

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*
BERBANTUAN MEDIA *FLASH CARD* PADA MATA PELAJARAN
IPA KELAS IV DI SDN 1 SEMIRING KABUPATEN SITUBONDO
TAHUN AJARAN 2020/2021**

Fatimatus Holifa¹, Heldie Bramantha², Dodik Eko Yulianto³

Ilmu Pendidikan, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

E-mail: *Fatimatusholifa@gmail.com*

Abstrak: Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan siswa memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, interaktif, efektif dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa. Rumusan masalah dalam penelitian adakah bagaimana penggunaan model pembelajaran *Make a Match* kelas IV Mata pelajaran IPA di SDN 1 Semiring Kabupaten Situbondo Tahun Ajaran 2020/2021. Metode yang penulis gunakan kualitatif, pengumpulan data menggunakan metode interview, observasi dan dokumenter, serta analisis data yang digunakan adalah diskriptif kualitatif. Berdasarkan deskripsi data dan analisis penelitian Pemanfaatan Model Pembelajaran *Make a Match* Kelas IV pada Mata pelajaran IPA di SDN 1 Semiring Kabupaten Situbondo Tahun Ajaran 2020/2021 maka pada akhir skripsi dapat disimpulkan yaitu dalam menerapkan model pembelajaran *Make A Match* meliputi Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban, Setiap siswa mendapat satu buah kartu, Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang, Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban), Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin, Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.

Kata kunci : Model pembelajaran *Make A Match*

PENDAHULUAN

Penerapan model-model pembelajaran yang inovatif mampu

meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan dalam diri peserta didik. Oleh karena itu, pendidikan merupakan proses mengembangkan kemampuan, sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam diri seseorang. Seorang guru dipandang dapat memainkan peran penting itu terutama dalam membantu siswa untuk membangun sikap positif dalam belajar, membangkitkan rasa ingin tahu, mendorong kemandirian, dan ketepatan logika intelektual, serta menciptakan kondisi-kondisi untuk sukses dalam belajar. Dalam proses pembelajaran guru merupakan pihak pertama yang paling bertanggung jawab dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Pembelajaran merupakan proses ilmiah.

Trianto (2014:54) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu susunan atau contoh yang digunakan sebagai pembantu dalam mengatur pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam latihan-latihan instruksional. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, antara lain menampilkan target, strategi latihan pembelajaran, iklim belajar dan wali kelas.

Berdasarkan observasi yang dibuat peneliti di SDN 1 Semiring Kabupaten Situbondo, dapat dilihat bahwa kemampuan cara berpikir kritis siswa masih rendah, terutama siswa kelas IV yang seharusnya sudah memiliki awal pemikiran yang lebih matang. Kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di SDN 1 Semiring Kabupaten Situbondo dapat dilihat dari berbagai hal, misalnya berdasarkan pengamatan ketika proses kegiatan pembelajaran berlangsung dan pada saat kegiatan wawancara dengan siswa dan guru kelas IV. Ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa hanya sekedar melihat guru menjelaskan, sesekali mencatat hal-hal penting, tetapi jika ditanya kembali mengenai apa yang dijelaskan guru, siswa masih terlihat sulit untuk menjelaskan kembali menurut bahasa mereka sendiri. Jika ditanya terkait permasalahan yang berhubungan dengan materi pelajaran, cara menanggapi siswa pun masih sederhana. Guru kelas pun menjelaskan memang terdapat kelas-kelas tertentu yang memiliki kondisi kelas “cukup”.

Melihat dari permasalahan ini, peneliti berinisiatif untuk menggunakan salah satu metode alternatif yang dapat digunakan yakni model pembelajaran *make a match*. Miftahul Huda (2012:135) menyatakan, “model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan siswa memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, interaktif, efektif dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa. Selain itu, salah satu media alternatif yang dapat membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan yaitu media *Flash Card* karena pemakaian media ini sangat mudah, praktis dan bisa dipelajari setiap saat. Media ini juga sangat efektif untuk melatih keterampilan dalam pemahaman suatu materi.

