

PENERAPAN MODEL-MODEL DESAIN PEMBELAJARAN IPS ONLINE DI SEKOLAH DASAR PADA MASA PANDEMI COVID 19

Ina Magdalena¹, Nopika Ayu Lestari², Zahra Hanifah³, Siti Fadhillatul Barokah⁴
Universitas Muhammadiyah Tangerang
inapgsd@gmail.com¹ , nopikaayul11@gmail.com

Abstract

SDS Anak Sholeh Dambaan Umat (ASDU) is a school located in an area in the Tangerang district, precisely in Kutabumi Village. Since the Covid-19 outbreak, which requires all Indonesian citizens and even around the world to implement WFH (Work Form Home), including all school residents in Indonesia who implement online or online-based learning at SDS Anak Sholeh Dambaan Umat (ASDU). Learning is basically a process of interaction between educators and students, both direct (face-to-face) and indirect (learning activities using learning media in web applications). In the midst of the Covid-19 pandemic, teaching and learning activities are recommended to use an online learning model. This study used an interview method with one of the SDS Anak Sholeh Dambaan Umat (ASDU) teachers. Interviews were conducted in person / offline by approaching the source.

Keywords: *Learning Design Model, Online Learning, Implementation / Application*

Abstrak : SDS Anak Sholeh Dambaan Umat (ASDU) merupakan sekolah yang terletak di salah satu daerah di kabupaten Tangerang tepatnya di kelurahan Kutabumi. Sejak wabah covid-19 yang mengharuskan seluruh warga negara Indonesia bahkan diseluruh dunia menerapkan WFH(Work Form Home) termasuk seluruh warga sekolah di Indonesia yang menerapkan pembelajaran berbasis online atau daring di SDS Anak Sholeh Dambaan Umat (ASDU). Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi pendidik dengan peserta didik, baik interaksi langsung (tatap muka) maupun tidak langsung (kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dalam aplikasi web). Di tengah pandemi covid-19 kegiatan belajar mengajar disarankan menggunakan model pembelajaran daring. Penelitian ini menggunakan metode wawancara kepada salah satu guru SDS Anak Sholeh Dambaan Umat (ASDU). Wawancara dilakukan secara langsung/offline dengan menghampiri narasumber.

Kata Kunci: Model Desain Pembelajaran, Pembelajaran Daring, Implementasi/Penerapan

PENDAHULUAN

Mata pelajaran IPS SD menelaah tentang konsep, fakta, peristiwa serta generalisasi yang berhubungan tentang keadaan masyarakat sekitar. Oleh karena itu, mata pelajaran IPS yang dibelajarkan di lembaga sekolah bukan semata-mata untuk mengajarkan ilmu pengetahuan saja, melainkan juga untuk mengajarkan bagaimana cara mengubah sikap,

sifat, dan perilaku siswa menjadi lebih baik agar memiliki keterampilan sosial yang baik pula. Hal ini memiliki maksud agar nantinya siswa mampu berinteraksi secara baik dengan lingkungannya.

Pendidikan dikatakan tepat bagi siswa apabila pendidikan yang diberikan dapat memfasilitasi siswa agar bisa memecahkan masalah yang dijumpai dalam aktivitas sehari-hari. Jika dilihat dari kenyataan di lapangan, pembelajaran IPS dirasa sulit bagi siswa karena sudah terbentuk pola berpikir bahwa selama ini pola hafalan seolah-olah mengharuskan siswa mengingat materi pembelajaran.

Istilah desain pembelajaran merujuk pada seperangkat kegiatan merancang dan mengembangkan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dengan memperhatikan faktor – faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran tersebut. Selain memiliki kualifikasi Pendidikan yang memadai, UU No. 14 Tahun 2015 menegaskan bahwa pendidik yang profesional adalah pendidik yang memiliki empat kompetensi dasar guru profesional, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesionalitas, dan kompetensi sosial. Kompetensi pedagogik dalam hal ini adalah kemampuan kepribadian yang mamtap, berakhlak mulia, arif dan berwibawa serta menjadi teladan peserta didik. Kompetensi profesional yang dimaksud dalam undang – undang tersebut adalah kemampuan penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam. Sedangkan, yang dimaksud dengan kompetensi sosial adalah kemampuan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama guru, orang tua atau wali peserta didik, dan masyarakat sekitar.

