

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PEMBELAJARAN
MAKE A MATCH DENGAN MEDIA KARTU JODOH**

(Penelitian pada siswa kelas V SDN 1 Gunungjati
Kecamatan Pagedongan Kabupaten Banjarnegara)

SKRIPSI



Oleh :

Listiana Winda Rahayu
(13.0305.0165)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PEMBELAJARAN
MAKE A MATCH DENGAN MEDIA KARTU JODOH**

(Penelitian pada siswa kelas V SDN 1 Gunungjati
Kecamatan Pagedongan Kabupaten Banjarnegara)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :

**Listiana Winda Rahayu
(13.0305.0165)**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA KARTU JODOH

(Penelitian pada siswa kelas V SDN 1 Gunungjati
Kecamatan Pagedongan Kabupaten Banjarnegara)

Diterima dan Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Untuk Memenuhi syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

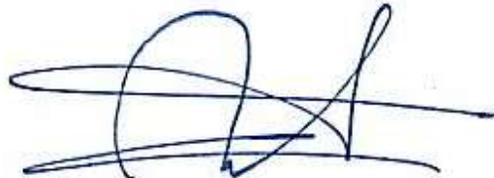
Nama : Listiana Winda Rahayu
NIM : 13.0305.0165
Program Studi : PGSD

Pembimbing I



Dra. Indiati, M.Pd
NIP. 19600328 198811 2 001

Pembimbing II



Rasidi, M.Pd
NIK. 128806103

HALAMAN PENGESAHAN

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PEMBELAJARAN
MAKE A MATCH DENGAN MEDIA KARTU JODOH**

(Penelitian pada siswa kelas V SDN 1 Gunungjati
Kecamatan Pagedongan Kabupaten Banjarnegara)

Oleh :
Listiana Winda Rahayu
13.0305.0165

Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi dalam Rangka Menyelesaikan
Studi pada Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Selasa
Tanggal : 20 Juni 2017

Tim Penguji Skripsi :

- | | |
|------------------------------|------------------------|
| 1. Dra. Indiati, M.Pd | (Ketua / Anggota) |
| 2. Rasidi, M.Pd | (Sekretaris / Anggota) |
| 3. Sugiyadi, M.Pd. Kons. | (Anggota) |
| 4. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd | (Anggota) |



.....
.....
.....
.....



Mengesahkan,
Dekan FKIP

Drs. H. Subiyanto, M.Pd
NIP. 19570807 198303 1 002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Listiana Winda Rahayu
NIM : 13.0305.0165
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Pembelajaran *Make a match* dengan Madia Kartu Jodoh pada Siswa Kelas V SD N 1 Gunungjati Kecamatan Pagedongan Kabupaten Banjarnegara.

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui merupakan penjiplakan terhadap karya orang lain (plagiat), saya bersedia mempertanggung jawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagai mestinya.

Magelang, 6 Juni 2017



Listiana Winda Rahayu

MOTTO

“Dan barangsiapa berserah diri kepada Allah, sedang dia orang yang berbuat kebaikan, maka sesungguhnya dia telah berpegang kepada buhul (tali) yang kukuh. Hanya kepada Allah kesudahan segala urusan.”

(Q.S Luqman: 22)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Mohammad Lili
Sadili dan Adriyah
2. Almamaterku Program Studi Pendidikan
Guru Sekolah Dasar Universitas
Muhammadiyah Magelang

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Alla yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji bagi Allah S.W.T. sholawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad S.A.W yang telah diutus Allah S.W.T untuk membawa Agama Islam. Hanya karena pertolongan Allah semata penulis dapat menyusun skripsi ini. Penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT, Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Subiyanto, M.Pd, Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Rasidi, M.Pd, Kaprodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang
4. Dra. Indiati, M.Pd, dan Rasidi, M.Pd, dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Rahman Slamet, S.Pd, Kepala Sekolah SD Negeri 1 Gunungjati dan Tiana Dewi Agustiana, S.Pd.SD, wali kelas V SD Negeri 1 Gunungjati yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian, memberi bimbingan, masukan, serta membantu untuk mengajar selama penelitian berlangsung.
6. Bapak dan Ibu Dosen FKIP UMMagelang yang telah membekali ilmu pengetahuan, sehingga ilmu pengetahuan tersebut dapat penulis gunakan sebagai bekal dalam penyusunan skripsi ini.
7. Teman sejawat dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

8. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh sebab itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran bersifat membangun sebagai bekal penulis untuk melangkah ke arah yang lebih baik dalam menulis karya ilmiah selanjutnya. Semoga Allah S.W.T memberikan balasan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dan semoga skripsi ini dapat berguna bagi pembaca sekalian.

Magelang, 6 Juni 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAKSI	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Hasil Belajar IPA	8
A. Pengertian Hasil Belajar IPA	8
B. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA	10

C. Indikator Hasil Belajar	11
D. Pembelajaran IPA.....	12
E. Ruang Lingkup IPA	13
F. Tujuan IPA	14
B. Pembelajaran <i>Make A Match</i> dengan Media Kartu Jodoh	
A. Pengertian Pembelajaran <i>Make A Match</i>	15
B. Media Kartu Jodoh.....	16
C. Pembelajaran <i>Make A Match</i> dengan Media Kartu Jodoh.....	20
D. Kelebihan Pembelajaran <i>Make A Match</i> dengan Media Kartu Jodoh	
C. Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Pembelajaran <i>Make A Match</i> dengan Media Kartu Jodoh.....	21
D. Penelitian Yang Relevan.....	23
E. Kerangka Berfikir.....	24
F. Hipotesis.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	26
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	26
C. Definisi Operasioanal Variabel Penelitian	27
D. Subyek Penelitian.....	28
E. Metode Pengumpulan Data.....	29
F. Instrumen Penelitian.....	30
G. Prosedur Penelitian.....	31

H. Metode Analisis Data.....	35
I. Indikator Keberhasilan	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	38
A. Data Hasil Belajar IPA Pra Tindakan	38
B. Data Hasil Belajar IPA Siklus I	40
C. Data Hasil Belajar IPA Siklus II.....	46
D. Data Hasil Belajar IPA Siklus III.....	51
B. Pembahasan	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	64
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Media Kartu Jodoh.....	19
2. Kerangka Berfikir.....	25
3. Spiral PTK Kemmis dan Mc Taggart.....	32
4. Diagram Nilai Pra Tindakan	38
5. Diagram Presentase Ketuntasan Hasil Belajar IPA Pra tindakan.....	40
6. Diagram Nilai Siklus I	44
7. Diagram Presentase Ketuntasan Hasil Belajar IPA Siklus I.....	45
8. Diagram Nilai Siklus II.....	49
9. Diagram Presentase Ketuntasan Hasil Belajar IPA Siklus II.....	51
10. Diagram Nilai Siklus III.....	55
11. Diagram Presentase Ketuntasan Hasil Belajar IPA Siklus III	56
12. Grafik Peningkatan Nilai Rata-rata Siklus I, Siklus II, Siklus III.....	58
13. Grafik Peningkatan Presentase Ketuntasan Hasil Belajar IPA Siklus I, Siklus II, Siklus III	58