KAJIAN PUSTAKA

1. Model Pembelajaran *Cooperatif Learning Tipe Make A Match*

Rusman (2015:223) mengatakan, „ Model *Cooperatif Tipe Make A Match* (membuat pasangan) adalah salah satu jenis dari metode pembelajaran *cooperative*”. Model ini dikembangkan oleh Lorna Curan (1994). Salah satu keunggulan teknik ini merupakan peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik , dalam suasana yang menyenangkan.

Miftahul Huda (2014:135) mengatakan, “model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan siswa memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, interaktif, efektif dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa”.

2. Flash Card

Flash card menurut Arsyad (2014:115) merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Selain itu, Arsyad berpendapat bahwa *flash card* biasanya berukuran 8x12 cm, atau disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Sedangkan menurut Said dan Budimanjaya (2015:211) *flash card* (bahasa Inggris) merupakan kartu pelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media melalui aktivitas permainan.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *flash card* merupakan media pembelajaran berupa kartu yang berisi gambar /tanda simbol dan teks. *Flash card* dapat digunakan dalam pembelajaran melalui aktivitas permainan dengan ukuran *flash card* yang disesuaikan dengan kebutuhan kelas.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian adalah kegiatan ilmiah yang bermaksud menemukan kebenaran (Rachman 2011:2). Penemuan kebenaran melalui kegiatan penelitian dapat dilakukan dengan dua cara adalah dengan penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif. Fokusnya adalah penggambaran secara menyeluruh tentang bentuk, fungsi, dan makna ungkapan larangan. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain – lain, dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti mutlak diperlukan, karena disamping itu kehadiran peneliti juga sebagai pengumpul data. Sebagaimana salah satu ciri penelitian kualitatif dalam pengumpulan data dilakukan sendiri oleh peneliti

Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitian ini yaitu di SDN 1 Semiring Kabupaten Situbondo yang beralamatkan di desa Semiring Kecamatan Mangaran. Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa SDN 1 Semiring memiliki siswa yang cukup banyak dengan latar belakang sosial yang cukup beragam, maka tema yang diangkat dalam penelitian ini menjadi menarik untuk diungkapkan

Data dan Sumber Data

Jika dilihat dari sumber informasinya, ragam informasi dapat memanfaatkan sumber esensial, dan sumber tambahan. Informasi penting dalam ulasan ini, khususnya Kepala dan Instruktur Kelas. Informasi opsional dapat berupa catatan, catatan, laporan, makalah, makalah logis, dll yang membantu eksplorasi ini

Instrumen Pengumpulan Data

- 1) Observasi
- 2) Wawancara
- 3) Dokumentasi

Hasil dan Pembahasan

Adapun penelitian ini membahas mengenai model pembelajaran *make a match* masa pembelajaran daring (dalam jaringan) pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN 1 Semiring tahun pelajaran 2020/2021 yaitu:

1. Aktivitas siswa Ketika Pelaksanaan Model Pembelajaran *Make A Match* Menggunakan Media *Flash Card*.

Langkah kelima yang dilakukan oleh guru kelas IV di SDN 1 Semiring dalam pemanfaatan media *Flash Card* pada mata pelajaran IPA masa pembelajaran daring (dalam jaringan) yaitu menyuruh siswa untuk mengamati dan menjelaskan manfaat media *Flash Card* berupa tumbuhan atau hewan yang ada di lingkungan sekitar rumah masing-masing dalam pengumpulan tugas bentuk foto atau video. Langkah kegiatan lima siswa kelas IV SDN 1 Semiring dalam mengamati media *Flash Card* tersebut yaitu:

- a. Pemanfaatan media *Flash Card* pada mata pelajaran IPA masa pembelajaran daring (dalam jaringan) dilakukan oleh siswa dengan mengerjakan tugas dari guru yaitu melakukan pengamatan terhadap tumbuhan dan hewan di lingkungan sekitar rumah.
- b. Siswa dapat menjelaskan manfaat makhluk hidup tumbuhan dan hewan dengan menjelaskan sambil menunjuk buah sirikaya yang berada di pohonnya dan mengatakan bahwa manfaatnya buah sirikaya dapat dimakan. Selanjutnya siswa menjelaskan sambil menunjuk makhluk hidup hewan yaitu sapi dan mengatakan bahwa daging sapi dapat di masak lalu di makan, kulit sapi juga dapat dimanfaatkan yaitu dibuat kerupuk rambak. siswa juga menjelaskan sambil menunjuk hewan yaitu

kambing dan mengatakan bahwa manfaat daging kambing dapat di masak lalu di makan.

