

Peningkatan Hasil Belajar Tematik Tema Tugasaku Sehari-hari Melalui
Penerapan Model *Make A Match*

Shatila Mutia

Shatila Mutia adalah Guru pada SD Negeri 16 Sabang, Indonesia

Email : shatilam555@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Tematik Tema Tugasaku Sehari-hari Melalui Penerapan Model *Make A Match* pada Siswa Kelas II SD Negeri 16 Sabang Tahun Pelajaran 2019-2020”. bertujuan untuk mengetahui bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran siswa kelas II SD Negeri 16 Sabang. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SD Negeri 16 Sabang Tahun Pelajaran 2019-2020 dengan jumlah siswa 29 orang yang terdiri dari laki-laki 9 orang dan perempuan 10 orang. Alat pengumpulan data dijalankan dengan cara melakukan tes setiap akhir pembelajaran siklus. Analisis data dilakukan dengan menghitung persentase hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan terhadap hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa secara klasikal sebelum diterapkan model pembelajaran *make a match* dalam proses pembelajaran pada tema tugasaku sehari-hari hanya 31,03%. Sedangkan setelah diterapkannya model *make a match* dalam proses pembelajaran hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I meningkat menjadi 58,62% dan mengalami peningkatan lagi menjadi menjadi 89,66% pada siklus II, sehingga dapat disimpulkan model pembelajaran *make a match* yang diterapkan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 16 Sabang Tahun Pelajaran 2019-2020 pada tema tugasaku sehari-hari

Kata kunci: *Peningkatan hasil belajar, Tugasaku sehari-hari, Make a match*

PENDAHULUAN

Pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan memiliki peranan penting bagi pengembangan sumber daya manusia dan kepribadian bangsa, oleh karena itu pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi manusia. Pendidikan dibagi menjadi tiga jenis yaitu pendidikan formal, informal dan non-formal. Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang awal untuk memperoleh pendidikan formal. Sekolah Dasar sebagai pijakan awal pendidikan formal diharapkan pengalaman baik dan bermakna dalam pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan kehidupan nyata dapat tertanam di dalamnya.

Sejak Indonesia merdeka, pada jenjang Sekolah Dasar kurikulumnya telah mengalami perubahan sebanyak 9 kali. Kurikulum 1947, 1950-an, 1964, 1968, 1975,

1984, 1994 dan suplemennya tahun 1999, kurikulum 2004 yang dikenal sebagai Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), kurikulum 2006 yang dikenal sebagai (KTSP) yaitu singkatan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan yang terakhir adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 pembelajaran yang dilakukan adalah tematik. Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa muatan pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Majid, 2014:87). Salah satu muatan pelajaran yang terdapat dalam tema adalah Matematika.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu pembelajaran yang menekankan pada aktivitas siswa. Sebagai subjek dalam kegiatan pembelajaran siswa harus dikondisikan dengan baik. Pertama, siswa harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang dalam pelaksanaannya dimungkinkan untuk bekerja baik secara individual, pasangan, kelompok kecil ataupun klasikal. Kedua, siswa harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang bervariasi secara aktif misalnya melakukan diskusi kelompok, mengadakan penelitian sederhana, dan pemecahan masalah. Keaktifan siswa ini sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengorganisasi materi pembelajaran dan kelas selama pembelajaran itu berlangsung. Pemilihan tema yang dekat dengan diri dan lingkungan siswa sangat membantu guru dalam menerapkan pembelajaran di kelas dan dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.

Permasalahan yang ada di SD Negeri 16 Sabang adalah rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik subtema Tugasku sehari-hari di kelas II, hal itu dikarenakan guru masih menggunakan pola pembelajaran konvensional. Metode yang digunakan guru ketika mengajar masih konvensional. Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan metode ceramah, memberikan tugas kepada siswa lalu dikumpulkan. Guru juga tidak mengajak siswa memahami materi melalui kehidupan nyata mereka. Serta guru masih kurang memanfaatkan media yang dapat mendukung dalam menjalankan proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti selaku guru kelas II SD Negeri 16 Sabang, sebagian besar siswa kurang memahami bagaimana membaca dan menulis dengan benar nominal mata uang, mengurutkannya dari nilai yang terkecil atau sebaliknya dengan teliti. Kebanyakan siswa kurang mampu dalam menguasai hal tersebut karena, mereka hanya mampu menghafal mata uang tanpa mengetahui nominal yang sebenarnya, sehingga dalam mengurutkannya siswa masih sulit dan kebingungan. Situasi demikian mempengaruhi hasil belajar siswa, dimana terlihat sebagian besar hasil belajar siswa dalam mempelajari materi Mata Uang dalam Tema 3 Tugasku Sehari-hari masih dibawah KKM yang ditentukan.

Merujuk pada situasi diatas guru diharuskan menyelesaikan target ketuntasan hasil belajar siswa, sehingga perlu perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model, metode, media atau alat peraga dan strategi belajar yang tepat. Guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan selain dengan penggunaan model, metode dan strategi yang tepat, guru juga harus mampu memahami karakteristik siswa dan memberikan rangsangan kepada siswa agar bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pembelajaran Tematik

Pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi

antarpeserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi. Kegiatan pembelajaran dapat terwujud melalui pembelajaran yang bervariasi dan berpusat pada peserta didik.

Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda dengan harapan siswa akan belajar lebih baik dan bermakna. (Majid 2014 : 87). Pernyataan tersebut sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Sholehah (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai suatu kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran menjadi satu tema atau topik pembahasan tertentu. Sumber lain yang ditemukan mengatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan sistem pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga siswa memiliki pengalaman yang bermakna. (Pebriana dkk : 2017).

Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran tematik menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian dari pembelajaran tematik yaitu pengintegrasian suatu materi dari beberapa mata pelajaran menjadi suatu tema atau topik pembelajaran sehingga siswa akan belajar lebih baik dan bermakna.

