

## **AKTIVITAS BELAJAR MAHASISWA DALAM PERKULIAHAN PENDIDIKAN IPS DENGAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH***

<sup>1</sup>Rusmawan, <sup>2</sup>Puji Purnomo

<sup>1,2</sup>Universitas Sanata Dharma

e-mail: [rusmawan2222@gmail.com](mailto:rusmawan2222@gmail.com)

### **Abstract**

*The low level of student activity in Social Studies Education courses is a problem for students' ability to interact well with fellow students, lecturers and learning resources. This condition requires the application of an effective learning model to increase student learning activity in the classroom. This study answered two research questions, namely how student learning activities in Social Studies Education courses use Make a Match cooperative learning and how to apply Make a Match cooperative learning models in increasing student learning activities in Social Studies Education for Elementary School courses. This research is a Classroom Action Research (CAR). The subjects of this study were the fifth semester students of Class C of the Elementary School Teacher Education Study Program who attended the Social Studies Education for Elementary School course as many as 47 students. Research data were collected through observation. The data analysis technique used was descriptive analysis. The results showed that (1) the dominant aspects of learning activities in Social Studies Education courses with the Make a Match type cooperative learning model were aspects of group interaction and aspects of answering questions; and (2) Social Studies Education for Elementary School courses with the Make a Match type cooperative learning model can increase student learning activities, the indications are that the percentage score of student learning activities is above 70 (78.72%).*

**Keywords:** Learning activity, social studies education, cooperative learning model type Make a Match

### **Abstrak**

*Rendahnya tingkat keaktifan mahasiswa dalam perkuliahan Pendidikan IPS menjadi permasalahan terhadap kemampuan mahasiswa dalam berinteraksi baik dengan sesama mahasiswa, dosen dan sumber belajar. Kondisi ini diperlukan penerapan model pembelajaran efektif untuk meningkatkan aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran. Penelitian ini akan menjawab dua pertanyaan penelitian, yaitu bagaimana aktivitas belajar mahasiswa dalam perkuliahan Pendidikan IPS dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe make a match dan bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match dalam meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa pada perkuliahan Pendidikan IPS SD. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitian ini adalah mahasiswa semester V Kelas C Prodi PGSD yang mengikuti mata kuliah Pendidikan IPS SD sebanyak 47 orang mahasiswa. Data penelitian dikumpulkan melalui pengamatan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan (1) aspek-aspek aktivitas belajar yang dominan dalam perkuliahan Pendidikan IPS dengan model pembelajaran kooperatif tipe make a match adalah aspek interaksi dalam kelompok dan aspek menjawab pertanyaan; dan (2) perkuliahan PIPS SD dengan model pembelajaran kooperatif tipe make a match dapat meningkatkan keaktifan belajar mahasiswa, indikasinya skor persentase aktivitas belajar mahasiswa di atas 70 (78,72%).*

**Kata Kunci:** Aktivitas belajar, pendidikan IPS, model pembelajaran kooperatif tipe make a match

### **Pendahuluan**

Matakuliah Pendidikan IPS SD (PIPS SD) merupakan salah satu matakuliah di Program Studi (Prodi) PGSD, JIP, FKIP, Universitas Sanata Dharma. Matakuliah ini mengkaji tentang hakikat, kurikulum, materi-materi, strategi pembelajaran, dan penilaian mata pelajaran IPS pada jenjang sekolah dasar (SD). Matakuliah PIPS SD bermanfaat bagi

<sup>1</sup>Rusmawan, <sup>2</sup>Puji Purnomo. **AKTIVITAS BELAJAR MAHASISWA DALAM PERKULIAHAN PENDIDIKAN IPS DENGAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH*** 70

mahasiswa PGSD dalam rangka memahami materi dan pembelajaran IPS di SD. Agar manfaat tersebut dapat dicapai, diperlukan berbagai upaya yang harus dilakukan dosen dalam rangka meningkatkan aktivitas dan partisipasi belajar mahasiswa. Cara-cara tersebut diantaranya adalah mengembangkan materi, alternatif metode perkuliahan, serta media yang sesuai. Model pembelajaran interaktif ini merupakan model pengembangan pembelajaran yang didasarkan pada kepentingan untuk pengembangan berpikir, yakni dengan pemecahan masalah dengan penyajian bahan-bahan yang bersifat problematik. Proses perkuliahan yang berjalan dengan aktivitas mahasiswa ditandai dengan tingginya gairah dan motivasi belajar siswa, akses partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta interaksi dosen dengan mahasiswa yang baik.