- c. Siswa menjelaskan manfaat makhluk hidup tumbuhan dengan mengatakan bahwa sebagai manusia ciptaan Tuhan dianjurkan untuk saling menyayangi semua ciptaan Tuhan dan tidak hanya kepada sesama manusia tetapi juga kepada hewan dan tumbuhan. Siswa juga menjelaskan manfaat bagi manusia adalah sebagai sumber makanan, obat-obatan, oksigen dan bahan bakar. Di video tersebut siswa berada di sekitar tumbuhan yang ada di lingkungan rumahnya yaitu bunga eforbia dan bunga kamboja.
- d. Siswa menampilkan tumbuh-tumbuhan yang ada disekitar rumahnya yaitu bunga kamboja, bunga anggrek dan tanaman hias lainnya.
- e. Siswa menjelaskan manfaat makhluk hidup tumbuhan dan hewan dengan membuat video memakai gabungan foto-foto siswa yang sedang mengamati tumbuhan dan hewan di sekitar lingkungan rumahnya. Foto pertama siswa sedang mengamati pohon pepaya yang ada di sekitar lingkungan rumahnya dan tertulis bahwa manfaat pohon pepaya buahnya dapat dimakan, lalu foto berikutnya siswa sedang mengamati pohon mangga yang ada di sekitar lingkungan rumahnya dan tertulis bahwa manfaat pohon mangga sebagai tempat berteduh dan buahnya dapat dimakan, kemudian foto berikutnya siswa sedang mengamati hewan yaitu *lovebird* dan tertulis manfaat burung suaranya merdu, foto yang terakhir siswa sedang memegang kucing dan tertulis bahwa kucing adalah hewan peliharaan.

2. Langkah Evaluasi Pengajaran yaitu Kegiatan Pembelajaran Dievaluasi Sekaligus Dinilai Penggunaan Media *Flash Card* Untuk mengukur Pemahaman Siswa

Terakhir, latihan pembelajaran harus dinilai sampai tujuan pembelajaran tercapai dan pemanfaatan media dapat disurvei secara bersamaan *Flash Card* terhadap pemahaman siswa. Guru melakukan evaluasi terhadap pembelajaran dengan (a) melakukan penilaian terhadap keaktifan siswa melalui respon dengan berkomentar kelas IV, (b) melakukan penilaian terhadap tugas siswa yang berupa tugas foto atau video kelas IV dan (c) melakukan penilaian tugas siswa pada tema 6 cita-citaku, subtema 2 hebatnya cita-citaku halaman 80-83 yang memuat pertanyaan tentang manfaat tumbuhan dan hewan terhadap kehidupan manusia, manfaat tumbuhan dan hewan bagi lingkungan sekitarnya, apa yang akan terjadi pada daerah yang tidak subur sehingga tumbuhan sulit tumbuh, apa yang akan terjadi pada hewan-hewan yang berada di hutan yang telah dirusak oleh kegiatan manusia, serta hasil pengamatan nama tumbuhan dan nama hewan yang ada di lingkungan rumah dan di lingkungan sekolah

2. Hasil Analisis Model pembelajaran *make a match* Pada Mata Pelajaran IPA

Berdasarkan pembahasan di atas, selaku wali kelas IV telah melaksanakan enam langkah model pembelajaran *make a match* masa pembelajaran mulai dari perumusan masalah, perencanaan, persiapan, penyajian materi atau pelaksanaan, sampai pemberian tugas atau evaluasi kepada siswa tentang model pembelajaran *make a match* yang berupa tumbuhan yang ada di lingkungan sekitar rumah. Oleh karena itu, selain guru yang telah model pembelajaran *make a match*, siswa juga diberikan kesempatan untuk model pembelajaran *make a match* dan mengetahui apa saja manfaatnya bagi kehidupan atau bagi lingkungan sekitar, sampai siswa merasa paham tentang materi manfaat makhluk hidup bagi lingkungan sekitar.