Menurut Majid (2014: 89-90) karakteristik karakteristik pembelajaran tematik sebagai berikut: (1) berpusat pada siswa (2) memberikan pengalaman langsung (3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas. (4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran (5) Bersifat fleksibel. (6) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Karakteristik pembelajaran tematik yaitu : (1) kegiatan pembelajaran tematik sangat relevan dengan kebutuhan siswa. (2) berpusat pada siswa. (3) pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu jelas. (4) kegiatan pembelajaran lebih bermakna dan berkesan. (5) bersifat pragmatis. (6) fleksibel. (7) mengembangkan ketrampilan sosial siswa

Tujuan pembelajaran tematik terpadu adalah :1) Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topic tertentu. 2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama. 3) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan. 4) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa. 5) Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata seperti: bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain. 6) Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas. 7) Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih atau pengayaan. 8) Budi pekerti dan moral siswa dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Tema Tugasaku Sehari-hari

Dalam pembelajaran tema tugasaku sehari-hari terdapat beberapa muatan pelajaran didalamnya antara lain muatan pelajaran PKn, Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP, dan PJOK.

1. Muatan PKn

Keragaman karakteristik individu diantaranya keragaman jenis kelamin. Selain berbeda jenis kelamin, siswa dalam satu kelas pasti memiliki hobi yang berbeda, warna kesukaan berbeda, dan makanan kesukaan yang berbeda. Sikap yang seharusnya diterapkan jika kita berteman dengan teman yang berbeda karakter dengan diri kita yaitu: Saling menghormati., Saling menghargai., Rukun., Saling menolong., Mau bekerja sama

2. Muatan Bahasa Indonesia

Kosakata yang berhubungan dengan lingkungan geografis diantaranya pasar, sekolah, sawah, pabrik, dan lain sebagainya. Untuk mengetahui letak geografis suatu tempat, kita membutuhkan peta atau denah. Denah berfungsi membantu mengetahui letak suatu tempat. Contoh: denah sekolah, denah tempat duduk, denah lokasi pernikahan, dan sebagainya

3. Muatan Matematika

Penulisan mata uang sangat penting untuk diperhatikan.

Contoh:



Seratus rupiah dilambangkan Rp100,00 Dua ratus rupiah dilambangkan Rp200,00



Rp500,00

Rp1.000,00

Rp2.000,00

Setiap orang pasti pernah menjual atau membeli barang. Terkadang kita perlu menukar uang kita saat ingin membeli barang. Uang yang ditukar harusnya mempunyai nilai yang sama. Misalnya: Rp5.000,00 bisa ditukar dengan 2 lembar dua ribuan dan 1 lembar seribuan.

4. Muatan SBdP

Gambar imajinatif merupakan gambar yang dibuat karena daya khayal seseorang. Alat dan bahan yang diperlukan untuk menggambar imajinatif yakni: Buku gambar., Pensil., Penghapus, dan Pewarna

5. Muatan PJOK

Gerak manipulatif yaitu gerak tubuh yang lebih terampil. Permainan yang memanfaatkan gerak manipulatif diantaranya: Sepakbola., Bola tangan., *Rounder.*, Bola kast., Kendhi Gerl.

Model Pembelajaran Make A Match

Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Briggs (1978: 23), bahwa model adalah seperangkat prosedur dan berurutan untuk mewujudkan suatu proses. Dengan demikian pengertian model pembelajaran adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk melaksanakan proses pembelajaran. Sedangkan yang dimaksud dengan pembelajaran pada hakekatnya adalah merupakan proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, naik antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Model pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) dikembangkan oleh Lorn Curran pada tahun 1994 pada model ini siswa diminta mencari pasangan dari kartu, Aqib Zainal (2013 : 23)

Menurut Tarmizi dalam Novia (2015 : 12) menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* artinya siswa mencari pasangan setiap siswa mendapat sebuah kartu (bisa soal atau jawaban) lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang.

Langkah-langkah pembelajaran make a match

Adapun langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *make a match* menurut Aqib zainal (2013 : 23) adalah sebagai berikut:

- Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban)
- Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang
- Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal atau kartu jawaban).
- 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, demikian seterusnya

Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang berusaha mengkaji dan merefleksikan suatu pendekatan pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran yang dilakukan tidak terlepas dari adanya komunikasi guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan materi dengan sumber belajar yang digunakan. Dalam menjalankan pembelajaran hendaknya guru menciptakan suasana belajar yang berkesan pada peserta didik. Guru

bisa menjalankan pembelajaran yang aktif dengan pemanfaatan metode dan strategi pembelajaran yang tepat dengan materi. Pemanfaatan yang tepat antara kedua komponen ini dalam pembelajaran akan melahirkan model pembelajaran yang membuat situasi pembelajaran semakin bermakna dan terkesan.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti akan menjalankan pembelajaran dengan pemanfaatan model *make a match*. Dalam menjalankan model pembelajaran *make a match* merupakan sebuah model pembelajaran yang mempergunakan media kartu-kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan jawaban dari pertanyaan tersebut. Siswa diajak untuk mencari pasangan kartu yang cocok antara pertanyaan dan soal dalam waktu secepat-cepatnya.

Arikunto (2006) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas mempunyai desain yang terdiri atas empat tindakan yang dilakukan dalam 2 siklus. Dalam setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari empat tindakan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat dengan materi yang sedang guru jalankan merupakan salah satu jalan keluar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang bisa menarik perhatian siswa kelas II. Model kooperatif *make a match* adalah model kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Curran. Sedangkan Kurniasih dan Sani menyatakan bahwa *make a match* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga model pembelajaran ini diharapkan cocok diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tematik tema tugasku sehari-hari di kelas II SD Negeri 16 Sabang.

Dari hasil pembahasan yang telah peneliti paparkan pada latar belakang masalah diatas maka, pemecahan masalah yang coba akan peneliti gunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu dengan penerapan model *make a match*.

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam proses pembelajaran tematik subtema Tugasku sehari-hari di Rumah itu guru dapat menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan siswa menjadi aktif dalam pembelajaran sehingga diharapkan tema tugasku sehari-hari dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa, begitu juga dengan siswanya dapat memahami tema tugasku sehari-hari dengan baik.