Proses pembelajaran PIPS mesti mengedepankan nilai-nilai seperti saling menghargai perbedaan pendapat dan keberanian mengemukakan gagasan. Refleksi dari pengalaman di kelas inilah yang diharapkan dapat diimbaskan lebih lanjut oleh para mahasiswa di lingkungan masyarakat yang sebenarnya, baik di sekolah maupun masyarakat luas.

Aktivitas belajar melibatkan berbagai unsur yang saling berkaitan. Unsur-unsur yang berkaitan tersebut misalnya guru dan siswa. “Bentuk-bentuk kegiatan belajar yang dilakukan siswa di sekolah, sangat ditentukan oleh model-model pengajaran yang diberikan oleh guru” (Sukmadinata, 2009). Berdasarkan pendapat Nana Syaodih Sukmadinata terlihat bahwa aktivitas belajar anak di sekolah sangat berkaitan dengan pemilihan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Menurut Sardiman (2011), pada prinsipnya belajar adalah berbuat, tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Itulah mengapa aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Mencermati pendapat Sardiman dapat diketahui bahwa aktivitas belajar adalah perbuatan siswa. Apabila pendapat Sardiman dikaitkan dengan pendapat Nana Syaodih Sukmadinata, maka diperoleh gambaran yang relatif lengkap mengenai aktivitas belajar. Dari pendapat keduanya dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan perbuatan peserta didik yang melibatkan aspek-aspek tujuan belajar, motivasi, tingkat kesulitan belajar, stimulus dari lingkungan, situasi siswa, dan pola respons siswa.

Keaktifan mahasiswa dalam penelitian ini dikembangkan dari dimensi-dimensi cara belajar siswa aktif (CBSA) khususnya dimensi subyek didik dan situasi belajar mengajar. Menurut Kosasih (1980) dimensi subjek didik meliputi: (1) keberanian mewujudkan minat, keinginan, pendapat serta dorongan-dorongan yang ada pada siswa dalam proses belajar-mengajar, (2) keberanian untuk mencari kesempatan untuk berpartisipasi dalam persiapan maupun tindak lanjut suatu proses belajar-mengajar, (3) kreativitas siswa dalam

**<sup>1</sup>Rusmawan, <sup>2</sup>Puji Purnomo. AKTIVITAS BELAJAR MAHASISWA DALAM PERKULIAHAN PENDIDIKAN 71  
IPS DENGAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH**

menyelesaikan kegiatan belajar sehingga dapat mencapai suatu keberhasilan tertentu yang memang dirancang oleh guru, dan (4) peranan bebas dalam mengerjakan sesuatu tanpa merasa ada tekanan dari siapapun termasuk guru. Sedangkan dimensi situasi belajar-mengajar meliputi: (1) situasi belajar yang menjelmakan komunikasi yang baik, hangat, bersahabat, antara guru-siswa maupun antara siswa sendiri dalam proses belajar-mengajar, dan (2) adanya suasana gembira dan bergairah pada siswa dalam proses belajar-mengajar.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa aktivitas mahasiswa belum sepenuhnya dimiliki dan dilaksanakan oleh para mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas, antara lain masih minimnya tingkat partisipasi mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mengemukakan pendapat, gagasan, atau idenya yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang disajikan.

