



Penerapan Strategi *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Kelas IV Di MIN 1 Pontianak

Maulidiyaturrahmah*

*IAIN Pontianak, Pontianak, Indonesia

E-mail: maulidiyaturrahmah@gmail.com

Rianawati**

**IAIN Pontianak, Pontianak, Indonesia

E-Mail: rianawatipsga@gmail.com

Fitri Muthmainnah***

***IAIN Pontianak, Pontianak, Indonesia

E-mail: fitriponti12@gmail.com

Desi Yulianti****

****MIN 1 Pontianak, Pontianak, Indonesia

E-Mail: desiyanti24781@gmail.com

Abstract

This research aims to describe: (1) Student learning outcomes before implementing the make a match strategy. (2) Steps for implementing the make a match strategy to improve student learning outcomes. (3) Student learning outcomes after implementing the make a match strategy. (4) Increased student learning outcomes after implementing the make a match strategy. Based on the research results, it can be concluded that: 1) The learning outcomes before implementing the make a match strategy were an average of 64.88 and 49% or 21 students who completed, 2) This research was carried out in two cycles. In cycle I, the advantage was that the teacher was quite optimal in implementing the make a match strategy steps. Meanwhile, the weakness in cycle I was that the teacher in dividing the time allocation was not optimal. In cycle II the teacher's activities have increased and are very good, 3) Learning outcomes after implementing the make a match strategy in cycle I were 65% or 28 students who achieved completeness with an average score of 73.72, and cycle II was 86% or 37 students achieved completeness with an average score of 85.35, 4) There was an increase in student learning outcomes after implementing the make a match strategy with the percentage of completeness from 49% to 86% with the average score before implementing the make a match strategy, namely 64.88 rose to 85.35.

Keywords: *Make A Match Strategy, Learning Outcomes*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) Hasil belajar peserta didik sebelum menerapkan strategi make a match. (2) Langkah-langkah penerapan strategi make a match untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. (3) Hasil belajar peserta didik setelah menerapkan strategi make a match. (4) Peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menerapkan strategi make a match. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: 1) Hasil belajar sebelum menerapkan strategi make a match yaitu terdapat rata-rata 64,88 dan 49% atau 21 orang peserta didik yang tuntas, 2) Penelitian ini dilakukan dua siklus. Pada siklus I kelebihan adalah guru sudah cukup maksimal dalam menerapkan langkah-langkah strategi make a match. Sedangkan kekurangan pada siklus I adalah guru dalam membagi alokasi waktu belum maksimal. Pada siklus II kegiatan guru sudah meningkat dan sangat baik, 3) Hasil belajar setelah menerapkan strategi make a match pada siklus I adalah 65% atau 28 peserta didik yang mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 73,72, dan siklus



II adalah 86% atau 37 peserta didik yang mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 85,35, 4) Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menerapkan strategi make a match dengan presentase ketuntasan dari 49% menjadi 86% dengan nilai rata-rata sebelum menerapkan strategi make a match yaitu 64,88 naik menjadi 85,35.

Kata Kunci: Strategi *Make A Match*, Hasil Belajar

A. PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bahwa pendidikan memiliki tujuan dan fungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengembangkan potensi peserta didik. Pendidikan menjadi hak bagi seluruh masyarakat tanpa mempedulikan keadaan dan kondisi yang terjadi pada masyarakat.

Dalam proses belajar mengajar, tidak jarang siswa menjadi malas dan kesulitan belajar. Padahal, belajar adalah kewajiban setiap orang. Karena jika kita tidak belajar, maka kita tidak akan mengetahui arti hidup di dunia ini. Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Quran Surat An-Nahl: 78 yang berbunyi:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَا
لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati nurani agar kamu bersyukur". (QS. An-Nahl: 78)

Dalam kitab tafsir Al-Munir dijelaskan bahwa Allah mengeluarkan kalian dari perut ibu kalian dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun. Manusia diciptakan pada fase awal penciptaan dalam keadaan tidak mengetahui apa-apa. Kemudian, Allah Swt membekalinya dengan ilmu dan pengetahuan. Allah Swt pun menganugerahinya akal pikiran yang bisa memahami berbagai hal, membedakan antara yang baik dan yang buruk, mampu memilih yang bermanfaat dan yang tidak. Allah Swt. menyediakan untuknya kunci-kunci pengetahuan berupa pendengaran yang dapat mendengar dan memahami suara. Juga penglihatan yang bisa melihat berbagai hal, serta hati yang bisa memahami berbagai hal. Semua itu agar kalian mensyukuri nikmat-nikmat Allah Swt. kepada kalian, dengan cara menggunakan setiap anggota tubuh sesuai dengan tujuan penciptaannya juga, supaya kalian bisa beribadah menyembah Tuhan kalian dan menaati segala perintah-Nya (Az-Zuhaili, 2013).