Model ini diharapkan bisa meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada tema tugasku sehari-hari. Dengan menggunakan model ini diharapkan hasil belajar siswa dalam mempelajari materi tersebut pada setiap siswa kelas II SD Negeri 16 Sabang Tahun Pelajaran 2019-2020 dapat meningkat sebagaimana yang telah guru tetapkan dalam standar kriteria ketuntasan minimum tema tugasku sehari-hari.

METODOLOGI PENELITIAN

Setting Penelitian

Peneliti akan menjalankan penelitian kelas yang telah disusun dengan beberapa tahap pada SD Negeri 16 Sabang. Alasan memilih tempat penelitian ini karena peneliti mendapat tugas mengajar pada kelas II SD Negeri 16 Sabang Tahun Pelajaran 2019-2020.

Penelitian ini akan dijalankan pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2019-2020. Pembelajaran semester ganjil Tahun Pelajaran 2019-2020 dimulai dari bulan Juli sampai dengan Desember 2019. Penelitian tindakan kelas ini akan dijalankan dalam kurun waktu tiga bulan yaitu mulai dari bulan September sampai dengan November 2019 Tahun Pelajaran 2019-2020.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II semester ganjil tahun pelajaran 2019-2020 yang mengikuti pembelajaran tema tugasku sehari-hari dengan jumlah 29 siswa terdiri dari 9 laki-laki dan 20 perempuan.

Sumber Data

Data penelitian ini berupa informasi mengenai penerapan model *make a match* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari tema tugasku sehari-hari. Data tersebut digali dari siswa kelas II SD Negeri 16 Sabang tahun pelajaran 2019-2020.

Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dengan cara sebagai berikut:

a. Test

Test dilakukan terhadap siswa kelas II SD Negeri 16 Sabang pada akhir setiap siklus dalam proses pembelajaran dengan menentukan hasil belajar. Untuk mengetahuinya peneliti mengadakan evaluasi siswa dalam menguasai tema tugasku sehari-hari dengan penerapan model pembelajaran *make a match* didalamnya.

b. Observasi

Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar instrument yang telah peneliti persiapkan dalam tahap perencanaan pembelajaran yang didalamnya telah disediakan butiran-butiran penilaian untuk melihat kegiatan siswa dalam proses pembelajaran meliputi aktivitas siswa pada saat berdiskusi kelompok, kemampuan dalam mengerjakan soal, kemampuan siswa dalam melakukan setiap tahap dalam membaca dan menulis nominal mata uang serta sikap siswa dengan anggota kelompok lain dalam pembelajaran yang sedang berlangsung.

Analisis Data

Analisis data aktivitas siswa dengan menggunakan statistik deskriptif persentase yang dikemukakan oleh Sudijono (2005: 81). Untuk mengukur keberhasilan tiap-tiap

siklus dalam penelitian tindakan kelas maka tolak ukurnya sistem belajar tuntas yaitu pencapaian nilai KKM adalah 70. Keberhasilan belajar diukur apabila hasil belajar siswa tuntas atau mencapai KKM secara klasikal mencapai 80% dari seluruh anggota kelas.

Prosedur Penelitian

Sesuai dengan pembahasan yang telah peneliti paparkan dalam penelitian ini, maka jenis data yang akan dikumpulkan dalam menjalankan penelitian tindakan kelas ini adalah hasil belajar. Kompetensi belajar yang dimaksud adalah data hasil belajar dari siswa dalam mempelajari tema tugasku sehari-hari dengan penerapan model pembelajaran *make a match*. Untuk mengetahui data tersebut, pengumpulan data dilakukan dengan memberikan beberapa soal dan evaluasi kinerja siswa. Penulis menggunakan instrument sebagai pengumpul data berupa lembar pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa guna mengetahui peningkatan hasil belajar, serta beberapa butiran observasi yang juga akan diamati dari tingkah laku dan kinerja siswa melalui penerapan model *make a match* dalam pembelajaran tema tugasku sehari-hari.

Adapun secara singkat tindakan yang peneliti laksanakan dalam menjalankan penelitian tindakan kelas ini yaitu dengan melaksanakan tes awal pada tahap pra penelitian dan setelahnya menjalankan siklus pembelajaran. Setiap siklus berisi empat langkah yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi dan tahap refleksi. Adapun yang akan peneliti laksanakan dalam penelitian ini yaitu:

Tahap Perencanaan dan Pelaksanaan Siklus

Pada tahap ini setelah berbagai administrasi selesai maka ada beberapa tahap yang dilakukan yaitu : Menyusun silabus untuk pembelajaran Penjasorkes tema tugasku sehari-hari, Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk digunakan pada pembelajaran dengan penerapan model *make a match* didalamnya, Menyiapkan tema tugasku sehari-hari yang mudah dimengerti oleh siswa sehingga siswa mudah menguasai materi yang sedang dipelajari, Memilih bahan ajar yang sesuai dengan materi untuk mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan, Mempersiapkan pertanyaan yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari mengenai tema tugasku sehari-hari, Menyusun instrument tes evaluasi untuk digunakan pada akhir pembelajaran pada setiap akhir siklus yang dijalankan dan Menyiapkan butiran-butiran observasi pada lembar kertas observasi

Tahap pelaksanaan pembelajaran yang merupakan sekenario RPP yang telah didesain sedemikian rupa sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang penulis laksanakan dengan penerapan model pembelajaran *make a match*. Adapun langkah-langkahnya yaitu:

- Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban)
- Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang
- Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal atau kartu jawaban).
- 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, demikian seterusnya

Tahap Observasi Siklus

Pada tahap ini, guru memperhatikan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan selama kegiatan berlangsung. Adapun unsur-unsur yang dinilai pada penelitian ini adalah aktivitas siswa berdiskusi dengan anggota kelompoknya, kemampuan siswa dalam mencocok-cocokkan kartu dengan tepat.

