

# Veronika ica

*by* UNITRI Press

---

**Submission date:** 23-Aug-2023 08:23PM (UTC-0700)

**Submission ID:** 2136872221

**File name:** Veronika\_ica.docx (88.96K)

**Word count:** 2379

**Character count:** 15452

**PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE  
A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS V DI SDN TLOGOMAS 2  
KOTA MALANG**

**SKRIPSI**

Oleh:

VERONIKA ICA  
2019720007



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADDEWI  
MALANG  
2023**

## RINGKASAN

Evaluasi ini menunjukkan bagaimana perspektif pembelajaran *Make A Match* digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN Tlogomas 2 Kota Malang.

Untuk mengumpulkan data penelitian ini digunakan metodologi penelitian pergerakan kelas (Kendaraan) dengan pendekatan klarifikasi emosi. Metodologi ini dibagi menjadi dua siklus, Siklus I dan Siklus II yang masing-masing memiliki empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan observasi metode pengumpulan data. menggunakan catatan, wawancara, ujian prestasi, dan teknik penegasan.

Hasil tersebut mendukung hal-hal berikut: (1) Nilai tipikal siklus I pertemuan I dengan model pembelajaran membantu tipe *Make A Match* adalah 62,5% pada kelas kurang dan pertemuan II adalah 75% pada pengelompokan cukup; tingkat pemenuhan siklus II I sebesar 87,5% dengan tatanan umum baik; perolehan rata-rata pola ketetangaan II yang kedua sebesar 93,75% dengan nilai umumnya sangat baik. (2) Penggunaan model pembelajaran *Make A Match* untuk lebih mengembangkan hasil belajar ujian sosial bermanfaat bagi mata pelajaran investigasi sosial pada siklus I pertemuan I sebesar 46% dengan skor tipikal 72,70%, kemudian pada siklus berikutnya terjadi peningkatan pada pertemuan pertama tingkat kepuasan 76,92% dengan skor tipikal 81,15%, dan pada pertemuan kedua tingkat kepuasan 84,61% dengan skor tipikal 86,92%, sehingga akan di gen

**Kata kunci:** *Make A Match*, Meningkatkan Hasil Belajar

## **BABI**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) semakin maju di era globalisasi saat ini, sehingga semakin pentingnya perencanaan dan memori (Ririantika et al., 2020). Mengajar adalah ekspresi kebaikan. Hubungan antara orang dewasa dan anak-anak dalam hal kesulitan hidup mengarah pada institusi sekolah. Guru menyelesaikan contoh mereka dengan menekankan sifat-sifat manusia. Gerakan ini membantu anak berkembang menjadi orang dewasa yang memiliki sifat tersebut dan hidup sesuai dengan sifat tersebut (Tri Anifa et al., 2021). Rendahnya kualitas hasil pendidikan ada beberapa penyebab, salah satunya adalah tidak orisinalnya model yang digunakan, dimana masih banyak pendidik yang seringkali lebih aktif dibandingkan siswa dalam representasi, sehingga sebagian siswa tidak mampu melakukan hal ini (Wicaksono dan Irianti, 2022).

Persiapan adalah kunci untuk menjaga daya tahan tubuh manusia (Nugroho, 2019). Pendidikan membantu orang tumbuh dan menjadi makhluk utuh. Secara umum, pendidikan dapat dianggap sebagai kehidupan yang berlangsung sepanjang hidup seseorang dan dalam segala kondisi, yang mencakup interaksi antara individu atau antara individu dan lanskap politik, sosial, dan ekonomi masyarakat (Puring et al., 2023 ). Tingkat pembangunan bangsa yang sebenarnya tidak sepenuhnya menyelesaikan pola maju mundurnya pembangunan suatu negara di semua ranah. Oleh karena itu, reformasi pendidikan harus menjadi penting. Salah satu perhatian yang difokuskan oleh daerah lokal penyiapan Indonesia adalah pengalaman dengan pertumbuhan yang lambat. Anak-anak kurang didorong untuk mengembangkan keterampilan berpikir analitis mereka dalam situasi belajar. Guru memiliki peran penting dalam menentukan bagaimana peluang pendidikan dan pengembangan diberikan di kelas karena bekerja dengan pembelajaran

adalah salah satu tanggung jawab inti mereka (Uki dan Liunokas, 2021).

