

## **PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL DAN HASIL BELAJAR IPS MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH**

### ***IMPROVING STUDENTS'S SOCIAL SKILLS AND SOCIAL STUDIES LEARNING RESULT THROUGH MAKE A MATCH IMPLEMENTATION***

Oleh: Wulan Nurfitasari, PGSD/PSD, [wulannurfitasari@gmail.com](mailto:wulannurfitasari@gmail.com)

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada siswa kelas V SDN IV Playen Gunungkidul. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN IV Playen Gunungkidul yang berjumlah 13 siswa. Desain penelitian menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini dilaksanakan dua siklus. Data dikumpulkan dengan teknik observasi dan tes. Teknik analisis data yaitu deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah minimal persentase rerata keterampilan sosial siswa mencapai 76% kategori baik pada setiap dimensi dan 76% dari total keseluruhan siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)  $\geq 76$ . Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* yaitu peningkatan rerata keterampilan sosial dimensi *peer relationship skills* mencapai 73% (cukup) pada siklus I menjadi 89% (sangat baik) pada siklus II dan *academic skills* mencapai 68% (cukup) pada siklus I menjadi 83% (baik) pada siklus II. Persentase siswa yang tuntas KKM juga mengalami peningkatan yaitu dari 75,54% pada siklus I, dan 84,62% pada siklus II.

*Kata Kunci: keterampilan sosial, hasil belajar IPS, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match*

#### **Abstract**

*This research aims at improving the student's social skills and social studies learning result through a type of cooperative learning model Make a Match in 5<sup>th</sup> grade students at SD Negeri IV Playen Gunungkidul. This type of this research was a Classroom Action Research, with 13 students of SDN IV Playen Gunungkidul as the subject of the research. The research design adapted from Kemmis and Mc Taggart models. This research was conducted in two cycles. The data were collected through observation and test. The technique of the research were quantitative and qualitative description. The indicator of research success is the minimum percentage of the average social skills which reached 76% (good category) in every dimension and 76% from the total of students reached Minimum Mastery Criteria (KKM) more than 76. The result of this research shows that there is an improvement of social skills and social studies learning results after use the type of cooperative learning model make a match in which the improving of social skill dimension peer relationship skill that reach 73% (enough) in cycle I and improved to 89% (very good) in cycle II and academic skill which reached 68% (enough) in cycle I and improved to 83% (good) in cycle II. The percentage of students who passed KKM also improved from 75,54% in cycle I, and 84,62% in cycle II.*

*Keywords: social skills, social studies learning result, Make a Match implementation*

## **PENDAHULUAN**

Proses pembelajaran diharapkan dapat mencapai tujuan yang mencakup tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Melalui sebuah proses tersebut peserta didik tidak hanya dituntut pandai secara kognitif namun juga harus menguasai keterampilan dasar dan sosial. Karena tujuan akhir dari sebuah proses pendidikan adalah menjadi bermanfaat untuk masyarakat. Peserta didik diberikan bekal agar mampu menghadapi permasalahan sosial yang ada sehingga mampu hidup dengan baik di masyarakat. Pengetahuan

dan keterampilan dalam bermasyarakat tersebut penting mengingat pada sekarang ini banyak ditemukan kasus-kasus sosial yang melibatkan siswa sekolah dasar seperti *bullying*, pelecehan dan kekerasan.

Salah satu mata pelajaran yang banyak memuat pengetahuan terkait keterampilan sosial adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS memiliki tujuan yang tercantum pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006, sebagai berikut: Siswa memiliki kemampuan mengenal konsep-konsep

yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, Siswa memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial, siswa memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan siswa memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Mengingat pentingnya tujuan pembelajaran IPS di atas, maka pembelajaran IPS perlu dikuasai dan dipahami oleh siswa. Banyaknya cakupan materi IPS perlu dikemas dan disampaikan dalam suatu proses pembelajaran yang menarik sehingga seluruh tujuan pembelajaran IPS termasuk yang berupa keterampilan sosial dapat diajarkan pada peserta didik. Dalam hal ini, guru memiliki peran penting dalam mendesain sebuah pembelajaran IPS agar mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 20 November 2017 di SD Negeri IV Playen, menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher centered*). Guru menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi pembelajaran. Materi yang disampaikan berdasarkan buku paket dan LKS yang dimiliki siswa. Siswa diminta untuk mendengarkan penjelasan guru sambil membaca materi yang tertera pada buku. Ketika penjelasan guru selesai, kemudian siswa diminta untuk mengerjakan soal-soal latihan yang ada di buku. Proses pembelajaran tersebut terlihat kurang menarik, dan menyebabkan siswa merasa bosan serta tidak bersemangat mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari beberapa siswa yang malah sibuk dengan aktivitas di luar belajar seperti mengobrol dengan teman, bermain alat tulis dan melamun. Sebagian siswa yang duduk di barisan depan saja yang terlihat antusias memperhatikan pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V yaitu Ibu JS, beliau telah berupaya dengan memberikan *jembatan keledai* (singkatan unik) yang terkait materi untuk mempermudah siswa mengingat materi IPS.