Refleksi Siklus

Pada tahap refleksi penulis memberikan umpan balik secara objektif yang di deskripsikan dari hasil pembelajaran berupa keberhasilan maupun kegagalan dalam pembelajaran yang telah berlangsung dalam mempelajari materi pada tema sehari-hari. Jika tingkatan yang terjadi belum mencapai kriteria ketuntasan maka perlu dilanjutkan proses pembelajaran kesiklus selanjutnya yang meliputi tanapan yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Berdasarkan identifikasi masalah sebagaimana yang peneliti jabarkan pada bab I, pembelajaran yang selama ini dilakukan di Kelas II SD Negeri 16 Sabang pada mata pelajaran masih sangat terpusat pada guru (*teacher centered*). Dimana dalam proses pembelajaran yang berlangsung guru lebih aktif dari pada siswa, sehingga mengakibatkan proses pembelajaran yang membosankan dan monoton. Kenyataan-kenyataan inilah yang pada akhirnya berdampak terhadap hasil belajar siswa yang sebagian besar tidak mencapai KKM yang telah ditetapkan pada tema tugasku sehari-hari.

Hal ini dapat kita lihat dari data tes awal yang dilakukan pada tema tugasku sehari-hari sebelum pembelajaran dijalankan dengan model *make a match*. Tes awal dilakukan oleh peneliti sebagai tolak ukur kemampuan dasar siswa kelas II SD Negeri 16 Sabang tahun 2019 dalam menguasai tema tugasku sehari-hari.

Tabel 1
Hasil Tes Awal Siswa Kelas II SD Negeri 16 Sabang pada Tema
Tugasku Sehari-Hari

No	Nama	L/P	KKM	Nilai	Ketuntasan
1	AS	P	70	80	T
2	AZ	L	70	50	TT
3	AF	P	70	50	TT
4	AK	P	70	75	T
5	AH	L	70	60	TT
6	ADP	L	70	65	TT
7	AAZ	P	70	70	T
8	BI	L	70	60	TT

9	CSRN	P	70	70	T
10	CF	P	70	60	TT
11	DA	P	70	55	TT
12	FAQ	P	70	70	T
13	FA	P	70	65	TT
14	HN	P	70	50	TT
15	JNHSB	L	70	50	TT
16	KF	P	70	55	TT
17	KAA	P	70	75	T
18	MF	P	70	50	TT
19	MI	L	70	70	T
20	MAH	L	70	55	TT
21	MH	L	70	65	TT
22	NA	P	70	65	TT
23	NAZ	P	70	70	T
24	SAF	L	70	50	TT
25	SF	P	70	65	TT
26	SU	P	70	60	TT
27	TH	P	70	60	TT
28	YM	P	70	70	T
29	ZA	P	70	65	TT
Jumlah				1805	
Nilai rata-rata				62,24	
Persentase (%)				31,03%	

Tabel 1, diatas menunjukkan hasil tes awal siswa kelas II SD Negeri 16 Sabang tahun pelajaran 2019-2020 yang dilakukan sebelum penerapan model *make a match* dalam proses pembelajaran tema tugasku sehari-hari, ketuntasan belajar siswa hanya 9 orang dan yang tidak tuntas 20 siswa, secara klasikal ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 31,03% dari jumlah anggota kelas. Nilai siswa terendah pada tes awal adalah 50 dan nilai tertinggi 80 dengan nilai rata-rata pada tes awal 62,24.

Hasil tes awal akan dijadikan tolak ukur keberhasilan atau kegagalan dalam menjalankan pembelajaran dengan penerapan model *make a match* untuk mempelajari tema tugasku sehari-hari. Setelah tes awal selesai, maka pembelajaran tema tugasku sehari-hari dijalankan dalam bentuk penelitian tindakan kelas dimana peneliti menjalankan pembelajaran dalam beberapa siklus.

Siklus I

Pertemuan dan Pelaksanaan Tindakan 1

Pada tahap awal maka ada beberapa kegiatamn yang dilakukan yaitu : Menentukan tujuan pembelajaran., Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya)., Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa dari yang sederhana ke kompleks, Mengembangkan bahan-bahan belajar., dan Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa.

Tahap pelaksanaan pembelajaran yang merupakan skenario RPP yang telah didesain sedemikian rupa sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang penulis laksanakan dengan penerapan model pembelajaran *make a match* dengan langkah-langkah yang ditempuh didalamnya yaitu:

- Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi bacaan nominal uang, tulisan dari nilai uang dan gambar uang.
- Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan kartu yang cocok dengan yang dia punya
- Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal atau kartu jawaban).
- 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, demikian seterusnya

Pertemuan dan Pelaksanaan Tindakan 2

Pada tahap ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan sebagai rangkaian kegiatan penelitian yaitu : Mengidentifikasi dan merumuskan masalah yang terjadi pada siklus I pertemuan 1., Mencarikan solusi dari setiap masalah yang terjadi pada siklus I pertemuan 1., Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk digunakan pada pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match.*, Menyiapkan tema tugas sehari-hari yang mudah dimengerti oleh siswa sehingga siswa mudah menguasai materi yang sedang dipelajari., Mengembangkan materi yang akan dipelajari sehingga membuka wawasan siswa., Memilih bahan ajar yang sesuai dengan materi untuk mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan., Menyusun instrument tes untuk digunakan pada akhir pembelajaran pada akhir siklus yang dijalankan dan Menyiapkan butiran-butiran observasi pada lembar kertas observasi.

Tahap pelaksanaan pembelajaran yang merupakan skenario RPP yang telah didesain sedemikian rupa sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang penulis laksanakan dengan penerapan model pembelajaran *make a match* diantaranya:

- Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi bacaan nominal uang, tulisan dari nilai uang dan gambar uang.
- Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan kartu yang cocok dengan yang dia punya
- Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal atau kartu jawaban).
- 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, demikian seterusnya

Pada akhir pembelajaran guru melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan memberikan beberapa soal kepada siswa yang telah mengikuti pembelajaran tema tugas sehari-hari dengan penerapan model pembelajaran *make a match.*

Adapun hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil tes pada akhir siklus I dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut ini:

Tabel 2.
Hasil Tes Siswa Kelas II SD Negeri 16 Sabang pada Tema Tugasku
Sehari-hari Akhir Siklus I