Mengajar bukanlah suatu kegiatan yang dapat dilakukan oleh siapa saja. Banyak orang berpandangan bahwa mengajar itu mudah dan cukup dengan menguasai materi. Mengajar hakikatnya adalah aktivitas yang bersifat intensional dan dirancang, agar belajar dapat mencapai tujuan tertentu yang ingin dicapai. Mengajar bersifat intensional karena disengaja dan diniati untuk mentransformasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada siswa. Ia sengaja di desain untuk membantu peserta didik untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan. Dengan demikian, mengajar sesungguhnya bukan hal yang biasa dan dapat dilakukan oleh siapapun. Pembelajaran perlu di desain secara sistematis karena tidak seharusnya terjadi dalam suatu tindakan sembarangan, tetapi perlu didesain dan dikembangkan sesuai dengan proses – proses yang teratur dan memiliki hasil yang

dapat diukur (Seels & Glasgow, 1998). Berdasarkan pandangan ini, mengajar menuntut beberapa kemampuan atau kompetensi, antara lain isi atau bidang studi yang selanjutnya selanjutnya disebut sebagai kompetensi akademik; kemampuan untuk menyampaikan isi, menggunakan metode atau strategi dan media, melakukan evaluasi atau esesmen yang selanjutnya disebut kompetensi padagogis, kemampuan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan peserta didik, staf sekolah, orang tua dan pihak – pihak yang berkepentingan dengan Pendidikan, yang selanjutnya disebut dengan kompetensi sosial; serta kemampuan untuk mengendalikan diri, mengelola diri, mengembangkan diri dan sebagainya yang biasa kita sebut sebagai kompetensi personal.

Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa sekolah hanya memiliki alat panduan utama pembelajaran yang berupa buku pembelajaran. Permasalahan ini menyebabkan peserta didik menjadi bosan dan pembelajaran menjadi tidak menarik bagi peserta didik. Peserta didik cenderung asyik dengan kegiatan lain di luar kegiatan pembelajaran seperti menggambar dan mengobrol dengan teman sebangku. Mereka mengabaikan keberadaan guru di depan kelas yang sedang mengajar. Selain itu, pembelajaran yang tidak inovatif menyebabkan tidak terjalin komunikasi pembelajaran multi arah yaitu guru dengan siswa serta siswa dengan siswa.

Salah satu kemampuan yang diperlukan oleh desainer pembelajaran dalam hal ini guru, pendidik, ataupun dosen, adalah kemampuan dalam merancang system pembelajaran. Sebagai desainer pembelajaran, para guru dituntut agar memiliki kemampuan untuk menyusun atau membuat suatu rancangan pembelajaran, tentu saja dalam menunaikan tugas merancang itu memerlukan pengetahuan atau ilmu tentang rancangan atau desain pembelajaran.

Keterampilan merancang adalah satu kemampuan pembentukan kompetensi padagogis seorang pendidik, yaitu mampu merancang pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memperhatikan beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, seperti karakteristik dan perkembangan peserta didik. Kemampuan seorang pendidik dalam merancang pembelajaran akan mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar, dalam hal ini, bagaimana guru merancang pembelajaran akan mencerminkan tindakannya dalam pembelajaran, atau sebaliknya apa yang dilakukan guru dalam pembelajaran adalah cerminan dari rancangan pembelajarannya. Dengan demikian,

keberhasilan guru dalam merancang pembelajaran akan mencerminkan keberhasilannya dalam melaksanakan pembelajaran.

Perbedaan cara pandang tentang belajar ini juga mempengaruhi pandangan seseorang mengenai kedudukan dan peran pengajar dalam suatu proses pembelajaran. Pengajar yang memandang belajar sebagai proses perubahan perilaku pada peserta didik akan cenderung menjadikan dirinya sebagai pusat kegiatan pembelajaran, yaitu peserta didik harus mengikuti instruksi dan arahan pengajar agar perubahan perilaku yang diharapkan dapat terwujud dengan baik.

Desain pembelajaran dilakukan dengan sistematis, memperhatikan konsistensi dan kesesuaian pengetahuan teknis pada setiap tingkat keputusan, yang biasa diistilahkan dengan nama pendekatan sistem. (system approach) (Gagne, Briggs, & Wager, 1992).