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPA Kelas V	14
2. Waktu Penelitian	29
3. Kriteria Ketuntasan Minimal Mata Pelajaran IPA	36
4. Kriteria Hasil Tes Siswa.....	37
5. Kriteria Penilaian Hasil Tes Siswa Pra Tindakan	38
6. Analisis Ketuntasan Hasil Belajar IPA Pra Tindakan.....	39
7. Kriteria Penilaian Hasil Tes Siswa Siklus I	44
8. Analisis Ketuntasan Hasil Belajar IPA Siklus I.....	45
9. Kriteria Penilaian Hasil Tes Siswa Siklus II.....	49
10. Analisis Ketuntasan Hasil Belajar IPA Siklus II.....	50
11. Kriteria Penilaian Hasil Tes Siswa Siklus III.....	54
12. Analisis Ketuntasan Hasil Belajar IPA Siklus III	55
13. Perbandingan Nilai Rata-rata Siklus I, Siklus II, Siklus III	57
14. Perbandingan Presentase Ketuntasan Hasil Belajar IPA Siklus I, Siklus II, Siklus III.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Ijin Penelitian Untuk Skripsi	68
2. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	69
3. Surat Keterangan Pernyataan Validasi.....	70
4. Lembar Penilaian Validasi RPP.....	71
5. Lembar Penilaian Validasi Silabus	74
6. Lembar Validasi LKS	76
7. Silabus Mata Pelajaran IPA SD Kelas V	78
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	79
9. Kisi-Kisi Materi Ajar Siklus I.....	89
10. Materi Pembelajaran Siklus I.....	91
11. Lembar LKS Siklus I	99
12. Kunci Jawaban LKS Siklus I	101
13. Kisi-Kisi Soal Siklus I.....	102
14. Lembar Soal Evaluasi Siklus I.....	103
15. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus I.....	107
16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	108
17. Kisi-Kisi Materi Ajar Siklus II.....	118
18. Materi Pembelajaran Siklus II.....	120
19. Lembar LKS Siklus II.....	126

20. Kunci Jawaban LKS Siklus II.....	128
21. Kisi-Kisi Soal Siklus II	129
22. Lembar Soal Evaluasi Siklus II.....	130
23. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus II.....	134
24. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III	135
25. Kisi-Kisi Materi Ajar Siklus III	145
26. Materi Pembelajaran Siklus III	147
27. Lembar LKS Siklus III.....	160
28. Kunci Jawaban LKS Siklus III.....	162
29. Kisi-Kisi Soal Siklus III.....	163
30. Lembar Soal Evaluasi Siklus III	164
31. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus III	168
32. Nilai Hasil Belajar IPA Siklus I.....	169
33. Nilai Hasil Belajar IPA Siklus II.....	170
34. Nilai Hasil Belajar IPA Siklus III	171
35. Dokumentasi	172
36. Lembar Bimbingan Skripsi	176

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA KARTU JODOH

(Penelitian pada siswa kelas V SDN 1 Gunungjati
Kecamatan Pagedongan Kabupaten Banjarnegara)

Listiana Winda Rahayu

ABSTRAKSI

Tujuan penelitian untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA melalui pembelajaran *make a match* dengan media kartu jodoh kelas v SD N 1 Gunungjati.

Desain penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan 3 siklus dimana setiap siklusnya terdiri atas 2 pertemuan. Subjek penelitian adalah kelas v yang berjumlah 16 siswa. Variabel input dalam penelitian ini yaitu hasil belajar yang masih rendah. Variabel proses dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran yang berlangsung dengan menerapkan pembelajaran *make a match* dengan media kartu jodoh. Variabel output dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA siswa mengalami peningkatan. Metode pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Analisis data yang digunakan adalah statistic deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *make a match* dengan media kartu jodoh dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada kelas v SD N 1 Gunungjati Kecamatan Pagedongan Kabupaten Banjarnegara. Peningkatan hasil belajar IPA ini nampak pada pembelajaran siklus I ketuntasan hasil belajar IPA pada siklus I sebesar 43.75% mengalami peningkatan pada siklus II dimana ketuntasan hasil belajar IPA menjadi 62.5% dan mengalami peningkatan lagi pada siklus III dimana ketuntasan hasil belajar IPA menjadi 93.75%. Nilai rata-ratanya selama pembelajaran *make a match* dengan media kartu jodoh juga meningkat dimana pada siklus I memiliki nilai rata-rata 65.93, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 69.37 dan meningkat lagi pada siklus III menjadi 81.87.

Kata kunci : Pembelajaran Make A Match, Hasil Belajar IPA, Media Kartu Jodoh

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia. Sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan, maka dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan. Semuanya berkaitan dalam suatu sistem pendidikan yang integral. Pendidikan sebagai suatu sistem, tidak lain dari suatu totalitas fungsional yang terarah pada suatu tujuan. Setiap subsistem yang ada dalam sistem tersusun dan tidak dapat dipisahkan dari rangkaian unsur – unsur atau komponen – komponen yang berhubungan secara dinamis dalam suatu kesatuan (Syaiiful Bahri 2014:19). Pendidikan bertujuan menciptakan manusia beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi luhur, berkepribadian mandiri, maju, tangguh, cerdas, kreatif, terampil, bertanggung jawab serta sehat jasmani dan rohani.

Sesuai dengan Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem pendidikan Nasional yaitu bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri.

kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Mengingat begitu pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia, maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik – baiknya sehingga memperoleh hasil yang baik pula. Pendidikan saat ini yang semakin maju, guru dalam memberikan suatu pembelajaran dituntut untuk memberikan kemudahan belajar bagi seluruh peserta didik. Hal ini bertujuan agar minat belajar siswa dapat tumbuh dengan sendirinya sehingga hasil belajarnya pun meningkat.

Salah satu mata pelajaran pokok ditingkat SD/MI adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA memerlukan kemampuan ingatan dan pemahaman konsep yang baik. Para siswa perlu memahami konsep dan menerapkannya dalam kehidupan sehari – hari. Masalah yang dihadapi dalam mata pelajaran IPA adalah sulitnya siswa dalam memahami konsep disetiap materinya. Siswa beranggapan bahwa mata pelajaran IPA sulit untuk dipelajari. Istilah Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA dikenal juga dengan istilah sains. Kata sains ini berasal dari bahasa Latin yaitu *scientia* yang berarti “saya tahu”. Dalam bahasa Inggris, kata sains berasal dari kata *science* yang berarti “pengetahuan”.

Menurut H. W Fowler (Trianto, 2007: 136) IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala – gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan edukasi. Adapun menurut Sрни M.