Berdasarkan ayat yang dilengkapi tafsir di atas menjelaskan bahwa ketika seorang anak manusia dilahirkan ke dunia dia tidak tahu apa-apa. Dengan kekuasaan dan kasih sayang-Nya, manusia dibekali dengan potensi-potensi yang nantinya dapat berfungsi untuk mengetahui segala sesuatu yang sebelumnya tidak pernah diketahui. Potensi itu berupa tiga unsur penting dalam proses pembelajaran bagi manusia, yakni: pendengaran, penglihatan dan hati/akal pikiran.

Peneliti lebih memfokuskan ke salah satu mata pelajaran yaitu IPS. Menurut (Hopeman et al., 2022) bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk melatih dan mengajarkan keterampilan-keterampilan dasar agar mereka bisa berkembang sesuai



dengan keterampilan, minat, bakat dan lingkungannya serta sesuai dengan kondisi umum untuk melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi. IPS adalah salah satu nama mata pelajaran di sekolah dasar dan menengah. Ilmu sosial adalah nama mata pelajaran terpadu sejarah, geografi dan ekonomi serta ilmu-ilmu sosial lainnya. Ilmu sosial dibentuk atas dasar realitas dan fenomena sosial.

Materi mata pelajaran IPS yang akan dibahas pada kelas IV adalah kegiatan jual beli dan kegiatan ekonomi. Manusia membutuhkan jual beli sejak manusia itu sendiri mulai membutuhkan makanan, minuman, pakaian, tempat tinggal dan sebagainya. Oleh sebab itu, manusia memberikan barang yang menjadi kebutuhannya melalui suatu pertukaran yang kemudian disebut jual beli (Ikit, n.d.). Sedangkan kegiatan ekonomi merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan seseorang untuk memenuhi suatu kebutuhan (Rahayu, 2019: 7). Allah berfirman dalam surah An-Nisa' ayat 29 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ ﴿٢٩﴾

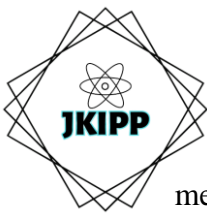
Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu memakan harta sesamamu dengan cara yang batil (tidak benar), kecuali berupa perniagaan atas dasar suka sama suka di antara kalian”. (QS. An-Nisa’:29)

Ayat di atas menjelaskan bahwa semua jenis jual beli yang dilakukan secara suka sama suka dari kedua belah pihak hukumnya boleh, selain jual beli yang diharamkan Rasulullah, kecuali emas dan perak, yang harus diserahterimakan secara langsung. Demikian dengan makanan dan minuman. Segala hal yang dimakan dan diminum oleh manusia hanya boleh diperjualbelikan dengan bayaran makanan dan minuman yang sejenis dalam kadar yang sama. Jika penjual dan pembeli berpisah sebelum diserahterimakan, maka jual beli itu menjadi batal (Al-Farran, 2007).

Susanto (2014) menjelaskan bahwa bentuk yang tampak dan nyata dari pembelajaran ini adalah hasil belajar. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diperoleh siswa selama proses belajar mengajar, yang dikenal dengan istilah belajar.

