

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF  
TINGKAT TINGGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

( Penelitian Tindakan Kelas pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia  
Siswa Kelas V SDN 021 Bangkinang)

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**Oleh:  
DIANA IKE SAFITRI  
NIM. 1786206022**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI  
BANGKINANG  
2021**

## ABSTRAK

**Diana Ike Safitri, 2021 : Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Tingkat Tinggi Siswa Sekolah Dasar. (Penelitian Tindakan Kelas pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Siswa Kelas V SDN 021 Bangkinang)**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa di kelas V SDN 021 Bangkinang. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match*. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada siswa kelas V SDN 021 Bangkinang. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdapat dua pertemuan dan empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Juli selama dua minggu 2021. Subjek penelitian ini siswa kelas V yang berjumlah 14 siswa. Teknik pengumpulan data berupa tes dan observasi. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus, dimana hasil persentase pada siklus I pertemuan I mencapai (53%), pertemuan II meningkat menjadi (58%) sedangkan pada siklus II pertemuan I (67%), dan pertemuan II meningkat mencapai (80%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa di kelas V SDN 021 Bangkinang.

Kata Kunci : *Kemampuan Kognitif Tingkat Tinggi, Model Make a Match.*

## **ABSTRACT**

Diana Ike Safitri, 2021: Application of the Make A Match Learning Model to Improve the High Level Cognitive Ability of Elementary School Students. (Classroom Action Research on Theme 1 Animal and Human Movement Organs for Class V Students of SDN 021 Bangkinang)

This research is motivated by the low level of high-level cognitive abilities of students in class V SDN 021 Bangkinang. One solution to overcome this problem is to use the Make a Match learning model. The purpose of this study was to improve students' high-level cognitive abilities by using the Make a Match learning model for fifth graders at SDN 021 Bangkinang. This research method is Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles. Each cycle has two meetings and four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The time of the study was carried out in July for two weeks 2021. The subjects of this study were fifth grade students, totaling 14 students. Data collection techniques in the form of tests and observations. The results of this study can be concluded that the high-level cognitive abilities of students have increased in each cycle, where the percentage results in the first cycle of the first meeting reached (53%), the second meeting increased to (58%) while in the second cycle of the first meeting (67%), and the second meeting increased to (80%). Thus, it can be concluded that by applying the Make a Match learning model, it can improve the high-level cognitive abilities of students in class V SDN 021 Bangkinang.

*Keywords: High Level Cognitive Ability, Make a Match Model.*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b>	
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
E. Definisi Operasional .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
A. Kajian Teori .....	7
1. Kemampuan Kognitif.....	7
a. Pengertian Kemampuan Kognitif.....	7
b. Tahap Perkembangan Kemampuan Kognitif.....	8
c. Ranah Kemampuan Kognitif .....	9
d. Kata Kerja Operasional Dalam Kemampuan Kognitif Tingkat Tinggi .....	12
2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match.....	13
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	13
b. Pengetian Model Pembelajaran Make a Match.....	14
c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Make a Match .....	16
d. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Make a Match .....	18
B. Penelitian Relevan .....	19
C. Kerangka Pemikiran.....	21
D. Hipotesis Tindakan .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
A. Setting Penelitian .....	24
B. Subjek Penelitian .....	25
C. Metode Penelitian .....	25
D. Prosedur Penelitian .....	25
E. Teknik Pengumpulan Data.....	28
F. Instrumen Penelitian .....	29
G. Teknik Analisis Data.....	29