Iskandar bahwa IPA ialah pengetahuan manusia yang luas yang didapatkan dengan cara observasi dan eksperimen yang sistematis, serta di jelaskan dengan bantuan aturan – aturan, hukum – hukum, prinsip – prinsip, teori – teori dan hipotesa. Dari kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan suatu pengetahuan yang sistematis dan berhubungan dengan gejala – gejala yang ada di alam.

Pada dasarnya hasil belajar siswa yang baik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah bukan hanya disebabkan oleh kecerdasan siswa itu saja, akan tetapi masih terdapat hal lain yang juga menjadi faktor penentu yang tidak dapat dipisahkan dalam mencapai keberhasilan siswa. Secara garis besar, faktor tersebut dibedakan menjadi 2 (dua) bagian, yaitu: a) Faktor internal atau faktor yang terdapat didalam diri peserta didik, dan dapat di klasifikasikan menjadi dua, yakni faktor fisiologis dan psikologis. b) Faktor eksternal atau faktor yang terdapat diluar peserta didik, dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu, faktor lingkungan dan instrumental. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa di sekolah sangat dipengaruhi oleh kemampuan siswa itu sendiri (internal) dan kualitas pembelajaran (eksternal).

Hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Gunungjati Kecamatan Pagedongan Kabupaten Banjarnegara masih rendah. Berdasarkan data hasil ulangan harian menunjukkan bahwa dari 16 siswa hanya 2 siswa yang memenuhi KKM (70), sedangkan 14 siswa tidak memenuhi KKM (70). Dari data tersebut menunjukan bahwa pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPA masih rendah, minat

belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran juga belum antusias, karena guru mendominasi kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran berpusat pada

guru dan siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran. Guru juga kurang menggunakan variasi dalam pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran IPA berlangsung monoton dan siswa cepat merasa bosan. Dari sekian banyak faktor yang secara teori diasumsikan menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, faktor yang dominan menyebabkan hasil belajar rendah adalah faktor penggunaan pembelajaran yang kurang bervariasi.

Selama ini, guru telah berusaha seoptimal mungkin dalam menciptakan suasana edukatif dalam proses pembelajaran. Namun, kondisi siswa belum menunjukkan aktivitas yang memuaskan dalam proses pembelajaran. Memperhatikan asumsi tersebut, maka perlu adanya usaha untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan pembelajaran yang lebih variatif.

Dengan demikian, pemilihan pembelajaran yang tepat mutlak dilakukan oleh guru. Para guru di SDN 1 Gunungjati Kecamatan Pagedongan Kabupaten Banjarnegara perlu menerapkan pembelajaran yang menarik, agar hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dapat meningkat. Salah satunya dengan pembelajaran *Make A Match*.

Make A Match merupakan salah satu pembelajaran kooperatif. Pembelajaran *Make A Match* (mencari pasangan) diperkenalkan oleh Lena

Curran, pada tahun 1994. Pada pembelajaran ini siswa diminta mencari pasangan dari kartu. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Adapun Langkah – langkah penerapan pembelajaran *make a match* sebagai berikut: a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topic yang cocok untuk sesi *review*, satu bagian kartu soal dan bagaian lainnya kartu jawaban; b) Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang berisikan soal atau jawaban; c) Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang; d) Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya; d) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu di beri poin; e) Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temanya akan mendapat hukuman, yang telah disepakati bersama; f) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya; g) Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok; h) Guru bersama – sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Pembelajaran *Make A Match* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya: a) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; b) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan; c) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; d) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk

tampil presentasi, dan; e) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar. Berdasarkan latar belakang diatas maka, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Pembelajaran *Make A Match* dengan Media Kartu Jodoh”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan masalah secara umum yaitu “Apakah pembelajaran *make a match* dengan media kartu jodoh dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD N 1 Gunungjati ?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan penelitian ini yang ingin dicapai adalah mengetahui peningkatan hasil belajar IPA melalui pembelajaran *make a match* dengan media kartu jodoh.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktisi bagi sekolah, guru dan siswa, yakni:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian tindakan kelas pada pembelajaran IPA melalui model *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sehingga dapat menjadi penguat teori untuk kegiatan penelitian-penelitian

selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran IPA, selebihnya menambah wawasan bagi dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru, Penerapan pembelajaran *Make a Match* dapat menambah wawasan guru mengenai pendekatan-pendekatan dan memicu guru untuk dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran dengan melakukan variasi model dalam mengajar dan kreatif dalam mengajar agar siswa tertarik dan terampil menggunakan media sehingga tercipta suasana belajar yang aktif, kreatif, efektif.
- b. Bagi Siswa, Penerapan model *Make A Match*, siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik, siswa dapat mengimplementasikan nilai-nilai yang terdapat dalam pembelajaran ke dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat melakukan kerjasama dengan teman sebaya dengan baik, serta mampu mengkomunikasikan pendapat mereka. Oleh karena hasil belajar siswa meningkat.
- c. Bagi Sekolah, Penerapan pembelajaran *Make A Match* di sekolah akan memberikan wawasan bagi guru-guru di SDN 1 Gunungjati Pagedongan Banjarnegara untuk dapat mengembangkan pembelajaran di sekolah agar lebih baik sehingga mutu pendidikan di SDN 1 Gunungjati Pagedongan Banjarnegara dapat meningkat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar IPA

1. Pengertian Hasil Belajar IPA

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentunya, yaitu hasil dan belajar. Pengertian hasil adalah suatu istilah yang digunakan untuk menunjuk sesuatu yang dicapai seseorang setelah melakukan suatu usaha. Muhibbin Syah mengatakan bahwa “Belajar merupakan tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relative menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif”.

Menurut Sudjana (2010: 22-23), Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Menurut Hamalik (2009: 155) hasil belajar tampak sebagai perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahua, sikap dan keterampilan. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari

Benyamin Bloom yang secara garis yang membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

Agus Suprijono (2012: 5) mengemukakan bahwa “Hasil Belajar adalah pola – pola perbuatan, nilai – nilai, pengertian – pengertian, sikap – sikap, apresiasi dan keterampilan”. Adapaun Dimiyati menyatakan bahwa “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan penggal dan puncak belajar mengajar. Menurut H. W Fowler (Trianto, 2007: 136) IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala – gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan edukasi. Sedangkan menurut Wahyana (dalam Tengku Djaafar, 2001: 136) IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala – gejala alam. Perkembangan tidak hanya ditandai oleh kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah.

Adapun menurut Sринi M. Iskandar bahwa IPA ialah pengetahuan manusia yang luas yang didapatkan dengan cara observasi dan eksperimen yang sistematis, serta di jelaskan dengan bantuan aturan – aturan, hukum – hukum, prinsip – prinsip, teori – teori dan hipotesa.