Namun kendalanya adalah tidak semua materi IPS dapat diingat menggunakan cara tersebut. Selain itu guru merasa kesulitan untuk mengemas pembelajaran IPS menjadi menarik bagi siswa. Salah satu penyebabnya adalah banyaknya cakupan materi IPS yang perlu dikuasai oleh siswa dalam waktu pembelajaran yang sedikit. Keterbatasan keterampilan guru, fasilitas sarana prasarana, dan input siswa dan juga menjadi penyebab proses pembelajaran berlangsung monoton.

Menurut Jarolimek (Maryanto & Nurohman, 2016: 2), keterampilan sosial meliputi: *Living and working together; taking turns; respecting the rights of others; being socially sensitive* (hidup dan bekerjasama), bergiliran, respek dan sensitif terhadap hak orang lain). *Learning self-control and self-direction* (belajar mengontrol diri dan tahu diri). *Sharing ideas and experience with others* (berbagi ide dan pengalaman dengan orang lain). Keterampilan-keterampilan tersebut belum muncul secara optimal dalam pembelajaran IPS di SD Negeri IV Playen. Hal ini didukung oleh pernyataan guru kelas bahwa untuk mengemas pembelajaran yang melibatkan seluruh aspek keterampilan sosial tersebut dirasa sulit.

Pernyataan di atas juga diperkuat dengan observasi siswa di kelas yang dilakukan peneliti. Guru telah berupaya memberikan kesempatan siswa bertukar pikiran dan mengemukakan pendapatnya di depan kelas, namun respon siswa pasif. Selain itu, saat guru mencoba membagi siswa menjadi berkelompok, ada beberapa siswa yang menolak dan lebih memilih untuk bekerja sendiri. Adapula siswa yang ingin berkelompok hanya dengan teman terdekatnya, dan merasa kurang nyaman apabila berada satu kelompok dengan teman yang lainnya. Beberapa hal tersebut menjadi indikasi bahwa keterampilan sosial yang menjadi salah satu tujuan pembelajaran IPS belum tercapai secara optimal.

Selain itu, nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Tahun Pelajaran 2017/2018 juga belum optimal. Nilai rata-rata hasil Ulangan Tengah Semester (UTS) Semester Genap mata pelajaran IPS Kelas V hanya mencapai 60,00. Sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM) yang ada di SD Negeri IV Playen yaitu 76, maka nilai tersebut masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dan dari 13 siswa, hanya ada 1 siswa (7,7%) yang mencapai KKM dan yang belum mencapai KKM sebanyak 12 (92,3%) siswa. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri IV Playen Gunungkidul masih tergolong rendah.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan tindakan untuk memperbaiki proses pembelajaran IPS di Kelas V SD Negeri IV Playen. Guru perlu menerapkan model pembelajaran yang menarik sehingga memudahkan siswa dalam menguasai materi.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Menurut Rusman (2011: 209) model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar kompetensi akademik dan efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Dalam model pembelajaran kooperatif, siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Dalam sebuah kelompok, siswa saling bekerjasama. Bagi siswa yang sudah memahami materi dapat membantu temannya yang masih kesulitan. Selain itu, dalam pembelajaran kooperatif, siswa dapat sekaligus melatih kemampuan mengemukakan pendapat di depan teman-temannya.

## METODE

### Desain Penelitian Tindakan

Model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan McTaggart. Penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart memiliki tiga tahapan dalam satu siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*) dan observasi (*observing*), serta refleksi (*reflecting*).

### Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018, tepatnya pada bulan Maret 2018 di SD Negeri IV Playen Gunungkidul.

### Deskripsi Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di kelas V SD IV Playen Gunungkidul. SD Negeri IV Playen Gunungkidul dipilih sebagai tempat penelitian karena: 1) lokasi sekolah tidak terlalu jauh dari tempat tinggal peneliti, 2) berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa keterampilan sosial dan hasil belajar IPS masih rendah dan belum mencapai KKM.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian tindakan kelas ini adalah observasi dan tes. Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi untuk mengamati keterampilan sosial siswa. Dan tes digunakan untuk mengukur hasil belajar aspek kognitif siswa. Tes ini dilakukan secara tertulis dan berpedoman pada KD IPS.

### Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan tes. Lembar observasi terdiri dari lembar observasi siswa yang digunakan sebagai acuan penilain keterampilan sosial yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran.

Tabel 1. *Indikator pengamatan keterampilan sosial*

Dimensi	Indikator Keterampilan (aspek yang diamati)
<i>Peer relational skills</i> (Keterampilan berhubungan dengan teman sebaya)	1. Mendorong teman untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan/diskusi
	2. Hafal nama teman-temannya
	3. Memperhatikan orang yang sedang berbicara
	4. Menggunakan kontak mata dengan orang lain ketika berbicara
	5. Menampung komentar dan ide-ide orang lain
	6. Berpartisipasi secara tepat dalam pembicaraan kecil
<i>Academics skills</i> (keterampilan akademik)	7. Mencermati pemahaman orang dan mengajukan pertanyaan yang sesuai
	8. Meminta arahan / bantuan
	9. Fokus terhadap topik yang dibahas
	10. Menyelesaikan tugasnya dengan baik

Tes yang digunakan adalah pemberian soal post test pada akhir pertemuan setiap siklus. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui perubahan hasil belajar IPS siswa setelah melalui

tindakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif.

Teknik deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis keterampilan sosial siswa dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Hasil observasi akan didistribusikan dalam tabel kriteria nilai persentase.