Mempersiapkan model pembelajaran dalam perkuliahan merupakan bagian penting dalam mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Pembelajaran yang berfokus kepada aktivitas merupakan alternatif untuk dapat memperoleh hasil pembelajaran yang diharapkan. Proses pembelajaran yang berpusat kepada aktivitas siswa/mahasiswa dapat dilakukan antara lain dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat memberikan akses memadai bagi mahasiswa untuk mengekspresikan pendapat/gagasan. Untuk meningkatkan keterlibatan secara aktif dalam proses pembelajaran mahasiswa, maka dalam perkuliahan Pendidikan IPS SD dicoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih (Slavin, 2008). Roger dan David Johnson (Lie, 2007) menyebutkan unsur-unsur model pembelajaran kooperatif meliputi: (1) saling ketergantungan positif, maksudnya keberhasilan suatu karya sangat bergantung pada usaha setiap anggotanya, (2) tanggung jawab perseorangan, maksudnya setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik, (3) tatap muka, maksudnya dalam pembelajaran kooperatif setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertatap muka dan berdiskusi, (4) komunikasi antar anggota, maksudnya para pembelajar dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi, karena keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka, (5) evaluasi proses kelompok, maksudnya pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

*Make a match* merupakan salah satu tipe dalam model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan model ini dimulai dari teknik yaitu mahasiswa ditugaskan mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994 (Siskandar, 2009). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah sebagai berikut: (1) dosen menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban; (2) setiap mahasiswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban; (3) setiap mahasiswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang; (4) setiap mahasiswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya; (5) setiap mahasiswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin; (6) jika mahasiswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama; (7) setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap mahasiswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya; (8) mahasiswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok; dan (9) dosen bersama-sama dengan mahasiswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Masalah dalam penelitian dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan yaitu: (1) bagaimana aktivitas belajar mahasiswa dalam perkuliahan Pendidikan IPS SD dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*? dan (2) apakah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa pada perkuliahan Pendidikan IPS SD? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana aktivitas belajar mahasiswa dalam perkuliahan Pendidikan IPS SD dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan mengetahui keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa pada perkuliahan Pendidikan IPS SD. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan berkontribusi untuk pengembangan inovasi model-model pembelajaran ke arah pembelajaran yang bermakna. Adapun secara praktis, khususnya bagi dosen, dapat membantu dalam menentukan pilihan model pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## **Metode**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini digunakan untuk memperbaiki keadaan yang kurang memuaskan dan untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang ada di kelas. Lewin (Kasbolah & Sukarnyana, 2001) mengemukakan penelitian tindakan adalah penelitian yang merupakan suatu lingkaran atau rangkaian langkah-langkah yang satu dengan yang lain saling berhubungan. Langkah-langkah yang ada dalam rangkaian ini meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dirancang dalam beberapa siklus, masing-masing siklus meliputi satu rangkaian lengkap langkah-langkah PTK dengan satu materi kuliah tertentu.

Kegiatan yang dilakukan dalam siklus I meliputi tahap-tahap: (1) perencanaan, berupa kegiatan penyusunan silabus; penyusunan rencana perkuliahan semester (RPS) yang mengakomodasi model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, penyusunan instrumen penelitian, berupa pedoman observasi pembelajaran, penyiapan bahan perkuliahan, dan pembuatan media perkuliahan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan berupa kartu soal dan kartu jawaban; (2) pelaksanaan, yaitu berupa pelaksanaan skenario pembelajaran yang telah direncanakan sesuai silabus dan SAP yang telah dibuat dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*; (3) observasi, yaitu pengamatan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran model kooperatif tipe *make a match* dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah disusun terkait aspek pelaksanaan model kooperatif tipe *make a match*, dan aktivitas belajar mahasiswa; dan (4) refleksi, yaitu berupa kegiatan menelaah kembali apa yang telah dilaksanakan pada siklus I untuk kemudian dijadikan bahan pertimbangan dalam memperbaiki tindakan pada siklus-siklus berikutnya. Kegiatan pada siklus selanjutnya pada prinsipnya meliputi langkah-langkah yang ditempuh siklus I dengan mengakomodasi hasil refleksi pada saat siklus I.

