

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR  
TEMATIK SUBTEMA TUGASKU SEHARI-HARI DI RUMAH  
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *MAKE A MATCH*  
PADA SISWA KELAS II B MI UNGGULAN ASSA'ADAH SURABAYA**

**SKRIPSI**

Oleh :

**ARDIANA MAULIDAH**

**D97215085**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PGMI**

**2019**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ardiana Maulidah

NIM : D97215085

Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Dasar/ PGMI

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa PTK yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti dapat dibuktikan PTK ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 20 Maret 2019

Yang membuat pernyataan



Ardiana Maulidah

## PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Ardiana Maulidah

NIM : D97215085

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Tematik Subtema Tugasku sehari-hari di Rumah Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Pada Siswa Kelas II B MI Unggulan Assa'adah Surabaya

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan.

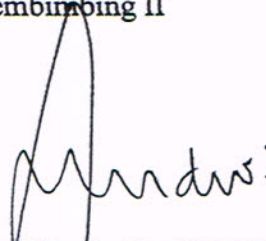
Surabaya,

Pembimbing I



**Drs. Nadlir, M.Pd.I**  
**NIP. 196807221996031002**

Pembimbing II



**Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd**  
**NIP. 197702202005011003**

## PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Ardiana Maulidah ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 29 Maret 2019

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,



Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag, M.Pd.I

NIP. 196301231993031002

Penguji I,

M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd

NIP. 197307222005011005

Penguji II,

Machfud Bachtiyar, M.Pd.I

NIP. 197704092008011007

Penguji III,

Drs. Nadlir, M.Pd.I

NIP. 196807221996031002

Penguji IV,

Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd

NIP. 197702202005011003



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**  
**PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: [perpus@uinsby.ac.id](mailto:perpus@uinsby.ac.id)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ardiana Maulidah  
NIM : D97215085  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/PGMI  
E-mail address : ardianamau@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi     Tesis     Desertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Peningkatan Hasil Belajar Tematik Subtema Tugasku Sehari-hari di Rumah Menggunakan

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Pada Siswa Kelas II B

MI Unggulan Assa'adah Surabaya

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 5 April 2019

Penulis

(Ardiana Maulidah)





























sangat membantu guru dalam menerapkan pembelajaran di kelas dan dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.<sup>6</sup>

Permasalahan yang ada di MI Unggulan Assa'adah Surabaya adalah rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik subtema Tugasku sehari-hari di Rumah di kelas II B, hal itu dikarenakan guru masih menggunakan pola pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan penugasan sesuai yang ada di buku siswa.<sup>7</sup>

Berdasarkan wawancara bersama guru kelas pada hari Senin, 22 Oktober 2018 di kelas II MI Unggulan Assa'adah. Diperoleh nilai hasil belajar pada aspek kognitif pembelajaran tematik subtema Tugasku sehari-hari di Rumah di distribusikan ke dalam 2 mata pelajaran yaitu, Matematika dan Bahasa Indonesia. Pada pembelajaran Matematika presentase ketuntasan belajar siswa yaitu 20% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 61,68. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia presentase ketuntasan belajar siswa sebesar 24%, dengan nilai rata-rata kelas 62,96. Hasil belajar siswa dikatakan masih rendah karena sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).<sup>8</sup>

Berdasarkan data tersebut maka sebagai pendidik sangat penting untuk memahami karakteristik peserta didik dan strategi pembelajaran yang akan digunakan pada saat mengajar. Salah satu pembelajaran yang dikenal efektif

---

<sup>6</sup> Sihabudin, *Strategi Pembelajaran*, (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014), hlm. 165.

<sup>7</sup> Wawancara pribadi dengan Ibu Rani, Guru Kelas II B MI Unggulan Assa'adah Surabaya, 22 Oktober 2018.

