

Model Kooperatif Tipe *Make A Match* dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar

Melchano Topandra¹, Hamimah²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang
Email: melchanotopandra27@gmail.com

Abstrak

Pada saat ini pembelajaran di lapangan terlihat guru masih belum mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif, membuat peserta didik menjadi aktif, dan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Hal inilah yang membuat peserta didik menjadi bosan dalam proses pembelajaran. Maka perlu diadakan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran demi hasil belajar peserta didik yang meningkat serta mengoptimalkan segala kemampuan siswa sebagaimana yang diharapkan pada kurikulum 2013. Salah satu cara yang tepat dan sesuai dengan kurikulum 2013 ialah dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Make a Match* dalam pembelajaran tematik terpadu. Keberhasilan penggunaan model kooperatif tipe *Make a Match* ini telah terbukti dari lima sumber jurnal yang telah pernah melakukan penelitian dengan model kooperatif tipe *Make a Match* ini di Sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian yang terdiri dari dua siklus, presentase ketuntasan siswa yang mulanya dibawah 80% dan setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* presentase ketuntasan siswa mampu menyentuh angka 90% dalam pembelajaran tematik terpadu.

Kata Kunci: *Pembelajaran, Make a Match, Hasil*

Abstract

At this time, learning in the field shows that the teacher is still unable to create innovative learning, makes students active, and creates a fun learning process. This is what makes students bored in the learning process. So it is necessary to make improvements in the implementation of learning for the increased learning outcomes of students and to optimize all student abilities as expected in the 2013 curriculum. One way that is appropriate and in accordance with the 2013 curriculum is to use the *Make a Match* cooperative model in integrated thematic learning. The successful use of the *Make a Match* type of cooperative model has been proven from two journal sources that have conducted research with the *Make a Match* type cooperative model in elementary schools. Based on the results of the study which consisted of two cycles, the percentage of student completeness was initially below 80% and after the implementation of the *Make a Match* cooperative learning model the percentage of student completeness was able to touch 90% in integrated thematic learning.

Keywords: *Learning, Make a Match, Result*

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum terbaru yang disetiap pembelajarannya selalu berdasarkan tema, baik yang kelas tinggi maupun kelas rendah. Tujuan dari kurikulum 2013 yaitu untuk mempersiapkan siswa memperoleh potensi hidup sebagai pribadi bangsa yang beragama, mandiri, kreatif dan inovatif, serta mampu berpartisipasi aktif di lingkungan masyarakat, bangsa dan negara.

Pemerintah sedang mengusahakan pemerataan pelaksanaan kurikulum 2013 di setiap tingkatan pendidikan termasuk pada tingkat pendidikan Sekolah Dasar (SD). Pembaharuan kurikulum pendidikan Indonesia menjadi kurikulum 2013 merupakan upaya

yang dilakukan oleh pemerintah dalam rangka menyempurnakan dari kurikulum KTSP 2006 kepada kurikulum 2013 sesuai dengan tuntutan zaman milenial pada saat ini.

Kurikulum 2013 merupakan rangkaian penyempurnaan terhadap kurikulum yang telah dirintis sebelumnya. Menurut Ahmadi dan Sofan (2014 : 80) kurikulum 2013 yang ideal yaitu berpusat pada peserta didik (Student Center), serta sifat pembelajaran yang kontekstual, buku teks memuat materi dan proses pembelajaran, sistem penilaian serta kompetensi yang diharapkan. Sejalan dengan itu, Majid (2014:28) menyatakan Orientasi kurikulum 2013 yaitu terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*), dan pengetahuan (*Knowledge*). Pendekatan pembelajaran yang digunakan pada kurikulum 2013 adalah pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan tema sebagai fokus utamanya guna memberikan pengalaman yang bermakna bagi setiap siswa. Menimbang lemahnya mutu pendidikan dan pesatnya perkembangan zaman serta teknologi pada saat ini maka pemerintah membuat suatu kebijakan baru yakni kurikulum baru yang merupakan rujukan dari kurikulum lama yaitu kurikulum berbasis kompetensi (KBK) ke kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) dan saat ini adalah kurikulum 2013 yang merupakan kurikulum terbaru dari kurikulum sebelumnya (Ikhsan Komara Nur dan Hadi, 2018).

Pembelajaran tematik terpadu diarahkan untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam suatu tema (Mustamilah, 2015). Sejalan dengan itu, Majid (2014:80) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu pembelajaran terpadu dimana tema digunakan sebagai pengait beberapa mata pelajaran sehingga murid mendapatkan pengalaman yang bermakna. Pembelajaran tematik terpadu dipilih untuk proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar karena memiliki karakteristik yang menarik dalam pengembangan pembelajaran peserta didik (Mulyadin, 2016).

Menurut Yarsina (2016) dalam jurnalnya, pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam pengalaman bermakna dimana dalam penyajian pembelajarannya melibatkan beberapa mata pelajaran. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan pengalaman siswa di kehidupan nyata.

Penerapan pembelajaran tematik terpadu dikatakan ideal adalah ketika seorang guru telah mampu mentransformasikan materi pembelajaran di kelas. karena guru harus mampu memahami memahami materi yang akan diajarkan dan bagaimana mengaplikasikannya dalam lingkungan belajar di kelas (Kemendikbud, 2014).

Guru harus mampu mengintegrasikan muatan pelajaran secara efektif dan efisien serta menggunakan pendekatan dan metode yang variatif. Kemudian guru juga harus memperhatikan aspek- aspek kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik seperti aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan. Selain itu guru juga diharapkan mampu membuat rancangan pembelajaran yang unik dan mampu menarik perhatian peserta didik sehingga agar peserta didik tidak cepat bosan saat berada di dalam kelas serta fokus dalam menerima materi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan guru dapat tercapai.