Penelitian dilakukan pada perkuliahan Pendidikan IPS SD di Prodi PGSD, JIP, FKIP, USD. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa semester V Kelas C Prodi PGSD tahun akademik 2014/2015 yang mengikuti mata kuliah Pendidikan IPS SD sebanyak 47 orang mahasiswa. Aktivitas mahasiswa di dalam kelas diamati melalui *Lembar Pengamatan Aktivitas Mahasiswa dalam Perkuliahan*. Aspek-aspek yang diamati meliputi: (1) bertanya, (2) menjawab, (3) mengungkapkan ide, dan (4) interaksi antar mahasiswa dalam kelompok. Selain itu, catatan hasil refleksi juga merupakan data kualitatif yang dimanfaatkan dalam penelitian ini.

Berdasarkan sifatnya, data dalam penelitian ini bisa dibedakan menjadi data kualitatif

dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kesan umum dan catatan anekdot rekaman hasil pengamatan di dalam kelas. Sebaliknya, data kuantitatif berupa hasil penilaian dengan lembar-lembar penilaian terhadap kinerja mahasiswa dalam proses perkuliahan. Efektivitas perkuliahan dengan model pembelajaran *make a match* akan dijawab dengan menganalisis pencapaian indikator keberhasilan pelaksanaan sejumlah aspek dalam tahap perencanaan dan implementasi pembelajaran pada masing-masing siklus, sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Indikator Keberhasilan dan Kriteria Capaiannya**

| Indikator Keberhasilan                               | Kriteria Capaian |              | Deskriptor   | Instrumen |
|--|------------------|--------------|--|-----------|
|  | Situasi Awal     | Target Akhir |  |           |
| Keaktifan mahasiswa Dalam pembelajaran di kelas (%). | 20,75            | 70,00        | Jumlah mahasiswa yang aktif (bertanya, menjawab, mengungkapkan ide, dan interaksi antar mahasiswa dalam kelompok) dibagi jumlah seluruh mahasiswa. | Observasi |

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

### *Siklus I*

Perkuliahan pada siklus I dilaksanakan untuk materi pokok hakikat IPS. Materi perkuliahan disampaikan menggunakan *power point*. Di samping itu, mahasiswa diwajibkan membaca beberapa buku teks dan sumber-sumber bacaan yang relevan. Pada sesi review setiap mahasiswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban berkaitan dengan materi hakikat IPS. Kemudian tiap mahasiswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang. Mahasiswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Kegiatan diakhiri dengan membuat kesimpulan terhadap materi kuliah bersama-sama.

Hasil observasi terhadap aktivitas mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan pada siklus I menunjukkan beberapa kemajuan. Penerapan model kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran matakuliah Pendidikan IPS SD memiliki kelebihan: (a) meningkatkan pemerataan partisipasi aktif mahasiswa; (b) memudahkan mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan; (c) suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga memungkinkan mahasiswa dapat belajar dengan perasaan tenang tanpa perasaan takut; dan (d) meningkatkan kemauan memperhatikan materi yang sedang dibahas.

Namun demikian dalam siklus 1 ditemukan kelemahan: (a) jumlah kartu soal/jawaban lebih banyak dibandingkan jumlah mahasiswa sehingga terdapat sisa kartu yang sangat memungkinkan banyak mahasiswa yang tidak memperoleh pasangan; (b) mahasiswa

mengalami keraguan akan kecocokan pasangan kartu soal dan kartu jawaban; dan (c) suasana kelas relatif ramai.

Temuan penelitian untuk perbaikan siklus 2 agar model kooperatif tipe *make a match* dapat diterapkan efektif adalah (a) mengusahakan agar mahasiswa dalam mahasiswa menemukan sendiri jawaban terhadap persoalan yang diajukan dosen. Peran dosen sebagai sumber informasi hendaknya dikurangi; dan (b) mahasiswa sebelum melakukan aktivitas mencari pasangan hendaknya dituntut untuk menguasai bahan pelajaran dengan baik.

### ***Siklus II***

Proses perkuliahan dalam siklus II pada dasarnya sama dengan perkuliahan pada siklus I hanya intensitas kegiatan mahasiswa lebih diperbanyak. Perkuliahan pada siklus II dilaksanakan untuk materi pokok IPS. Mahasiswa diwajibkan membaca sumber-sumber bacaan yang relevan. Pada sesi *review* setiap mahasiswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban berkaitan dengan materi IPS. Kemudian tiap mahasiswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang. Mahasiswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Kegiatan diakhiri dengan membuat kesimpulan.