Agar siswa dapat mengembangkan kapasitas kekuatan, pemahaman, karakter, pengetahuan, kesusilaan, dan bakat utama, persiapan merupakan siklus terorganisir dan cerdas yang menciptakan lingkungan belajar dan pelatihan (Hutapea, 2020). pemahaman yang jelas dan komprehensif bahwa pendidikan adalah usaha manusia yang menumbuhkan potensi bawaan dalam diri peserta didik sesuai dengan cita-cita dan norma masyarakat (Concentrate et al., 2023).

Upaya tambahan harus dilakukan untuk mengembangkan rencana pembelajaran karena model pembelajaran yang bermanfaat tidaklah sempurna dalam hal bagaimana siswa dapat memahami konsep (Maker 1 et al., 2017). Menggunakan filosofi pembelajaran ini diyakini dapat membantu siswa menjadi pembelajar yang lebih terlibat. Siswa harus memiliki pilihan untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, mempertimbangkan pendapat orang lain, terlibat dalam percakapan dengan orang lain, dan meningkatkan rasa harmoni sebagai sesuatu yang menjadikan mereka hewan yang menyenangkan.

Pendekatan pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap manfaat peserta didik dalam mengikuti penciptaan perjumpaan (Marhayani dan Wulandari, 2020). Hal ini akan menciptakan keinginan yang menarik untuk dilakukan dengan menggunakan strategi pendidikan yang menarik dan baru bagi peserta didik. Menurut Nugroho (2019),<sup>6</sup> penggunaan model pembelajaran yang tepat didukung dengan media yang sesuai merupakan hal yang penting dan perlu ditingkatkan oleh para pendidik, karena penggunaan model pembelajaran yang tidak tepat akan menurunkan kemampuan siswa dalam belajar dan berusaha serta menyebabkan mereka merasa berkomitmen dan canggung. sambil memberi instruksi.<sup>9</sup> Salah satu jenis pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar tentang hubungan keluarga adalah model pembelajaran tipe *Make A Match* berpasangan yang digunakan untuk pembelajaran tes. Praktek ini

berpotensi meningkatkan keuntungan siswa dalam belajar karena memasukkan unsur permainan ke dalam kelas. Metode Create A Match yang menarik dapat mendorong persaingan yang ketat di antara siswa selama penilaian informal. Ketika peserta mulai mencari pasangan kartu di antara pertanyaan yang mereka jawab dengan benar, kompetisi berakhir.

Pada tahun 1994, muncul filosofi pembelajaran *Make A Match* versi awal yang mencakup mencari pasangan (Kurniasih dan Sari, 2015). Berpendapat bahwa <sup>23</sup> mengelompokkan siswa ke dalam kelompok yang lebih kecil dan menugaskan mitra akan meningkatkan manfaat pembelajaran jenis *Make A Match*. Setelah instruktur selesai menjelaskan materi, para siswa ini menggunakan pembelajaran dinamis, salah satu teknik pelatihan berpikir yang efektif <sup>17</sup> yang dapat membantu siswa dalam membatasi apa yang telah mereka pelajari dan memverifikasi pengetahuan mereka (Rofiana, 2017). Meskipun siswa terlihat fokus belajar dalam model pembelajaran untuk mendukung sistem *Make A Match*, namun mereka rela lebih terlibat karena model pembelajaran ini juga mengandung unsur fun.

Proses Create A Match dapat menimbulkan kejadian-kejadian yang biasa terjadi, berfungsi sebagai metode praktis untuk mempersiapkan siswa agar tekun dalam belajar, dan menghilangkan kepenatan siswa sepanjang proses pembelajaran (Wirayana, 2017). Sosiologi (IPS), sebuah disiplin yang berfokus pada partisipasi dalam pertemuan, acara, dan koneksi massa, adalah salah satu tema yang muncul dalam pikiran untuk program persiapan sekolah dasar. Mata kuliah IPS di SDN Tlogomas 2 Malang <sup>1</sup> sangat penting untuk diajarkan karena bertujuan untuk membentuk siswa menjadi warga negara yang berilmu, peduli lingkungan, berkontribusi pada masyarakat, dan bermartabat.