Tabel 2. *Persentase kriteria penilaian*

Persentase	Kriteria
86-100%	Sangat baik
76-85%	Baik
60-75%	Cukup
55-59%	Kurang
≤54%	Sangat Kurang

(Purwanto, 2002: 103)

Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar siswa. Tes hasil belajar siswa yang diperoleh pada akhir pertemuan dihitung kemudian dipersentasekan dan dihitung skor rata-rata kelas.

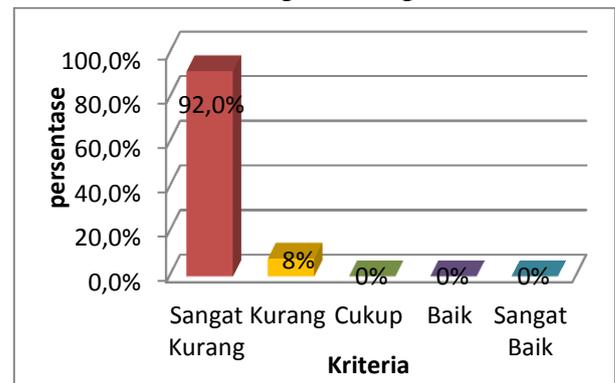
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Kondisi Awal

Peneliti melakukan observasi pra-tindakan pada Sabtu, 3 Maret 2018 untuk mengukur keterampilan sosial siswa sebelum diberikan tindakan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Keterampilan sosial siswa yang diamati terbatas pada dua dimensi yaitu dimensi *peer relationship skills* dan *academic skills*.

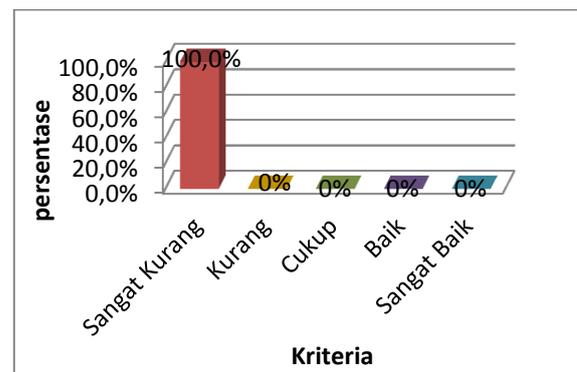
Pada dimensi *peer relationship skills* terdiri dari 6 indikator yang diamati. Pemberian skor keterampilan sosial siswa dengan cara memberikan skor 4 sebagai skor tertinggi dan 1 sebagai skor terendah. Keterampilan sosial pra-tindakan menunjukkan bahwa siswa memperoleh skor dengan kriteria sangat kurang sebanyak 12 siswa (92%), siswa yang memiliki keterampilan sosial dengan kriteria kurang sebanyak 1 siswa (8%), siswa yang termasuk dalam kriteria cukup adalah 0 siswa (0%), siswa yang memperoleh kriteria keterampilan sosial baik sebanyak 0 siswa (0%) dan siswa yang termasuk kriteria sangat baik adalah 0

siswa (0%). Kemudian diperoleh bahwa persentase rerata aspek keterampilan sosial dimensi *peer relationship skills* adalah 44%, rerata skor ini termasuk kriteria sangat kurang.



Gambar 1. Diagram Persentase Skor Dimensi *Peer Relationship Skills* Pra-tindakan

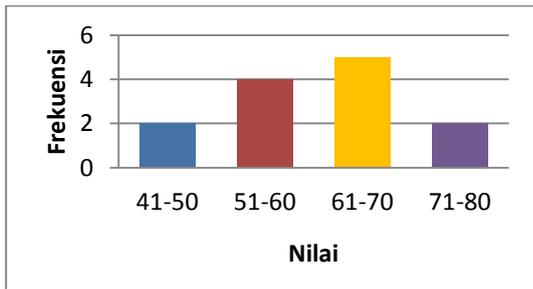
Pada dimensi *academic skills* terdiri dari 4 indikator yang diamati. Keterampilan sosial pra-tindakan Siswa yang memiliki keterampilan sosial dengan kriteria sangat kurang sebanyak 13 siswa (100%), siswa yang memiliki keterampilan sosial kurang sebanyak 0 siswa (0%), siswa yang termasuk dalam kriteria cukup adalah 0 siswa (0%), siswa yang memperoleh kriteria keterampilan sosial baik sebanyak 0 siswa (0%), dan siswa yang termasuk kriteria sangat baik sebanyak 0 siswa (0%). Berdasarkan perhitungan tersebut kemudian diperoleh bahwa persentase rerata aspek keterampilan sosial dimensi *academics skills* adalah 38%, rerata skor ini termasuk kriteria sangat kurang.



Gambar 2. Diagram Persentase Skor Dimensi *Academic Skills* Pra-tindakan

Peneliti juga melakukan *pre-test* sebelum tindakan yang bertujuan untuk mengukur **hasil belajar** IPS siswa terkait KD 2.2 Menghargai Jasa dan Peranan Tokoh Perjuangan dalam mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia dan KD

2.3 Menghargai Jasa dan Peranan Tokoh dalam Memproklamasikan Kemerdekaan.. Kegiatan *pre-test* ini dilakukan pada Sabtu, 3 Maret 2018.