Namun keadaan dilapangan, guru terlihat masih belum mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif, membuat peserta didik menjadi aktif, dan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Hal inilah yang membuat peserta didik menjadi bosan dalam proses pembelajaran. Sehingga banyak peserta didik yang keluar masuk kelas, mengganggu teman, kejar-kejaran dalam kelas dan sebagainya. Jika hal ini terus kita biarkan maka akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Tentu hasil belajar peserta didik akan menurun.

Pada pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu di SD mengalami beberapa permasalahan. Terlihat pada jurnal Purnamasari, Yunisrul dan Desyandri (2018:11-12) masalah yang umumnya muncul dalam pembelajaran tematik terpadu yaitu: (1) Guru

terbiasa menyalin apa yang ada pada buku guru saja, (2) Guru kurang mengembangkan indikator dari kompetensi dasar yang terkait serta (3) Minimnya guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang akan digunakan sehingga pada pelaksanaannya tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa belum tercapai secara optimal.

Mengatasi kondisi di atas, maka perlu diadakan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran demi hasil belajar peserta didik yang meningkat serta mengoptimalkan segala kemampuan siswa sebagaimana yang diharapkan pada kurikulum 2013. Salah satu cara yang tepat dan sesuai dengan kurikulum 2013 ialah dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Make a Match* dalam pembelajaran tematik terpadu.

Keberhasilan dari penerapan penggunaan model Kooperatif tipe *Make a Match* dalam pembelajaran tematik terpadu diantaranya yaitu hasil penelitian dari jurnal (Purnamawati, 2020) yang berjudul "Peningkatan Hasil Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match* di Kelas V" dimana hasil dari penelitian ini menunjukkan dari tahap ke tahap dilakukannya percobaan dengan menggunakan siklus terlihat peningkatan disaat menggunakan model Kooperatif tipe *Make a Match*. Keberhasilan penggunaan model Kooperatif tipe *Make a Match* ini juga terlihat pada penelitian (Aliputri, 2018) yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" terlihat bahwa model kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik terpadu. Presentase kenaikan terlihat mulai dari peningkatan perencanaan RPP, aktivitas guru dan siswa bahkan hasil belajar peserta didik. Hasil dari beberapa penelitian di atas dapat kita lihat bahwa model Kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SD.

Hasil belajar merupakan tolak ukur untuk melihat keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran yang disampaikan selama proses pembelajaran. Hasil belajar terlihat dalam bentuk perubahan tingkah laku, baik secara komprehensif (menyeluruh) yang terdiri dari unsur kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut (Maisaroh dan Rostrieningasih 2012) bahwa untuk mengukur keberhasilan belajar seseorang dapat dilihat dari nilai hasil belajarnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Bloom (dalam Sudjana, 2010: 22) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat dilihat dari tiga ranah/aspek yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Hasil belajar adalah penilaian atau evaluasi sebagai alat penentu tercapai atau tidaknya dari tujuan pendidikan dan pembelajaran (Sudjana, 2013: 111). Sejalan dengan yang dikemukakan Purwanto (2013:44) bahwa hasil belajar merupakan berubahnya perilaku siswa karena belajar yakni perubahan dalam 3 aspek; aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor.

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung terdiri atas tiga aspek yaitu aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Ungkapan tersebut sesuai dengan yang dinyatakan Bloom (dalam Sudjana, 2009:22) yang menyatakan bahwa hasil belajar terdiri tiga ranah yaitu:

- 1) Ranah pengetahuan berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- 2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak, ada enam aspek ranah psikomotor yakni, gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Pembelajaran Kooperatif atau *Cooperative Learning* berasal dari dua kata yaitu *Cooperative* dan *Learning*. *Cooperative* berarti kerjasama dan *Learning* berarti belajar. Jadi, *Cooperative Learning* dapat dikatakan sebagai belajar melalui kegiatan bersama. Menurut Faturrohman (2015: 44) bahwa model pembelajaran kooperatif ini merupakan model pembelajaran yang dalam mencapai tujuan pembelajaran itu mengutamakan kerja sama

diantara siswa. Menurut (Mikran, Pasaribu, & Darmadi, 2014) pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi belajar yang menekankan pada siswa untuk bekerja sama dan saling membantu dalam kelompok secara teratur, dan terdiri atas dua orang atau lebih.

Model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* dalam pembelajarannya siswa mencari pasangan kartu sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Sesuai dengan pendapat Shoimin (2014: 98) bahwa ciri utama dari model *make a match* adalah dimana siswa diminta menemukan pasangan kartu yang berupa pertanyaan atau jawaban materi terkait dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, menurut (Kurniasari, Koeswanti, & Radia, 2019) bahwa model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam suasana menyenangkan dalam belajar karena belajar sambil mencari pasangan kartu yang telah diberikan yang sesuai dengan konsep atau topik pembelajaran. Menurut (Berlian, Aini, dan Hikmah 2017) bahwa penerapakan model pembelajaran *make a match* ini menempatkan siswa belajar sambil bermain, karena setiap siswa diberi kesempatan untuk memikirkan jawaban dari kartu yang dipegang, kemudian siswa diberi kesempatan untuk menemukan jawaban/pasangan dari kartu yang dipegang. Senada dengan pendapat di atas, menurut Taufina (2012), pada model pembelajaran Kooperatif tipe *make a match* siswa diperintahkan untuk mencari pasangan kartu soal atau jawaban yang benar sebelum batas waktu yang telah ditentukan akan diberi poin.

Setiap model pembelajaran memiliki tujuan-tujuan tertentu untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Adapun tujuan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu untuk : (1) pendalaman materi; (2) penggalian materi; (3) sebagai selingan. Di samping itu, tujuan model pembelajaran *make a match* yaitu untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dan menjadikan siswa agar lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran (Huda, 2013).