Perubahan yang dilakukan siswa terhadap aktivitas belajarnya berdampak pada hasil belajar (Wijendra, 2020). Kesempatan untuk memilih metode pengajaran yang paling

efektif untuk kelas mereka harus tersedia bagi instruktur, yang juga harus memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk membeban soal-soal ujian fellowship. Guru dan pendidik harus mempunyai pilihan untuk mengganti prosedur moderat (cenderung model) yang sering mereka gunakan dengan sistem pembelajaran baru, lebih inovatif, dan imajinatif, seperti jenis *Make A Match*, untuk mendorong kolaborasi siswa di ruang belajar dan wali kelas. sedang belajar. fokus pada daerah di luar kabupaten untuk meningkatkan hasil pembelajaran.

Mengingat kelebihan tertentu dari pembelajaran praktik jenis *Make A Match*, maka pembelajaran berwawasan sosial dipandang lebih penting bagi siswa (Wijendra, 2020). Siswa secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan yang memotivasi, mempertahankan, dan membangkitkan minat mereka untuk belajar dari contoh. Karena interaksi yang sangat penting dalam strategi pembelajaran *Make A Match* yang menggembirakan, siswa pasti dapat memahami konsep IPS dan menghasilkan ide-ide baru (Harizon et al., 2016). Selain itu, menetapkan peraturan, mengantisipasi giliran mereka untuk bermain, dan menyusun set kartu yang cocok dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan kerja sama mereka. Manfaat penelitian ini dimaksudkan untuk dibagikan kepada berbagai kalangan, antara lain pendidik, peserta didik, organisasi, dan peneliti. Tes ini mempunyai manfaat untuk memberikan informasi mengenai teknik pembelajaran *Make A Match* kepada guru (Annisa dan Wakijo, 2019).

Keunggulan ujian ini bagi siswa adalah memudahkan mereka memahami isi pembelajaran karena dapat meningkatkan pemahaman sekaligus mengikuti pembelajaran, terutama pada topik penelitian yang menyenangkan (Amalia et al., 2021). Manfaat ujian ini bagi asosiasi antara lain ide dan informasi untuk memecahkan masalah sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa dan peluang yang sangat besar untuk mengikis konsep-konsep pameran di sekolah. Manfaat eksplorasi bagi analis antara lain memperluas

pengetahuan khususnya mengenai model pembelajaran yang unik dan menarik, bagi model penelitian dalam memahami berbagai model pembelajaran serta mengembangkan hasil belajar siswa yang nantinya dapat membuat pengajar bosan. Menurut Savage (Rusman, 2017), belajar bermanfaat ketika dibebani dengan bekerja dalam kelompok. Menurut teori pembelajaran efektif ini, siswa harus membantu satu sama lain dalam pekerjaan akademis mereka dan bekerja sama dalam kelompok untuk mencoba metode pengajaran yang telah dipilih guru (Huda, 2015). Menurut evaluasi yang memenuhi persyaratan di atas, model pembelajaran bermanfaat adalah pengalaman pendidikan yang mengharuskan seluruh siswa dalam kelompok fokus memperoleh pengetahuan baru (Guslinda dan Witri, 2018).

Di SDN Tlogomas 2 Kota Malang, <sup>7</sup> guru masih jarang menggunakan media pembelajaran di kelas, terutama menjelang ujian persekutuan ketika diskusi, teknik tanya jawab, dan membaca mata kuliah terkini menjadi metodologi pembelajaran utama. Kegiatan belajar dan pengalaman pendidikan kurang menarik bagi siswa karena mereka tidak memahami topik yang diajarkan dan karena sering kelelahan. Proses pembelajaran *Make A Match* atau pertukaran pasangan menawarkan kepada siswa kesempatan yang menguntungkan untuk berkolaborasi dengan orang lain sambil mempertahankan fokus. Pendekatan pembelajaran tipe <sup>8</sup> *Make A Match* yang bermanfaat, yang dapat digunakan di semua kursus, bertujuan untuk mempromosikan sikap akal sehat, pola pikir yang berorientasi pada komitmen, meningkatkan keberanian dalam pemecahan masalah, dan mengasumsikan bahwa siswa harus menjadi pelajar yang aktif. Maulina dan Sitompul, 2021).