<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>32</b>
A. Deskripsi Pratindakan .....	32
B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus .....	34
C. Perbandingan Hasil Tindakan Tiap Siklus.....	63
D. Pembahasan.....	65
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>69</b>
A. Simpulan .....	69
B. Saran .....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>71</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran.....	23
Gambar 3.1 Rancangan Siklus Penelitian.....	26
Gambar 4.1 Guru Menyampaikan Materi Pembelajaran Siklus I Pertemuan I.....	36
Gambar 4.2 Guru Menyampaikan Materi Pembelajaran Siklus I Pertemuan II.....	40
Gambar 4.3 Guru Menyampaikan Materi Pembelajaran Siklus II Pertemuan I.....	51
Gambar 4.4 Guru Menyampaikan Materi Pembelajaran Siklus II Pertemuan II.....	55
Gambar 4.5 Grafik Perbandingan Nilai Rata-Rata Siswa pada Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II.....	65

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kata Kerja Operasional C4, C5 dan C6 .....	13
Tabel 3.1 Alokasi Waktu Pelaksanaan PTK .....	24
Tabel 3.2 Kategori Pengelompokan Kemampuan Kognitif.....	31
Tabel 4.1 Hasil Nilai Pratindakan Siswa Kelas V SDN 021 Bangkinang .....	32
Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I.....	42
Tabel 4.3 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II.....	44
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Tes Siswa Kelas V sdn 021 Bangkinang Siklus I pertemuan I.....	45
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Tes Siswa Kelas V sdn 021 Bangkinang Siklus I pertemuan II .....	46
Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II .....	57
Tabel 4.7 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II.....	57
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Tes Siswa Kelas V sdn 021 Bangkinang Siklus II pertemuan I .....	59
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Tes Siswa Kelas V sdn 021 Bangkinang Siklus II pertemuan II .....	61
Tabel 4.10 Hasil Tes Pratindakan, Siklus I, Siklus II di Kelas V SDN 021 Bangkinang.....	63

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Nilai Pratindakan Kelas V .....	73
Lampiran 2 Silabus .....	74
Lampiran 3 RPP Siklus I Pertemuan I .....	78
Lampiran 4 RPP Siklus I Pertemuan II .....	83
Lampiran 5 RPP Siklus II Pertemuan I .....	88
Lampiran 6 RPP Siklus II Pertemuan II .....	93
Lampiran 7 Kartu <i>Make a Match</i> Siklus I Pertemuan I .....	98
Lampiran 8 Kartu <i>Make a Match</i> Siklus I Pertemuan II .....	101
Lampiran 9 Kartu <i>Make a Match</i> Siklus II Pertemuan I .....	104
Lampiran 10 Kartu <i>Make a Match</i> Siklus II Pertemuan II .....	107
Lampiran 11 Kriteria Penilaian Aktivitas Guru .....	110
Lampiran 12 Lembar Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I .....	113
Lampiran 13 Lembar Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II .....	114
Lampiran 14 Lembar Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan I .....	115
Lampiran 15 Lembar Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan II .....	116
Lampiran 16 Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa .....	117
Lampiran 17 Lembar Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I .....	120
Lampiran 18 Lembar Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II .....	121
Lampiran 19 Lembar Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I .....	122
Lampiran 20 Lembar Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II .....	123
Lampiran 21 Kisi-Kisi Instrumen Siklus I Pertemuan I .....	124
Lampiran 22 Kisi-Kisi Instrumen Siklus I Pertemuan II .....	126
Lampiran 23 Kisi-Kisi Instrumen Siklus II Pertemuan I .....	128
Lampiran 24 Kisi-Kisi Instrumen Siklus II Pertemuan II .....	130
Lampiran 25 Lembar Tugas Siswa Siklus I Pertemuan I .....	132
Lampiran 26 Lembar Tugas Siswa Siklus I Pertemuan II .....	133
Lampiran 27 Lembar Tugas Siswa Siklus II Pertemuan I .....	134
Lampiran 28 Lembar Tugas Siswa Siklus II Pertemuan II .....	135
Lampiran 29 Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Tingkat Tinggi Siklus I Pertemuan I .....	136
Lampiran 30 Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Tingkat Tinggi Siklus I Pertemuan II .....	137
Lampiran 31 Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Tingkat Tinggi Siklus II Pertemuan I .....	138
Lampiran 32 Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Tingkat Tinggi Siklus II Pertemuan II .....	139
Lampiran 33 Dokumentasi .....	140