Gambar 3. Diagram Rentang Nilai *Pre-test*

Berdasarkan diagram tersebut jumlah siswa yang mencapai KKM IPS yaitu  $\geq 76$  adalah 0 siswa (0%). Sedangkan siswa yang belum tuntas KKM adalah 13 siswa (100%). Data hasil pre test tersebut menunjukkan bahwa nilai hasil belajar IPS siswa pada KD 2.2 dan 2.3 masih rendah dan belum ada yang mampu mencapai KKM.

Dikarenakan belum optimalnya aspek keterampilan sosial dan hasil belajar IPS siswa maka perlu adanya tindakan guna meningkatkan kedua aspek tersebut.

### Deskripsi Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan sesuai dengan tahapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

Tahapan pertama adalah siswa mendengarkan **guru menyampaikan materi awal** terkait materi IPS. Guru menggunakan bantuan gambar dan slide power point untuk menarik perhatian siswa. Pada tahapan ini siswa dilatih untuk memperhatikan orang yang sedang berbicara (indikator 3) dan diarahkan untuk mencermati pemahaman orang sehingga mampu mengajukan pertanyaan yang sesuai (indikator 7).

Tahapan kedua adalah **pembentukan kelompok**. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok besar dengan cara yang berbeda di setiap kali pertemuan. Dalam tahapan ini siswa dilatih untuk dapat saling mengenal anggota satu kelompoknya dan hafal nama temannya (indikator 2).

Tahapan ketiga adalah **pembagian kartu soal dan kartu jawaban**. pembagian kartu ini dilakukan oleh guru.

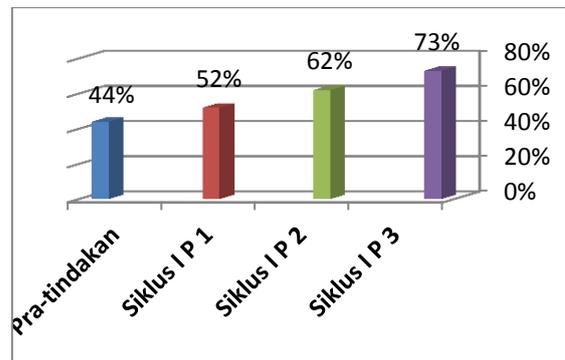
Tahapan keempat adalah **mencari pasangan kartu**. Pada tahapan ini siswa diamati

terkait cara siswa berinteraksi dengan temannya untuk mendapatkan pasangan kartu yang tepat. Siswa juga diamati bagaimana penggunaan kontak mata ketika berbicara dengan orang lain (indikator 4) dan mengembangkan keterampilan siswa dalam meminta arahan atau bantuan dari teman maupun guru (indikator 8).

Tahapan kelima adalah adalah **diskusi dan presentasi**. Indikator keterampilan sosial yang dikembangkan adalah keterampilan siswa dalam mengajak teman berdiskusi (indikator 1), menampung komentar dan ide orang lain (indikator 5), berpartisipasi tepat dalam pembicaraan kecil (indikator 6) dan fokus memperhatikan topik yang sedang dibahas (indikator 9).

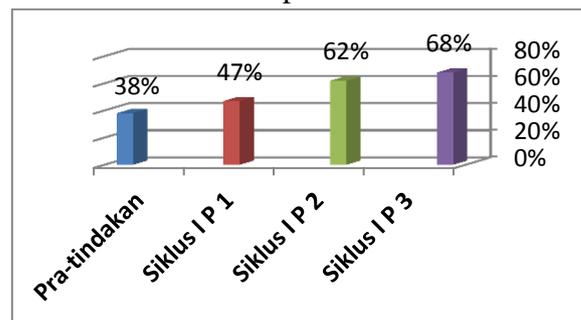
Tahapan terakhir adalah **penghargaan**. Dalam tahapan ini siswa diamati terkait semangat dan motivasinya dalam menyelesaikan tugas dengan baik (indikator 10).

Berikut adalah rerata hasil peningkatan keterampilan sosial siswa pada siklus I.



Gambar 4. Diagram rerata keterampilan sosial *peer relationship skills* siklus I

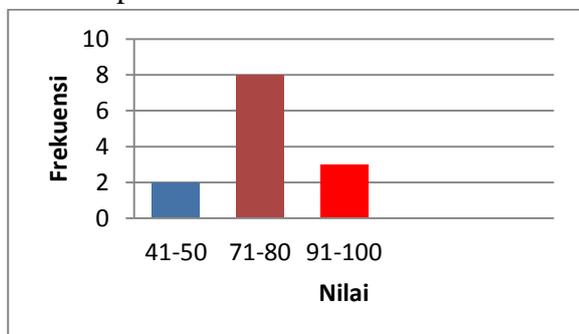
Perolehan tersebut menunjukkan bahwa persentase rerata keterampilan sosial siswa pada dimensi *peer relationship skills* adalah 73% dan termasuk kriteria cukup.