Tujuan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* juga dapat dilihat dari karakteristiknya, yaitu: (1) mengajak siswa bermain sambil belajar; (2) membuat siswa menjadi aktif, kreatif dan inovatif; (3) memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan teman-temannya; (4) meningkatkan motivasi belajar siswa; dan (5) mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Rusman, 2011).

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* memiliki langkah pembelajaran yang harus dilakukan. Adapun langkah-langkah pembelajarannya, menurut Rusman (2011: 133) sebagai berikut : (1) guru menyiapkan kartu pertanyaan dan jawaban yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban), (2) setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau pertanyaan dari kartu yang dipegang, (3) siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban), (4) siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin, (5) setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya, (6) kesimpulan.

Langkah-langkah model pembelajaran *Make a Match* juga dikemukakan oleh Huda (2013: 252) sebagai berikut : (1) Guru menjelaskan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi sebelumnya di rumah, (2) Siswa dibagi kedalam 3 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadapan, dan kelompok C adalah penilai, (3) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada setiap siswa kelompok A dan kartu jawaban kepada setiap siswa kelompok B, (4) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimal waktu yang ia berikan kepada mereka, (5) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika kelompok A sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri, Guru mencatat siswa pada kertas yang sudah dipersiapkan, (6) Jika waktu sudah habis, siswa diberitahu bahwa waktu sudah habis. Bagi siswa yang belum menemukan pasangannya diminta untuk berkumpul sendiri,

(7) Guru meminta satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak, (8) Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi, (9) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan masing-masing, begitu juga dengan model pembelajaran kooperatif *make a match* yaitu : (1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; (2) karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan; (3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; (4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; (5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar (Huda, 2014).

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, aktivitas siswa untuk berkomunikasi sangat diperlukan, karena antara siswa dengan siswa yang lain dapat tercipta suatu kerja sama dalam memecahkan masalah, sehingga siswa yang kurang mengerti bisa dibimbing oleh siswa yang mengerti dan paham dalam memecahkan masalah. Salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Di samping itu, kelebihan lain dari Model Pembelajaran Kooperatif tipe *make a match* ini adalah melatih untuk ketelitian, kecermatan dan ketepatan serta kecepatan (Rusman, 2011).

METODE

Metode yang digunakan dalam penulisan ini menggunakan studi literatur (*library Research*) melalui berbagai kajian kepustakaan dalam memperkuat analisis yang di dukung dari berbagai sumber yang memiliki kedalaman teori. Tujuan studi literatur dalam penulisan ini adalah sebagai dasar pembentukan rencana penulisan awal dan sebagai sumber data skunder penulisan. Agar penulisan lebih kuat, penulis perlu menggunakan beberapa studi pustaka terkait yang pernah dilakukan sebelumnya dan survei kepada pengelola jurnal yang dipilih secara acak (Riyanto, Subagyo, Marlina, Yaniasih, & Triasih, 2019). Menurut Arikunto dalam (Ramanda, Akbar, & Wirasti, 2019) sumber data yang didapat dari literatur-literatur yang relevan seperti buku, jurnal atau artikel ilmiah yang terkait dengan topik yang dipilih.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kepustakaan ini yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, makalah atau artikel, jurnal dan sebagainya. Menurut Zed dalam (Supriyadi, 2017) Ada empat ciri utama dalam penelitian studi pustaka yang perlu penulis perhatikan diantaranya :Pertama,bahwa peneliti atau penulis berhadapan langsung dengan teks atau data angka, bukan dengan yang di ambil langsung dari lapangan. Kedua,data pustaka bersifat siap pakai artinya peneliti tidak terjun langsung kelapangan karena peneliti menulis berlandaskan dari sumber data yang ada di perpustakaan atau jurnal yang telah ada dan relevan. Ketiga, bahwa data pustaka atau jurnal yaitu merupakan sumber sekunder, dalam arti bahwa peneliti memperoleh data atau bahan dari tangan kedua dan bukan data orisinil dari data pertama di lapangan. Keempat, bahwa kondisi data pustaka atau jurnal tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Menurut (Sari & Asmendri, 2020) penelitian kepustakaan merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti buku referensi, artikel, hasil penelitian sebelumnya yang sejenis, catatan, serta berbagai jurnal yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan. Kegiatan dilakukan secara sistematis untuk mengumpulkan, mengolah, dan menyimpulkan data dari berbagai sumber yang telah disebutkan sebelumnya dengan menggunakan metode/teknik tertentu guna mencari jawaban atas permasalahan yang dihadapi. Menurut (A. E. Putri, 2019) Dalam penelitian ini, sumber data yang didapatkan dari penelusuran literatur yang relevan seperti buku, jurnal atau artikel ilmiah yang terkait dengan topik yang dipilih. Teknik pengumpulan data yang

digunakan dalam penelitian kepustakaan ini yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, makalah atau artikel, jurnal dan sebagainya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Kooperatif tipe *Make a Match* dalam pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar

Dalam penyampaian materi belajar tematik pendidik perlu menentukan model pembelajaran yang bisa untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Penentuan model pembelajaran bisa dilakukan dengan cara melihat situasi dan kondisi lingkungan sekolah, fasilitas sekolah, kemampuan siswa, dan karakteristik siswa. Salah satu model pembelajaran yang cocok dan bisa digunakan untuk mendorong siswa menjadi lebih aktif dan senang dalam pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif dapat menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan sehingga siswa akan lebih semangat untuk mengikuti jalannya pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana model ini memposisikan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang anggotanya bersifat heterogen, setiap kelompok dibagi secara acak jadi semua siswa merasakan proses belajar yang efektif di kelas. Model pembelajaran kooperatif ini dikembangkan bertujuan guna mencapai hasil belajar yang berbentuk prestasi akademik, toleransi, sikap toleransi keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Guna mencapai hasil belajar tersebut model pembelajaran kooperatif menuntut kerja sama dan interdependensi siswa didalam bentuk tugas, bentuk tujuan, dan bentuk rewardnya. Bentuk tugas berhubungan dengan bagaimana tugas diorganisir. Bentuk tujuan dan reward mengarah pada tingkat kerja sama atau kompetisi yang diperlukan untuk meraih tujuan maupun reward. Salah satu keutamaan model pembelajaran kooperatif ini yaitu interaksi kelompok.