Menurut Sugihartono (2007) faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang terdapat dalam diri individu yang sedang belajar, di antaranya faktor jasmaniah dan faktor psikologis. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang terdapat di luar individu, di antaranya faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat. Hasil belajar IPS ditnyatakan dengan prestasi yang diperoleh siswa. Prestasi tersebut berupa nilai yang diperoleh siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV MIN 1 Pontianak menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran IPS banyak permasalahan yang dihadapi oleh guru dan peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik belum mencapai hasil yang optimal. Permasalahan tersebut adalah guru dalam proses pembelajaran di kelas masih terkesan menggunakan metode ceramah. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga pembelajaran terkesan



membosankan dan kurang menarik bagi peserta didik dan sebagian besar peserta didik menjadi pasif, ada yang tidur dan bermain dengan teman, dan ada pula yang melamun didalam kelas. Hanya sebagian kecil peserta didik yang aktif terlibat dalam pembelajaran di kelas. Selanjutnya, media pembelajaran yang digunakan guru sangat minim. Buku paket dan papan tulis merupakan media unggulan yang ada di sekolah, Padahal untuk meningkatkan proses pembelajaran yang berkualitas, guru harus senantiasa secara maksimal mempersiapkan media pembelajaran yang sesuai.

Sebagai dampak dari proses kegiatan pembelajaran di atas adalah perolehan hasil belajar peserta didik kelas IVC pada mata pelajaran IPS masih tergolong rendah yaitu rata-rata nilai ulangan harian peserta didik tahun ajaran 2022/2023 adalah 60 dan nilai tersebut belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Oleh karena itu, dari 39 peserta didik hanya 19 peserta didik (44%) yang mendapat nilai di atas KKM yaitu 70, sedangkan sisanya 20 peserta didik (51%) nilainya di bawah KKM (< 70) dengan nilai rata-rata 60,41.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis berupaya untuk menerapkan strategi pembelajaran *make a match*. Strategi *make a match* menurut Frank Lyman dalam jurnal (Majdi & Faizatina, 2023) adalah strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan peserta didik untuk berpikir secara mandiri, mencari pasangan yang sesuai antara jawaban dan soal, kemudian diskusi dengan pasangan yang lain dengan tujuan untuk menemukan konsep yang sama. Selain itu, Suprijono (2013) menjelaskan strategi pembelajaran *Make a Match* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan kartu untuk mencari pasangan. Kartu-kartu tersebut berisi kartu pertanyaan dan kartu berisi jawaban dari pertanyaan. *Make a match*, menurut Kaif (2022) dalam bukunya yang berjudul *Strategi Pembelajaran (Macam-Macam Strategi Pembelajaran Yang Dapat Diterapkan Guru)* merupakan salah satu jenis strategi pembelajaran kooperatif. Strategi pembelajaran *make a match* merupakan aktivitas belajar yang bisa dilaksanakan siswa dalam meraih pengetahuan yang disampaikan oleh guru. Salah satu keuntungan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

Hidayat (2019: 101-102) dalam bukunya yang berjudul *50 strategi pembelajaran populer* menjelaskan bahwa strategi pembelajaran *make a match* memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk bekerja sama dengan orang lain. Strategi pembelajaran *make a match* pertama kali dikembangkan oleh Lurna Curran pada tahun 1994. Langkah-langkah penerapan strategi *make a match* adalah:

- Guru mempersiapkan beberapa kartu berisi konsep atau topik yang cocok digunakan dalam sesi review. Dalam hal ini, satu bagian kartu memuat soal sedangkan lainnya merupakan jawaban.
- Masing-masing peserta didik diberikan sebuah kartu berisi soal dan jawaban.
- Setiap peserta didik memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- Peserta didik mencari pasangan yang memiliki kartu sesuai dengan kartunya (jawaban/soal). Peserta didik yang mampu mencocokkan kartu sebelum waktu yang ditentukan habis berhak memperoleh nilai.
- Jika peserta didik tidak dapat mencocokkan kartunya sampai batas waktu habis



maka akan mendapatkan punishment (hukuman) sesuai kesepakatan sebelumnya. f) Setelah menyelesaikan satu babak, kartu kembali dikocok agar peserta didik memperoleh kartu yang berbeda dari sebelumnya. g) Jumlah babak menyesuaikan kebutuhan. h) Pada akhir kegiatan, guru dan peserta didik membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari tersebut.

Alasan peneliti menggunakan strategi pembelajaran ini adalah berdasarkan hasil analisis permasalahan yang diperoleh pada kelas tersebut, strategi ini sangat cocok diterapkan untuk mendorong keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini juga didasarkan pada karakteristik peserta didik yang cenderung ingin belajar sambil bermain sehingga peserta didik mampu meningkatkan hasil belajar IPS.