No	Nama	L/P	KKM	Nilai	Ketuntasan
1	AS	P	70	85	T
2	AZ	L	70	60	TT
3	AF	P	70	60	TT
4	AK	P	70	80	T
5	AH	L	70	70	T
6	ADP	L	70	70	T
7	AAZ	P	70	75	T
8	BI	L	70	65	TT
9	CSRN	P	70	75	T
10	CF	P	70	65	TT
11	DA	P	70	65	TT
12	FAQ	P	70	75	T
13	FA	P	70	70	T
14	HN	P	70	60	TT
15	JNHSB	L	70	55	TT
16	KF	P	70	65	TT
17	KAA	P	70	80	T
18	MF	P	70	60	TT
19	MI	L	70	75	T
20	MAH	L	70	65	TT
21	MH	L	70	70	T
22	NA	P	70	75	T
23	NAZ	P	70	80	T
24	SAF	L	70	60	TT
25	SF	P	70	70	T
26	SU	P	70	70	T
27	TH	P	70	65	TT
28	YM	P	70	75	T
29	ZA	P	70	70	T
Jumlah				2010	
Nilai rata-rata				69,31	
Persentase (%)				58,62%	

Berdasarkan Tabel 2 nilai rata-rata kelas untuk 29 siswa adalah 69,31. Setelah mengikuti pembelajaran dengan penerapan model *make a match* siswa yang tuntas meningkat menjadi 17 siswa dan yang tidak tuntas mencapai 12 siswa, nilai tertinggi 85 dan yang terendah 55. Secara klasikal kelas, yang tuntas hanya 58,62%. Melihat nilai seperti ini, peneliti mencoba melakukan remedial pembelajaran pada tema tugasku sehari-hari dengan pembelajaran menggunakan model *make a match* didalamnya.

Observasi

Hasil observasi aktivitas siswa pada akhir proses belajar mengajar siklus I dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3
Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas II SD Negeri 16 Sabang pada Tema Tugasku
Sehari-hari Akhir Siklus I

No	Aspek yang diamati	Jumlah siswa aktif	Persentase (%)
1.	Siswa menyimak penyampaian awal oleh guru	26	89,66
2.	Siswa terangsang dengan penyajian materi awal oleh guru	16	55,17
3.	Siswa memperhatikan kartu yang ditunjukkan oleh guru	26	89,66
4.	Siswa mampu mencocok setiap kartu dengan benar	18	62,07
5.	Siswa mampu menulis nominal uang yang diminta oleh guru	18	62,07
6.	Siswa mampu menyebut nominal uang yang diminta oleh guru	17	58,62
7.	Siswa mau berbagi kesempatan, tempat dan informasi dengan sikap yang baik bersama teman-temannya dalam mencocokkan kartu.	20	68,97
Jumlah			486,22
Rata-rata aktivitas siswa (%)			69,46

Berdasarkan Tabel 3 di atas kita dapat mengetahui aktivitas belajar siswa dalam mengikuti tema tugasku sehari-hari dengan penerapan model pembelajaran *make a match*, yaitu siswa yang menyimak penyampaian awal oleh guru sebanyak 26 orang siswa dan siswa yang tidak sebanyak 3 siswa. Siswa yang terangsang dengan penyajian materi awal oleh guru sebanyak 16 siswa dan yang tidak sebanyak 13 siswa. Siswa yang memperhatikan kartu yang ditunjukkan oleh guru yaitu 26 orang dan yang tidak 3 orang. Siswa yang mampu mencocok setiap kartu dengan benar sebanyak 18 orang dan yang tidak 11 orang. Siswa yang mampu menulis nominal uang yang diminta oleh guru sebanyak 18 orang dan yang tidak 11 orang. Siswa yang mampu menyebut nominal uang yang diminta oleh guru sebanyak 17 orang dan yang tidak 12 orang. Siswa yang mau berbagi kesempatan, tempat dan informasi dengan sikap yang baik bersama teman-temannya dalam mencocokkan kartu sebanyak 20 orang dan yang tidak 9 orang. Dari data keseluruhan hasil observasi akhir siklus I pada pembelajaran dengan penerapan model *make a match* pada tema tugasku sehari-hari dapat kita lihat rata-rata keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sebesar 69,46%.

Refleksi

Berdasarkan pengamatan berbagai aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I, ditemukan berbagai kelemahan yang akan direfleksikan peneliti dan diperbaiki pada siklus II.

Hasil belajar siswa setelah model pembelajaran *make a match* diterapkan dalam proses pembelajaran tema tugasku sehari-hari pada siklus I terlihat jelas telah

meningkat dibandingkan pada tes awal yang dilakukan sebelumnya. Namun pada siklus I terdapat beberapa hal yang masih perlu diperbaiki dan ditingkatkan pada siklus selanjutnya antara lain, terlihat masih ada sebagian siswa yang bingung dengan penerapan model *make a match*, mereka masih bingung dalam mencari pasangan yang tepat dengan kartu yang mereka miliki, selain itu siswa juga terlihat masih malu-malu untuk bertanya kepada temannya apa isi kartu temannya, oleh karena itu guru harus meningkatkan keberanian setiap siswa, guru harus meningkatkan keaktifan siswa untuk mencari pasangan yang cocok dari setiap kartu, guru juga harus meningkatkan sikap siswa untuk mau berbagi kesempatan, tempat dan informasi dengan teman-temannya karena terlihat sebagian siswa masih egois dalam mencari kartu yang cocok.

Siklus II

Perencanaan dan Pelaksanaan Tindakan 1

Sebagai tindak lanjut dari pertemuan siklus pertama, maka pada tahap ini ada beberapa tahap kegiatan yaitu : Mengidentifikasi dan merumuskan masalah pada siklus I pertemuan 2., Menyiapkan materi pembelajaran yang mudah dimengerti., Menentukan tujuan pembelajaran., Mengembangkan bahan-bahan belajar., Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks dan Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa.