Gambar 5. Diagram rerata keterampilan sosial *academics skills* siklus I

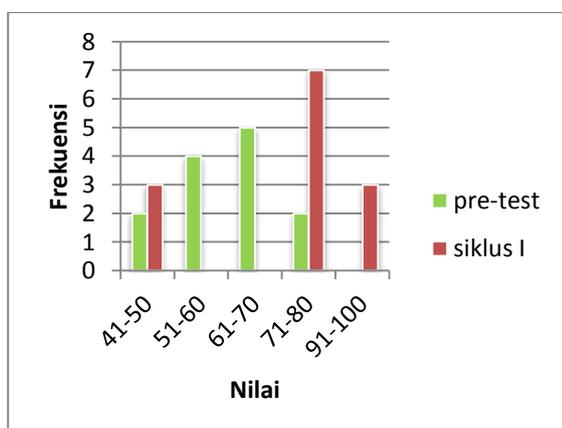
Perolehan tersebut menunjukkan bahwa persentase rerata keterampilan sosial siswa pada dimensi *academics skills* adalah 68% dan termasuk kriteria cukup.

Selain keterampilan sosial, hasil belajar IPS juga mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan pada siklus I.



Gambar 6. Diagram rentang nilai siklus I

Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa dalam post test pada siklus I adalah 75,54 dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 76,92%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar IPS belum mencapai KKM. Sedangkan persentase ketuntasan siswa telah mencapai KKM. Persentase ketuntasan siswa menunjukkan bahwa ada 10 dari 13 siswa secara keseluruhan yang telah mencapai KKM dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa daripada sebelum dilakukan tindakan.



Gambar 7. Diagram perbandingan nilai *pre test* dan siklus I

Refleksi pelaksanaan siklus I adalah sebagai berikut.

1. Dalam tahapan **mencari pasangan kartu**, siswa kurang cermat dan teliti dalam memahami aturan permainan sehingga sering bertanya kepada guru dan sebanyak 67% siswa berhasil menemukan pasangan kartu dengan tepat. Sisanya masih kesulitan membedakan jenis kartu yang diperoleh.
2. Dalam tahapan **diskusi dan presentasi**, masih didominasi oleh siswa yang memiliki kemampuan kognitif tinggi. Sebagian siswa hanya bermain sendiri dan membicarakan hal di luar pelajaran dan sebanyak 67% siswa berhasil melakukan presentasi dengan baik, namun masih ada 33% siswa yang masih malu-malu saat presentasi.

### Deskripsi Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, tindakan siklus II dilakukan dalam rangka melakukan tindakan perbaikan siklus I.

Hasil pengamatan dan pelaksanaan tindakan menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan kegiatan sesuai dengan tahapan *make a match*.

Pada pembelajaran siklus II, guru telah memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial terkait dimensi *peer relationship skills* dan *academics skills* yang dimiliki melalui tahapan-tahapan pada model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan telah memerhatikan hasil refleksi dari siklus I.

Pada dimensi *peer relationship skills* terdapat 6 indikator yang diamati oleh observer yaitu indikator nomor 1, 2, 3, 4, 5 dan 6.

Pada tahapan pertama pembelajaran *make a match* yaitu **penyampaian materi oleh guru**, siswa dilatih untuk memperhatikan orang yang sedang berbicara (indikator 3) dan diajak untuk bertukar pikiran dengan guru. Pada pertemuan ke-1 siswa telah menunjukkan perhatiannya terhadap guru yang sedang menyampaikan materi. Pertemuan ke-2 dan ke-3 perhatian siswa terhadap guru semakin meningkat. Hal ini ditunjukkan dari persentase rerata skor yang diperoleh dari indikator 3 yaitu pada saat siklus II pertemuan ke-1 adalah 81%, pertemuan ke-2 meningkat 83% dan pertemuan ke-3 meningkat lagi menjadi 85% (kriteria baik).

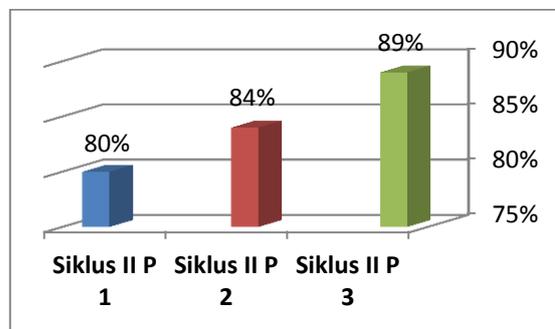
Pada tahapan kedua pembelajaran *make a match* yaitu **pembentukan kelompok**. Di siklus II semua siswa terlihat telah saling mengenal anggota satu kelompoknya dan hafal nama temannya (indikator 2). Hal ini ditunjukkan dengan persentase rerata skor yang diperoleh dari indikator 2 yaitu pada saat siklus II telah mencapai 100% (kriteria sangat baik) pada pertemuan ke-1, ke-2 dan ke-3.

Tahapan ketiga pembelajaran *make a match* adalah **pembagian kartu soal dan kartu jawaban**. Di siklus II siswa terlihat begitu antusias dan semangat ingin segera mencari pasangan kartunya. Cara mencari kartu yang bervariasi di setiap pertemuannya membuat siswa selalu tertarik melaksanakan tahapan ini.

Tahapan keempat pembelajaran *make a match* adalah **mencari pasangan kartu**. Pada tahapan ini, siswa diamati terkait cara siswa berinteraksi dengan temannya untuk mendapatkan pasangan kartu yang tepat. Di Siklus II pertemuan ke-1 dan ke-2 menunjukkan sebagian besar siswa sudah menggunakan kontak mata ketika berbicara dengan temannya (indikator 4). Dan hasil tersebut meningkat sampai pada pertemuan ke-3. Di lihat dari persentase rerata skor yang diperoleh dari indikator 4 yaitu pada saat siklus II pertemuan ke-1 adalah 90%, pertemuan ke-2 dan ke-3 meningkat menjadi 96% (kriteria sangat baik).