Desain pembelajaran adalah proses untuk menentukan metode pembelajaran apa yang paling baik untuk dilaksanakan agar timbul perubahan pengetahuan dan keterampilan pada diri siswa kearah yang dikehendaki (Reigluth, 1983). Pengertian desain pembelajaran menurut AECT (1977) merupakan bagian dari proses pengembangan pembelajaran yang analog, atau sama dengan fungsi desain dalam model ranah teknologi pendidikan, yaitu penciptaan spesifikasi sumber-sumber belajar (learning resources) atau komponen sistem pembelajaran.

Memperhatikan sejumlah definisi desain pembelajaran diatas, seperti yang dikemukakan oleh Gustafson dan Branc (2007), Richey, dkk. (2011) dan Suparman (2014), terlihat bahwa dalam desain pembelajaran terdapat unsur proses pengembangan yaitu pengembangan bahan atau produk pembelajaran untuk tujuan tertentu. Ini menunjukkan bahwa desain pembelajaran mengandung makna kegiatan pengembangan pembelajaran di dalamnya.

Selain itu, desain pembelajaran seperti yang dikemukakan dalam definisi-definisi di atas mengungkap bahwa desain pembelajaran adalah suatu proses yang sistematis untuk mencapai tujuan tertentu, misalnya menghasilkan pembelajaran yang efektif (Hamrius, 1971), meningkatkan kualitas pembelajaran (Gustafson, 1971); menghasilkan pembelajaran yang efisien dan efektif (Koberg dan Bagnall, 1976), membantu pencapaian hasil pembelajaran dan penguasaan kecakapan (Richey, dkk., 2011; Suparman, 2014).

Tujuan dari desain pembelajaran ini tentu tidak dapat dicapai jika desain pembelajaran yang dihasilkan tidak melalui mekanisme realisasi atau uji coba rancangan, evaluasi, dan perbaikan. Uji coba, evaluasi, dan perbaikan adalah karakteristik dasar dari proses pengembangan.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara online, menggunakan aplikasi pembelajaran. Pembelajaran daring suatu pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka, tetapi melakukan *platrom* yang telah tersedia. Segala materi pembelajaran didistribusikan secara online dan tes juga dilakukan secara online. System pembelajaran daring ini dibantu dengan beberapa aplikasi, seperti *Google Classroom*, *Google Meet*. Selama pelaksanaan pembelajaran online peserta didik memiliki keluasaan waktu untuk belajar. Peserta didik dapat belajar kapa pun dan dimana pun, tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak, diantaranya manfaat bagi guru, bagi siswa, bagi lembaga dan bagi peneliti. Manfaat penelitian ini bagi guru adalah memberi wawasan pengetahuan mengenai model pembelajaran yang inovatif, sebagai pertimbangan ketika mengajar materi pembelajaran yang lain menerapkan model pembelajaran *make a match*. Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah mampu menumbuhkan minat belajar siswa ketika mengikuti pembelajaran khususnya saat mata pelajaran IPS, memudahkan siswa ketika menangkap materi belajar. Manfaat penelitian ini bagi lembaga adalah sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk mengatasi permasalahan pada saat meningkatkan hasil belajar siswa, dapat meningkatkan dan memperbaiki mutu pendidikan di sekolah. Manfaat penelitian bagi peneliti adalah untuk menambah pengetahuan khususnya tentang model pembelajaran yang menarik dan variatif, untuk modal peneliti dalam memahami model pembelajaran yang bervariasi guna memperbaiki hasil belajar siswa sehingga kelak dapat diimplementasikan ketika sudah menjadi guru.

Kajian teoritik dalam penelitian ini adalah model pembelajaran, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran *make a match*, belajar, hasil belajar dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2017:244) model pembelajaran merupakan perencanaan yang diterapkan untuk membuat kurikulum, menyusun perangkat pembelajaran, dan melakukan kegiatan belajar dikelas. Sedangkan