Dari beberapa pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA ialah perubahan sikap atau perilaku siswa akibat menjalani proses belajar mengajar dan perubahan perilaku siswa tersebut disebabkan

karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang telah diberikan, dimana perubahan itu terjadi pada perubahan intelektual, dan perubahan dalam pengetahuan berupa data hasil ulangan yang berupa nilai – nilai khususny pada mata pelajaran IPA.

2. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA

Menurut Aunurrahman, (2014: 176 – 180) pada dasarnya hasil belajar siswa yang baik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah bukan hanya disebabkan oleh kecerdasan siswa itu saja, akan tetapi masih terdapat hal lain yang juga menjadi faktor penentu yang tidak dapat dipisahkan dalam mencapai keberhasilan siswa. Secara garis besar, faktor tersebut dibedakan menjadi 2 (dua) bagian, yaitu:

- a. Faktor internal atau faktor yang terdapat didalam diri peserta didik, dan dapat di klasifikasikan menjadi sembilan, yakni ciri khas/ karakteristik siswa, sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menggali hasil belajar, rasa percaya diri, dan kebiasaan belajar.
- b. Faktor eksternal atau faktor yang terdapat diluar peserta didik, dapat diklasifikasikan menjadi empat yaitu, faktor guru, lingkungan sosial/ termasuk teman sebaya, kurikulum sekolah dan sarana dan prasarana.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa di sekolah sangat dipengaruhi oleh kemampuan siswa itu sendiri (internal) dan

kualitas pembelajaran (eksternal). Dan secara keseluruhan sangat berkaitan erat dan saling mendukung satu sama lain.

3. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar adalah tujuan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu. Dengan demikian, indikator hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang dapat diobservasi (*observable*). Artinya, apa hasil yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses pembelajaran Andi Prastowo (2015: 15).

Menurut Abdul Majid (dalam Andi Prastowo, 2015: 15) kemampuan siswa yang dapat di observasi tersebut mencakup ranah atau dimensi pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan sikap (afektif). Ranah kognitif meliputi pemahaman dan pengembangan keterampilan intelektual, dengan tingkatan: ingatan, pemahaman, penerapan atau aplikasi, analisis, evaluasi, dan kreasi. Ranah psikomotorik berhubungan dengan gerakan sengaja yang dikendalikan oleh aktivitas otak, umumnya berupa keterampilan yang memerlukan koordinasi otak dengan beberapa otot. Ranah afektif meliputi aspek – aspek yang berkaitan dengan hal – hal emosional seperti perasaan, nilai, apresiasi, antusiasme, motivasi dan sikap.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa indikator menjadi acuan dalam penilaian pembelajaran dan indikator hasil belajar meliputi tiga ranah, yaitu sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotorik).

Pada penelitian ini penulis berfokus pada ranah kognitif sebagai acuan indikator hasil belajar.

4. Pembelajaran IPA

Istilah Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA dikenal juga dengan istilah sains. Kata sains ini berasal dari bahasa Latin yaitu *scientia* yang berarti “saya tahu”. Dalam bahasa Inggris, kata sains berasal dari kata *science* yang berarti “pengetahuan”. Secara umum IPA di pahami sebagai ilmu yang lahir dan berkembang lewat langkah – langkah observasi, perumusan masalah, penyusunan hipotesis, pengujian hipotesis melalui eksperimen, penarikan kesimpulan, serta penemuan teori dan konsep. Dapat pula dikatakan bahwa hakikat IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala – gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal. Menurut H. W Fowler (Trianto, 2007: 136) IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala – gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan edukasi.

Adapun menurut Sрни M. Iskandar bahwa IPA ialah pengetahuan manusia yang luas yang didapatkan dengan cara observasi dan eksperimen yang sistematis, serta di jelaskan dengan bantuan aturan – aturan, hukum – hukum, prinsip – prinsip, teori – teori dan hipotesa.

Dari kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan suatu pengetahuan yang sistematis dan berhubungan dengan gejala – gejala yang ada di alam sekitar yang mana untuk mengetahui gejala – gejala tersebut perlu dengan cara observasi

5. Ruang Lingkup IPA

Menurut Depdiknas (2006: 03) Ruang lingkup Mata Pelajaran IPA SD/MI secara garis besar terinci menjadi empat (4) kelompok yaitu:

- a. Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan;
- b. Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat, dan gas;
- c. Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana;
- d. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran IPA kelas V SD Semester II adalah sebagai berikut:

Tabel 1.

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPA Kelas V SD

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
5. Memahami hubungan antara gaya, gerak, dan energi serta fungsinya.	5.2 Menjelaskan pesawat sederhana yang dapat membuat pekerjaan lebih mudah dan lebih cepat.

Materi pembelajaran yang akan diajarkan dilaksanakan dalam 3 siklus dan masing – masing siklus terdiri dari 2 pertemuan.

6. Tujuan IPA

Menurut Depdiknas, (2006: 45) Mata pelajaran IPA SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya;
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari;

- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat;
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan;
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam;
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan;
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

B. Pembelajaran *Make A Match* dengan Media Kartu Jodoh

1. Pengertian Pembelajaran *Make A Match*

Pembelajaran ialah pola yang digunakan dalam merencanakan suatu pembelajaran dikelas maupun tutorial (Agus Suprijono, 2011: 46). Sedangkan menurut Sri Sulistyorini, (2007: 14) pembelajaran adalah rencana, pola atau pengaturan kegiatan guru dan peserta didik yang menunjukkan adanya interaksi antar unsur – unsur yang terkait dalam pembelajaran.

Dari beberapa pengertian diatas, maka pembelajaran merupakan pola pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar tertentu sebagai pedoman dalam melaksanakan aktifitas suatu pembelajaran.

Pembelajaran *make a match* merupakan salah satu pembelajaran dengan pendekatan PAIKEM yaitu pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran baik secara individu maupun kelompok, sehingga dapat mengembangkan pemahaman belajar melalui berbuat dan melakukan.

Menurut Rusman, (2012: 80) *Make A Match* merupakan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran *Make A Match* (mencari pasangan). Pada pembelajaran ini siswa diminta mencari pasangan dari kartu.. Jadi hal yang sangat di perlukan dalam pembelajaran *make a match* ini yakni kartu. Dimana kartu tersebut memiliki 2 jenis pertama kartu yang berisikan soal- soal dan yang kedua kartu yang berisikan jawaban dari soal – soal tersebut. Adapun tujuan dari pembelajaran *make a match* ini yakni pendalaman materi, dan penggalan materi.

Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Penerapan pembelajaran ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/ soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

2. Media Kartu Jodoh

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu "*Medius*" yang secara harfiah yaitu tengah, perantara *atau* pengantar. Gagne dan Brings (dalam Arief S. Sadiman, 2009: 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis

komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar.