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) di Indonesia. Pendidikan adalah segala pengalaman (belajar) di berbagai lingkungan yang berlangsung sepanjang hayat dan berpengaruh positif bagi perkembangan individu (Rasyidin,2006:23). Kegiatan belajar dan proses pembelajaran merupakan bagian terpenting dari sebuah kegiatan pendidikan. Pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan siswa yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi agar siswa dapat mencapai tujuan-tujuan dalam pembelajaran Tujuan pembelajaran menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu potensi yang perlu dikembangkan pada anak adalah potensi nalarnya dalam hal ini adalah aspek kognitif anak. Andersson dan Karthwohl mengklasifikasi dimensi proses kognitif terdiri dari enam level yang berupa kata kerja yaitu mengingat (*remember*), memahami (*understand*),

menerapkan (*apply*), menganalisis(*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*) menciptakan(*create*) (Ananda, 2021:13).

Piaget berpendapat bahwa perkembangan aspek kognitif pada anak merupakan salah satu ranah dalam taksonomi pendidikan, pendekatan kognitif ini lebih menitik beratkan pada kemampuan pola pikir manusia dibandingkan aspek emosinya dalam hal menentukan suatu tindakan atau perbuatan, Piaget juga menyatakan bahwa tidak ada kognitif pada anak yang diturunkan dari orang tuanya, sebab seorang anak akan membangun secara aktif dunia kognitif mereka sendiri (dalam Adisusilo, 2012:9).

Kewajiban menjadi seorang guru adalah merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran. Melihat kewajiban yang harus dipenuhi seorang guru tersebut, seharusnya proses pembelajaran saat ini bisa berjalan lancar, dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Pada kenyatannya, proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah hingga saat ini masih terasa membosankan bagi siswa, akibat dari cara mengajar yang diterapkan masih bersifat monoton dan guru kurang kreatif dalam menyampaikan materi yang di ajarkan.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 25 Februari 2021, kondisi ini juga ditemukan di SDN 021 Bangkinang. Pembelajaran yang berlangsung kurang bermakna dan siswa kurang memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan dan bervariasi. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru kurang memberikan persoalan yang menuntut siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya terutama kemampuan kognitif tingkat tinggi. Guru hanya memberikan persoalan yang membuat siswa hanya mengingat materi yang di ajarkan. Hal ini dapat di lihat dari observasi yang

peneliti lakukan dimana saat itu guru menjelaskan materi mengenai siklus air, selama proses pembelajaran berlangsung terlihat guru hanya menjelaskan materi kepada siswa tanpa memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Selain itu dalam proses Tanya jawab guru hanya memberikan pertanyaan yang hanya melibatkan kemampuan kognitif tingkat rendah siswa seperti “anak-anak, dari mana air berasal?” lalu siswa menjawab dari hujan dan sumber mata air. Pertanyaan seperti ini hanya melibatkan kemampuan mengingat (C1) siswa, padahal menurut Dian Andesta menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak kelas V SD adalah memasuki ranah kemampuan kognitif tingkat tinggi yaitu menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan menciptakan (C6) (2018:47). Setelah melakukan tes uji soal kepada siswa di dapat bahwa dari 14 siswa hanya 1 siswa yang mampu menjawab soal dengan kriteria tuntas dan 13 siswa tidak tuntas. Untuk lebih jelasnya nilai siswa pada pratindakan dapat di lihat pada lampiran 1.

Terkait dengan kondisi tersebut, untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan guru perlu melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Nurdyansyah, 2016:54)

Salah satu model pembelajaran kooperatif ialah *Make a Match* (mencari pasangan. Model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dan suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *Make a Match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut (Suprijono, 2011:78). Keunggulan dalam menggunakan model pembelajaran ini menurut (Febryani, 2015:5) adalah siswa dapat belajar dalam suasana aktif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Tingkat Tinggi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti merancang untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), agar kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa meningkat. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* di kelas V Sekolah Dasar?