menurut Rusman (2012: 133) model pembelajaran adalah gambaran umum yang ada dalam pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, pemilihan model pembelajaran harus mempunyai berbagai alasan, diantaranya: materi belajar yang akan diajar, kemampuan peserta didik, alokasi waktu pelajaran, sarana dan prasarana yang tersedia, serta kondisi belajar siswa. Berdasarkan beberapa pendapat diatas, penulis memberi kesimpulan model pembelajaran adalah seluruh kegiatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru yang berisi urutan dalam mengajar guna tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Model pembelajaran ini merujuk pada pendekatan yang diterapkan, yang meliputi strategi pembelajaran, teknik pembelajaran, metode pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK berasal dari masalah yang ditemukan oleh guru selama melakukan kegiatan pembelajaran dikelas. Menurut Arikunto (2010: 135) PTK merupakan penelitian yang dilaksanakan oleh guru di kelasnya yang memiliki maksud untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas.. Dengan adanya penelitian ini, guru dapat mendeteksi kelemahankelemahan yang dialami siswa dan melakukan tindakan untuk menangani permasalahan siswa tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan harapan guru dapat merefleksi diri mengenai layanan pendidikan yang telah diberikan kepada siswa sehingga dapat memperbaiki mutu pembelajaran di lembaga sekolah.

Penelitian Tindakan Kelas memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

1. Ditinjau dari segi permasalahan, karakteristik PTK adalah masalah yang diangkat berangkat dari persoalan praktek dan proses pembelajaran sehari-hari di kelas yang benar-benar dirasakan langsung oleh guru.
2. Penelitian Tindakan Kelas selalu berangkat dari kesadaran kritis guru terhadap persoalan yang terjadi ketika praktek pembelajaran berlangsung, dan guru menyadari pentingnya untuk mencari pemecahan masalah melalui tindakan atau aksi yang direncanakan dan dilakukan secermat mungkin dengan cara-cara ilmiah dan sistematis.

3. Adanya rencana tindakan-tindakan (aksi) tertentu untuk memperbaiki praktek dan proses pembelajaran di kelas.
4. Adanya upaya kolaborasi antara guru dengan teman sejawat (para guru atau peneliti) lainnya dalam rangka membantu untuk mengobservasi dan merumuskan persoalan mendasar yang perlu diatasi.

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan proses investigasi terkendali untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas, yang dilakukan secara bersiklus, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas tertentu. Ciri-ciri utama PTK adalah:

1. Masalah berasal dari latar/kelas tempat penelitian dilakukan.
2. Proses pemecahan masalah tersebut dilakukan secara bersiklus.
3. Tujuannya untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas atau meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas

PTK ini akan menggunakan penelitian secara bersiklus. Peneliti merancang 2 siklus. Apabila hasil penelitian yang ada di siklus I dan II belum mencapai hasil yang maksimal, maka akan diadakan penelitian di siklus berikutnya. Penelitian ini akan menerapkan prosedur PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Tahapan pada penelitian ini meliputi 3 tahap, yakni :

1. Perencanaan
2. Perlakuan dan Pengamatan; serta
3. Refleksi.

Pada tahap perencanaan, peneliti mengadakan observasi langsung ke lokasi penelitian dan melakukan tanya jawab kepada guru kelas IV SDS ASDU (Anak Sholeh Dambaan Umat) Bumi Asri Kelurahan Kutabumi Kecamatan Pasar Kemis Kabupaten Tangerang. Peneliti menanyakan kendala-kendala yang dialami selama mengajar pelajaran IPS. Dari hasil observasi tersebut, terdapat kendala yang ditemukan yaitu masih ada siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM. Kegiatan lain yang dilakukan peneliti pada tahap ini yaitu sebagai berikut: menganalisis kurikulum KTSP guna menentukan SK dan KD serta membuat indikator yang akan digunakan, merancang dan membuat Perangkat Pembelajaran, membuat instrumen penelitian yang berisi lembar penilaian pelaksanaan