Dengan menerapkan strategi pembelajaran *make a match*, maka materi pelajaran dapat dengan mudah disampaikan oleh guru, serta peserta didik dirangsang untuk mengingat kembali materi yang telah disampaikan, sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran dengan strategi pembelajaran ini dan peserta didik dapat berlatih belajar mandiri, aktif dan kreatif. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan Judul "Penerapan Strategi *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Di MIN 1 Pontianak Tahun Pelajaran 2023/2024".

B. METODE PENELITIAN

Lokasi yang peneliti gunakan sehubungan dengan judul penelitian ini adalah MIN 1 Pontianak yang beralamat di jalan Tanjung Raya 2 Kecamatan Pontianak Timur Kelurahan Saigon. Adapun waktu penelitian yang dilaksanakan adalah pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Dengan rentang waktu 10 bulan. Penelitian dimulai dari Juni 2023 hingga bulan Februari 2024.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IVC MIN 1 Pontianak, jalan Tanjung Raya 2 Kecamatan Pontianak Timur Kelurahan Saigon tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 43 orang peserta didik. Terdiri dari 22 orang peserta didik perempuan dan 21 orang peserta didik laki-laki.

Objek penelitian ini adalah hasil belajar IPS melalui strategi *make a match* bagi peserta didik kelas IVC di MIN 1 Filial Pontianak Kecamatan Pontianak Timur Kelurahan Saigon.

Variabel adalah konsep yang mempunyai variasi nilai atau mempunyai lebih dari variasi nilai, keadaan, kategori dan kondisi (Djaoli, 2020:19). Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut (Djaoli, 2020):

1. Variabel Bebas (Independent Variabel)

Variabel Bebas (*Independent Variabel*) adalah variabel yang diduga berpengaruh terhadap variabel tidak bebas, dan pengaruhnya terhadap variabel tidak bebas diselidiki atau diuji. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran *make a match* (X).



2. Variabel Tidak Bebas (*Dependent Variabel*)

Variabel terikat (*dependen variabel*) adalah variabel terpengaruh dalam hubungan antara dua variabel, atau biasa disebut variabel akibat yang diperkirakan terjadi kemudian setelah terjadinya variabel bebas atau variabel pengaruh. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar dalam pembelajaran IPS (Y).

Siyoto (2015) menyatakan bahwa definisi operasional yaitu petunjuk tentang bagaimana suatu variabel diukur. Dengan membaca definisi operasional dalam suatu penelitian, seorang peneliti akan mengetahui pengukuran suatu variabel, sehingga peneliti dapat mengetahui baik buruknya pengukuran tersebut. Adapun operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan strategi *make a match*.

Penerapan strategi *make a match* adalah: a) Guru mempersiapkan beberapa kartu berisi konsep atau topik yang cocok digunakan dalam sesi review. Dalam hal ini, satu bagian kartu memuat soal sedangkan lainnya merupakan jawaban, b) Masing-masing peserta didik diberikan sebuah kartu berisi soal dan jawaban, c) Setiap peserta didik memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang, d) Peserta didik mencari pasangan yang memiliki kartu sesuai dengan kartunya (jawaban/soal). Peserta didik yang mampu mencocokkan kartu sebelum waktu yang ditentukan habis berhak memperoleh nilai. e) Jika peserta didik tidak dapat mencocokkan kartunya sampai batas waktu habis maka akan mendapatkan *punishment* (hukuman) sesuai kesepakatan sebelumnya, f) Setelah menyelesaikan satu babak, kartu kembali dikocok agar peserta didik memperoleh kartu yang berbeda dari sebelumnya, g) Jumlah babak menyesuaikan kebutuhan, h) Pada akhir kegiatan, guru dan peserta didik membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari tersebut.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini merupakan hasil posttest setelah proses pembelajaran dilaksanakan berupa angka dari materi kegiatan jual beli dan jenis-jenis kegiatan ekonomi peserta didik kelas IV MIN 1 Pontianak tahun pelajaran 2023/2024.

Sumber data dalam penelitian ini adalah:

1. Peserta didik

Dari sumber data peserta didik, untuk mendapatkan data mengenai peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPS materi kegiatan jual beli dan jenis-jenis kegiatan ekonomi dengan menerapkan strategi *make a match*.

2. Guru (peneliti)

Untuk melihat tingkat keberhasilan penerapan strategi pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran IPS materi kegiatan jual beli dan jenis-jenis kegiatan ekonomi.