Interaksi kelompok adalah interaksi yang terjadi antar anggota kelompok. Interaksi kelompok didalam pembelajaran kooperatif bertujuan untuk mengembangkan inteligensi interpersonal. Inteligensi ini berbentuk kemampuan untuk mengerti dan menjadi peka terhadap perasaan, intensi, motivasi, sifat, temperamen orang lain. Kepekaan akan ekspresi wajah, suara, isyarat dari orang lain juga termasuk dalam inteligensi ini. Secara umum inteligensi interpersonal berkaitan dengan kemampuan seseorang menjalin relasi dan komunikasi dengan berbagai orang. Interaksi kelompok dalam interaksi pembelajaran kooperatif dengan kata lain bertujuan mengembangkan keterampilan sosial (*social skill*). Beberapa komponen keterampilan sosial adalah kecakapan berkomunikasi, kecakapan bekerja kooperatif dan kolaboratif, serta solidaritas. Adapun keuntungan penggunaan metode pembelajaran kooperatif, sebagai berikut: (1) Meningkatkan kemampuan berinteraksi sosial, (2) Memberikan pelajaran bagi siswa mengenai sikap, menghargai pendapat, menyampaikan informasi, perilaku sosial, ketrampilan, dan lainnya, (3) Melatih siswa untuk beradaptasi dengan lingkungan, (4) Membentuk nilai nilai sosial, (5) Menghilangkan adanya sikap egois, (6) Membangun persahabatan yang lebih solid, (7) Memupuk rasa saling percaya, (8) Membuka cara pandang menjadi lebih luas, (9) Mampu menyampaikan ide dan menghargai ide orang lain, (10) Meningkatkan pertemanan tanpa memilah milah ras, jenis kelamin, agama, dan lainnya, (11) Menjalinkan hubungan saling membutuhkan dan dibutuhkan.

Salah satu tipe dalam pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan adalah tipe *make a match*. Tipe *make a match* memfokuskan untuk kegiatan *review*. Pada umumnya dalam akhir pembelajaran guru menggunakan metode tanya jawab atau memberikan pekerjaan rumah (PR) kepada siswa untuk mengetahui kemampuan pemahamannya. Tetapi dalam pembelajaran kooperatif tipe *make a match* siswa dapat bermain sambil belajar dengan menggunakan kartu yang telah di sediakan guru berupa materi yang telah disampaikan. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, siswa akan lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa karena pada model pembelajaran ini siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa lain, suasana belajar di kelas dapat diciptakan sebagai suasana permainan, ada kompetisi antar siswa untuk memecahkan masalah yang terkait dengan topik pembelajaran serta adanya penghargaan (*reward*), sehingga siswa dapat belajar matematika dalam suasana yang menyenangkan. Menurut (Maula & Rustopo, 2014) bahwa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* mempengaruhi hasil belajar dibandingkan pembelajaran dengan metode konvensional. Dan hendaknya guru dapat menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dimana siswa akan menjadi lebih aktif dan fokus dalam proses pembelajaran karena suasana belajar yang dipadukan dengan bermain menciptakan suasana kelas yang kondusif dan siswa tidak merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Kelebihan dan kelemahan model kooperatif tipe *make a match* menurut Huda (2013: 253-254) adalah : Kelebihan model pembelajaran tipe *make a match* antara lain: (1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, (2) karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan, (3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, (4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, (5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar. Kelemahan media *make a match* antara lain: (1) jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang, (2) pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya, (3) jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan, (4) guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu, (5) menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Tujuan model pembelajaran *make a match* yaitu untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dan menjadikan siswa agar lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match* guru harus mempersiapkan media yang diperlukan untuk proses belajar mengajar yaitu guru harus mempersiapkan materi yang sesuai dengan model pembelajaran *make a match*.

Adapun Langkah-langkah dalam metode *make a-match* menurut Suprijono dalam (Astika & Nyoman, 2012) adalah : (1) Guru membagi kelas menjadi 3 kelompok, (2) Kelompok pertama merupakan kelompok pemegang kartu yang berisi pertanyaan, kelompok kedua merupakan kelompok pemegang kartu yang berisi jawaban, dan kelompok ketiga merupakan kelompok penilai, (3) Mengatur posisi kelompok-kelompok membentuk huruf U, upayakan kelompok pertama dan kedua saling berhadapan, (4) Jika masing-masing kelompok sudah berada di posisi yang telah ditentukan, maka guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak bertemu, mencari pasangan pertanyaan/jawaban yang cocok. Berikan kesempatan mereka untuk berdiskusi. Ketika berdiskusi alangkah baiknya jika ada musik instrumental yang lembut mengiringi aktifitas belajar, (5) Hasil diskusi ditandai oleh pasangan-pasangan antara anggota kelompok pembawa kartu pertanyaan dan anggota kelompok pembawa kartu jawaban, (6) Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan-jawaban kepada kelompok penilai. Kelompok ini kemudian membacakan di depan kelas apakah pasangan pertanyaan-jawaban itu cocok.