Tahap pelaksanaan pembelajaran yang merupakan skenario RPP yang telah didesain sedemikian rupa sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang penulis laksanakan dengan penerapan model pembelajaran *make a match* diantaranya:

- Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi bacaan nominal uang, tulisan dari nilai uang dan gambar uang.
- Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan kartu yang cocok dengan yang dia punya
- Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal atau kartu jawaban).
- 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, demikian seterusnya

Perencanaan dan Pelaksanaan Tindakan 2

Pada tahap ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan sebagai lanjutan dari langkah-langkah sebelumnya, meliputi : Mengidentifikasi dan merumuskan masalah yang terjadi pada siklus II pertemuan 1., Mencarikan solusi dari setiap masalah yang terjadi pada siklus II pertemuan 1., Mengrevisi kembali rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk digunakan pada siklus II pertemuan 2., Mengembangkan materi yang akan dipelajari sehingga membuka wawasan siswa., Menyusun instrument tes untuk penelitian pada akhir pembelajaran. Dan Menyiapkan lembar observasi, dan memilih bahan ajar yang sesuai dengan materi untuk mencapai ketuntasan belajar.

Tahap pelaksanaan pembelajaran yang merupakan skenario RPP yang telah didesain sedemikian rupa sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang penulis laksanakan dengan penerapan model pembelajaran *make a match* diantaranya:

- Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi bacaan nominal uang, tulisan dari nilai uang dan gambar uang.

- Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan kartu yang cocok dengan yang dia punya
- Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal atau kartu jawaban).
- 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, demikian seterusnya

Pada akhir pembelajaran guru melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan memberikan beberapa soal kepada siswa yang telah mengikuti pembelajaran tema tugasku sehari-hari dengan penerapan model pembelajaran *make a match*. Adapun hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil tes pada akhir siklus II dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4
.Hasil Tes Siswa Kelas II SD Negeri 16 Sabang pada Tema
Tugasku Sehari-hari Akhir Siklus II

No	Nama	L/P	KKM	Nilai	Ketuntasan
1	AS	P	70	90	T
2	AZ	L	70	65	TT
3	AF	P	70	70	T
4	AK	P	70	90	T
5	AH	L	70	75	T
6	ADP	L	70	80	T
7	AAZ	P	70	85	T
8	BI	L	70	75	T
9	CSRN	P	70	80	T
10	CF	P	70	70	T
11	DA	P	70	75	T
12	FAQ	P	70	80	T
13	FA	P	70	80	T
14	HN	P	70	70	T
15	JNHSB	L	70	65	TT
16	KF	P	70	70	T
17	KAA	P	70	90	T
18	MF	P	70	70	T
19	MI	L	70	80	T
20	MAH	L	70	70	T
21	MH	L	70	80	T
22	NA	P	70	80	T
23	NAZ	P	70	85	T
24	SAF	L	70	65	TT
25	SF	P	70	75	T

26	SU	P	70	80	T
27	TH	P	70	70	T
28	YM	P	70	85	T
29	ZA	P	70	80	T
Jumlah				2230	
Nilai rata-rata				76,89	
Persentase (%)				89,66%	

Berdasarkan Tabel 4 nilai rata-rata kelas untuk 26 siswa adalah 76,67. Ketuntas belajar siswa mencapai 26 siswa dan yang tidak tuntas 3 siswa. Nilai tertinggi 90, yang terendah 65. Secara klasikal kelas, yang tuntas mencapai 89,66%. Dari hasil data yang terlihat diatas jelas bahwa ketuntasan belajar siswa dalam mempelajari tema tugasku sehari-hari dengan penerapan model pembelajaran *make a match* meningkat dan mencapai tingkat KKM dan ketuntasan klasikal kelas yang ditentukan, maka pembelajaran pada tema ini dianggap telah tuntas dan dilanjutkan pada tema selanjutnya sesuai yang terdapat di kurikulum semester ganjil kelas II.

c) Observasi

Pada siklus II, siswa menunjukkan respon yang sangat baik dalam mengikuti pembelajaran. Siswa sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *make a match*. Adapun hasil observasi aktivitas siswa pada waktu proses belajar mengajar dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5
 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas II SD Negeri 16 Sabang
 pada Tema Tugasku Sehari-hari Akhir Siklus II

No	Aspek yang diamati	Jumlah siswa aktif	Persentase (%)
1.	Siswa menyimak penyampaian awal oleh guru	28	96,55
2.	Siswa terangsang dengan penyajian materi awal oleh guru	24	82,76
3.	Siswa memperhatikan kartu yang ditunjukkan oleh guru	27	93,1
4.	Siswa mampu mencocok setiap kartu dengan benar	25	86,21
5.	Siswa mampu menulis nominal uang yang dimintai oleh guru	26	89,66
6.	Siswa mampu menyebut nominal uang yang dimintai oleh guru	24	82,76
7.	Siswa mau berbagi kesempatan, tempat dan informasi dengan sikap yang baik bersama teman-temannya dalam mencocokkan kartu.	27	93,1
Jumlah			624,14
Rata-rata aktivitas siswa (%)			89,16

(Sumber : Data Hasil Penelitian 2019)

Berdasarkan Tabel 5, kita dapat mengetahui aktivitas belajar siswa dalam mengikuti tema tugasku sehari-hari dengan penerapan model pembelajaran *make a match*, yaitu siswa yang menyimak penyampaian awal oleh guru sebanyak 28 orang siswa dan siswa yang tidak sebanyak 1 siswa. Siswa yang terangsang dengan penyajian materi awal oleh guru sebanyak 24 siswa dan yang tidak sebanyak 5 siswa. Siswa yang memperhatikan kartu yang ditunjukkan oleh guru yaitu 27 orang dan yang tidak 2 orang. Siswa yang mampu mencocok setiap kartu dengan benar sebanyak 25 orang dan yang tidak 4 orang. Siswa yang mampu menulis nominal uang yang dimintai oleh guru sebanyak 26 orang dan yang tidak 3 orang. Siswa yang mampu menyebut nominal uang yang dimintai oleh guru sebanyak 24 orang dan yang tidak 5 orang. Siswa yang mau berbagi kesempatan, tempat dan informasi dengan sikap yang baik bersama teman-temannya dalam mencocokkan kartu sebanyak 27 orang dan yang tidak 2 orang. Dari data keseluruhan hasil observasi akhir siklus I pada pembelajaran dengan penerapan model *make a match* pada tema tugasku sehari-hari dapat kita lihat rata-rata keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sebesar 89,16%.