pembelajaran, lembar penilaian hasil belajar, dan lembar catatan lapangan. Tahap selanjutnya ialah Perlakuan dan Pengamatan. Tahap perlakuan merupakan implementasi dari isi rancangan yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap perlakuan, peneliti dan guru berkolaboratif melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Sedangkan pada tahap pengamatan, peneliti akan mengamati seluruh rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *make a match*. Adapun yang menjadi observer adalah peneliti sendiri dan teman sejawat. Pengamatan dilakukan dengan maksud untuk mengetahui ketersesuaian antara RPP dengan pelaksanaannya di kelas serta untuk mendeteksi kendala yang dialami saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Tahap refleksi dilakukan peneliti dan guru untuk berdiskusi bersama guna mengkaji secara keseluruhan mengenai hasil pengamatan dan hasil tes yang telah dilakukan. Hal ini dimaksudkan untuk melakukan evaluasi bersama menemukan kekurangan-kekurangan di siklus sebelumnya guna memperbaiki dan menyempurnakan tindakan di siklus berikutnya. Dalam melaksanakan siklus II sebenarnya memiliki kesamaan pada saat melaksanakan siklus I, yang membedakan yaitu siklus II dilakukan penyempurnaan hal-hal yang kurang sesuai di siklus I. Apabila di siklus II hasil yang diperoleh masih belum optimal dan dirasa masih kurang, maka perlu dilakukan penelitian siklus III guna memperbaiki masalah tersebut. Pada penelitian ini, subjek yang diteliti ialah guru dan siswa kelas IV SDS ASDU (Anak Sholeh Dambaan Umat) Bumi Asri. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan catatan lapangan. Teknik observasi ini dipergunakan guna mengumpulkan data mengenai pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan instrumen lembar pengamatan yang diisi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa digunakan tes. Tes ini dapat berupa lembar evaluasi yang berisikan soal pilihan ganda, isian dan uraian yang diberikan guru diakhir proses pembelajaran. Sedangkan catatan lapangan untuk mencatat hal-hal yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Berdasarkan lembar catatan lapangan ini, dapat diketahui kendala atau masalah yang muncul pada saat kegiatan pembelajaran.

Menurut Savage (dalam Rusman, 2017: 295) Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan yang lebih mengutamakan bekerjasama pada kelompok. Pembelajaran kooperatif ini menghendaki peserta didik untuk saling membantu dalam belajar dan saling

kerjasama dalam kelompok sesuai dengan metode pembelajaran yang dipilih guru (Huda, 2015: 32). Berdasarkan pendapat ahli diatas, model pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang mengharuskan semua siswa dalam satu kelompok untuk belajar bersama sekaligus bekerjasama sehingga diperoleh pengetahuan baru Make a match adalah model pembelajaran dimana peserta didik belajar dalam kondisi yang mengasyikkan dengan cara mencari pasangan sembari mempelajari suatu konsep dan topik tertentu (Huda, 2015: 135).

Sedangkan menurut Shoimin (2014:99) Make a match ialah model pembelajaran yang menggunakan kartu jawaban dan kartu soal dimana dalam pengaplikasiannya tiap siswa mencari pasangan kartu yang berisi soal maupun jawaban dari materi belajar tertentu. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, penulis menyimpulkan model pembelajaran make a match adalah model pembelajaran secara berkelompok yang mengajak siswa untuk memahami konsep dan topik pembelajaran melalui media kartu jawaban dan kartu pertanyaan serta dalam pelaksanaannya memiliki batasan maksimum waktu yang sudah ditentukan sebelumnya.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran make a match menurut Shoimin (2014: 98-99) adalah :

- a. guru melakukan persiapan dengan membuat beberapa kartu yaitu kartu pertanyaan dan kartu jawaban.
- b. masingmasing peserta didik mendapatkan satu jenis kartu.
- c. tiap peserta didik berpikir mengenai soal atau jawaban kartu yang sudah dipegang.
- d. tiap peserta didik diminta mencari pasangan kartu yang memiliki kecocokan dengan kartu yang dipegang.
- e. tiap peserta didik yang dapat menemukan kecocokan kartu sebelum mencapai batasan waktu maksimum, maka diberikan poin.
- f. apabila sudah selesai satu sesi, dilakukan pengocokan kartu lagi supaya setiap peserta didik memperoleh kartu yang tidak sama dari kartu di sesi satu.
- g. guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian yang akan dipaparkan adalah hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SDS Anak Sholeh Dambaan Umat (ASDU) dengan mengacu pada tujuan penelitian yaitu untuk menjelaskan penerapan model pembelajaran dan juga mendeskripsikan peningkatan hasil belajar yang diperoleh peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* tersebut.

Peneliti melakukan wawancara dengan guru. Ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas tentang keberhasilan selama proses pembelajaran berlangsung, serta saran untuk proses pembelajaran selanjutnya agar menjadi lebih baik dan mencapai tingkat keberhasilan yang maksimal. Sebelum melakukan suatu kegiatan seharusnya diawali dengan perencanaan, sehingga kegiatan tersebut dapat berjalan semakin lancar. Dalam penelitian, terlebih dahulu peneliti mempersiapkan sebagai berikut: membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) lengkap dengan soal-soal, soal pre test dan post test. Menyiapkan materi yang akan disajikan. Menyiapkan media pembelajaran berupa kartu berwarna-warni, dengan materi sejarah perlawanan pahlawan mengusir penjajah di Indonesia. Memberitahukan dan memberikan pengarahan pada peserta didik tentang bagaimana cara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang diterapkan pada pertemuan ke depan kepada peserta didik.