Metode pengumpulan data ialah teknik atau cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, dapat melalui: angket, wawancara, pengamatan, ujian, dokumentasi dan lainnya (Nurdin dan Hartati, 2019: 173).

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Nurdin, 2019). Dalam kegiatan observasi, kita mengamati segala sesuatu yang terjadi didalam kelas, saat suatu kegiatan berlangsung, mencatat dengan cermat hal-hal yang terjadi, dimulai dari hal yang terkecil. pengamatan yang dilakukan dengan penggunaan lembar observasi untuk guru dan peserta didik. Teknik observasi yang digunakan untuk mengobservasi penerapan langkah-langkah strategi *make a match* yang dilakukan oleh peneliti dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran IPS kelas IV di MIN 1 Pontianak.

2. Tes

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan atau bakat seseorang atau kelompok (Arikunto, 2002). Tes dapat digunakan untuk menguji sejauh mana peserta didik mengalami perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah mengambil tindakan. Tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes tertulis yang berbentuk soal pilihan ganda yang dilaksanakan pada akhir siklus.

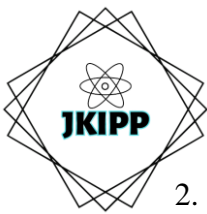
3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik untuk mendapatkan data langsung dari objek penelitian, antara lain buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan penelitian (Nurdin dan Hartati, 2019:201). Teknik dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh selama observasi dan memberikan gambaran konkret tentang partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dokumen-dokumen terkait dengan penelitian beserta pengambilan foto selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan penggunaan pada teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Lembar observasi

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Pengumpulan data melalui observasi dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung yang dilaksanakan oleh guru di MIN 1 Pontianak dalam menerapkan strategi pembelajaran *make a match* saat kegiatan pembelajaran. Observasi juga dilakukan untuk mengamati aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran. Lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik berisi semua aspek kegiatan yang diamati pada saat proses pembelajaran dengan cara memberi tanda (√) pada lembar observasi sesuai dengan aspek yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini peneliti berkolaborasi dengan guru kelas sebagai pengamat selama proses pembelajaran.



2. Lembar soal

Lembar soal ini berbentuk pilihan ganda dengan jumlah 10 butir soal dari masing-masing siklus. Tes ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik setelah proses pembelajaran melalui strategi *make a match*.

3. Kamera Digital/HP

Alat pengumpulan data ini menggunakan kamera digital atau handphone berupa foto-foto kegiatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan ke unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain (Sugiyono, 2010: 29).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Sugiyono (2014:21) menjelaskan bahwa statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Peneliti menggunakan analisis sebagai berikut:

a. *Mean* (rata-rata)

Menurut Sugiyono (2007) *Mean* adalah rata-rata. *Mean* ini didapat dengan menjumlahkan data seluruh individu dalam kelompok itu kemudian dibagi dengan jumlah individu yang ada pada kelompok tersebut. Rumus *mean* yang digunakan sebagai berikut :

$$Me = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

Me = *Mean* (rata-rata)

Σ : *Epsilon* (baca jumlah)

Xi : Nilai x Ke i sampai ke n

N : Jumlah Individu

b. *Persentase*

Data hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran dan juga ketuntasan siswa dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = F/N \times 100$$

Keterangan:

P : *Persentase* yang dicari.

F : Jumlah nilai jawaban responden

N : Jumlah nilai maksimal (Sudjana, 2011)



C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembahasan ini penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran IPS bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IVC di MIN 1 Pontianak. Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas IVC di MIN 1 Pontianak merencanakan tindakan dengan penerapan strategi *make a match* pada mata pelajaran IPS. khususnya materi kegiatan jual beli dan jenis-jenis kegiatan ekonomi.

Pembelajaran dengan menerapkan strategi *make a match* dapat menarik perhatian peserta didik sehingga membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Dalam menerapkan strategi *make a match* guru dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran yang menarik dalam penyampaian materi sehingga peserta didik tidak merasa bosan.