<sup>8</sup> Hasil nilai kegiatan pembelajaran 3 subtema Tugasku Shari-hari di Rumah, Kelas II B, 22 Oktober 2018, di MI Unggulan Assa'adah Surabaya.



















belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.<sup>15</sup>

## 2. Macam-Macam Hasil Belajar

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.<sup>16</sup>

### a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif mencakup kegiatan mental (otak) yang berhubungan dengan kemampuan berfikir awal tingkat pengetahuan sampai tingkat yang lebih tinggi yaitu evaluasi.<sup>17</sup>

### b. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.<sup>18</sup>

### c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

---

<sup>15</sup> Fatma Muslikawati, *Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Jual Beli Melalui Model Student Team Achievement Division Kelas III di MI NurulHuda Kepatihan Gresik*, Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2018), hlm. 13.

<sup>16</sup> Nana sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 22.

<sup>17</sup> Anurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 37.

<sup>18</sup> Nana sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 22.

### 3. Tipe Hasil Belajar Kognitif

Aspek kognitif adalah kemampuan intelektual siswa dalam berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah.<sup>19</sup> Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.<sup>20</sup>

Bloom dan kawan-kawan mengembangkan ranah kognitif menjadi enam kelompok, yang tersusun secara hierarkis mulai dari kemampuan paling rendah (*lower order thinking*) samapi kemamuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thiking*), yaitu: *knowledge, comprehension, application* ketiganya termasuk *lower order thinking*, dan *analysis, synthesis dan evaluation* yang termasuk *higher order thiking*.<sup>21</sup>

**Tabel 2.1**  
**Kata Kerja Operasional (KKO) Ranah Kognitif<sup>22</sup>**

Pengetahuan	Pemahaman	Penerapan	Analisis	Sintesis	Penilaian
C1	C2	C3	C4	C5	C6
Mengutip	Memperkirakan	Menugaskan	Menganalisis	Mengabstraksi	Membandingkan
Menyebutkan	Menjelaskan	Mengurutkan	Mengaudit	Mengatur	Menyimpulkan
Menjelaskan	Mengkategorikan	Menentukan	Memecah	Menganimasi	Menilai
Menggambar	Mencirikan	Menerapkan	Menegaskan	Mengumpulkan	Mengarahkan
Membilang	Merinci	Menyesuaikan	Mendeteksi	Mengkategorikan	Mengkritik
Mengidentifikasi	Mengasosiasi	Mengkalkulasi	Mendiagnosis	Mengkode	Menimbang
Mendaftar	Membandingkan	Memodifikasi	Menyeleksi	Mengombinasi	Memutuskan

<sup>19</sup> Anurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta,2012), hlm. 37.

<sup>20</sup> Nana sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 22.

<sup>21</sup> Suryono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandng: PT Remaja Rosdakarya, 2012), Hal. 166

<sup>22</sup> Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2015), Hal. 344

Menunjukkan	Menghitung	Mengklasifikasi	Memerinci	Menyusun	Memisahkan
Memberi Label	Mengkontraskan	Menghitung	Menominasi	Mengarang	Memprediksi
Member Indeks	Mengubah	Membangun	Mendiagramkan	Membangun	Memperjelas
Memasangkan	Mempertahankan	Membiasakan	Mengorelasi	Menghubungkan	Menafsirkan
Menandai	Menyalin	Menggambarkan	Menguji	Menciptakan	Mempertahankan
Membaca	Membedakan	Menggunakan	Mencerahkan	Mengkreasikan	Merinci
Menyadari	Mendiskusikan	Menilai	Menjelajah	Mengoreksi	Mengukur
Menghafal	Menggali	Melatih	Membagikan	Merancang	Merangkum
Meniru	Mencontohkan	Menggali	Menyimpulkan	Merencanakan	Membuktikan
Mencatat	Menerangkan	Mengemukakan	Menemukan	Mendikte	Mendukung
Mengulang	Mengemukakan	Mengadaptasi	Menelaah	Meningkatkan	Memvalidasi
Mereproduksi	Mempolakan	Menyelidiki	Memaksimalkan	Memperjelas	Mengetes
Meninjau	Memperluas	Mengoperasikan	Memerintah	Memfasilitasi	Memilih
Memilih	Menyimpulkan	Mempersoalkan	Mengedit	Membentuk	Memproyeksi
Menyatakan	Meramalkan	Mengkonsepsi	Mengaitkan	Merumuskan	
Mempelajari	Merangkum	Melaksanakan	Memilih	Menggenerasi	
Mentabulasi	Menjabarkan	Meramalkan	Mengukur	Menggabungkan	
Member Kode		Memproduksi	Melatih	Memadukan	
Menelusuri		Memproses	Mentransfer	Membatasi	
Menulis		Mengaitkan		Mereparasi	
		Menyusun		Menampilkan	
		Mensimulasikan		Menyiapkan	
		Memecahkan		Memproduksi	
		Melakukan		Merangkum	
		Mentabulasi		Merekonstruksi	
		Memproses			
		Meramalkan			