Peningkatan hasil belajar siswa dengan model Kooperatif tipe *Make a Match* pada pembelajaran tematik terpadu

Keberhasilan dari penggunaan model kooperatif tipe *Make a Match* pada hasil penelitian dari jurnal (Purnamawati, 2020). Pada pembahasan penelitian ini, dimana pelaksanaan siklus I terdiri dari dua kali pertemuan dan siklus II terdiri dari satu kali pertemuan. Hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan I berdasarkan jurnal aspek sikap

terlihat perilaku negatif siswa terhadap sikap spiritual dan sikap sosial poin sikap menghargai, dan sikap kerja sama, oleh karena itu guru perlu mengarahkan siswa agar tidak berperilaku negatif. Namun pada sikap sosial poin sikap percaya diri sudah tidak tampak lagi.

Hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan dan aspek keterampilan siklus I pertemuan I adalah 4. Dari hasil belajar siswa tersebut didapatkan persentase ketuntasan 56,25%. Menurut Mulyasa (2014) Pembelajaran bisa dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh atau setidaknya 80% siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, serta menunjukkan gairah belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan tumbuhnya rasa percaya diri pada siswa.

Hasil belajar siswa pada aspek sikap siklus I pertemuan II masih terlihat perilaku negatif siswa terhadap sikap sosial pada poin sikap menghargai dan sikap percaya diri, oleh sebab itu masih perlu upaya dari guru untuk memotivasi siswa agar selalu bersikap positif pada pertemuan berikutnya. Namun, sikap spiritual dan sikap sosial pada poin kerjasama sudah tidak terlihat lagi. Hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan dan keterampilan siklus I pertemuan II adalah 80. Adapun persentase ketuntasan siswa dari hasil belajar tersebut adalah 68,75%.

Berdasarkan hasil pengamatan (Purnamawati, 2020) sebagai peneliti menggunakan jurnal penilaian sikap pada siklus II masih tampak perilaku negatif sikap sosial pada poin sikap menghargai. Pada siklus ini sudah terlihat peningkatan dari sebelumnya. Namun sikap spiritual dan sikap sosial pada poin sikap percaya diri dan kerjasama sudah tidak tampak lagi.

Hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan dan keterampilan siklus II adalah 88. Adapun persentase ketuntasan siswa dari hasil belajar tersebut adalah 93,75%. Diperkuat oleh pendapat Mulyasa (2014) bahwa pembelajaran bisa dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh atau setidaknya 80% siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, serta menunjukkan gairah belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan tumbuhnya rasa percaya diri pada siswa.

Keberhasilan dari penggunaan model kooperatif tipe *Make a Match* juga terlihat pada hasil penelitian dari jurnal (Aliputri, 2018) Dimana hasil belajar siswa yang telah dilakukan di SDN Wulung 1 menunjukkan ketuntasan 51,7%. Dari data tersebut dapat terlihat bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDN Wulung 1 Kabupaten Blora masih rendah karena hampir setengah dari siswa kelas IV nilainya masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada kelas tersebut yaitu 65. Dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan guru di SDN Wulung 1 masih menggunakan metode ceramah saja sehingga dalam kasus ini siswa cepat merasa bosan, dan perlu adanya upaya dari guru menciptakan pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi siswa sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar setelah menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* dapat dilihat dari pelaksanaan siklus I pada nilai rata-rata dan ketuntasan belajar. Nilai rata-rata yang awalnya 64,9 meningkat menjadi 76,9 dan ketuntasan belajar yang awalnya 51% menjadi 90%. Meskipun kebanyakan dari siswa hasil belajarnya meningkat masih ada 2 anak yang hasil belajarnya stabil dan menurun. Hal ini sejalan dengan pendapat Mawardi (2018: 6) bahwa penggunaan media pembelajaran pada hakikatnya sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan dan informasi materi pembelajaran sehingga dalam diri siswa terjadi proses belajar dalam rangka mencapai tujuan. Setelah dilakukan refleksi pada siklus I, kekurangan siklus I dapat diperbaiki pada siklus II. Pada siklus II ini guru harus mampu melakukan pembelajaran sesuai dengan konsep model pembelajaran *Make A Match*, sehingga guru mampu membuktikan bahwa model pembelajaran *Make A Match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada pelaksanaan siklus kedua dapat terlihat terjadinya peningkatan yaitu nilai rata-rata yang pada saat pelaksanaan siklus I 76,9 meningkat menjadi 80,3, dan ketuntasan belajar pada siklus I 90% meningkat pada siklus II menjadi 94%. Pada siklus II masih ada 1 siswa yang nilainya tidak tuntas KKM yaitu 65. Menurut keterangan dari guru salah satu muridnya yang tidak tuntas KKM tersebut memang sulit untuk mencerna pelajaran, sehingga

memang diperlukan bimbingan khusus pada siswa tersebut. Namun secara keseluruhan pada penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan kategori yang tinggi, yang terlihat pada kondisi awal ketuntasan belajar hanya 51% dan setelah diterapkan model pembelajaran *Make a Match* sehingga dapat meningkat menjadi 94%.

Berdasarkan analisis data dari jurnal (Tarigan, 2014) penggunaan model *make a match* dilakukan dalam 2 siklus dan diperoleh hasil pelaksanaan model pada siklus I Pertemuan I skor aktivitas guru adalah 82,14 dengan kriteria baik dan aktivitas belajar adalah aktif. Pada pelaksanaan siklus II skor aktivitas guru didapat 96,42 dengan kriteria sangat baik dan aktivitas belajar klasikal adalah sangat aktif. Dapat disimpulkan bahwa tindakan penggunaan model kooperatif tipe *make a match* berhasil meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa serta presentase ketuntasan yang telah mencapai 80%. Dengan demikian penggunaan model *make a match* dapat meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 050687 Sawit Seberang pada mata pelajaran matematika materi mengubah pecahan ke bentuk persen, desimal.