Menurut Heinich (dalam Bambang, 2011: 8) mengemukakan bahwa media

merupakan perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Sejalan dengan pendapat tersebut Hamidjo juga berpendapat bahwa media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Gagne (dalam Sadiman, dkk, 1993: 1) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dan lingkungannya. Dijelaskan pula oleh Raharjo (1989: 25) bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Materi yang di terima adalah pesan intruksional, sedangkan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar.

Sejalan dengan pendapat diatas, AECT (*Assosiation of Education and Communication Technologi*) (dalam H. Answare dan Basyirudin Usman, 2002: 11) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang digunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program intruksional.

Kartu Jodoh hampir sama dengan kartu huruf bergambar yang pada dasarnya digunakan untuk mempermudah guru dalam penyampaian suatu pelajaran kepada peserta didik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media kartu jodoh adalah suatu benda yang dipergunakan untuk penyaluran suatu informasi yang pada penelitian ini informasi tersebut di tujukan untuk peserta didik.

Adapun hal – hal yang harus di persiapkan dalam pembuatan kartu jodoh, yaitu:

1. Alat dan Bahan
 - a. Kertas HVS yang ditempel pada kardus
 - b. Lem
 - c. Gunting
 - d. Printer
 - e. Komputer
 - f. Materi Pesawat Sederhana
2. Langkah – langkah pembuatan
 - a. Persiapkan kardus terlebih dahulu kemudian gunting sesuai ukuran kartu
 - b. Buat soal dan jawaban dengan materi “Pesawat Sederhana”
 - c. Kemudian materi tersebut di print

- d. Materi yang sudah diprint, lalu di gunting ada dua jenis yaitu soal dan jawaban kemudian di tempelkan atau di rekatkan pada kardus yang telah berbentuk seperti kartu.
- e. Jika telah selesai di rekatkan tinggal menunggu kering dan “Kartu Jodoh” siap digunakan.



Gambar 1

Media Kartu Jodoh

3. Pembelajaran *Make A Match* dengan Media Kartu Jodoh

Pembelajaran *make a match* dengan media kartu jodoh adalah suatu pembelajaran dimana kartu jodoh sebagai alat pemberi informasi dalam pembelajaran ini.

Adapun langkah-langkah pembelajaran *Make A Match* dengan Media Kartu Jodoh yaitu sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan kartu jodoh yang berisi beberapa konsep atau topik tentang adaptasi makhluk hidup untuk sesi *review*, satu bagian kartu soal dan bagaian lainnya kartu jawaban.
- b. Bagikan media kartu jodoh kepada siswa secara berkelompok, siswa dibagi menjadi 2 kelompok dan setiap siswa mendapatkan satu kartu entah itu kartu berisikan soal atau jawaban.
- c. Instruksikan kepada siswa agar siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya sampai batas waktu yang ditentukan.
- d. Jika dapat menyelesaikan dan dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu di beri poin.
- e. Namun jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temanya akan mendapat hukuman, yang telah disepakati bersama.
- f. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- g. Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.

- h. Guru bersama – sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

4. Kelebihan Pembelajaran *Make A Match* dengan Media Kartu Jodoh.

Menurut Rusman, (2012: 81) Pembelajaran *Make A Match* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- a. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik,
- b. Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan,
- c. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa,
- d. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi,
- e. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Sedangkan kelebihan media kartu jodoh ini antara lain mudah dibawa, yakni praktis, gampang dipergunakan, dan menyenangkan.

C. Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Pembelajaran *Make A Match* dengan Media Kartu Jodoh

Menurut Piaget (dalam Rusman, 2012: 202) belajar adalah sebuah proses aktif dan pengetahuan disusun di dalam pikiran siswa. Oleh karena itu, belajar adalah tindakan kreatif di mana konsep dan kesan dibentuk dengan memikirkan objek dan beraksi pada peristiwa tersebut. Dalam sebuah proses

pembelajaran interaksi atau komunikasi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru harus seimbang agar terjadi aktivitas dan kreativitas yang baik.

Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget tersebut mendukung pembelajaran *Make A Match* karena dalam pembelajaran *Make A Match* siswa mencari pasangan dari kartu yang dipegang kemudian berdiskusi kelompok dengan teman secara berpasangan.

Selain berdasarkan teori perkembangan kognitif dari Piaget, juga didasarkan pada teori pembelajaran Konstruktivisme dari Vygotsky yaitu pembelajaran konstruktivisme menekankan pentingnya lingkungan sosial dalam belajar dengan menyatakan bahwa integrasi kemampuan dalam belajar kolaboratif dan kooperatif akan meningkatkan perubahan secara konseptual (Suprijono, 2013: 39). Gagasan konstruktivisme mengenai pengetahuan dapat dirangkum sebagai berikut (Agus Suprijono: 2013, 30):

- a. Pengetahuan bukanlah gambaran dunia kenyataan belaka, tetapi selalu merupakan konstruksi kenyataan melalui kegiatan subjek.
- b. Subjek membentuk skema kognitif, kriteria, konsep, dan struktur yang perlu untuk pengetahuan.
- c. Pengetahuan dibentuk dalam struktur konsep seseorang. Struktur konsep membentuk pengetahuan jika konsep itu berlaku dalam berhadapan dengan pengalaman-pengalaman seseorang.

Teori ini mendasari pembelajaran *Make a Match*, karena dalam *Make a Match* siswa berusaha mencari sendiri pasangan kartu yang diberikan guru secara individu kemudian didiskusikan dengan pasangannya dan selanjutnya dipresentasikan di depan kelas. Hal ini sejalan dengan konstruktivisme ini, dimana permasalahan dimunculkan dari pancingan internal kemudian siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi (pertanyaan) kompleks tersebut secara berpasangan.

Dari kedua teori tersebut dapat di simpulkan bahwa pembelajaran *Make A Match* didasarkan atas dua teori yakni teori perkembangan dari Piaget dan teori konstruktivisme dari Vygotsky. Sedangkan hasil belajar merupakan pola-pola, perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap- sikap, apresiasi dan keterampilan (Agus suprijono, 2012: 5).

Dengan demikian maka dapat ditegaskan bahwa pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA

D. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sofiana pada tahun 2010 pada siswa kelas IV SDN Tangkil 02 Wlingi Kabupaten Blitar dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Model *Make A Match* Siswa Kelas IV Di SDN Tangkil 02 Wlingi Kabupaten Blitar", dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran dengan model *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa kelas IV SDN Tangkil 02 Kabupaten Blitar.