e) Kognitif dan Daya Nalar

Pembahasan mengenai hal ini meliputi tiga hal, yakni persepsi, mengingat dan berfikir.<sup>24</sup>

b. Faktor Eksternal<sup>25</sup>

1) Faktor Lingkungan

Kondisi lingkungan sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam, serta lingkungan sosial.

2) Faktor Instrumental

Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya diatur untuk sesuai dengan hasil belajar yang ingin dicapai.<sup>26</sup>

## 5. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar peserta didik merupakan sesuatu yang sangat penting dan strategis dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, penilaian hasil belajar harus dilakukan dengan baik mulai dari penentuan

<sup>24</sup> Yudi Munadi, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Gaung Persada, 2008), hlm. 24.

<sup>25</sup> Moh. Vito Miftahul Munif, *Peningkatan Hasil Belajar Materi Kenampakan Alam Menggunakan Media LCD Proyektor Berbasis Microsoft Power Point Pada Siswa Kelas IV MI Thoriqotul Hidayah Lamongan*, Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (Surabaya: UIN Sunan Ampel 2018), hlm. 15.

<sup>26</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2007), hlm. 144.









pengalaman bermakna kepada murid.<sup>35</sup> Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.<sup>36</sup>

Pembelajaran tematik merupakan salah satu pembelajaran yang menekankan pada aktivitas siswa dalam pelaksanaannya. Keaktifan siswa ini sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengorganisasi materi pembelajaran dan kelas selama pembelajaran itu berlangsung.<sup>37</sup> Pembelajaran tematik merupakan program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topic tertentu kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah.<sup>38</sup> Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan.<sup>39</sup> Pemilihan tema yang dekat dengan diri dan lingkungan siswa sangat membantu guru dalam menerapkan pembelajaran di kelas dan dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.<sup>40</sup>

---

<sup>35</sup> Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*. (Bandung: Remaja Rosdakarya), hlm. 80.

<sup>36</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013), hlm. 254.

<sup>37</sup> Sihabudin, *Strategi Pembelajaran*, (Surabaya: UIN SA PRESS, 2014), hlm 165.

<sup>38</sup> Abd. Kadir dan Hanun Asrohah, *Pembelajaran Tematik*. (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), hlm. 1.

<sup>39</sup> Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*. (Bandung: Remaja Rosdakarya), hlm. 80.

<sup>40</sup> Sihabudin, *Strategi Pembelajaran*, (Surabaya: UIN SA PRESS, 2014), hlm. 165.