Keberhasilan model *make a match* juga terlihat pada jurnal (Mariani, 2017) Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 77,8 dan rerata hasil belajar pada siklus II menjadi 92,5. Berdasarkan nilai yang didapat dari hasil tes Siklus I diketahui dari siswa yang telah mengikuti tes, sebanyak 17 dari 30 siswa yang mencapai KKM sedangkan 13 siswa masih belum mencapai KKM, sehingga persentase ketuntasan klasikal 56,66% dan sisanya 43,33% belum tuntas. Persentase tersebut belum memenuhi ketuntasan belajar klasikal sebesar 75%. Karena hasil analisis yang diperoleh belum mencapai katagori tersebut, maka penelitian dilanjutkan ke siklus II. Sedangkan nilai yang didapatkan dari hasil test pada siklus II diketahui bahwa dari jumlah 32 siswa sebanyak 28 siswa sudah mencapai di atas KKM sedangkan 4 siswa masih belum mencapai KKM sehingga persentase ketuntasan mencapai angka 87,5% dan sisanya 22,5% belum tuntas. Dari Persentase tersebut sudah dapat disimpulkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Pada jurnal (A. Putri & Taufina, 2020) juga terlihat peningkatan keaktifan belajar menggunakan model kooperatif tipe *make a match* yaitu Persentase rata-rata keaktifan yang diraih oleh siswa pada siklus I masih rendah dipertemuan I adalah 51,51% dan pertemuan II adalah 59,46%. Sedangkan hasil keterlaksanaan RPP kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan I, skor maksimum adalah 72 dan skor yang diperoleh 46. Persentase skornya adalah 63% dikategorikancukup baik, pada siklus I pertemuan II, skor maksimum adalah 72 dan skor yang diperoleh 73%. Persentase skornya termasuk kategori baik. Sedangkan Rata-rata keaktifan di siklus II pertemuan I mengalami peningkatan menjadi 68,17%, dan pertemuan II mencapai kriteria keaktifan belajar siswa yaitu 77,41% dikategorikan baik. Hasil keterlaksanaan RPP dalam proses kegiatan siklus II pertemuan I, skor maksimum adalah 72 dan skor diperoleh 61. Persentase skornya adalah 84% termasuk kategori baik. Pertemuan II, skor yang diperoleh 69 dan skor maksimum adalah 72 dan persentasi yang diperoleh 95% yang berarti selama proses pembelajaran digolongkan kategori sangat baik.

Menurut Mulyantiningsih (2013: 248) bahwa model kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran kelompok yang memiliki dua orang anggota, sebelumnya masing-masing anggota kelompok tidak diketahui tetapi dicari berdasarkan kesamaan pasangan contohnya pasangan soal dan jawaban. Setelah menjelaskan materi, guru menyiapkan dua kotak undian, kotak pertama berisikan kartu soal dan kotak kedua berisikan kartu jawaban. Siswa yang mendapatkan kartu soal mencari siswa yang mendapatkan kartu jawaban yang cocok, begitu pun sebaliknya, metode ini bisa digunakan guru untuk membangkitkan aktivitas belajar siswa dan cocok digunakan dalam bentuk permainan. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model yang memfokuskan kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama serta berinteraksi dalam kelompok, yang diselenggarakan dalam bentuk permainan dengan menggunakan kartu soal dan kartu jawaban, Adapun salah satu keunggulan dari model *pembelajaran make a match* dimana

siswa mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Mariani, 2017).

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini merupakan model yang dapat diterapkan dalam kelas jumlah besar yaitu 30-40 orang siswa, baik dilakukan secara individu maupun kelompok. Didalam penerapan model ini guru harus menyediakan kartu-kartu dimana kartu tersebut terdiri dari dua jenis yaitu kartu soal dan kartu jawaban. Pada pelaksanaannya siswa diminta untuk menemukan pasangan kartu yaitu kartu pertanyaan dengan kartu jawaban sebelum batas waktu yang telah ditentukan sebelumnya oleh guru dan selanjutnya bagi siswa yang berhasil menemukan pasangan kartu kartunya serta cocok akan diberi poin sesuai ketetapan yang dibuat oleh guru (Tarigan, 2014).

Menurut Sudijono dalam (Sutrisno & Siswanto, 2016) mengatakan hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap tiga aspek yaitu; aspek berpikir (cognitive domain), aspek sikap (affective domain), dan aspek keterampilan (psychomotor domain) yang melekat pada diri setiap siswa. Hasil belajar merupakan representasi pencapaian kompetensi siswa yang nantinya digunakan siswa untuk masuk ke dunia kerja (Wulandari & Surjono, 2013). Sejalan dengan itu menurut Djamarah dalam (Marjan, Arnyana, & Setiawan, 2014) hasil belajar merupakan serangkaian kegiatan jiwa raga yang bertujuan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang diharapkan sebagai hasil dari pengalaman individu berinteraksi dengan lingkungannya yang terkait aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar kognitif sangatlah kompleks yang menyangkut faktor internal maupun faktor eksternal, seperti: minat, motivasi, sikap, kecerdasan (*intelegency*), lingkungan belajar, strategi belajar, keadaan fisik dan lain-lain (Rijal & Bachtiar, 2015).