Pemahaman siswa tentang model pembelajaran *make a match* yang berupa pengamatan terhadap tumbuhan atau hewan, dapat dilihat dari keberhasilan siswa IN yang mendapatkan nilai sangat baik karena telah menjelaskan manfaat makhluk hidup berupa tumbuhan dan hewan dengan sangat lengkap. Kemudian siswa lainnya mendapatkan nilai yang baik karena telah menjelaskan manfaat makhluk hidup berupa tumbuhan dan hewan dengan lengkap. Berikutnya yaitu pemahaman siswa tentang model pembelajaran *make a match* juga dapat dievaluasi melalui tugas pada buku tema 6 cita-citaku, subtema 2 hebatnya cita-citaku halaman 80-83. Berdasarkan hasil tugas dan evaluasi, siswa dianggap sudah mampu memahami materi manfaat makhluk hidup di sekitar kita dengan menggunakan media *Flash Card* berupa tumbuhan dan hewan.

Keberhasilan pemahaman siswa kelas IV SDN 1 Semiring tentang materi manfaat makhluk hidup di sekitar kita, didukung oleh model pembelajaran *make a match* atau benda-benda nyata yang digunakan ketika saat pembelajaran sehingga membuat siswa lebih berminat dalam mengamati, menangani, mendiskusikan dan akhirnya dapat menjadi bahan untuk meningkatkan minat siswa untuk menggunakan sumber-sumber belajar serupa sama dengan pendapat (Siddiq, dkk. 2007: 08). Selain itu, model pembelajaran *make a match* masa pembelajaran oleh wali kelas IV yaitu guruyang telah melaksanakan enam langkah model pembelajaran *make a match* masa pembelajaran dengan penjelasan di atas dan enam langkah tersebut sesuai dengan pendapat Arief Sadiman, dkk. dalam (Jariatun, 2017: 21-22) mulai dari perumusan masalah, perencanaan, persiapan, penyajian materi atau pelaksanaan, sampai pemberian tugas atau evaluasi kepada siswa.

Luaran yang dicapai

1. Pada masa pandemi covid-19 pembelajaran dilakukan secara DARING selama 1minggu 2x dengan waktu yang sangat cukup.
2. Keberhasilan siswa SD Negeri 1 Semiring penggunaan media Flash card oleh guru dengan pembelajran daring, membuat siswa lebih mudah untuk memahami pembelajran khususnya mata pelajaran IPA.

Temuan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang ditemukan pada saat observasi yaitu bahwa kemampuan berfikir kritis siswa masih kurang (rendah) terutama dapat di lihat pada siswa kelas IV yang seharusnya sudah memiliki awal pemikiran yang lebih matang.kemampuan berfikir kritis siswa kelas IV di SDN 1 Semiring dapat dilihat dari berbagai hal, misalnya berdasarkan pengamatan saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan saat kegiatan wawancara dengan siswa dan guru kelas IV .ketika kegiatan pembelajaran berlangsung siswa hanya sekedar melihat guru menjelaskan ,sekali mencatat hal-hal penting, tetapi jika di Tanya kembali mengenai apa yang di jelaskan guru siswa masih sulit menjelaskan kembali menurut bahasa sendiri.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian data dan analisis penelitian tentang Pemanfaatan Model Pembelajaran Make a Match Kelas IV pada Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Semiring Peraturan Situbondo Tahun Pelajaran 2020/2021, menjelang akhir teori ini cenderung disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Make A Match melibatkan tenaga pendidik. menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa ide atau poin yang masuk akal untuk rapat audit, sekali lagi satu lembar kartu pertanyaan dan satu lembar lagi kartu tanggapan, Setiap siswa mendapat satu kartu, Setiap siswa merenungkan jawaban/pertanyaan dari kartu tersebut mereka miliki, Setiap siswa mencari kartu pasangan yang sama. mencocokkan kartu (mengatasi pertanyaan), Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelumnya sejauh mungkin diberikan fokus, Setelah satu putaran kartu disusun kembali dengan tujuan agar setiap siswa mendapatkan kartu yang tidak terduga dibandingkan sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie. 2018. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: PT Grasindo
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. (Edisi Revisi). Jakarta Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama. Bandung
- Miles, Mattew B dan Amichael Huberman. 2015. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Rachman 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia

- Said dan Andi Budiman jaya. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP.
- Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.