dapat lakukan secara mandiri.<sup>44</sup> Guru sekolah dasar harus selalu peduli dan memahami anak sebagai keseluruhan, dan karenanya kurikulum dan pembelajaran di sekolah dasar itu harus bersifat terpadu. Guru lebih dapat menghemat waktu dalam menyusun persiapan mengajar. Tidak hanya siswa, guru pun dapat belajar lebih bermakna terhadap konsep-konsep yang sulit yang akan diajarkan.<sup>45</sup>

b. Implikasi Siswa

Siswa sebagai subjek dalam kegiatan pembelajaran tematik harus dikondisikan dengan baik sehingga; (1) siswa harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang dalam pelaksanaannya dimungkinkan untuk bekerja baik secara individual, pasangan, kelompok kecil, ataupun klasikal; (2) siswa harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang bervariasi secara aktif misalnya melakukan diskusi kelompok, mengadakan penelitian sederhana, dan pemecahan masalah.<sup>46</sup>

c. Implikasi Metode

Sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik, dalam pelaksanaan pembelajaran tematik perlu disiapkan berbagai variasi kegiatan

---

<sup>44</sup> *Ibid*

<sup>45</sup> *Ibid*, hlm. 131.

<sup>46</sup> *Ibid*, hlm. 189.













## 2. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Slavin mengartikan model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen.<sup>54</sup> Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Siswa belajar bersama dalam kelompok kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri.<sup>55</sup>

Abdulhak menjelaskan pembelajaran kooperatif dilaksanakan melalui sharing proses antara peserta didik, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama antara peserta didik itu sendiri.<sup>56</sup>

**Tabel 2.2**  
**Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif<sup>57</sup>**

Fase	Indikator	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Fase 1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar.	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan belajar yang harus dicapai.
Fase 2	Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa baik dengan peraga atau teks	Siswa memperhatikan informasi dan penjelasan dari

<sup>54</sup> *Ibid*, hlm. 15.

<sup>55</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hlm. 203.

<sup>56</sup> Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), hlm. 174.

<sup>57</sup> *Ibid*, hlm. 179.



(1994).<sup>58</sup> Kurniasih dan Sani (2015) menyatakan bahwa *Make a Match* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana belajar yang menyenangkan. Sedangkan menurut Afandi (2013) *Make a Match* merupakan tipe model pembelajaran yang menggunakan kartu-kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan jawaban dari pertanyaan tersebut.<sup>59</sup>

Penerapan metode ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

#### **4. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match***

Menurut Huda (2011) langkah-langkah pembelajarannya *Make a Match* antara lain:<sup>60</sup>

1. Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
2. Siswa dibagi kedalam dua kelompok, misalnya kelompok A dan B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
3. Guru memberikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.

---

<sup>58</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hlm. 223.

<sup>59</sup> I. Dwi, et.al., "Penerapan Model *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Siswa Kelas IV SD Negeri Diwak", *Jurnal Pendiidkan Matematika Vol 5: No3* (November, 2017), hlm.2.

<sup>60</sup> *Ibid*, hlm. 3.



4. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lainnya. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
5. Guru meminta semua kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
6. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
7. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapatkan pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
8. Terakhir, guru memberikan informasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
9. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.



#### **D. Signifikasi Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dengan Peningkatan Hasil Belajar**

Berdasarkan nilai hasil ulangan sebelum dilakukan penelitian diketahui bahwa hasil belajar siswa kurang memuaskan, hal ini bisa ditunjukkan dari siswa yang berjumlah 25 orang, pada pembelajaran tematik subtema Tugasku sehari-hari di Rumah yang di distribusikan ke dalam 2 mata pelajaran, yaitu Matematika dan Bahasa Indonesia. Pada mata pelajaran Matematika hanya 5 siswa yang tuntas dan 20 siswa yang belum tuntas sedangkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia hanya 6 siswa yang tuntas dan 19 siswa belum tuntas. Hal tersebut dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran tanpa didominasi dengan metode atau model lain yang lebih menyenangkan agar suasana kelas tidak monoton dan siswa menjadi lebih aktif. Oleh karena itu, peneliti dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam proses pembelajaran tematik subtema Tugasku sehari-hari di Rumah itu guru dapat menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Sehingga siswa sebagai subjek tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga dapat berperan aktif dalam pembelajaran dan bisa bekerja sama dengan baik dalam kelompoknya, sehingga subtema Tugasku sehari-hari di Rumah dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa, begitu juga dengan siswanya dapat memahami subtema Tugasku sehari-



















- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I yang difokuskan pada perencanaan langkah-langkah perbaikan atau skenario tindakan yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik subtema Tugasaku sehari-hari di Rumah. Dalam rencana perbaikan pembelajaran ini peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.
  - 2) Menyiapkan instrumen pengumpulan data
    - a) Lembar observasi guru
    - b) Lembar observasi siswa
  - 3) Menentukan kriteria keberhasilan dalam penelitian ini
    - a) Presentase ketuntasan siswa yang mencapai KKM sebesar  $\geq 75\%$ .
    - b) Rata-rata hasil belajar siswa terhadap pembelajaran tematik subtema Tugasaku sehari-hari di Rumah mencapai  $\geq 70$ .
    - c) Skor aktivitas guru mencapai  $\geq 80$ .
    - d) Skor aktivitas siswa mencapai  $\geq 80$ .
- b. Pelaksanaan (*Acting*)

Tahap ini penelitian (guru) melaksanakan pada pembelajaran pada pembelajaran tematik subtema Tugasaku sehari-hari di Rumah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan mengacu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun untuk siklus I. adapun rincian rencana

















**Tabel 3.1**  
**Kriteria Rata-rata Kelas**

Kriteria	Skor
Sangat Baik	86-100
Baik	71-85
Kurang	56-70
Sangat Kurang	41-55
Sangat Kurang	<40

Sedangkan penilaian ketuntasan belajar berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), seorang siswa dikatakan berhasil jika telah mencapai taraf keberhasilan minimal dengan nilai 70.

Untuk menghitung prosentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut.<sup>72</sup>

$$P = \frac{\Sigma f}{\Sigma n} \times 100\%$$

**Rumus 3.2 Prosentase Ketuntasan Belajar**

Keterangan:

P = Prosentase yang akan dicari

$\Sigma f$  = Jumlah siswa yang tuntas

$\Sigma n$  = Jumlah seluruh siswa

Adapun kriteria tingkat keberhasilan belajar yang dikelompokkan ke dalam lima kategori keseluruhan sebagai berikut:

<sup>72</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada KTSP*, (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 241.





























siswa "Apa yang dilakukan Siti?" "Gambar apakah yang kamu temukan?" setelah siswa menjawab. siswa mengamati gambar pecahan nilai uang. Kemudian siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan hal yang tidak dimengerti. Siswa mengidentifikasi beragam nilai mata uang. Siswa menyimak penjelasan dari guru bahwa pada pembelajaran ini siswa akan belajar sambil bermain mencari kartu pasangan. Selanjutnya siswa dibagi kedalam dua kelompok, misalnya kelompok A dan B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan. Guru memberikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.

Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lainnya. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka. Setelah itu, guru meminta semua kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu waktu sudah habis.

Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapatkan pasangan

memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak. Guru memberikan informasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.

Setelah kegiatan tersebut, guru membagikan lembar kerja pada siswa yaitu berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 10 butir dan soal uraian yang berjumlah 5 butir. Guru memberikan petunjuk dan arahan sebelum siswa mengerjakan soal tersebut. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa mengenai materi yang telah dipelajari yaitu tematik subtema tugasku sehari-hari di Rumah pembelajaran 3. Pada saat mengerjakan, masih banyak siswa yang belum bisa. Ada yang tidak mengerjakan karena masih bingung caranya, ada juga yang ngobol sendiri dengan temannya. Namun ada juga beberapa siswa yang berani bertanya ketika tidak mengerti, sehingga guru dapat memberikan pendampingan dan memberikan arahan kepada siswa tersebut saat mengerjakan.

### 3) Kegiatan penutup

Kegiatan ini merupakan akhir dari proses pembelajaran tematik subtema tugasku sehari-hari di Rumah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Pada kegiatan ini guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru juga mengajak siswa melakukan refleksi pembelajaran yang telah























Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapatkan pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak. Guru memberikan informasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.

Guru memberikan penghargaan kepada pasangan yang cocok. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Setelah kegiatan tersebut, guru membagikan lembar kerja pada siswa yaitu berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 10 butir dan soal uraian yang berjumlah 5 butir. Guru memberikan petunjuk dan arahan sebelum siswa mengerjakan soal tersebut. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa mengenai materi yang telah dipelajari yaitu tematik subtema Tugasku sehari-hari pembelajaran 3. Pada saat mengerjakan guru dapat mengondisikan siswa dengan baik sehingga siswa mengerjakan soal dengan tenang.



































dicerna oleh siswa. Guru juga belum pernah menerapkan model pembelajaran kooperatif.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru tematik kelas II MI Unggulan Assa'adah Surabaya setelah peneliti melakukan tindakan dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan siswa meningkat sehingga hasil belajarnya juga mengalami peningkatan. Maka, dengan adanya penelitian ini, model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* telah diterapkan di MI Unggulan Assa'adah Surabaya.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa pada saat sebelum melakukan siklus. Dalam wawancara tersebut disimpulkan bahwa siswa merasa bosan karena guru hanya bercerita/menggunakan metode ceramah sehingga siswa ramai sendiri dan tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Pada saat peneliti melakukan wawancara setelah siklus, dapat disimpulkan bahwa siswa menjadi lebih suka dengan tematik karena pada proses pembelajarannya dilakukan sambil bermain sehingga siswa tidak merasakan kejenuhan dan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hal ini membuktikan bahwa pernyataan dari Ummi Mahmuda dan Abdul Wahab yang mengemukakan bahwa pembelajaran aktif (*Active Learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh siswa, sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan





dengan prosentasi 46,15%; pada siklus I terjadi peningkatan menjadi 72,7 dengan prosentase 69,23%; dan pada siklus II kembali terjadi peningkatan menjadi 78,4 dengan prosentase 80,8%. Selain pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, peningkatan hasil belajar juga terbukti dari mata pelajaran matematika yakni 64,1 pada kondisi awal dengan prosentase 42,3%; kemudian pada siklus I terjadi peningkatan menjadi 69,5 dengan prosentase 57,7%, dan kembali terjadi peningkatan pada siklus II menjadi 77 dengan prosentase 80,86%.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menerapkan model kooperatif tipe *Make a Match*, ada beberapa saran yang disampaikan, antara lain:

1. Pada proses pembelajaran ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran yang relevan.
2. Dalam proses pembelajaran, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menerapkan beberapa model sehingga siswa lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Untuk sekolah, khususnya MI Unggulan Assa'adah Surabaya diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan positif dalam pembelajaran tematik khususnya pada subtema tugasku sehari-hari di Rumah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tematik.





- Munadi, Yudi. 2008. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Gaung Persada)
- Muslikawati, Fatma, 2018. *Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Jual Beli Melalui Model Student Team Achievement Division Kelas III di MI NurulHuda Kepatihan Gresik*, Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (Surabaya: UIN Sunan Ampel).
- Putro Widyoko, Eko. 2011. *Evaluasi Program Pembelajaran*,. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar).
- Ridwan, 2007. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta).
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers).
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. (Depok: PT Raja Grafindo Persada).
- Sari, Murnia. 2018. *Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD) Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V-A MINU Waru II Sidoarjo*. Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Surabaya: UIN Sunan Ampel.
- Sihabudin. 2014. *Strategi Pembelajaran*. (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press).
- Sudjana, Nana. 1995. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya).
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar).
- Suryono dan Hariyanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. (Bandng: PT Remaja Rosdakarya).
- Syah, Muhibbin. 2007. *Psikologi Belajar*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada).
- Trianto, 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada KTSP*, (Jakarta: Kencana).
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka)