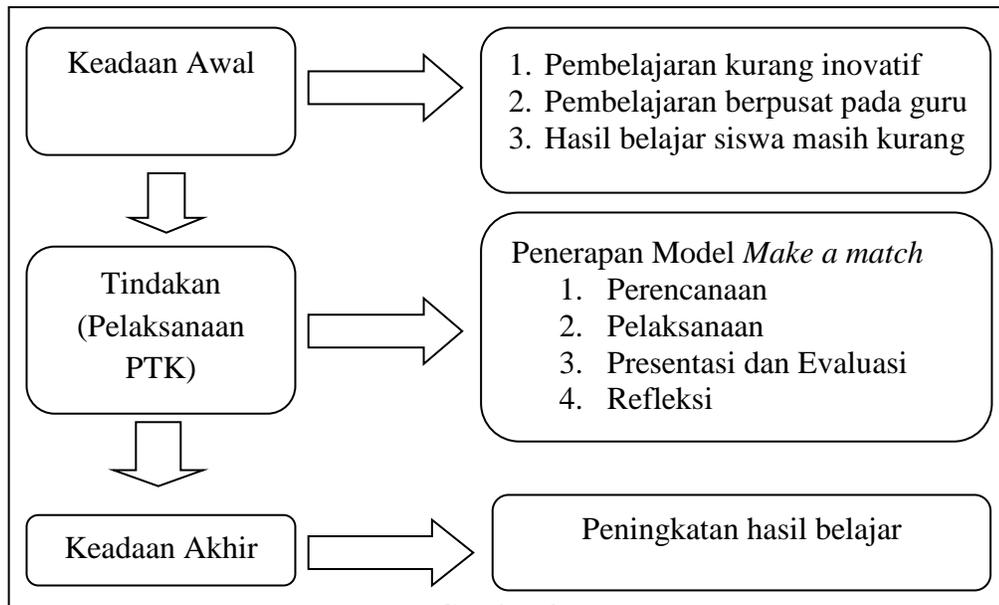
2. Penelitian yang dilakukan oleh Wiwik Sulisti pada tahun 2014 pada siswa kelas II MI Ma'arif Sambeng Borobudur Magelang "Penerapan Model *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas II MI Ma'arif Sambeng Borobudur", dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran dengan model *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPA.

Berdasarkan penjabaran diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan model *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Kerangka Berfikir

Hasil belajar dalam suatu pembelajaran sangat diperlukan yaitu sebagai penentu bahwa suatu materi pelajaran telah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai atau belum khususnya pada mata pelajaran IPA di SD. Hasil belajar IPA dapat di tingkatkan dengan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran *Make a Match* bertujuan agar siswa dalam mengikuti suatu pembelajaran lebih aktif sehingga kegiatan belajar mengajar akan lebih menyenangkan. Pembelajaran *make a match* juga diharapkan dapat dijadikan inovasi cara mengajar guru yang melibatkan siswa secara aktif dan belajar secara berkelompok. Melalui pembelajaran *make a match* diharapkan siswa lebih termotivasi dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPA.



Gambar 2.
Kerangka Berfikir

F. Hipotesis Penelitian

Menurut Suryabrata (dalam Purwanto, 2010: 145) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu pembelajaran *make a match* dengan media kartu jodoh dapat meningkatkan hasil belajar IPA SD N 1 Gunungjati Kecamatan Pagedongan Kabupaten Banjarnegara.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA melalui pembelajaran *make a match* dengan media kartu jodoh. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Menurut Kemmis (dalam Wina Sanjaya, 2010: 24) mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik sosial mereka.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

1. Variabel Input, variabel input dalam penelitian ini adalah siswa yang hasil belajar IPA masih rendah.
2. Variabel Proses, variabel proses dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran yang berlangsung dengan menerapkan pembelajaran *make a match* dengan media kartu jodoh.
3. Variabel Output, variabel output dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA siswa mengalami peningkatan.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Hasil Belajar IPA adalah perubahan sikap atau perilaku siswa akibat menjalani proses belajar dan perubahan perilaku siswa tersebut disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Dimana perubahan itu terjadi pada perubahan intelektual, perubahan pribadi siswa maupun perubahan dalam pengetahuan terutama penguasaan materi, maka hasil penelitian ini yakni hasil belajar IPA yang berupa nilai – nilai angka dari siswa tersebut.
2. Pembelajaran *Make A Match* dengan Media Kartu Jodoh merupakan suatu pembelajaran dimana kartu jodoh sebagai alat pemberi informasi dalam pembelajaran ini. Pembelajaran *Make a Match* ini siswa diminta mencari pasangan dari kartu. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah menjelaskan tentang siapayang menjadi objek penelitian. Bisa juga ditambahkan hal-hal lain jikan dianggap perlu guna mendukung keterangan mengenai subjek tersebut (Umar, 2003: 303).

Berdasarkan hat tersebut, maka penjelasan mengenai subjek dalam penelitian ini yaitu:

1. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas V SD N 1 Gunungjati Kecamatan Pagedongan Kabupaten Banjarnegara yang berjumlah 16 anak.

2. Setting Penelitian

Setting tindakan kelas merupakan gambaran dan pemilihan lokasi penelitian, dan perencanaan waktu yang akan digunakan dalam penelitian tindakan , beserta subjek yang dijadikan sumber penelitian tindakan kelas pada umumnya adalah siswa (Santayasa, 2007: 5).

3. Lokasi dan waktu penelitian ini adalah:

- a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD N 1 Gunungjati Kecamatan Pagedongan kabupaten Banjarnegara.

- b. Waktu Penelitian

Waktu penelitian pada semester II tahun pelajaran 2016/2017

Tabel 2
Waktu Penelitian

Pra Tindakan	27 April 2017
Siklus I	Pertemuan 1 : 3 Mei 2017
	Pertemuan 2 : 6 Mei 2017
Siklus II	Pertemuan 3 : 8 Mei 2017
	Pertemuan 4 : 10 Mei 2017
Siklus III	Pertemuan 5 : 13 Mei 2017
	Pertemuan 6 : 15 Mei 2017

c. Karakteristik Subjek Penelitian

Karakteristik siswa yang dijadikan subjek dalam penelitian ini adalah siswa yang hasil belajar IPAnya masih rendah, hal ini di tandai dengan nilai-nilai ulangan selalu di bawah KKM.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengambilan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah memperoleh data (Sugiyono, 2009: 308). Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis dan observasi yaitu sebagai berikut:

b. Tes hasil belajar

Hasil tes belajar siswa yang diperoleh pada akhir siklus dihitung kemudian dipresentase dan dihitung skor rata-rata kelasnya.

c. Observasi

Sedangkan analisis data observasi yang telah diperoleh dari satu pengamat. Kemudian hasil data tes hasil belajar dan observasi disajikan secara diskriptif.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik (Suharsimi, 2002: 136). Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari soal tes, terdiri dari terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang dibuat oleh peneliti.

Terdapat tes yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa yaitu Tes yang diberikan pada akhir tindakan yang dilakukan untuk mrenunjukkan hasil belajar yang dicapai pada setiap tindakan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran *make a match* dengan media kartu jodoh dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Tes yang dilaksanakan yaitu berupa tes tertulis.