Refleksi

Secara keseluruhan hasil belajar siswa mengalami peningkatan, hal ini disebabkan karena setiap siswa terlibat aktif dalam setiap tahapan yang ada dalam pembelajaran dengan penerapan model *make a match*, setiap siswa telah terbiasa bekerja sama dalam mempelajari tema tugasku sehari-hari, mereka sangat antusias mencocokkan nilai mata uang pada potongan gambar, mereka juga menikmati permainannya, sehingga materi yang disampaikan dapat diserap oleh siswa secara maksimal

Pada akhir siklus II terlihat hasil pembelajaran telah mencapai target yang diharapkan dimana ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah mencapai atau lebih dari 80% jumlah anggota kelas. Dengan demikian maka, pembelajaran tema tugasku sehari-hari dianggap telah tuntas pada akhir siklus II.

Pembahasan Tiap Siklus

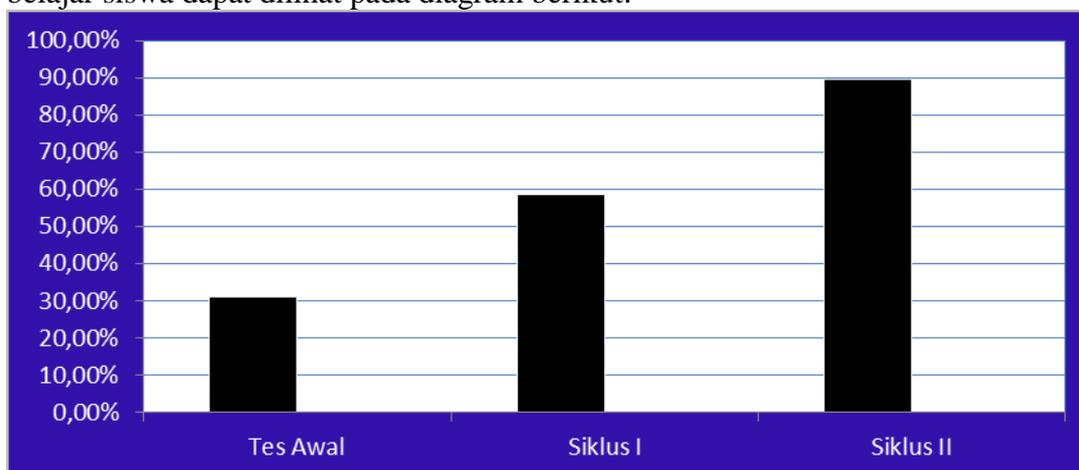
Tema tugasku sehari-hari yang peneliti ajarkan pada kelas II SD Negeri 16 Sabang Tahun 2019 dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model *make a match* menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa sebagaimana yang peneliti utarakan pada refleksi siklus II diatas.

Kondisi awal sebelum di terapkanya pembelajaran kooperatif model *make a match* hasil belajar siswa masih sangat rendah yang diperlihatkan dari hasil persentase pada saat pre tes yaitu sebesar 31,03%.

Siklus I yang diawali dengan perencanaan perbaikan terhadap hasil belajar siswa dalam mempelajari tema tugasku sehari-hari dengan menerapkan pembelajaran kooperatif model *make a match* peneliti dapati adanya peningkatan hasil belajar siswa yang diperlihatkan dari persentase hasil belajar siswa yang mencapai KKM secara klasikal yaitu 58,62%, bila dibandingkan dengan hasil pre-tes, meskipun peningkatan hasil belajar tersebut belum mencapai nilai indikator yang peneliti harapkan yaitu sebesar 80% sehingga peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II.

Beranjak dari hasil refleksi siklus I, peneliti mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran kooperatif model *make a match* pada pembelajaran siklus II. Pada akhir pembelajaran siklus II peneliti melakukan tes kembali untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas II dalam mempelajari tema tugasku sehari-hari, dan didapati peningkatan hasil belajar siswa yang diperlihatkan dari persentase hasil belajar siswa yang mencapai KKM secara klasikal sebesar 89,66% dari 80% nilai indikator yang peneliti harapkan, melihat hasil demikian maka peneliti hanya melaksanakan penelitian ini dalam II siklus.

Pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan pembelajaran kooperatif model *make a match* dalam proses pembelajaran tema tugasku sehari-hari menunjukkan hasil yang positif. Model ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada diagram berikut:



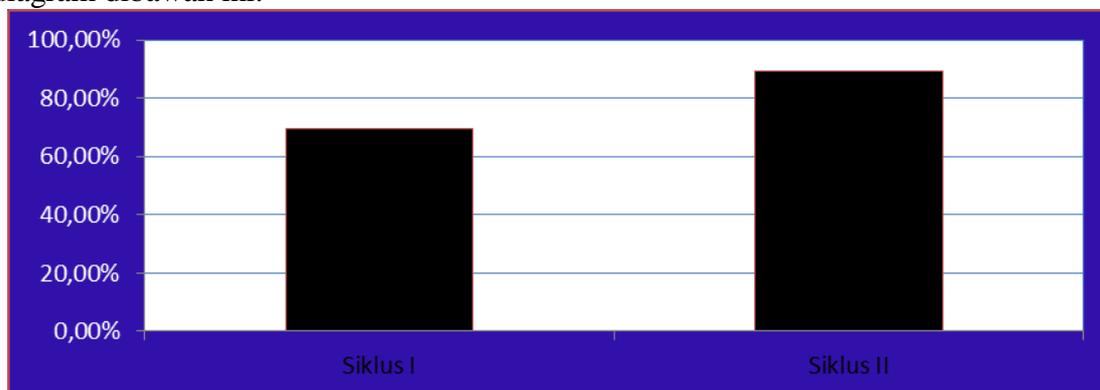
Dengan hasil belajar yang diperoleh siswa setelah pembelajaran dijalankan dengan model pembelajaran *make a match* yang demikian pada akhir siklus II maka, pembelajaran dianggap telah berhasil. Secara rinci perbandingan peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel.6
Data Hasil Belajar Siswa

Kegiatan	Perolehan Hasil Belajar (KKM 70)		Ketuntasan (%)	
	Nilai 70 keatas	Nilai 69 kebawah	Tuntas	Tidak Tuntas
Tes awal	9	20	31,03%	68,97%
Siklus I	17	12	58,62%	41,38%
Siklus II	26	3	89,66%	10,34%

Berdasarkan Tabel 6, terlihat peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus menandakan bahwa penerapan model *make a match* memberikan pengaruh yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada tema tugasku sehari-hari. Secara keseluruhan, penerapan model *make a match* telah memberikan peningkatan hasil belajar pada siswa dan telah mencapai indikator ketuntasan hasil belajar secara klasikal yang ditetapkan oleh guru.