Tahapan kelima pembelajaran *make a match* adalah **diskusi dan presentasi**. Pada tahapan ini ada tiga indikator dimensi *peer relationship skills* yang dikembangkan yaitu keterampilan siswa dalam mengajak teman berdiskusi (indikator 1), menampung komentar dan ide orang lain (indikator 5) dan berpartisipasi tepat dalam pembicaraan kecil (indikator 6). Pada siklus II keterampilan diskusi dan presentasi siswa terlihat baik. Hasil observasi siswa menunjukkan untuk indikator 1 persentase rerata skor yang diperoleh pada Siklus II pertemuan ke-1 dan ke-2 adalah 75%, dan meningkat pada pertemuan ke-3 menjadi 81%. Sedangkan persentase rerata skor yang diperoleh pada indikator 5 pada saat siklus II pertemuan ke-1 dan ke-2 adalah 77%, dan pertemuan ke-3 meningkat menjadi 85%.

Tahapan pembelajaran *make a match* yang terakhir adalah **penghargaan**. Dengan adanya penghargaan, siswa terlihat semakin bersemangat dan termotivasi untuk ikut serta dalam setiap tahapan pembelajaran yang ada.



Gambar 8. Diagram rerata keterampilan sosial *peer relationship skills* siklus II

Pada dimensi *academic skills* ada 4 indikator yang diamati oleh observer yaitu indikator nomor 7, 8, 9 dan 10.

Pada tahapan pertama pembelajaran *make a match* yaitu penyampaian materi oleh guru. Melalui tahapan ini, siswa dilatih untuk mencermati pemahaman orang dan mengajukan pertanyaan yang sesuai (indikator 7). Guru dan peneliti selalu memberikan kesempatan siswa untuk menyampaikan pendapat atau pertanyaan terkait materi yang sedang dibahas. Pada siklus II pertemuan ke-1 keterampilan siswa terkait indikator ini sudah baik. Sedangkan pada pertemuan ke-2 dan ke-3 menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini ditunjukkan dari persentase rerata skor yang diperoleh dari indikator 7 yaitu pada pertemuan ke-1 adalah 77%, meningkat pada pertemuan ke-2 menjadi 79% dan meningkat lagi di pertemuan ke-3 menjadi 81% (kriteria baik).

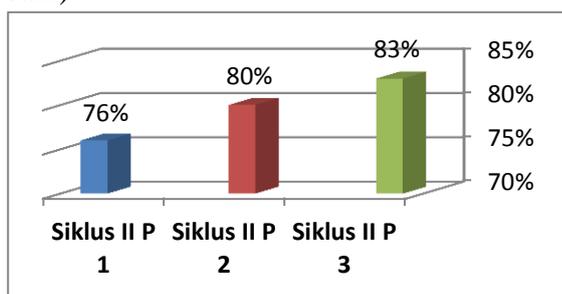
Tahapan selanjutnya pembelajaran *make a match* yaitu pembentukan kelompok dan pembagian kartu soal dan kartu jawaban. Pada tahapan ini guru lebih dominan dalam melakukan pembagian kelompok dan kartu soal maupun jawaban.

Pada tahapan pembelajaran *make a match* selanjutnya yaitu mencari pasangan kartu. Tahapan ini melatih keterampilan siswa dalam meminta arahan/bantuan baik dari teman sebaya maupun guru yang menjadi pemandu dalam

tahapan ini (indikator 8). Pada pertemuan ke-1 keterampilan siswa dalam meminta arahan/bantuan termasuk kriteria cukup. Lalu keterampilan ini meningkat di pertemuan ke-2 dan ke-3. Hal ini ditunjukkan dari persentase rerata skor yang diperoleh dari indikator 8 yaitu pada saat Siklus II pertemuan ke-1 adalah 71%, meningkat pada pertemuan ke-2 menjadi 77%, dan pertemuan ke-3 meningkat lagi menjadi 81% (kriteria baik).

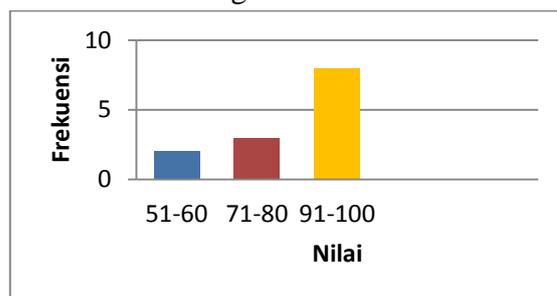
Tahapan kelima pembelajaran *make a match* adalah diskusi dan presentasi. Pada tahapan ini siswa diminta untuk fokus memperhatikan topik/materi pelajaran yang sedang dibahas, baik pada saat diskusi maupun presentasi (indikator 9). Pengamatan pada pertemuan ke-1 menunjukkan keterampilan ini termasuk kriteria baik lalu meningkat pada pertemuan ke-2 dan ke-3. Hal ini ditunjukkan dari persentase rerata skor yang diperoleh dari indikator 9 yaitu pada saat Siklus II pertemuan ke-1 adalah 77%, meningkat pada pertemuan ke-2 menjadi 79%, dan pertemuan ke-3 meningkat lagi menjadi 81% (kriteria baik).