Ditemukan masalah Terdapat 26 siswa di kelas tersebut, 21 orang diantaranya sebenarnya belum memahami informasi yang disampaikan oleh instruktur tentang pembelajaran investigasi persahabatan dan belum mengikuti pertemuan yang diadakan



bersama Ibu DEM, S.Pd selaku pendidik kelas Va, yang dilaksanakan pada tanggal 23 November 2022 di SDN Tlogomas 2 Kota Malang. Berdasarkan penegasan Ibu DEM bahwa media *Make A Match* belum pernah diterapkan atau dibiarkan dalam pembelajaran ujian persahabatan, 21 dari 26 siswa belum mengikuti pertemuan tersebut. Suatu model yang belum digunakan atau tidak sepenuhnya akurat, mengingat permasalahan-permasalahan di atas, ternyata menjadi akar permasalahan setelah dievaluasi dan dipelajari. Mungkin saja pandangan pendidik terhadap model pembelajaran sebenarnya sedikit melenceng, sehingga berdampak pada buruknya pembelajaran siswa. Berdasarkan uraian tersebut sebagai seorang guru harus mampu mengelola kelas dalam belajar dan diharapkan media *Make A Match* dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas berjudul **"model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas V di SDN Tlogomas 2 Kota Malang.**

Sebagai hasil dari diskusi yang dipicu oleh pembelajaran dan adanya penelitian sebelumnya yang signifikan dan cukup layak untuk mendukung pengalaman yang berkembang, tentu berpotensi menginspirasi pembelajaran pada siswa. Dalam pendekatan ini, instruktur dapat menggunakan metode pembelajaran *Make A Match* yang berguna untuk membantu siswa belajar di kelas. Siswa dapat mengembangkan tingkat pembelajaran yang lebih dinamis dengan menggunakan teknik *Create A Match* (Maula dan Rustopo, 2014).

Para penulis ini meliputi: Mengingat penelitian sebelumnya yang relevan dengan sumber penelitian sebelumnya. Model ini menggunakan kartu remi. Kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi pertanyaan dan kartu yang menjawab pertanyaan. "Eksekusi model *Make A Match* untuk menambah gerak belajar manusia" adalah judul penelitian yang diketuai oleh Andri Setiawan (2020). Sebagai hasil dari penelitian yang dilakukan di

bawah IPS, banyak profesor sosiologi bergabung untuk fokus pada kerja tim dan interaksi yang ramah (Juhji, 2017). Khususnya dalam banyak aspek aktivitas dan peradaban publik manusia, serta dengan tetap memperhatikan dan menganalisis keanehan dan keprihatinan sosial dari berbagai gaya hidup yang dibawa secara deduktif untuk mencapai tujuan pendidikan.

Filosofi pembelajaran *Make A Match* mendorong siswa untuk menggunakan permainan untuk menemukan jawaban atas pertanyaan atau untuk meneliti berbagai ide. Sekalipun benar-benar alami dan biasa, model mencari pasangan dapat melatih dan mengkondisikan siswa untuk melihat diri mereka sendiri ketika berkolaborasi atau menghabiskan waktu bersama orang lain di lingkungan yang menyenangkan. M. Ihsan Ramadhani, sebagai direktur eksplorasi, hingga tahun 2021. Berdasarkan temuan penelitian, jelas bahwa strategi *Make A Match* digunakan dalam interaksi informal, memungkinkan siswa untuk belajar tentang suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan (Purwanti dan Saputri, 2020). Keuntungan dari metode *Make A Match* adalah siswa dapat menemukan pasangan sambil belajar tentang suatu topik atau ide dalam lingkungan yang santai dengan menggunakan kartu percakapan bolak-balik. agar siswa lebih menyerap materi yang disampaikan. Penelitian yang dilakukan oleh akademisi dan analisis sebelumnya sepakat bahwa model *Make A Match* sangat praktis untuk digunakan dalam mendorong pembelajaran berwawasan di sekolah dasar karena siswa dapat memperoleh data secara langsung melalui praktik dalam model kepemimpinan (Ataupah, 2018).

Menerapkan filosofi pembelajaran *Make A Match* secara efektif dan berurutan dimulai dari kesiapan, dilanjutkan dengan membagikan kartu tanya jawab, mencari set kartu, memainkan permainan kartu, pemberian penghargaan, dan diakhiri dengan materi pembelajaran. Jenis kecocokan menjadi topik penelitian yang didorong oleh peningkatan pengembangan asesmen sosial dan hasil belajar menggunakan model pembelajaran (Desta

dan Maharani, 2017). Berkat peraturan keamanan yang selalu dikembangkan dan ditingkatkan, kemampuan siswa semakin berkembang di A Match ini. Siswa sering tidak bingung ketika guru mengklarifikasi topik mendesak dan memberikan solusi, dan rasa percaya diri siswa tumbuh ketika mereka berbagi pendapat dan mengkoordinasikan tanya jawab dengan guru (Kusuma dan Khoirunnisa, 2018). Selain itu, siswa dapat belajar untuk merasa kasihan dan empati terhadap orang lain.