2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* di kelas V Sekolah Dasar?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* di kelas V Sekolah Dasar
2. Meningkatkan kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa dalam proses pembelajaran melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* di kelas V Sekolah Dasar.

### D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian tentang penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* adalah :

1. Bagi Peneliti

Penelitian di harapkan dapat menambah pengetahuan peneliti sebagai calon pendidik dan menambah wawasan sertapengalaman langsung tentang cara meningkatkan kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa melalui model pembelajaran *make a match*.

2. Bagi Guru

Dapat mengidentifikasi kembali pembelajaran yang telah dilakukan dan dapat memvariasi model pembelajaran yang lebih kreatif dalam membantu siswa meningkatkan kemampuan kognitif tingkat tinggi.

### 3. Bagi siswa

Untuk meningkatkan kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa dalam proses pembelajaran serta dapat menumbuhkan semangat belajar siswa untuk belajar lebih giat, melalui proses pembelajar yang aktif dan menyenangkan.

## **E. Definisi Operasional**

### 1. Kemampuan Kognitif Tingkat Tinggi

(Taubah, 2019:202) berpendapat bahwa *Higher Order Thinking Skills/HOTS* adalah cara berpikir pada tingkat yang lebih tinggi daripada memahami dan menghafal atau menceritakan kembali sesuatu yang diceritakan orang lain atau yang dielaskan guru dalam proses belajar mengajar.

### 2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Mtch*

(Riyanti, 2018 : 441) mengatakan bahwa *Make a Match* adalah model pembelajaran secara berkelompok yang mengajak siswa untuk memahami konsep dan topik pembelajaran melalui media kartu jawaban dan kartu pertanyaan serta dalam pelaksanaannya memiliki batasan maksimum waktu yang sudah ditentukan sebelumnya.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Kemampuan Kognitif**

###### **a. Pengertian Kemampuan Kognitif**

Istilah kognitif berasal dari kata *cognition* yang artinya adalah pengertian, mengerti. Pengertian dalam arti luas adalah suatu perolehan, dan penggunaan pengetahuan (Ibda, 2015:8). Kemampuan kognitif sebagai salah satu kemampuan dasar dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir anak. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir serta kemampuan anak untuk menyelesaikan suatu masalah (Handaryani, 2019:2). Belajar kognitif adalah belajar dengan tujuan membangun struktur kognitif siswa. Belajar kognitif terkait dengan pemrosesan informasi dalam benak siswa. Informasi yang diperoleh oleh otak pembelajaran berupa pengetahuan yang dapat berupa konsep, prosedur dan prinsip-prinsip (Hariyanto,2013:144).

Imron (dalam Hayati, 49) berpendapat bahwa menurut psikologi kognitif, belajar dipandang sebagai suatu usaha untuk mengerti tentang sesuatu. Usaha untuk mengerti tentang sesuatu tersebut dilakukan secara aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan tersebut dapat berupa mencari pengalaman, mencari informasi, memecahkan masalah, mempraktekkan, guna mencapai tujuan pembelajaran.

Hakikat belajar menurut teori kognitif di jelaskan sebagai suatu aktifitas belajar yang berkaitan dengan penataan informasi, reorganisasi, preseptual, dan proses internal. Dalam kegiatan pembelajaran, keterlibatan siswa secara aktif amat di pentingkan. Untuk menarik minat dan meningkatkan hasil belajar perlu mengkaitkan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa (Budiningsih, 2012:51).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif merupakan kemampuan dasar dalam mengembangkan kemampuan berpikir anak yang dipandang sebagai suatu usaha untuk mengerti tentang sesuatu. Usaha untuk mengerti tentang sesuatu tersebut dilakukan secara aktif dalam proses pembelajaran seperti mencari pengalaman, mencari informasi, memecahkan masalah, mempraktekkan, guna mencapai tujuan pembelajaran.