Untuk mencapai hasil belajar siswa yang sesuai dengan harapan maka guru harus memperhatikan semua aspek yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Adapun upaya yang dapat guru lakukan untuk meningkatkan hasil belajar menurut Aunurrahman (2013: 120-121) yaitu: (1) Memberi kesempatan, peluang seluas-luasnya kepada siswa untuk berkreaitivitas dalam proses belajarnya. (2) Memberikan kesempatan melakukan pengamatan, penyelidikan atau penemuan, dan eksperimen. (3) Memberi tugas individual dan kelompok melalui kontrol guru. (4) Memberikan pujian verbal dan non verbal terhadap siswa yang memberikan respons terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. (5) Menggunakan multi metode dan multi media di dalam pembelajaran. Serta upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa yakni : (1) memberikan kesempatan siswa untuk berpendapat. (2) melatih siswa berkomunikasi aktif. (3) melatih siswa menghargai pendapat orang lain. (4) memberikan kesempatan siswa untuk peduli terhadap konsepsi awalnya. (5) memberikan kesempatan siswa untuk mengontruksi pengetahuan sendiri. (6) dapat menciptakan suasana kelas yang aktif. (7) guru harus kreatif dalam mengarahkan siswa. (8) Guru harus terampil dalam memahami pandangan siswa (Shoimin, 2014: 79). Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, biasanya dapat terlihat pada nilai tes atau nilai berupa angka yang diberikan oleh guru. Belajar adalah wadah proses perubahan tingkah laku, serta memaknai sesuatu yang diperoleh. Akan tetapi jika kita bicara tentang hasil belajar, maka hal tersebut merupakan hasil dari usaha yang telah dicapai oleh si pelajar (Masdiana, Budiarsa, & Arung, 2013).

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran tematik perlu melakukan pengaturan ruang agar suasana belajar menyenangkan. Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu, guru dituntut bisa membuat kegiatan yang didalamnya memberikan kesempatan pada siswa untuk berperan aktif dalam seluruh proses kegiatan pembelajaran. Seluruh kegiatan pembelajaran diatur agar bisa memberikan kesempatan siswa untuk menjawab dan bertanya. Dalam melaksanakan pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar, guru dituntut bisa menguasai berbagai macam kegiatan yang menarik. Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang berhubungan dengan materi yang kurang ia pahami (Syafuddin, 2017). Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan tema sebagai pemersatu kompetensi dasar dari beberapa mata pelajaran yang ada pada

hari itu sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran tidak ditemukan lagi pemisah antar mata pelajaran lagi karena sudah terintegrasi dalam satu tema, serta kualitas pembelajaran tematik tersebut dipengaruhi oleh kreativitas guru, kesadaran, pengertian, komitmen, dan partisipasi serta dedikasi dari para pendidik dan tenaga kependidikan sangat mempengaruhi kualitas pendidikan, terutama guru sebagai ujung tombak yang secara langsung menghadapi siswa. Apabila guru mampu menciptakan proses pembelajaran yang bisa mengubah hasil belajar peserta didik, dan bisa meningkatkan motivasi belajar, yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa, mampu meningkatkan harga diri dengan menerapkan berbagai strategi, multi strategi serta model pembelajaran (multi strategi dan multi media), maka boleh dikatakan visi dan misi guru sebagai pembelajar berhasil (Kasmad, 2015). Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran terpadu dimana beberapa mata pelajaran dikaitkan oleh sebuah tema sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Iasha, 2018).

SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dapat dilihat berdasarkan dari paparan data hasil belajar yang diuraikan penulis berlandaskan dua penelitian yang pernah dilakukan di atas maka diperoleh hasil yang pada setiap siklus telah mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan persentase ketuntasan mencapai 90%. Dari penerapan yang telah dilakukan dalam pembelajaran tematik terpadu bisa dikatakan penggunaan model *Cooperative* tipe *Make a match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar berhasil dengan baik. Sejalan dengan itu pembelajaran bisa dikatakan berhasil apabila setengah atau 80% siswa berpartisipasi aktif baik fisik ataupun mental, serta tumbuhnya kreatifitas dan rasa percaya diri setiap siswa.

Guru sebagai pembimbing diharapkan mampu menciptakan kondisi strategis yang dapat membuat siswa nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut. Dalam menciptakan kondisi yang baik, hendaknya guru memperhatikan dua hal: pertama, kondisi internal merupakan kondisi yang ada pada diri siswa itu sendiri, misalnya kesehatan, keamanannya, ketentramannya, dan sebagainya. Kedua, kondisi eksternal yaitu kondisi yang ada di luar pribadi manusia, umpamanya kebersihan rumah, penerangan serta keadaan lingkungan fisik yang lain.

Untuk dapat belajar yang efektif diperlukan lingkungan fisik yang baik dan teratur, misalnya ruang belajar harus bersih, tidak ada bau-bauan yang dapat mengganggu konsentrasi belajar, ruangan cukup terang, tidak gelap dan tidak mengganggu mata, sarana yang diperlukan dalam belajar yang cukup atau lengkap. Selain itu, keakraban antara guru dan siswa sangat menentukan keberhasilan belajar bagi siswa. Jika hal ini terjalin suasana belajar akan lebih santai dan siswa akan lebih mudah menangkap pelajaran. Siswa tidak akan merasa sungkan bertanya jika mereka tidak mengerti karena salah satu jalan membuat siswa cepat mengerti adalah dengan cara bertanya. Mengajar kelompok kecil dan perorangan merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memungkinkan guru memberikan perhatian terhadap setiap siswa, dan menjalin hubungan yang lebih akrab antara guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa yang lain. Khusus dalam melakukan pembelajaran perorangan perlu diperhatikan kemampuan dan kematangan berfikir siswa, agar apa yang disampaikan bisa diserap dan diterima oleh siswa. Penguasaan terhadap semua ketrampilan mengajar di atas harus utuh dan terintegrasi, sehingga diperlukan latihan yang sistematis, misalnya melalui pembelajaran mikro.