Hasil observasi terhadap aktivitas mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan pada siklus II menunjukkan kelemahan yang semula ditemukan di siklus I dapat diminimalisir. Hal ini terlihat dari semakin sedikitnya mahasiswa yang salah dalam menentukan pasangan antara kartu soal dengan kartu jawaban karena jumlah kartu soal/jawaban disamakan dengan jumlah mahasiswa. Mahasiswa mulai memiliki keyakinan akan kecocokan pasangan kartu soal dan kartu jawaban. Pada pembelajaran kooperatif tipe *make a match* suasana kelas tetap relatif ramai namun demikian keramaian mahasiswa tetap terkendali yaitu dalam rangka mencari pasangan kartu soal dengan kartu jawaban.

### ***Aktivitas Belajar Mahasiswa***

Aspek-aspek aktivitas belajar mahasiswa dalam perkuliahan Pendidikan IPS SD terlihat pada Tabel 2. Tabel 2 menunjukkan bahwa aspek-aspek aktivitas belajar mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II secara signifikan. Meningkatnya aspek-aspek keaktifan belajar mahasiswa tidak lepas dari model pembelajaran yang digunakan. Ketika mahasiswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya kemudian bergabung dengan mahasiswa lainnya yang memegang kartu yang cocok dalam model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* aktivitas bertanya, berpendapat mengemukakan pendapat, dan berinteraksi dalam kelompok. Aktivitas juga tampak pada saat dosen bersama-sama dengan mahasiswa membuat kesimpulan terhadap materi perkuliahan.

Jumlah mahasiswa yang aktif bertanya pada dosen pada kondisi awal sebanyak 27,66%, pada akhir siklus I sebanyak 48,94%, dan pada akhir siklus II sebanyak 74,47%. Dengan demikian terkait dengan keaktifan bertanya, terjadi peningkatan pada akhir siklus II sebesar 46,81%. Kenaikan jumlah mahasiswa yang bertanya pada akhir siklus II lebih rendah dibandingkan pada akhir siklus I, hal ini diduga karena siswa terlalu asyik dalam kegiatan kelompok. Meskipun jumlah mahasiswa yang bertanya meningkat, tetapi masih ada 25,53% mahasiswa yang belum bertanya. Hal ini diduga disebabkan belum terbiasanya mahasiswa untuk bersikap kritis terhadap sesuatu.

Jumlah mahasiswa yang aktif menjawab pertanyaan dosen atau pertanyaan mahasiswa lain pada kondisi awal sebanyak 21, 28%, pada akhir siklus I sebanyak 59, 57%, dan pada akhir siklus II sebanyak 61, 70%. Dengan demikian terkait dengan keaktifan menjawab pertanyaan, terjadi peningkatan pada akhir siklus II sebesar 61, 70%. Meskipun jumlah siswa yang bertanya meningkat, tetapi masih ada 17, 02% siswa yang tidak menjawab. Hal ini diduga disebabkan mahasiswa merasa kurang yakin dengan jawabannya.

Jumlah mahasiswa yang aktif mengemukakan pendapat pada kondisi awal sebanyak 14,89%, pada akhir siklus I sebanyak 29,79%, dan pada akhir siklus II sebanyak 61,70%. Dengan demikian terkait dengan keaktifan aspek mengemukakan pendapat, terjadi peningkatan pada akhir siklus II 46,81%. Meskipun jumlah siswa yang mengemukakan pendapat meningkat, tetapi masih ada 38,29% mahasiswa yang belum mengemukakan pendapat.