Menurut Mimbar dan Undiksha (2020), strategi pembelajaran *Make A Match* guru dapat membantu siswa siap dalam tugas menjawab pertanyaan atau menyelesaikan suatu masalah. Penelitian Individual in Control: Somayana (2020) Menurut penelitian dengan menggunakan model pembelajaran pada siswa kelas 5 SDN Pantai Cabe Tapin Sistem, pembelajaran terjadi secara berkelompok dengan berbagai kerangka pembelajaran dan media yang digunakan. Namun, perluasan hasil belajar secara umum diterima berbeda dengan perubahan tingkah laku siswa secara keseluruhan..

16

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penerapan metode pembelajaran *Make A Match* di kelas V SDN Tlogomas 2 Malang?
2. Bagaimana teknik *Make A Match* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa?

## **C. Ruang Lingkup dan Batasan masalah**

Fokus evaluasi ini adalah pada penggunaan model pembelajaran *Make A Match* yang bermanfaat untuk meningkatkan prestasi akademik siswa kelas V SDN 2 Tlogomas Kota Malang. Keterbatasan masalah penelitian ini adalah untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ujian kolaboratif.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penilaian ini disusun dengan harapan dapat memberikan manfaat, misalnya potensi

manfaat. Penyelidikan ini dimaksudkan untuk memandu penelitian masa depan terhadap pengembangan sumber belajar *Make A Coordinate* untuk sekolah dasar yang bermanfaat.

#### 1. Sekolah

Temuan penelitian ini dapat meningkatkan ketersediaan sumber daya pendidikan seperti contoh *Make A Match* untuk penilaian informal di SDN Tlogomas 2 Malang.

#### 2. Guru

Hasil penelitian ini semoga dapat dijadikan acuan pembelajaran baru dalam bahan ajar serta sebagai alat untuk membantu pendidik dalam menyajikan pembelajaran dalam gambar ujian yang menyenangkan.

#### 3. Siswa

<sup>15</sup> Meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran *Make A Match* ini dan menawarkan peluang pengembangan baru dari <sup>25</sup> media pembelajaran *Make A Match*.

#### 4. Peneliti

Ujian ini juga dilakukan untuk memenuhi tugas terakhir sebagai mahasiswa pengganti (S1) di masing-masing <sup>21</sup> perguruan tinggi. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dan sebagai bukti pengalaman di masa yang akan datang.

## ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	M Ihsan Ramadhani. "Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran Make A Match pada Siswa Sekolah Dasar", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021 Publication	2%
2	library.um.ac.id Internet Source	2%
3	jurnal.unimed.ac.id Internet Source	1%
4	docplayer.info Internet Source	1%
5	repository.um.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
7	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
8	repository.radenintan.ac.id Internet Source	

1 %

9

Submitted to umc

Student Paper

1 %

10

rinjani.unitri.ac.id

Internet Source

1 %

11

Submitted to Universitas Muria Kudus

Student Paper

1 %

12

Submitted to Universitas Pendidikan  
Indonesia

Student Paper

1 %

13

ejournal.unp.ac.id

Internet Source

1 %

14

jurnal.unw.ac.id

Internet Source

1 %

15

123dok.com

Internet Source

<1 %

16

adoc.pub

Internet Source

<1 %

17

jurnal.fkip.uns.ac.id

Internet Source

<1 %

18

repository.uinsu.ac.id

Internet Source

<1 %

19 Endang Lovisia. "Penerapan Model Make A Match pada Pembelajaran Fisika Kelas X Sma Negeri 2 Kota Lubuklinggau", Science and Physics Education Journal (SPEJ), 2017  
Publication <1 %

---

20 id.123dok.com  
Internet Source <1 %

---

21 johannessimatupang.wordpress.com  
Internet Source <1 %

---

22 eprints.iain-surakarta.ac.id  
Internet Source <1 %

---

23 es.scribd.com  
Internet Source <1 %

---

24 digilib.unimed.ac.id  
Internet Source <1 %

---

25 keysaassaadah.blogspot.com  
Internet Source <1 %

---

26 repository.usd.ac.id  
Internet Source <1 %

---

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On