Penerapan model *make a match* juga telah memperlihatkan peningkatan persentase siswa yang aktif dalam proses pembelajaran pada setiap siklus. Perbandingan persentase siswa yang aktif dalam proses pembelajaran antar siklus dapat dilihat pada diagram dibawah ini.



Berdasarkan diagram diatas, telah terjadi peningkatan persentase keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pada siklus I, persentase siswa yang aktif dalam proses pembelajaran adalah 66,65% dan pada siklus II, persentase keaktifan siswa dalam proses pembelajaran telah meningkat menjadi 87,78%. Peningkatan ini menandakan bahwa penerapan model *make a match* telah dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas II SD Negeri 16 Sabang Tahun Pelajaran 2019-2020 dalam proses pembelajaran tema tugasku sehari-hari. Secara rinci perbandingan peningkatan aktifitas siswa yang aktif dalam proses pembelajaran antar siklus dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7
Perbandingan Peningkatan Keaktifan Siswa

No	Aspek yang diamati	Jumlah siswa aktif		Persentase (%)	
		Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1.	Siswa menyimak penyampaian awal oleh guru	26	28	89,66	96,55
2.	Siswa terangsang dengan penyajian materi awal oleh guru	16	24	55,17	82,76
3.	Siswa memperhatikan kartu yang ditunjukkan oleh guru	26	27	89,66	93,1
4.	Siswa mampu mencocok setiap kartu dengan benar	18	25	62,07	86,21

5.	Siswa mampu menulis nominal uang yang dimintai oleh guru	18	26	62,07	89,66
6.	Siswa mampu menyebutkan nominal uang yang dimintai oleh guru	17	24	58,62	82,76
7.	Siswa mau berbagi kesempatan, tempat dan informasi dengan sikap yang baik bersama teman-temannya dalam mencocokkan kartu.	20	27	68,97	93,1
Jumlah				486,22	624,14
Rata-rata aktivitas siswa (%)				69,46	89,16

Pada tabel 7, terlihat peningkatan jumlah siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh yang positif terhadap pola belajar siswa menjadi lebih baik. Secara keseluruhan siswa yang aktif dalam proses pembelajaran telah mengalami peningkatan dan telah mencapai indikator yang ditetapkan oleh guru. Dari berbagai data yang telah peneliti dapatkan maka dapat diambil suatu kesimpulan yaitu, model *make a match* telah berhasil membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar tema tugasku sehari-hari mencapai KKM yang telah guru tetapkan. Secara keseluruhan, siswa yang aktif dalam proses pembelajaran telah mengalami peningkatan dan situasi kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap siswa kelas II SD Negeri Sabang Tahun Pelajaran 2019-2020 pada tema tugasku sehari-hari melalui model pembelajaran *make a match* dapat diambil simpulan bahwa: Dengan penerapan model *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Sabang pada tema tugasku sehari-hari. Ketuntasan klasikal belajar siswa sebelum model pembelajaran *make a match* diterapkan hanya mencapai 31,03%. Setelah model *make a match* diterapkan ketuntasan klasikal belajar siswa pada siklus I meningkat menjadi 58,62%, dan pada akhir siklus II kembali meningkat menjadi 89,66%. Dari data tersebut, terlihat jelas peningkatan hasil belajar yang dialami oleh siswa kelas II SD Negeri Sabang Tahun 2019 setelah pembelajaran dijalankan dengan model pembelajaran *make a match*. Selain itu aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran Penjasorkes juga meningkat. Hal ini dapat kita lihat dari data hasil observasi yang dilakukan pada setiap akhir siklus yaitu pada akhir siklus I keaktifan siswa secara klasikal sebesar 69,46% dari seluruh anggota kelas. Pada siklus II peneliti menjalankan pembelajaran dengan lebih baik lagi berdasarkan refleksi yang dilakukan pada akhir siklus I. Dari usaha tersebut keaktifan siswa terlihat meningkat menjadi 89,16% dari seluruh anggota kelas. Hal ini menunjukkan, bahwa model *make a match* sangat membantu meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran tema tugasku sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Majid. (2014). Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
Anni, Catharina Tri, dkk. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang : UPT UNNES Press.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
Aqib, Zainal.2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual
(Inovatif)*.Bandung:Yrama Widya.

Febriana,dkk.(2016).*Pengaruh Terapi Kognitif Terhadap Harga Diri Remaja Korban
Bullying*.VOL 4, No 1.Mei 2016. Diakses pada tanggal 8 Februari 2017.

Muhibbin Syah. (2003). Psikologi Belajar. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
Nana Sudjana.1995. Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar, Bandung : Sinar Baru
Algensindo.

Santoso, S. (2015). SPSS20 Pengolahan Data Statistik di Era Informasi, Jakarta, PT.
Alex Media Komputindo, Kelompok Gramedia.

Sholihah, Z.S & Afriansyah, E.A.(2017).”Analisis Kesulitan Siswa Dalam Proses
Pemecahan Masalah Geometri Berdasarkan Tahapan Berfikir Van Hiele.” Jurnal
Mosharafa. Vol (6) 2. Diakses 20 September 2017

Sudijono. 2005. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: P.T. Raja Grafindo Persada
Tarmizi, Pembelajaran Kooperatif “Make a match”, www.tarmizi.wordpress.com