Tahapan pembelajaran *make a match* yang terakhir adalah penghargaan. Dengan adanya penghargaan, siswa terlihat semakin bersemangat dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas dengan baik (indikator 10). Pengamatan pada Siklus II pertemuan ke-1 menunjukkan keterampilan ini termasuk kriteria baik lalu meningkat pada pertemuan ke-2 dan ke-3. Hal ini ditunjukkan dari persentase rerata skor yang diperoleh dari indikator 10 yaitu pada saat Siklus II pertemuan ke-1 adalah 79%, meningkat pada pertemuan ke-2 menjadi 87%, dan pertemuan ke-3 meningkat lagi menjadi 90% (kriteria sangat baik).



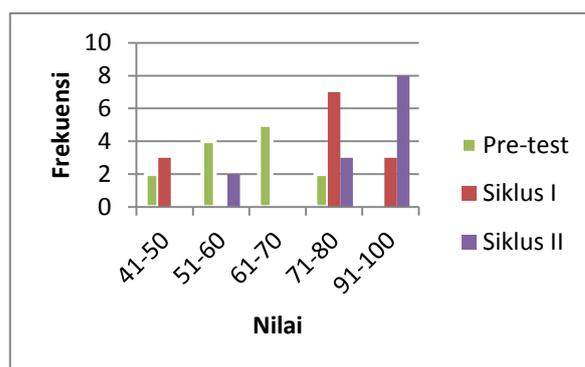
Gambar 9. Diagram rerata keterampilan sosial *academics skills* siklus II

Perolehan hasil belajar IPS pada siklus II juga mengalami peningkatan seperti yang dapat diketahui dari diagram di bawah ini.



Gambar 10. Diagram rentang nilai siklus II

Rata-rata hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa pada siklus II adalah 89,23 dan telah mencapai KKM dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 84,62%. Data tersebut menunjukkan bahwa 11 dari 13 siswa telah tuntas mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.



Gambar 11. Diagram rentang nilai *pre test*, siklus I dan siklus II

Refleksi dilaksanakan di akhir siklus II. Tindakan pada siklus II berupaya untuk mencapai hasil optimal dari penelitian yang dilakukan. Pelaksanaan tindakan pada siklus II merupakan perbaikan dari siklus I. Berikut adalah hasil refleksi siklus II.

1. Dalam tahapan **mencari pasangan kartu**, semua siswa telah berhasil menemukan pasangan kartu dengan tepat di siklus II.
2. Dalam tahapan **diskusi dan presentasi**, sebanyak 84% siswa telah berhasil melakukan diskusi dan presentasi dengan baik.

### Pembahasan

#### 1. Keterampilan Sosial

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada siswa kelas V SD Negeri IV Playen menunjukkan

bahwa keterampilan sosial yang dimiliki siswa berada pada kriteria sangat kurang untuk setiap dimensi keterampilan sosial yang diamati. Susanto (2014: 41) mengemukakan bahwa keterampilan sosial adalah rangkaian kompetensi penting bagi peserta didik untuk memulai dan memelihara hubungan sosial positif dengan teman sebaya, pengajar atau lingkungan masyarakat lainnya. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa setiap peserta didik perlu mencapai keterampilan sosial yang baik.

Asma (2006: 12) pembelajaran kooperatif bertujuan untuk pencapaian hasil belajar, penerimaan terhadap keberagaman dan pengembangan keterampilan sosial. Pada penelitian ini digunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Hasil tindakan siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan persentase rerata keterampilan sosial siswa. Keterampilan sosial yang diamati mengacu pada dimensi *peer relationship skills* dan *academic skills*.

Caldarella & Merrel (Santoso, 2016: 72) mengemukakan bahwa dimensi ini terkait pada keterampilan anak dalam berinteraksi dengan teman sebayanya. Pada dimensi *peer relationship skills* ada enam indikator (nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6) yang diamati yaitu keterampilan sosial siswa dalam mengajak teman berdiskusi, hafal nama temannya, memperhatikan orang berbicara, menggunakan kontak mata ketika berbicara, menampung komentar dan ide orang lain serta berpartisipasi tepat dalam pembicaraan kecil. Keterampilan tersebut dikembangkan untuk mendapatkan suatu penerimaan sosial dalam hal ini adalah teman sebaya. Hurlock (1999: 254) penerimaan sosial mempengaruhi setiap keinginan anak untuk mengembangkan sifat-sifat yang disetujui secara sosial dan mempengaruhi konsep diri secara menguntungkan. Setelah anak masuk sekolah, persetujuan kelompok teman sebaya menjadi lebih penting dari persetujuan orang tua. Anak berusaha mengembangkan sifat-sifat yang dikagumi teman sebaya, walaupun mungkin tidak dikagumi oleh orang lain.

Berdasarkan pelaksanaan dua siklus tindakan dalam penelitian ini dapat disimpulkan

bahwa pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mampu menjadi sarana siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial yang dimiliki. Hal ini dibuktikan oleh data hasil observasi yang menunjukkan bahwa persentase rerata setiap indikator keterampilan sosial siswa pada dimensi *peer relationship skills* meningkat di setiap pertemuan.