Menciptakan suasana akrab dengan siswa bukanlah hal yang sulit. Guru perlu menciptakan suasana bahwa pada saat belajar, guru dan siswa sedang belajar. Bahwa pada saat itu siswa juga didengarkan ide, pendapat dan kreatifitasnya. guru akan menjadi pengarah dan fasilitator siswa dalam belajar. Dan guru perlu bersikap adil terhadap siapapun, artinya siswa perlu diperhatikan sesuai porsinya. Misalnya anak yang pintar perlu diarahkan untuk lebih memperhatikan temannya yang kurang pintar. Anak yang nakal perlu diaktifkan untuk lebih berperan dalam proses belajar misalnya dengan menunjuk anak tersebut untuk membantu menertibkan teman-temannya. Guru menegur dan marah juga

harus pada tempatnya dan ada alasannya. Dan salah satu cara untuk menciptakan suasana akrab dengan anak adalah berusaha untuk mengenal mereka satu persatu.

Saran untuk pelaksanaan model kooperatif tipe *make a match* ini terhadap pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar yaitu dimana tingkat keberhasilan dari penerapan model kooperatif tipe *make a match* ini sangat bergantung pada peran dan upaya guru dalam menyiapkan pembelajaran agar kondusif serta terciptanya suasana kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan untuk kelancaran pelaksanaan dari model kooperatif tipe *make a match* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Iif Khoiru dan Sofan Amri. 2014. *Pengembangan Dan Model Pembelajaran Tematik Integratif*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 70–77. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2351>
- Astika, N., & Nyoman, N. A. (2012). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, 1(1), 110–117.
- Berlian, Z., Aini, K., & Hikmah, S. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Di Smp Negeri 10 Palembang. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 13–17. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v3i1.1335>
- Iasha, V. (2018). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Pendekatan Scientific di Sekolah Dasar. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 17. <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.428>
- Ikhsan Komara Nur dan Hadi, S. (2018). Implementasi Pengembangan Kurikulum 2013. *Ilmiah Edukasi*, 6(1), 193–202. Retrieved from <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/edukasi/article/view/1682/1358>
- Kasmad, K. (2015). Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Tematik Terpadu Melalui Kegiatan in House Training (Iht) Bagi Guru Kelas I Sd. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 1(2). <https://doi.org/10.24176/jkg.v1i2.405>
- Kurniasari, E., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Make A Match Berbantuan Media Konkret Kelas 4 SD. *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 3(1), 40. <https://doi.org/10.31764/jtam.v3i1.761>
- Maisaroh, -, & Rostrieningsih, -. (2012). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team Pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Komunikasi Di SMK Negeri 1 Bogor. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 7(2), 157–172. <https://doi.org/10.21831/jep.v7i2.571>
- Mariani, M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Pembagian Pada Siswa Kelas Ii Sd Muhammadiyah 4 Batu. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 3(2), 599. <https://doi.org/10.22219/jinop.v3i2.5306>
- Marjan, J., Arnyana, M., & Setiawan, M. (2014). Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Biologi Dan Keterampilan Proses Sains Siswa MA. Mu Allimat NW Pancor Selong Kabupaten Lombok Timur Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 4(1).
- Masdiana, Budiarsa, I. M., & Arung, H. (2013). Penerapan Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Pada Lingkungan Siswa Kelas I SDN 018 Letawa Kecamatan Sarjo Kabupaten Mamuju Utara. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(2), 190–204.
- Maula, M., & Rustopo, R. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sd. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(2), 36–41. <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v2i2.500>

- Mikran, M., Pasaribu, M., & Darmadi, I. W. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIIA SMP Negeri 1 Tomini pada Konsep Gerak. *JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online)*, 2(2), 9. <https://doi.org/10.22487/j25805924.2014.v2.i2.2781>
- Mulyadin, M. (2016). Implementasi kebijakan pembelajaran tematik terpadu Kurikulum 2013 di SDN Kauman 1 Malang dan SD Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Edutama*, 3(2), 31–48. Retrieved from <http://ejournal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE/article/view/35/35>
- Purnamawati, S. (2020). Peningkatan Hasil Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Make A Match di Kelas V, 4(2014), 789–797.
- Putri, A. E. (2019). Evaluasi Program Bimbingan Dan Konseling: Sebuah Studi Pustaka. *JBKI (Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia)*, 4(2), 39. <https://doi.org/10.26737/jbki.v4i2.890>
- Putri, A., & Taufina. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.445>
- Ramanda, R., Akbar, Z., & Wirasti, R. A. M. K. (2019). Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori Body Image Bagi Perkembangan Remaja. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 5(2), 121. <https://doi.org/10.22373/je.v5i2.5019>
- Rijal, S., & Bachtiar, S. (2015). Hubungan antara Sikap, Kemandirian Belajar, dan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Bioedukatika*, 3(2), 15. <https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v3i2.4149>
- Riyanto, S., Subagyo, H., Marlina, E., Yaniasih, Y., & Triasih, H. (2019). Bagaimana Menghubungkan Publikasi Ilmiah Dengan Data Penelitian? *Baca: Jurnal Dokumentasi Dan Informasi*, 40(1), 41. <https://doi.org/10.14203/j.baca.v40i1.485>
- Sari, M., & Asmendri. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, 6(1), 41–53. Retrieved from <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/naturalscience/article/view/1555/1159>
- Supriyadi, S. (2017). Community of Practitioners: Solusi Alternatif Berbagi Pengetahuan antar Pustakawan. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 2(2), 83. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v2i2.13476>
- Sutrisno, V. L. P., & Siswanto, B. T. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif Smk Di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1), 111. <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i1.8118>
- Syaifuddin, M. (2017). Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 139. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2142>
- Tarigan, D. (2014). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Make A Match Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 050687 Sawit Seberang. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 5(1), 56–62. <https://doi.org/10.15294/kreano.v5i1.3278>
- Wulandari, B., & Surjono, H. D. (2013). Pengaruh problem-based learning terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi belajar PLC di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(2), 178–191. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i2.1600>
- Yarsina, F. (2016). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Menggunakan Model Bamboo Dancing Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 1, 1–15.