Sebelum digunakan dalam penelitian, tes divalidasi secara empirik dan *expert judgment* terlebih dahulu untuk mengetahui apakah soal tersebut layak digunakan dalam penelitian. Validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument (Suharsimi, 1997: 144). *Expert judgment* yaitu mengkonsultasikan instrument yang telah dibuat kepada

ahli materi untuk memperoleh validasi, isi instrument yang di uji berupa lembar rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan lembar evaluasi hasil belajar siswa.

G. Prosedur Penelitian

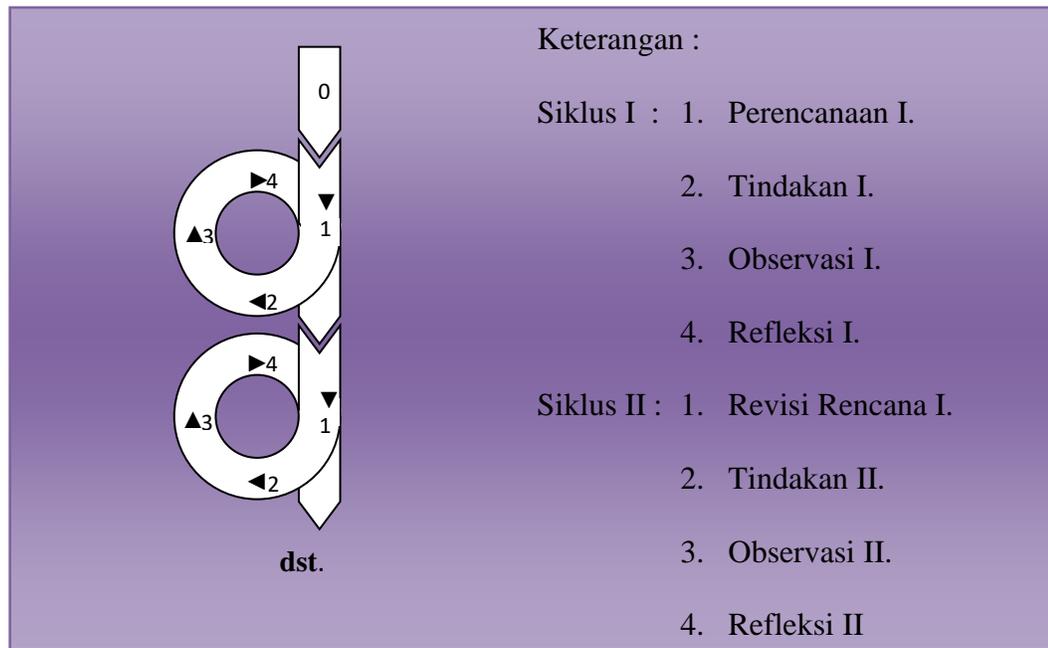
Prosedur penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian (Nasir, 2005: 84). Tanpa adanya prosedur penelitian perbaikan pembelajaran tidak berjalan dengan efektif karena prosedur penelitian sebagai patokan untuk perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Maka dari itu prosedur penelitian sangat berperan penting terhadap hasil dari penelitian tindakan kelas (PTK).

Secara ringkas penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Desain dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Model penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas yaitu suatu penelitian yang dilakukan untuk melakukan perbaikan tentang variabel yang diteliti.
- b. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes dan teknik non tes yang meliputi observasi dan dokumentasi foto.
- c. Prosedur penelitian terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan/ tindakan, observasi dan evaluasi. Refleksi dalam tahap siklus dan akan kembali pada siklus-siklus berikutnya.

- d. Aspek yang diamati dalam setiap siklusnya adalah hasil belajar IPA yang masih rendah.
- e. Data yang diambil adalah data kuantitatif dari hasil observasi belajar siswa.

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robbin Mc Taggart. Model tersebut terdiri dari siklus yang meliputi empat komponen yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Adapun alur pelaksanaan tindakan kelas dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3

Spiral PTK Kemmis dan Mc Taggart

Suharsimi (2002: 84) menyatakan bahwa Kemmis dan Mc Taggart

memandang komponen sebagai langkah dalam siklus, sehingga ia menyatukan

komponen tindakan (acting) dan pengamatan (observing). Setiap siklus dalam desain penelitian sistem spiral pelaksanaannya meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

1. Perencanaan

- a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang materi yang akan diajarkan dengan menggunakan media kartu jodoh yang telah ditentukan. RPP disusun oleh peneliti dengan pertimbangan dosen dan guru yang bersangkutan. RPP ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.
- b. Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap pembelajaran yaitu media kartu jodoh dan Lembar Kerja Siswa (LKS).
- c. Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi mengenai partisipasi siswa.
- d. Mempersiapkan soal tes untuk siswa yaitu tes yang akan diberikan pada akhir siklus. Soal tes disusun oleh peneliti dengan pertimbangan guru yang bersangkutan.

2. Tindakan

Tindakan (pelaksanaan) ini dilakukan dengan menggunakan panduan perencanaan yang telah dibuat dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan. Pembelajaran yang akan dilakukan

pada tiap siklus adalah pembelajaran IPA dengan Standar Kompetensi: 5 Memahami hubungan antara gaya, gerak, dan energi, serta fungsinya.

Kompetensi Dasar: 5.2 Menjelaskan pesawat sederhana yang dapat membuat pekerjaan lebih mudah dan lebih cepat.

3. Observasi

Dalam penelitian tindakan kelas, observasi ditujukan untuk memantau proses dan dampak perbaikan yang direncanakan. Oleh karena itu, yang menjadi sasaran observasi dalam PTK adalah proses dan hasil atau dampak pembelajaran yang direncanakan sebagai tindakan perbaikan. Proses dan dampak yang teramati diinterpretasikan, selanjutnya digunakan untuk menata kembali langkah-langkah perbaikan (Wardani, 2006:2.26). Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat, mencakup penggunaan media kartu jodoh dalam pembelajaran, keaktifan siswa, komunikasi dan interaksi, ketrampilan bertanya, refleksi dan penilaian. Hal ini, dilakukan untuk melihat seberapa jauh tindakan yang dilakukan dapat membantu pencapaian tujuan yang direncanakan.

4. Refleksi

Refleksi ini dilakukan sebagai upaya untuk mengkaji sesuatu yang telah terjadi, sesuatu yang dihasilkan atau yang belum berhasil dituntaskan dengan tindakan perbaikan yang telah dilakukan. Hasil refleksi digunakan untuk

menetapkan langkah lebih lanjut dalam upaya mencapai tujuan perbaikan pembelajaran sebagai bentuk dilaksanakannya Penelitian Tindakan Kelas.

Dalam kata lain refleksi semua merupakan pengkajian terhadap keberhasilan atau kegagalan dalam mencapai tujuan.

Pada tahap ini peneliti menganalisis hasil tes, hasil observasi. Setelah dianalisis akan muncul pemikiran baru sehingga perlu perencanaan ulang dan tindakan ulang.