Caldarella & Merrel (Santoso, 2016: 72) mengemukakan bahwa dimensi ini terkait pada keterampilan akademik anak. Pada dimensi *academic skills* ada empat indikator (nomor 7, 8, 9, 10) yang diamati yaitu keterampilan sosial siswa dalam mencermati pemahaman orang dan mengajukan pertanyaan yang sesuai, meminta arahan/bantuan, fokus memperhatikan topik/materi yang sedang dibahas dan menyelesaikan tugas dengan baik. Berdasarkan pelaksanaan dua siklus tindakan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mampu menjadi sarana siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial yang dimiliki. Hal ini dibuktikan oleh data hasil observasi yang menunjukkan bahwa persentase rerata setiap indikator keterampilan sosial siswa pada dimensi *academic skills* meningkat di setiap pertemuan.

## 2. Hasil Belajar IPS

Hamalik (2006: 30) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang. Hasil belajar terdiri dari tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Pada penelitian ini hasil belajar yang diamati adalah pada ranah kognitif. Hasil belajar kognitif siswa terkait mata pelajaran IPS sebelum diterapkan tindakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* masih rendah, kemudian mengalami peningkatan setelah tindakan dilakukan pada siklus I dan siklus II. Hal tersebut ditunjukkan dari data nilai siswa yang diperoleh selama penelitian, persentase rata-rata kelas yang semakin meningkat dan banyaknya jumlah siswa yang berhasil tuntas mencapai KKM.

Sudjana (2005: 3) menjelaskan bahwa penilaian hasil belajar berfungsi sebagai alat untuk mengetahui sejauh mana tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan melakukan penilaian hasil

belajar, dapat diketahui tujuan pembelajaran yang telah maupun belum tercapai. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada materi IPS Kelas V Semester II dengan KD. 2.2 Menghargai Jasa dan Peranan Tokoh Perjuangan dalam Mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia dan 2.3 Menghargai Jasa dan Peranan Tokoh dalam Memproklamasikan Kemerdekaan. Berdasarkan hasil belajar yang telah dicapai selama penelitian menunjukkan tercapainya indikator keberhasilan yang diharapkan.

Huda (2011: 135) menjelaskan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, siswa dapat mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Hal tersebut mendukung ketercapaian hasil belajar kognitif siswa. Ketercapaian hasil belajar kognitif dapat dilihat dari nilai tes siswa, baik *pre test* maupun *post test* yang telah dilakukan di setiap siklus. Nilai tes tersebut menunjukkan bahwa setiap siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Data nilai siswa menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran yang diharapkan telah tercapai. Pada awal siklus I rata-rata nilai siswa adalah 72,62. Sementara itu, pada akhir siklus II rata-rata nilai siswa naik menjadi 89,23. Dengan demikian, hasil belajar kedua siklus tersebut menunjukkan bahwa siswa telah berhasil mencapai kompetensi pembelajaran.

Berdasarkan dua siklus yang dilaksanakan, hanya 2 siswa yang tidak berhasil mencapai kompetensi minimal pada akhir siklus II. Kedua siswa tersebut yaitu siswa yang bernomor urut 2 dan 10. Kedua siswa tersebut mendapatkan nilai 60. Keduanya dianggap belum berhasil karena nilai yang diperoleh cukup jauh selisihnya dengan kriteria keberhasilan yang ditetapkan.

Dari uraian hasil penelitian di atas, terlihat bahwa keterampilan sosial dan hasil belajar IPS pada ranah kognitif siswa dapat meningkat dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

### Temuan Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa temuan penelitian, sebagai berikut.

1. Pembelajaran yang dilakukan dengan melibatkan siswa dapat menjadi sarana berkembangnya keterampilan sosial siswa.
2. Pembelajaran yang dikemas dengan model pembelajaran menarik dapat membuat materi pelajaran yang diberikan mudah dipahami oleh siswa.
3. Pemberian penghargaan berupa tepuk tangan dan *reward* lebih memotivasi siswa untuk menyelesaikan tugas dengan baik.
4. Siswa yang memiliki keterampilan sosial sangat baik juga mencapai nilai hasil belajar kognitif yang tinggi.

### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri IV Playen Gunungkidul. Proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dilakukan melalui sintak: (1) pembagian kelompok (2) pembagian kartu soal dan jawaban (3) mencari pasangan kartu (4) diskusi dan presentasi (5) pemberian penghargaan. Penggunaan model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Presentase rerata keterampilan sosial siswa pada dimensi *peer relationship skills* dan dimensi *academic skills* mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II setelah digunakannya model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran IPS.

Peningkatan juga terjadi pada hasil belajar kognitif IPS siswa. Presentase ketuntasan nilai siswa mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II setelah digunakannya model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran IPS.

### Saran

1. Bagi guru, sebaiknya dilakukan pengayaan bagi 2 orang siswa yang belum mencapai KKM.

2. Bagi peneliti lain, peneliti lain yang ingin menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lanjut tentang pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada materi yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asma, N. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Hamalik, O. (2004). *Psikologi belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Hurlock, E.B (1999). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Maryanto, A.A & Nurohman, S. (2016). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Make A Match dalam Pembelajaran IPA terhadap Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam* Vol. 5 No. 9 Tahun 2016
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Santoso, A.B. (2016). Pengaruh Metode Role Playing pada Mata Pelajaran IPS terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, ISSN 2356 – 3443. Vol. 3 No.2
- Sudjana, N.(2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.