Dalam pembelajaran ini kegiatan diawali guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan membaca doa bersama, mengecek kehadiran peserta didik dengan mengabsen peserta didik, serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Sebelum memasuki kegiatan inti, peneliti memberikan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari. Hal ini diharapkan dapat memancing keaktifan peserta didik. Memberikan penjelasan secara global bahwa pembelajaran kali ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Dan selanjutnya, memberitahukan kepada peserta didik tentang materi yang akan disampaikan. Setelah peserta didik mengetahui materi yang akan disampaikan kemudian guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. Kemudian memberi contoh cara menggunakan media tersebut, peneliti juga memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi dengan kelompoknya untuk mencocokkan antara pokok bahasan di atas dengan materi yang sesuai.

Sebelum menutup pelajaran mengingatkan peserta didik bahwa pada pertemuan selanjutnya akan dilakukan pembelajaran dengan materi yang sama, dan pada pertemuan berikutnya itu digunakan sebagai evaluasi atau tes akhrit tindakan, sehingga peserta didik harus mempersiapkannya dengan baik. Untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-1 ini mengadakan pemantapan materi dengan mengajukan beberpa pertanyaan. Pemantapan materi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami apa yang telah disampaikan selama proses pembelajaran berlangsung, guru menyimpulkan bersama antar guru dan peserta didik melalui tanya jawab sehingga peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Kemudian meutup pelajaran dan berdo'a bersama-sama untuk mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match. Dengan menerapkan model tersebut dalam pembelajaran IPS peserta didik akan lebih aktif dan dapat lebih memahami materi secara mendalam. Dan dari analisa hasil tes awal memang diperlukan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran IPS dan fokus penelitian ini pada materi sejarah perlawanan pahlawan dalam mengusir penjajah di Indonesia kelas IV semester genap.

Secara garis besar, dalam kegiatan penelitian proses pembelajaran kooperatif tipe make a match ini dibagi menjadi 3 kegiatan utama, yaitu kegiatan awal, inti, dan akhir. Dalam kegiatan awal peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, meakukan apresepsi, serta memberikan motivasi dan mengajak peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan kegiatan inti, peneliti menjelaskan materi dengan ceraman dan tanya jawab, peserta didik dibagi menjadi tiga kelompok, yang masing-masing diberikan sebuah tiga pokok bahasan dan di dalam terdapat materi yang diacak setelah itu peserta didik mencari pasangan dan maju di depan kelas untuk membacakan hasilnya sesuai dengan materi yang ada pada pokok bahasan masing-masing. Setelah itu membagikan lembar kerja, lembar kerja tersebut harus dikerjakan dan diselesaikan secara berkelompok.

Setelah diskusi selesai memanggil peserta didik yang sudah mendapatkan pasangan, meminta semua peserta didik untuk duduk berpasangan sesuai pasangan masing-masing. Kemudian membimbing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok dengan

memanggil kelompok untuk maju ke depan kelas dan meminta kelompok lain mengomentari hasil presentasi apakah sudah benar atau tidak. Setelah kegiatan selesai dan peserta didik bersama-sama menanggapi hasil pekerjaan yang ditempelkan dipapan tulis. Selanjutnya memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipresentasikan dan memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya materi yang belum jelas.