1. Hasil belajar sebelum menerapkan strategi *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas IV di MIN 1 Pontianak

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran yang ada di MIN 1 Pontianak. Setelah melakukan observasi peneliti melaksanakan penelitian pra siklus. Data pra siklus hasil belajar IPS peserta didik kelas IVC dari 43 peserta didik hanya 21 peserta didik (49%) yang mendapat nilai di atas KKM yaitu 70, sedangkan sisanya 22 peserta didik (51%) nilainya di bawah KKM (< 70). Rata-rata kelas sebesar 64, 88.

2. Langkah-langkah penerapan strategi *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas IV di MIN 1 Pontianak tahun pelajaran 2023/2024.

Penerapan strategi *make a match* pada pembelajaran IPS kelas IV di MIN 1 Pontianak tahun pelajaran 2023/2024. Dalam penelitian ini yang melaksanakan proses pembelajaran adalah peneliti, sedangkan guru kelas bertindak sebagai observer. Peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan 2 siklus yang terdiri dari satu kali pertemuan di setiap siklusnya. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam siklus I dan siklus II adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Menurut Kaif (2022), *make a match* merupakan salah satu jenis strategi pembelajaran kooperatif. Strategi pembelajaran *make a match* merupakan aktivitas belajar yang bisa dilaksanakan siswa dalam meraih pengetahuan yang disampaikan oleh guru. Salah satu keuntungan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

Pada siklus I dan II, proses kegiatan pembelajaran di kelas sesuai dengan modul ajar (RPP) yaitu guru mengucapkan salam, guru menanyakan kabar peserta didik, guru mengajak peserta didik berdoa bersama dan dipimpin oleh ketua kelas. Selanjutnya, guru mengecek kehadiran peserta didik. Kemudian guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu “Profil Pancasila”. Guru melakukan



apersepsi Selanjutnya guru memberikan pretest. Kemudian guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran, setelah itu guru memotivasi peserta didik agar semangat dalam belajar. Pada saat kegiatan inti guru menjelaskan pelajaran. Setelah itu, guru memberikan kesempatan tanya jawab kepada peserta didik. Kemudian guru membentuk beberapa kelompok yang terdiri dari 6 orang. Selanjutnya, guru membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok. Setelah selesai berdiskusi dengan kelompoknya, masing-masing perwakilan kelompok peserta didik mempresentasikan hasil tugas di depan kelas. Berikutnya guru menjelaskan tentang strategi pembelajaran *make a match*. guru mempersiapkan beberapa kartu berisi konsep atau topik yang cocok digunakan dalam sesi review. Dalam hal ini, satu bagian kartu memuat soal sedangkan lainnya merupakan jawaban. Kemudian masing-masing peserta didik diberikan sebuah kartu berisi soal dan jawaban.

Setiap peserta didik memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang, Guru menjelaskan bahwa peserta didik mencari pasangan yang memiliki kartu sesuai dengan kartunya (jawaban/soal). Peserta didik yang mampu mencocokkan kartu sebelum waktu yang ditentukan habis berhak memperoleh nilai. Jika peserta didik tidak dapat mencocokkan kartunya sampai batas waktu habis maka akan mendapatkan punishment (hukuman) sesuai kesepakatan sebelumnya. Setelah menyelesaikan satu babak, kartu kembali dikocok agar peserta didik memperoleh kartu yang berbeda dari sebelumnya. Jumlah babak menyesuaikan kebutuhan, Pada akhir kegiatan, guru dan peserta didik membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari tersebut. Pada saat kegiatan penutup, guru melakukan refleksi pembelajaran yang sudah dilakukan. Kemudian guru memberikan postest sesuai yang ada di modul ajar (RPP) untuk mengetahui keberhasilan ketercapaian tujuan. Setelah itu guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. Untuk menutup pembelajaran, guru mengajak peserta didik membaca hamdalah dan guru mengucapkan salam.

3. Hasil belajar setelah menerapkan strategi *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas IV di MIN 1 Pontianak tahun pelajaran 2023/2024

Hasil belajar peserta didik dengan menerapkan strategi *make a match* pada siklus I mengalami peningkatan. Terdapat 28 orang peserta didik yang tuntas dari 43 jumlah peserta didik dengan persentase 65% dan 15 orang peserta didik yang belum tuntas dengan persentase 35%. dengan nilai rata-rata 73,72. Sedangkan hasil belajar pada siklus II terdapat 37 orang peserta didik yang tuntas dari 43 jumlah peserta didik dengan persentase 86% dan 6 orang peserta didik yang belum tuntas dengan persentase 14% dengan nilai rata-rata yaitu 85,35.

4. Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menerapkan strategi *make a match* pada mata pelajaran IPS kelas IV di MIN 1 Pontianak tahun pelajaran 2023/2024.

Dengan penerapan strategi *make a match* selama 2 siklus telah menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas IV di MIN



1 Pontianak. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1: Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I Dan Siklus II Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di MIN 1 Pontianak

Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai peserta didik yang tuntas	49%	65%	86%
Nilai peserta didik yang tidak tuntas	51%	35%	14%
Jumlah nilai keseluruhan	2790	3170	3670
Nilai rata-rata kelas	64,88	73,72	85,35
Kategori	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik

Sumber: Hasil olahan data yang diperoleh peneliti

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar peserta didik kelas IVC MIN 1 Pontianak sebelum menggunakan strategi *make a match* diperoleh nilai dari pra siklus dengan jumlah nilai keseluruhan 2790 dengan nilai rata-rata kelas 64,88 dikategorikan cukup. Selanjutnya pada siklus I dengan jumlah nilai keseluruhan 3170 dengan nilai rata-rata kelas 73,72 dikategorikan baik karena pada siklus I terjadi peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Kemudian pada siklus II dengan jumlah nilai keseluruhan 3670 dengan nilai rata-rata kelas 85,35 dikategorikan sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan data penelitian yang di olah oleh peneliti yang telah dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan menerapkan strategi *make a match* pada mata pelajaran IPS kelas IV di MIN 1 Pontianak, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar sebelum menerapkan strategi *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas IV di MIN 1 Pontianak yaitu terdapat rata-rata 64,88 dan 49% atau 21 orang peserta didik yang tuntas.
2. Langkah-langkah penerapan strategi *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas IV di MIN 1 Pontianak tahun pelajaran 2023/2024 sudah sesuai dengan tahap penelitian dan terlaksana dengan baik serta memberikan perbaikan positif bagi peserta didik. Pembelajaran yang baik dapat meningkatkan proses belajar mengajar. Keunggulan strategi *make a match* salah satunya yaitu peserta didik mencari pasangan kartu sambil belajar suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Sedangkan aktivitas guru dan peserta didik dapat diketahui melalui pengamatan secara langsung dalam pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi
3. Hasil belajar setelah menerapkan strategi *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas IV di MIN 1 Pontianak tahun pelajaran 2023/2024 pada siklus I adalah 65% atau 28 peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan dengan nilai rata-rata 73,72, dan siklus II adalah 86% atau 37 peserta didik yang mencapai ketuntasan dengan nilai rata 85, 35.



4. Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menerapkan strategi *make a match* pada mata pelajaran IPS kelas IV di MIN 1 Pontianak tahun pelajaran 2023/2024 dengan presentase ketuntasan dari 49% menjadi 86% dengan nilai rata-rata sebelum menerapkan strategi *make a match* yaitu 64,88 naik menjadi 85,35. Dari hasil kenaikan hasil belajar peserta didik, maka penerapan strategi *make a match* dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Al-Farran, S. A. Musthafa. (2007). *Tafsir Imam Syafi'i Jilid 2*. a-Al-Mahira.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Az-Zuhaili, W. (2013). *Tafsir Al-Munir Aqidah-Syariah-Manhaj (Al-Fatihah-Al-Baqarah) Juz 1 & 2*. Gema Insani.
- Djaoli. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. PT. Bumi Akara.
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>
- Ikit, dkk. (n.d.). *Jual Beli Dalam Prespektif Ekonomi Islam*. Gava Media.
- Kaif, S. H. F. dan S. (2022). *Strategi Pembelajaran (Macam-Macam Strategi Pembelajaran Yang Dapat Diterapkan Guru)*. Inoffast Publishing.
- Majdi, M., & Faizatina, N. (2023). Strategi Pembelajaran Make A Match Dalam Pengembangan Keterampilan Membaca Materi Pantun. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 599. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1693>
- Nurdin, I. dan H. S. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. Media Sahabat Cendekia.
- Siyoto, S. dan S. M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Rosda Karya.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. UNY Press.
- Sugiyono. (2007). *Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Pustaka Belajar.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.