**Tabel 2. Aktivitas Belajar Mahasiswa dalam Perkuliahan Pendidikan IPS SD**

| No | Aspek                       | Keadaan Awal |          | Akhir Siklus I |       | Akhir Siklus II |       |
|----|-----------------------------|--------------|----------|----------------|-------|-----------------|-------|
|    |                             | N            | %        | n              | %     | N               | %     |
|    |                             | 1            | Bertanya | 13             | 27,66 | 23              | 48,94 |
| 2  | Menjawab                    | 12           | 25,53    | 28             | 59,57 | 38              | 80,85 |
| 3  | Mengemukakan pendapat       | 7            | 14,89    | 14             | 29,79 | 29              | 61,70 |
| 4  | Berinteraksi dalam kelompok | 9            | 19,15    | 36             | 76,60 | 45              | 95,74 |
|    | Rata-rata                   | 10,25        | 20,74    | 25,00          | 53,19 | 36,75           | 78,72 |

Jumlah mahasiswa yang aktif berinteraksi dalam kelompok pada kondisi awal sebanyak 19,15%, pada akhir siklus I sebanyak 76,60%, dan pada akhir siklus II sebanyak 95,74%. Dengan demikian terkait dengan berinteraksi dalam kelompok, terjadi peningkatan pada akhir siklus II sebesar 76,59%.

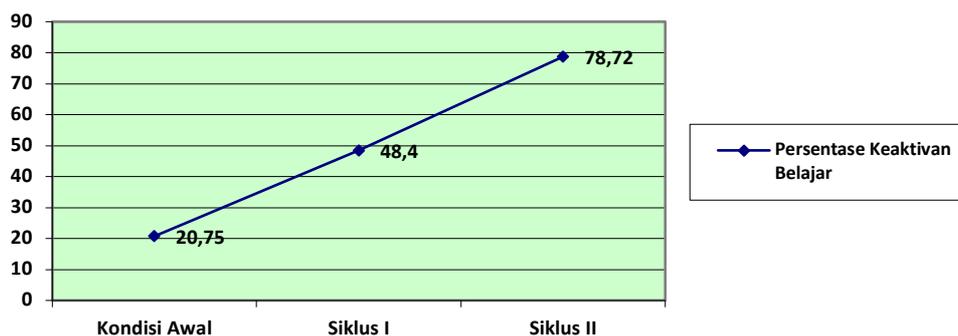
***Efektivitas Penerapan Model Kooperatif Tipe Make A Match dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar***

Pertanyaan ini bisa dijawab berdasarkan analisis terhadap baik data kuantitatif maupun data kualitatif. Analisis data kuantitatif didasarkan pada analisis pencapaian indikator keberhasilan yang terkait dengan aktivitas belajar. Analisis data kuantitatif ini mengungkapkan hasil-hasil sebagaimana disajikan dalam Tabel 3.

**Tabel 3. Capaian Indikator Keberhasilan pada Siklus I dan II**

| Indikator Keberhasilan                               | Situasi Awal | Target Akhir | Hasil Capaian |           |
|--|--------------|--------------|---------------|-----------|
|  |              |              | Siklus I      | Siklus II |
| Keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran di kelas (%). | 20,75        | 70,00        | 48,40         | 78,72     |

Tabel 3 menunjukkan bahwa secara kuantitatif kriteria indikator keberhasilan yang ditetapkan belum terpenuhi pada Siklus I namun capaian indikator tersebut dapat terpenuhi pada akhir Siklus II. Grafik kenaikan persentase keaktifan belajar mahasiswa dapat terlihat pada Gambar 1. Berdasarkan Gambar 1 tampak bahwa kenaikan yang signifikan terjadi pada siklus I ke siklus II yaitu sebesar 30,32%.



**Gambar 1. Grafik Persentase Keaktifan Belajar Mahasiswa**

Hasil refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas pada kedua siklus mengungkapkan temuan sebagai berikut. Pada Siklus I: (1) jumlah kartu soal/jawaban lebih banyak dibandingkan jumlah mahasiswa sehingga terdapat sisa kartu yang sangat memungkinkan banyak mahasiswa yang tidak memperoleh pasangan; (2) mahasiswa mengalami keraguan akan kecocokan pasangan kartu soal dan kartu jawaban; (3) suasana kelas relatif ramai; dan (4) target indikator keberhasilan belum tercapai. Pada Siklus II sebagian kekurangan yang muncul dalam Siklus I berhasil diatasi: (1) jumlah kartu jawaban/kartu soal yang dibagikan disamakan dengan jumlah mahasiswa, yaitu 24 pasang kartu; (2) mahasiswa lebih siap melaksanakan proses pencarian pasangan karena mereka telah benar-benar memahami aturan proses perkuliahan dengan *make a match*; dan (3) indikator keberhasilan telah tercapai.