Pada kegiatan akhir, bersama peserta didik membuat kesimpulan hasil pembelajaran. Kemudian memberikan motivasi kepada peserta didik untuk lebih rajin dan giat lagi belajar, dan yang paling terakhir, pemberian soal tes evaluasi secara individu pada setiap akhir. Tes tersebut dilakukan untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan. Implementasi model pembelajaran kooperatif make a match pada siklus I dan siklus II sesuai tahap-tahap tersebut dan telah dilaksanakan dengan baik, serta memberikan perbaikan yang positif dalam diri peserta didik. Peserta didik tersebut mengalami peningkatan dalam memahami materi yang akan diajarkan dan juga dapat meningkatkan keaktifan, kreatifitas, dan perhatian peserta didik dalam belajar. Dari uraian diatas dapat diketahui bahwa merupakan bukti kelebihan dari diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe make a match dalam suatu proses pembelajaran. Adapun kelebihan dalam model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match (mencari pasangan) adalah sebagai berikut. Adapun kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe make a match:

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, baik secara kognitif maupun fisik.
- 2) Karena ada unsur permainan, maka model pembelajaran ini menyenangkan.
- 3) Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- 4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian peserta didik untuk tampil presentasi.
- 5) Efektif melatih kedisiplinan peserta didik menghargai waktu untuk belajar.

Peningkatan hasil tes akhir mulai dari tes awal, tes siklus I sampai dengan tes akhir siklus II dapat dijelaskan pada tabel dibawah ini:

Tabel 1 Data Peningkatan Hasil Test Tiap Siklus

No.	Nama	L/P	KKM	Nilai		
				Pre-Test II	Siklus I	Siklus II
1	2	3	4	5	6	7
1.	AZC	L	70	50	40	85
2.	AKPK	L	70	50	50	80
3.	AKS	L	70	40	65	75
4.	BMB	P	70	55	40	100
5.	DFA	P	70	40	65	90
6.	FAP	L	70	60	80	95
7.	FQA	P	70	80	40	80
8.	FSAN	P	70	55	60	80
9.	IKD	P	70	45	50	80
10.	KAA	P	70	80	70	100
11.	KAPP	P	70	70	80	100
12.	MFY	L	70	60	50	75
13.	MIA	L	70	50	50	80
14.	MMMI	L	70	45	60	80
15.	MSRA	L	70	60	60	75
16.	MYSP	L	70	50	50	90
17.	MZRH	L	70	80	80	80
18.	RKD	P	70	45	60	95
19.	TDK	P	70	60	70	100
20.	VA	L	70	60	55	95
Jumlah skor yang diperoleh				1135	1175	1735
Nilai rata-rata peserta didik				56.75	58.75	86.75
Jumlah peserta didik seluruhnya				20	20	20
Jumlah peserta didik yang tidak lulus				16	15	0
Jumlah peserta didik lulus				4	5	20
Persentase tidak lulus				80	75	0
Persentase lulus				20	25	100

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelas atau disekolah tempat mengajar, dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan praktik dan proses dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengamatan peneliti ketika menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDS ASDU (Anak Sholeh Dambaan Umat) Bumi Asri, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi guru, model pembelajaran kooperatif tipe make a match dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Oleh sebab itu, model pembelajaran tersebut dapat digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran pada mata pelajaran yang lain. Dengan catatan, (a) Guru disarankan perlu mempertimbangkan alokasi waktu yang digunakan agar tidak terjadi kelebihan maupun kekurangan waktu. (b) Guru disarankan melakukan persiapan secara matang dan baik. (c) Guru disarankan mampu menguasai kelas agar tidak menimbulkan suasana kelas yang gaduh.
2. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai masukan kepada sekolah agar menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe make a match dalam pembelajaran. Karena model pembelajaran kooperatif tipe make a match dapat meningkatkan pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa.
3. Bagi peneliti lain, karena hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe make a match dapat meningkatkan pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa, maka disarankan bagi peneliti lain untuk menjadikan penelitian ini sebagai bahan pertimbangan atau dapat ditindaklanjuti sebagai penelitian selanjutnya dengan menambah variabel, sehingga dihasilkan penelitian yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, dkk.2011. Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Huda, Miftahul. 2013. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Huda, Miftahul. 2015. Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Indarti, Titik. 2008. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Ilmiah : Prinsip-prinsip Dasar, Langkah-langkah, dan Implementasinya. Surabaya: FBS Unesa.
- Kunandar. 2015. Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praksis Disertai dengan Contoh. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusman. 2017. Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siradjuddin dan Suhanadji. 2012. Pendidikan IPS (Hakikat, Konsep dan Pembelajaran). Surabaya: Unesa University Press.
- Susanto, Ahmad. 2016. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Putrawangsa, Susilahudin. 2018. Desain Pembelajaran. Mataram: CV. Reka Karya Amerta.
- Setyosari, Punaji. 2020. Desain Pembelajaran. Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara.