A., & Roysa, M. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantuan Media Roda Putar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 2(4), 283–296.
- Rosidha, A. (2020). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Melalui Model Pembelajaran Make and Match Berbasis Media Kartu Pintar. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 393.
- Sari, W.N., Murtono, Ismaya, E.A. (2021). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Tambahmulyo 1. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 1–4.
- Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003, Jakarta:Depdikbud.

Zulfa, L., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sd Kelas V. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(4), 509–514.