Penelitian ini mendukung hasil penelitian sebelumnya bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa (Ernawati, 2016; Maharani & Kristin, 2017; Rohendi et al., 2010). Penelitian ini berupaya untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perkuliahan Pendidikan IPS dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar mahasiswa. Temuan ini kiranya memperkuat hasil penelitian yang dilakukan oleh Siskandar (2009) yang juga menunjukkan bahwa penerapan *cooperative learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa. Pengelolaan pembelajaran yang mampu membuat suasana belajar yang lebih banyak melibatkan partisipasi aktif mahasiswa pada akhirnya menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

Temuan penelitian Febriana (2011), Desta & Kristin (2017) dan Ernawati (2016) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas siswa. Terdapat perbedaan pendapat penelitian ini dengan penelitian Ningtyas & Wuryani (2017) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make-A Match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa namun melalui bantuan media. Menurutnya, bahwa untuk meningkatkan aktivitas belajar tidak cukup hanya melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make-A Match* namun diperlukan media tambahan berupa komik interaktif. Sedangkan hasil riset Saputri (2013) berbeda dengan keduanya, namun terdapat kesamaan dimana model pembelajaran kooperatif tipe *Make-A Match* bukan berbantuan dengan media namun digunakan secara bersamaan dengan model lain (*Number Head Together*).

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, kiranya bisa ditarik kesimpulan sebagai berikut. *Pertama*, aspek-aspek aktivitas belajar yang dominan dalam perkuliahan Pendidikan IPS dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah aspek interaksi dalam kelompok dan menjawab pertanyaan. *Kedua*, perkuliahan Pendidikan IPS SD dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan keaktifan belajar mahasiswa.

Bertolak dari temuan-temuan di atas, kiranya dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut. *Pertama*, implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat dibuat lebih bervariasi yaitu satu kartu soal memuat beberapa kartu jawaban. *Kedua*, mahasiswa dapat dilibatkan dalam penyusunan kartu soal dan kartu jawaban untuk lebih mengaktifkan mahasiswa. *Ketiga*, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini

kiranya mudah diterapkan pada jenjang SD. *Keempat*, peneliti lain disarankan untuk melakukan penelitian terkait model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan melihat dimensi lain ataupun desain penelitian yang berbeda.

### **Daftar Pustaka**

- Ernawati. (2016). Model Kooperatif Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas IPS Siswa Kelas IV. *Jurnal Educatio*, 2(1), 80–85.
- Febriana, A. (2011). Application Of Cooperative Learning Model Type Make A Match *Jurnal Kependidikan Dasar*, 2(1), 151–161.
- Kasbolah, K., & Sukarnyana, I. W. (2001). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Rineka Cipta.
- Lie, A. (2007). *Cooperative learning*. Grasindo.
- Maharani, O. D. Tri, & Kristin, F. (2017). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.30738/wa.v1i1.998>
- Ningtyas, E. S., & Wuryani, E. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Tipe Make-a Match Berbantuan Media Komik Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3(1), 66–74.
- Rohendi, D., Wasluludin, & Ayu, S. P. (2010). Penerapan Cooperative Learning Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal PTIK*, 3(1), 11–15.
- Saputri, N. (2013). *Penerapan Kolaborasi Model Pembelajaran Make A Match Dengan Numbered Heads Together Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII IPS 1 SMA Negeri 2 Model Binjai TP 2013/2014*. Universitas Negeri Medan.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Siskandar, S. (2009). Keefektifan Pendekatan Cooperative Learning Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang*, 16(3), 178–185.
- Slavin, R. E. (2008). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik* (Narulita Yusron (ed.). Nusa Media.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.