H. Metode Analisis Data

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan ini analisis data dibedakan menjadi dua jenis yaitu:

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif (nilai hasil belajar) dalam hal ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif yang disajikan berdasarkan angka-angka dengan mencari nilai rata-rata dan presentase ketuntasan belajar (Aqib dkk, 2009: 40-41).

a. Rumus untuk menghitung presentase ketuntasan belajar adalah sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

b. Rumus untuk menghitung nilai rata-rata adalah sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan:

X : Nilai rata-rata

$\sum x$: Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$: Jumlah siswa

Perhitungan presentase dengan menggunakan rumus harus sesuai dengan memperhatikan kriteria ketuntasan belajar siswa kelas V di SD N 1 Gunungjati Kecamatan Pagedongan Kabupaten Banjarnegara yang dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu tuntas dan tidak tuntas dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3
Kriterian Ketuntasan Minimal Mata Pelajaran IPA

Kriteria Ketuntasan	Kategori
≥ 70	Tuntas
≤ 70	Tidak tuntas

Sumber : KKM SD N 1 Gunungjati

Adapun pengkatagorian nilai yang didasarkan pada kriteria penilaian menggunakan tabel penilaian adalah sebagai berikut:

Tabel 4
Kriteria Penilaian Hasil Tes Siswa

NO	Interval Nilai	Kategori
1	85 – 100	Sangat Baik
2	75 – 84	Baik
3	60 – 74	Cukup
4	50 – 59	Kurang
5	0 – 49	Sangat Kurang

2. Data Kualitatif

Data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Data kualitatif ini berupa data hasil evaluasi belajar, dokumentasi, hasil observasi dan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA. data kualitatif dijabarkan dalam kalimat untuk memperoleh kesimpulan.

I. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini dapat diamati apabila terjadi peningkatan hasil belajar IPA yang ditandai dengan meningkatnya hasil belajar IPA yaitu nilai rata-rata mencapai KKM dan persentase banyaknya siswa yang tuntas minimal 75% dengan nilai KKM 70, maka tindakan dinyatakan berhasil.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan teoritis
 - a. Pembelajaran *Make A Match* dengan Media Kartu Jodoh merupakan suatu pembelajaran dimana kartu jodoh sebagai alat pemberi informasi dalam pembelajaran ini. Pembelajaran *Make a Match* ini siswa diminta mencari pasangan dari kartu.
 - b. Hasil Belajar IPA merupakan perubahan sikap atau perilaku siswa akibat menjalani proses belajar dan perubahan perilaku siswa tersebut disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Dimana perubahan itu terjadi pada perubahan intelektual, perubahan pribadi siswa maupun perubahan dalam pengetahuan terutama penguasaan materi, maka hasil penelitian ini yakni hasil belajar IPA yang berupa nilai – nilai angka dari siswa tersebut.
 - c. Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Pembelajaran *Make A Match* dengan Media Kartu Jodoh merupakan suatu penelitian dimana dengan pembelajaran *make a match* yang menggunakan media kartu jodoh dapat meningkatkan hasil belajar IPA.

2. Kesimpulan hasil penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terhadap hasil belajar IPA melalui pembelajaran *make a match* dengan media kartu jodoh yang dilakukan di kelas V SD N 1 Gunungjati Kecamatan Pagedongan Kabupaten Banjarnegara tahun ajaran 2016/2017 dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *make a match* dengan media kartu jodoh dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Hal tersebut terlihat dari hasil belajar IPA yang terus meningkat pada setiap siklusnya dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Persentase peningkatan ketuntasan hasil belajar IPA meningkat pada siklus I sebesar 43.75% kemudian pada siklus II dimana ketuntasan hasil belajar IPA meningkat menjadi 62.5% dan pada siklus III meningkat kembali menjadi 93.75%.

B. Saran

1. Bagi guru, diharapkan menggunakan pembelajaran *make a match* dengan media kartu jodoh sebagai alternative dalam pembelajaran supaya siswa lebih berperan aktif selama pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran IPA.
2. Bagi kepala sekolah, diharapkan mendukung dengan memfasilitasi guru dalam menggunakan pembelajaran *make a match* dengan media kartu jodoh terutama untuk pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada siswa.

3. Bagi peneliti lain, diharapkan para peneliti menggunakan pembelajaran yang lebih bervariasi untuk mengungkap data yang valid. Para peneliti juga bisa mengembangkan pembelajaran *make a match* dengan media kartu jodoh menjadi lebih baik lagi atau lebih di inovasikan lagi sehingga menjadi makin baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara. Arif. S. Sadiman, dkk. 2000. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Anita Lie. 2005. *Cooperative Learning Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia
- Andi Prastowo. 2015. *Menyusun Rencana Pelaksanaan (RPP) Tematik Terpadu*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP
- Aqib, Zaenal, Jalyaroh, Siti., & Diniati, Eko. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Agus, Suprijono. 2012. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabet
- Agus, Suprijono. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Andi, Prastowo. 2015. *Menyusun RPP Tematik Terpadu*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP
- Bambang, Sujipto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dyah Antika Sari. 2016. "Studi Komparasi Metode Ceramah Dengan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Ipa". *Skripsi (Tidak diterbitkan)*. UMMgl
- Djaafar, Tengku. 2001. *Kontribusi Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Fathurohman M. 2015. "Model – Model Pembelajaran Inovatif". Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Febriyani Rofiqoh. 2010. "Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Make Amatch Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips". *Skripsi (Tidak diterbitkan)*. UMMgl
- Gulo, W. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- Gufron, Nur, Risnawati, Rini. 2011 *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

- Hadi, S. 1986. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada
- Hamalik, O. 2009. *Pendekatan Baru Strategi Belajar-Mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- <http://pjjpgsd.unesa.ac.id/mod/page/view.php?id=16>
- http://file.upi.edu/Direktori/FPMPA/JUR._PEND._MATEMATIKA/195909221983031_YAYA_SUKJAYA_KUSUMAH/Pengertian_Variabel_Penelitian.pdf
- Kundarti, Trimayasari. 2016. “Pengaruh Media Alfabet Senyawa Terhadap Keterampilan Menulis Tegak Bersambung Siswa”. *Skripsi (Tidak diterbitkan)*. UMMgl
- Mansur, Muslich. 2009. *Melaksanakan PTK (penelitian Tindakan Kelas) itu Mudah*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Molan, Benyamin. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas edisi ketiga*. Jakarta: PT Indeks
- Margono, S. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rhineka Citra
- Nugroho, Adi. 2014. *Cara Menulis Sains*. Jakarta: PT Indeks
- Nana, Sudjana. 2010. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja
- Suharsimi, Arikunto, Suhardjono, & Supardi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono, 2003. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Pusat Bahasa Depdiknas
- Sanjaya, W. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana
- Syah, Muhibbin. 1905. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remeja Rosdakarya
- Syaiful, B. D., & Aswin Z. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1. 2006. Bandung: Citra Umbara
- Winaputra. 2008. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka