

Peningkatan Motivasi dan Prestasi Melalui Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan *Ice Breaking* Kelas V SD

Syntia Apriani^{1*}, Osa Juarsa², Alexon³

¹Program Studi PGSD/JIP, Universitas Bengkulu, INDONESIA

¹ Jl. Cimanuk Km 6,5 Padang Harapan, Kota Bengkulu

² Program Studi Pendidikan Dasar/JIP, Universitas Bengkulu, INDONESIA

²Jalan. WR. Supratman, Kandang Limun, Kota Bengkulu

* E-mail: synaaa2000@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to describe the application of the *Make a Match* type cooperative learning model assisted by *Ice Breaking* to increase the motivation and learning achievement of class V students in thematic learning at SDN 09 Bermani Ilir. This research is Classroom Action Research. The subjects in this research were teachers and students of class V primary school 09 Bermani Ilir. The research instruments are observation sheets, test sheets, and motivation questionnaires. The test data analysis technique uses the average formula and percentage of classical learning completeness. The learning motivation questionnaire data was analyzed by determining the maximum score and minimum score. The research results showed that from the results of the student learning motivation questionnaire in cycle I, the average was 57.55 in the high category and in cycle II the average was 62.4 in the high category. Meanwhile, the average learning achievement of IPS cycle I students obtained an average score of 78.15 with classical learning completeness of 73.68%. The second cycle of IPS obtained an average score of 85 with classical learning completeness of 94.73%. Meanwhile, Indonesian language cycle I obtained an average score of 71.84 with classical learning completeness of 73.68%. Cycle II Indonesian obtained an average score of 79.47 with classical learning completeness of 89.47%. It was concluded that the application of the *Make a Match* type cooperative learning model assisted by *Ice Breaking* could increase student motivation and learning achievement in thematic learning in class V at primary school 09 Bermani Ilir.

Keyword: Cooperative *Make a Match* Type, *Ice Breaking*, Motivation, Achievement, Thematic

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang disengaja untuk menumbuhkan kemampuan sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran (Sutianah, 2021: 102). Setiawan (2017, 22) menyatakan Pembelajaran dikatakan baik apabila mempunyai tujuan yang jelas dan terarah. Tujuan pembelajaran merujuk pada pembelajaran yang ideal, maka dari itu guru perlu menciptakan kondisi

pembelajaran yang ideal di ruang kelas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Oleh karena itu, sudut pandang penting yang perlu dilihat dalam proses pembelajaran melibatkan organisasi pembelajaran, penyampaian konten pembelajaran, dan interaksi antara sumber belajar yang tersedia.

Belajar memiliki keterkaitan dengan motivasi, karena motivasi memainkan peran dalam proses belajar.

Setiap siswa membawa tingkat motivasi yang berbeda saat datang ke sekolah. Beberapa siswa mungkin memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar, sementara yang lain mungkin hadir dengan tingkat motivasi yang rendah atau bahkan tanpa motivasi sama sekali. Oleh karena itu, guru memiliki kewajiban utama untuk menyatukan motivasi yang seragam di antara para siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Model pembelajaran merupakan salah satu dari beberapa variabel yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa selain motivasi belajar. Senada dengan pendapat Fu'adah (2021: 28) yang menjelaskan proses belajar siswa dipengaruhi oleh factor eksternal yaitu model pembelajaran.

Hasil observasi langsung yang dilakukan peneliti saat melaksanakan program Kampus Mengajar Angkatan 4 di SDN 09 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang pada tanggal 1 Agustus 2022 - 2 Desember 2022 terlihat bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas V sudah mengacu pada Kurikulum 2013 yaitu Pembelajaran Tematik. Pada saat pembelajaran tematik berlangsung di kelas V didapatkan gambaran bahwa motivasi belajar siswa belum mencapai perkembangan optimal. Hal ini terlihat dari ketika pembelajaran berlangsung menunjukkan indikasi bahwa motivasi belajar siswa dapat dikatakan rendah, yaitu (1) sebagian siswa kurang aktif dalam belajar, (2) Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, hal ini ditunjukkan dengan masih adanya siswa yang sering keluar untuk kembali, pada saat pembelajaran dimulai tidak segera mengeluarkan bukunya dan menunggu perintah dari guru, terdapat siswa yang tidak mengerjakan tugas, melamun, bahkan bercerita dengan teman, (3) kurangnya

apresiasi pembelajaran berupa pernyataan verbal dari guru, guru hanya menggunakan ceramah metode, media pembelajaran yang minim, dan tidak menggunakan model pembelajaran yang sesuai, (4) kegiatan ice breaking dalam proses belajar tidak pernah dilakukan, dan (5) Siswa tidak cukup ambil bagian di kelas, dan masih dipermalukan untuk mendapatkan informasi tentang contoh-contoh yang tidak mereka ketahui.

Selain itu prestasi belajar siswa juga masih rendah. Prestasi belajar Pembelajaran Tematik yang belum mencapai KKM (Kompetensi Ketuntasan Minimal). KKM yang ditentukan oleh SDN 09 Bermani Ilir pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS adalah 71. Perolehan rata - rata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia 64,10 disertai persentase ketuntasan 15,78% dan pada mata pelajaran IPS 65,36 disertai persentase ketuntasan 31,57%. Guru belum memanfaatkan model pembelajaran yang sesuai dengan topik sehingga menyebabkan prestasi belajar kurang ideal.

Mengingat beberapa permasalahan yang disebutkan di atas diharapkan adanya suatu model pembelajaran yang mampu mengubah pembelajaran menjadi menarik dan mendorong siswa untuk berhasil dalam mengerjakannya. Pembelajaran kooperatif dipandang layak pada program Pendidikan 2013. Pemilihan ini berdasarkan diskusi dan kolaborasi antara peneliti dengan wali kelas V SDN 09 Bermani Ilir sebagai solusi untuk perbaikan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah model yang cocok untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar.

Menurut Hidayat (2019: 102 - 103), model pembelajaran tipe *Make a Match* memiliki kelebihan yang bermanfaat bila

diterapkan dalam pembelajaran antara lain: (1) memperluas latihan belajar siswa mengenai mental dan psikomotorik, (2) menjadikan latihan belajar lebih menyenangkan, (3) memudahkan siswa dalam menangkap materi, (4) memperluas inspirasi belajar, (5) mempersiapkan pola pikir dan keberanian, serta (6) menggunakan waktu tepat.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* akan lebih efektif jika diiringi dengan kegiatan yang dapat menciptakan suasana santai dan menyenangkan, salah satunya adalah dengan memberikan *Ice Breaking* diantara kegiatan pembelajaran. Rahmatullah (2022: 69) menyatakan kegiatan *Ice Breaking* mampu mengadakan suasana yang kondusif, meningkatkan rasa akrab di antara siswa, menghilangkan rasa bosan, kejenuhan, kecemasan, dan kelelahan karena memungkinkan mereka untuk sementara waktu terlibat dalam aktivitas bebas dan penuh keceriaan di luar kegiatan pembelajaran.

Untuk memperkuat bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan pendekatan *Ice Breaking* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa, dilihat dari penelitian sebelumnya oleh Maharani (2017) berjudul "Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*" menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar.

Dari penjelasan di atas, peneliti merasa tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas berjudul "Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A*

Match Berbantuan *Ice Breaking* pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDN 09 Bermani Ilir".

2. METODE

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Winarni (2018: 201) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian reflektif yang menggunakan pendekatan profesional untuk melakukan tindakan khusus untuk memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas proses serta hasil pembelajaran. Penelitian ini melibatkan guru dan siswa kelas V SDN 09 Bermani Ilir Tahun Ajaran 2022/2023, yang terdiri dari 19 siswa, terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Sekolah tersebut terletak di Desa Cinta Mandi, Kec. Bermani Ilir, Kab. Kepahiang, Provinsi Bengkulu.

Instrumen yang dipergunakan dalam penelitian ini mencakup (1) lembar observasi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan *Ice Breaking*, (2) lembar angket motivasi belajar dan (3) lembar tes. Teknik analisis data angket menggunakan rumus skor maksimal, skor minimal dan kisaran nilai untuk setiap kriteria. Data tes dianalisis menggunakan rumus rata-rata nilai dan presentase belajar klasikal. Sedangkan teknik dalam pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik observasi, angket, tes dan dokumen.

3. HASIL

A. Siklus I

1) Perencanaan Tindakan

Peneliti memulai siklus pertama dengan melakukan tindakan awal yaitu menganalisis tema 8 Lingkungan Sahabat Kita, Subtema 2 Perubahan

Lingkungan, Pembelajaran 3 mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia.

a. Pelaksanaan

Kegiatan penelitian siklus I diselesaikan dalam satu kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 9 Juni 2023. Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan sintak model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan *Ice Breaking*, adapun sintak pelaksanaan model pembelajaran ini antara lain menyiapkan kartu kemudian dilakukan

kegiatan *Ice Breaking*, setiap siswa akan mendapatkan kartu soal atau kartu jawaban, siswa mencari pasangan kartunya, siswa yang dapat mencocokkan kartu sebelum batas waktu akan diberikan poin setelah itu dilakukan kegiatan *Ice Breaking*, kartu dikocok lagi, dan kesimpulan.

b. Observasi

Data yang dikumpulkan pada pelaksanaan penelitian siklus I disajikan pada table berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I

No	Indikator	Skor rata-rata	Kategori
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	59,5	Tinggi
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	59,2	Tinggi
3	Adanya harapan dan cita - cita masa depan	56,7	Tinggi
4	Adanya penghargaan belajar	58,5	Tinggi
5	Adanya keinginan yang menarik dalam belajar	51,75	Tinggi
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	61,5	Tinggi
	Rata-rata Motivasi Belajar	57,55	Tinggi

Tabel 2. Persentase Setiap Kriteria Motivasi Belajar Siswa Siklus I

Kategori Hasil Analisis	Interval Skor	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Tinggi	65-80	7	36.84 %
Tinggi	50-64	9	47.36 %
Rendah	35-49	3	15,78 %
Sangat Rendah	20-34	0	0 %

Tabel 3. Rekapitulasi hasil tes Mata Pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia Siklus I

Keterangan	IPS	Bahasa Indonesia
Jumlah seluruh siswa	19	19
Jumlah siswa yang mengikuti tes	19	19
Jumlah siswa yang tuntas	14	14
Jumlah siswa yang belum tuntas	5	5
Nilai rata - rata kelas	78,15	71,84
Ketuntasan belajar klasikal	73,68 %	73,68 %

c. Refleksi

Refleksi pada siklus pertama melibatkan evaluasi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan pendekatan *Ice Breaking*, yang didasarkan pada hasil observasi yang telah dilakukan oleh guru dan peneliti sebagai observer (pengamat) guru masih banyak mengalami kekurangan dalam menerapkan model

pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan *Ice Breaking*. Pada refleksi motivasi belajar, siswa di siklus pertama yang menerima nilai rendah ditingkatkan untuk menerima nilai yang lebih tinggi dan sangat tinggi. Untuk mencapai ketuntasan pembelajaran, proses pembelajaran di siklus kedua diperbaiki. Ini termasuk memperbaiki kesalahan yang ditemukan saat

menggunakan model pembelajaran kooperatif jenis *Make a Match* berbantuan *Ice Breaking*, yang digunakan pada siklus sebelumnya.

B. Siklus II

1) Perencanaan Tindakan

Peneliti memulai siklus kedua dengan melakukan tindakan awal yaitu menganalisis tema Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita, Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan, Pembelajaran 3 mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia.

a. Pelaksanaan

Kegiatan penelitian siklus I diselesaikan dalam satu kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 17 Juni 2023. Pelaksanaan

pembelajaran sesuai dengan sintak model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan *Ice Breaking*, adapun sintak pelaksanaan model pembelajaran ini antara lain menyiapkan kartu kemudian dilakukan kegiatan *Ice Breaking*, setiap siswa akan mendapatkan kartu soal atau kartu jawaban, siswa mencari pasangan kartunya, siswa yang dapat mencocokkan kartu sebelum batas waktu akan diberikan poin setelah itu dilakukan kegiatan *Ice Breaking*, kartu dikocok lagi, dan kesimpulan.

b. Observasi

Data yang dikumpulkan pada pelaksanaan penelitian siklus II disajikan pada table berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II

No	Indikator	Skor rata-rata	Kategori
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	63	Tinggi
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	63,5	Tinggi
3	Adanya harapan dan cita - cita masa depan	62	Tinggi
4	Adanya penghargaan belajar	64,5	Tinggi
5	Adanya keinginan yang menarik dalam belajar	57,5	Tinggi
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	67,5	Sangat Tinggi
Rata-rata Motivasi Belajar		62,4	Tinggi

Tabel 5. Persentase Setiap Kriteria Motivasi Belajar Siswa Siklus II

Kategori Hasil Analisis	Interval Skor	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Tinggi	65-80	6	31,57 %
Tinggi	50-64	12	63,15 %
Rendah	35-49	1	5,26 %
Sangat Rendah	20-34	0	0 %

Tabel 6. Rekapitulasi hasil tes Mata Pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia Siklus II

Keterangan	IPS	Bahasa Indonesia
Jumlah seluruh siswa	19	19
Jumlah siswa yang mengikuti tes	19	19
Jumlah siswa yang tuntas	18	17
Jumlah siswa yang belum tuntas	1	2
Nilai rata - rata kelas	85	79, 47
Ketuntasan belajar klasikal	94,73 %	89,47 %

c. Refleksi

Refleksi pada siklus kedua melibatkan evaluasi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan pendekatan *Ice Breaking*, yang didasarkan pada hasil observasi yang telah dilakukan oleh guru dan peneliti sebagai observer (pengamat) telah dilaksanakan dengan baik oleh guru. Pada siklus kedua, kelemahan yang terdapat pada siklus pertama dapat diperbaiki secara efektif dan berhasil. Berdasarkan hasil analisis data angket motivasi belajar siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan dari siklus I. Skor rata - rata angket yang didapatkan oleh siswa pada siklus II sudah termasuk kategori tinggi dan sangat tinggi. Siklus kedua menunjukkan peningkatan prestasi belajar dan mencapai tingkat ketuntasan belajar klasikal 85% siswa mendapatkan nilai ≥ 71 . Sehingga penelitian tindakan kelas diselesaikan pada siklus ini.

4. PEMBAHASAN

A. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan *Ice Breaking*

Mengacu pada masalah yang dijelaskan dalam latar belakang penelitian ini, dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan *Ice Breaking* untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V SDN 09 Bermani Ilir. Pada penelitian ini prestasi belajar yang diukur adalah ranah pengetahuan siswa. Setelah melalui dua siklus penelitian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan bantuan *Ice Breaking* berhasil meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Sintak model pembelajaran kooperatif tipe *Make a*

Match berbantuan *Ice Breaking* yaitu pada tahap menyiapkan kartu, guru memulai pembelajaran dengan menjelaskan materi pembelajaran dan pengerjaan LKPD melalui diskusi kelompok. Setelah penyampaian hasil diskusi selesai guru meminta siswa melakukan *Ice Breaking* nyanyian "Tangan dan Kaki" dan "Marina Menari". Kegiatan *Ice Breaking* ini dilakukan dengan tujuan untuk membangkitkan semangat siswa setelah kegiatan penyampaian materi dan diskusi LKPD. Guru selanjutnya membagi siswa di kelas menjadi dua kelompok besar. Guru lalu mengeluarkan kartu soal dan jawaban yang telah disiapkan sebelumnya dan disesuaikan dengan materi pembelajaran pada hari ini.

Membuat kartu permainan *Make a Match* adalah langkah awal dalam menentukan jalannya permainan. Ini akan membuat materi yang telah dipelajari lebih menarik bagi siswa dan mendorong mereka untuk terus belajar. Setiap siswa akan mendapatkan kartu soal atau kartu jawaban. Hal ini sejalan dengan pendapat Wirdanelis (2020: 447) apabila sebelum dilakukan permainan, siswa dipersiapkan terlebih dahulu untuk mengenal jenis permainan tersebut, maka akan timbul rasa ingin tahu, antusias, dan ketertarikan siswa dari kegiatan belajar sambil bermain yang dilakukan oleh siswa ada kemungkinan bahwa proses pembelajaran yang berubah akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan mendorong mereka untuk bekerja pada pencapaian dan peluang mereka untuk berkembang.

Siswa mencari pasangan kartunya, Pada titik ini, siswa diminta untuk menemukan pasangan kartu yang sesuai. Siswa diminta mengaitkan antara kartu yang didapat dengan materi yang

telah dipelajari, guru lalu menginstruksikan siswa untuk memulai permainan mencari pasangan kartunya. Sejalan dengan pendapat Hartati (2014) yang menyampaikan bahwa metode diskusi memacu keaktifan siswa dalam mengikuti musyawarah mencapai suatu keputusan dan membangkitkan motivasi dan aktivitas belajar siswa.

Siswa yang dapat mencocokkan kartu sebelum batas waktu akan diberikan poin, pada tahap ini ketika guru memberitahukan bahwa waktu sudah habis, siswa maju ke depan bersama dengan pasangan kartu dan membacakan kartu yang dimilikinya, siswa yang mendapatkan pasangan kartu yang benar akan mendapatkan poin. Siswa diberikan apresiasi berupa pernyataan verbal “Anak Pintar” dan “Anak Hebat”. Setelah permainan di babak ini selesai, guru bersama siswa melakukan Ice Breaking kembali berupa “Tepuk Konsentrasi” dan “Tepuk 123” hal ini dilakukan agar kelas kembali kondusif.

Permainan kartu *Make a Match* ini memungkinkan siswa berinteraksi satu sama lain, dan berkompetisi memecahkan suatu topik pembelajaran yaitu dengan mencocokkan kartu. Suasana di kelas terlihat cukup bising karena siswa yang mencocokkan kartu dengan temannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Topandra (2020) model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* membantu siswa belajar lebih baik karena memberikan siswa kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain, memungkinkan siswa berkompetisi untuk memecahkan masalah, dan memberikan penghargaan.

Kartu dikocok lagi, pada tahap ini permainan kartu babak pertama telah selesai, Guru kemudian mengacak kartu kembali dan membagikannya kepada siswa, tujuannya guru adalah untuk

memberi siswa kartu yang berbeda.. Tujuan dari permainan babak selanjutnya agar siswa lebih paham terhadap konsep permainan yang telah dilaksanakan, maka dari itu untuk mengikat pemahaman siswa permainan diulang seperti babak pertama. Sejalan dengan pendapat Shahbana (2020) peristiwa dalam pelaksanaan pembelajaran hanya karena dorongan dan reaksi yang diberikan, kemudian menjadi suatu kecenderungan yang didominasi oleh orang tersebut. Karena semakin sering dilakukan maka akan terjadi stimulus dan respon sehingga mudah diingat dan dipahami oleh siswa.

Kesimpulan, pada tahap ini pembelajaran disimpulkan. Lalu pembelajaran diakhiri dengan guru memberikan evaluasi berupa tes tertulis mengenai materi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Tujuan evaluasi diberikan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa setelah pelaksanaan pembelajaran. Pemahaman dan penguasaan materi siswa tentunya berbeda. Menurut Idrus (2019), evaluasi adalah bagian penting dari sistem pendidikan dan dilakukan secara teratur untuk mengukur keberhasilan siswa setelah belajar.

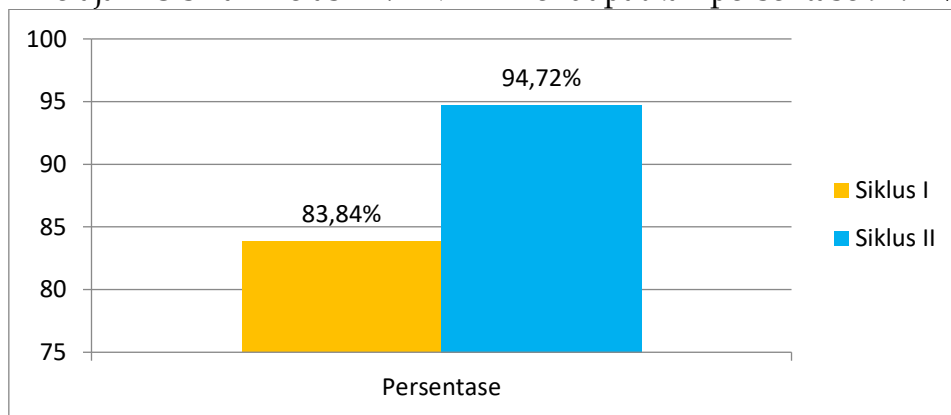
B. Motivasi Belajar Siswa

Hasil angket motivasi belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan *Ice Breaking* Hasil angket penilaian motivasi belajar siswa pada siklus model pembelajaran kooperatif I mendapatkan skor rata-rata kelas sebesar 57,55, yang termasuk dalam kategori tinggi. Di sisi lain, hasil angket pada siklus II mendapatkan skor rata-rata kelas sebesar 62,4, yang termasuk dalam kategori tinggi. Peningkatan ini ditandai dengan

antusias siswa dalam permainan kartu Make a Match. Selain itu, kegiatan *Ice Breaking* yang dilakukan serta siswa yang sudah hafal dengan gerakan dan lirik pada *Ice Breaking* membuat mereka lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan di atas, penerapan ini sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Sari, R. D. K., dan Moch. Udin (2022) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MI

Miftahul Ulum Kraton Pada Tema 6". Hasil penelitian yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia dari siklus I ke siklus II dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan *Ice Breaking*, untuk siklus I dengan kriteria tinggi dan sangat tinggi mendapatkan persentase 83.84% sedangkan untuk siklus II dengan kriteria tinggi dan sangat tinggi mendapatkan persentase 94.72%.

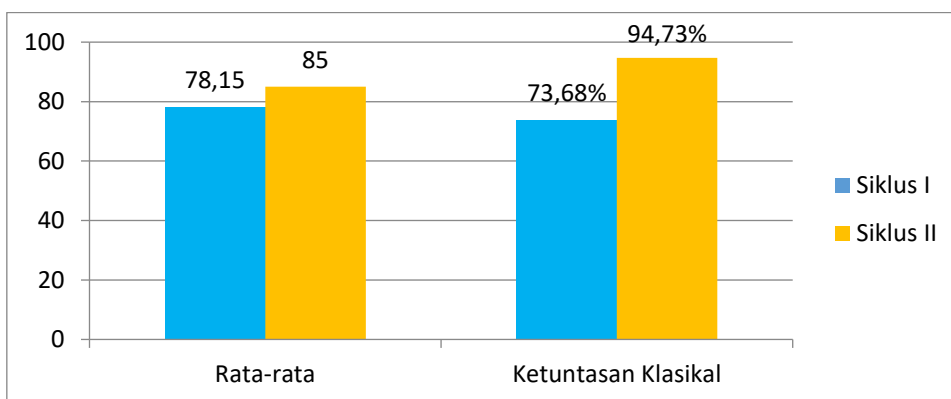


Gambar 1. Peningkatan motivasi belajar siswa

C. Prestasi Belajar Siswa

Prestasi belajar pada siklus I mata pelajaran IPS menunjukkan nilai rata-rata kelas sebesar 78,15 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 73,68%. Terjadi peningkatan

pada siklus II dengan nilai rata-rata kelas mencapai 85 dan persentase ketuntasan klasikal meningkat menjadi 94,73%.

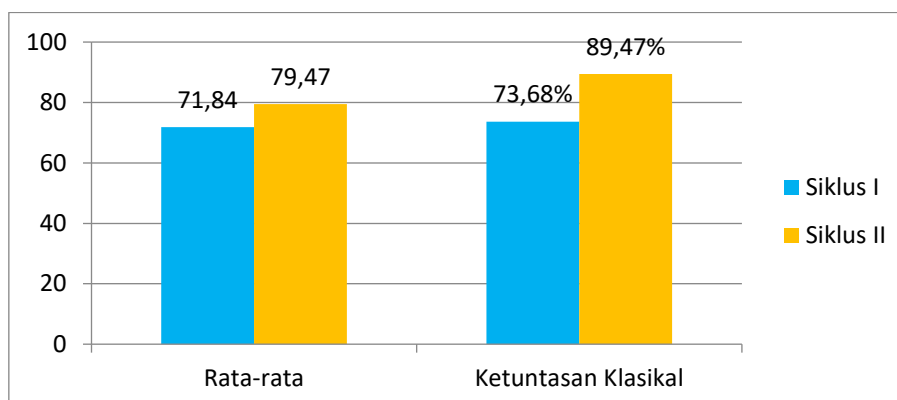


Gambar 2. Peningkatan Prestasi Belajar Siswa IPS

Sementara itu, prestasi belajar Indonesia mencapai nilai rata-rata pada siklus I mata pelajaran Bahasa kelas 71,84 dengan persentase

ketuntasan klasikal 73,68%. Peningkatan terjadi pada siklus II dengan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 79,47 dan

persentase ketuntasan klasikal mencapai 89,47%.



Gambar 3. Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Bahasa Indonesia

Sesuai dengan tujuan peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan *Ice Breaking* berhasil menunjukkan keefektifan dalam pembelajaran. Sesuai dengan penelitian yang dipimpin oleh Wijendra (2020), temuan penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran bermanfaat tipe *Make a Match* dapat lebih meningkatkan prestasi belajar siswa.

5. SIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan dalam dua siklus dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan *Ice Breaking* maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

A. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* Berbantuan *Ice Breaking*

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* Berbantuan *Ice Breaking* pada siklus I sudah dilakukan dengan baik namun masih ada beberapa kekurangan, kemudian disempurnakan pada siklus II

sehingga penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan *Ice Breaking* menjadi lebih optimal.

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan *Ice Breaking* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dengan pembelajaran dimulai dari menyiapkan kartu kemudian dilakukan kegiatan *Ice Breaking*, setiap siswa mendapat satu kartu, siswa mencari pasangan kartunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan diberi poin setelah itu dilakukan kegiatan *Ice Breaking*, kartu dikocok lagi, dan kesimpulan.

B. Motivasi Belajar Siswa

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan *Ice Breaking* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas V SDN 09 Bermani Ilir.

C. Prestasi Belajar Siswa

Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan *Ice Breaking* prestasi belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V SDN 09 Bermani Ilir meningkat.

6. REFERENSI

- Astuti, D. R., Annida, S., Dhifira, F. T., & Yovine, D. P. (). Penerapan ice breaking dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN paranggong: *Proceeding UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 3(6). 319 – 329.
- Deswanti, I. A. P., Agus, B. S., Nanda, W. (2020). Pengaruh ice breaking terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran tematik: *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1). 20 – 28.
- Hidayat, I. (2019). *50 Strategi pembelajaran populer*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Insiyah, S. I., Ade M., Riza F. Z. (2019). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe make a match dalam pembelajaran ips untuk meningkatkan hasil belajar siswa: *SHEs Conference Series*, 2(2). 126 – 130.
- Komalasari, F., & Osa, J. (2023). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan prestasi belajar dan perilaku toleransi siswa kelas V SD, *Juridikdas*, 6(3). 335 – 345.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara praktis meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar*. Deepublish.
- Maharani, O.D.T., Firoalia, K. (2017). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar ips melalui model pembelajaran kooperatif tipe make a match: *Majalah Ilmiah Kependidikan*, 1(1). 1 – 11.
- Putri, A., Johanes, S., & Herman, L. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III A SDN 38 kota bengkulu, *Juridikdas*, 3(2). 235 – 242.
- Rahmatullah, dkk. (2022). *Sekuntum essay pendidikan dasar*. PT. Nasya Expanding Management.
- Sari, R. D. K., Moch. U. (2022). Penerapan model pembelajaran make a match untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MI miftahul ulum kraton pada tema 6: *Jurnal Program Studi PGMI*, 9(1). 208 – 220.
- Setiawan, A. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sutarniyati, P. (2016). Peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan model *make a match* pada pelajaran IPA kelas V. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 34(5). 3211 – 3217.
- Sukmajadi, B., Elva, S. (2021). *Powerfull ice breaking*. Samudra Biru.
- Uno, H. B. (2016). *Teori motivasi dan pengukurannya analisis di bidang pendidikan*. PT Bumi Aksara.
- Wijendra, I. W. (2020). Penggunaan model pembelajaran make a match sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar bahasa indonesia: *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 1(2). 128 – 132.