#### **b. Tahap Perkembangan Kemampuan Kognitif**

Jean Piaget lahir pada tanggal 1989 di Neuhatel, Swiss. Jean piaget merupakan salah satu tokoh atau ilmuan yang ahli dalam teori belajar.

Piaget berpendapat bahwa perkembangan aspek kognitif pada anak merupakan salah satu ranah dalam taksonomi pendidikan, pendekatan kognitif ini lebih menitik beratkan pada kemampuan pola pikir manusia dibandingkan aspek emosinya dalam hal menentukan suatu tindakan atau perbuatan, Piaget juga menyatakan bahwa tidak ada kognitif pada anak yang diturunkan dari orang tuanya, sebab seorang anak akan membangun secara aktif dunia kognitif mereka sendiri (dalam Adisusilo,2012:9).

Proses belajar terjadi berdasarkan pada pola tahap-tahap perkembangan tertentu dengan usia atau umur anak didik yang dibagi menjadi 4 tahap, yaitu:

- a. Tahap sensorimotor: dari kelahiran sampai umur 2 tahun (bayi membangun pemahaman tentang dunia dengan mengoordinasikan pengalaman indrawi dengan gerakan dan mendapatkan pemahaman akan objek permanen.
- b. Tahap pra-operasional: umur 2-7 tahun (anak memahami realitas di lingkungan dengan menggunakan fungsi simbolis (simbol-simbol) misalnya dengan mengumpulkan benda berdasarkan kriteria. Sebagai contoh, mengumpulkan semua mainan berwarna merah.
- c. Tahap operasional konkrit: umur 7-11/12 tahun (anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini.
- d. Tahap operasional formal: umur 12 tahun ke atas (anak sudah dapat menggunakan operasi-operasi konkritnya untuk membentuk operasi yang lebih kompleks, salah satu ciri pokok perkembangannya adalah berfikir secara abstrak. Anak sudah memiliki kemampuan menggunakan logikanya untuk menyelesaikan permasalahan, menarik kesimpulan dari informasi yang di dapatnya. (Ibda, 2015:36–37).

### c. **Ranah Kemampuan Kognitif**

Taksonomi bloom merupakan struktur hierarki yang mengidentifikasi skill mulai dari tingkat terendah hingga tertinggi. Setiap tingkatan dalam Taksonomi Bloom memiliki korelasinya masing-masing. Maka, untuk mencapai tingkatan yang paling tinggi, tentu tingkatan yang berada di bawahnya harus dikuasai terlebih dahulu.

Taksonomi Bloom menjelaskan ranah kognitif sebelum direvisi mencakup enam hal sebagai berikut : pengetahuan (*knowledge*),

pemahaman (*comprehension*), aplikasi(*application*), analisis(*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*). Seiring perkembangan teori pendidikan, Anderson dan Krathwohl memperbaiki Taksonomi Bloom agar sesuai dengan kemajuan zaman. Hasil perbaikan tersebut dipublikasikan pada tahun 2001 dengan nama Revisi Taksonomi Bloom.

Alasan Anderson beserta rekannya merevisi Taksonomi Bloom sebab adanya kebutuhan untuk memadukan pengetahuan-pengetahuan dan pemikiran baru dalam sebuah kerangka kategorisasi tujuan pendidikan. Dengan diadakan revisi menurut Anderson, taksonomi yang baru merefleksikan bentuk sistem berpikir yang lebih aktif dan akurat dibandingkan dengan taksonomi sebelumnya dalam menciptakan tujuan-tujuan pendidikan (Fauzet, 2016:439). Andersson dan Karthwohl mengklasifikasi dimensi proses kognitif terdiri dari enam level yang berupa kata kerja yaitu mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis(*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*) menciptakan(*create*) (Ananda, 2021:13).

1. Mengingat (*remembering*)/C1. Mengingat merupakan usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau maupun yang baru saja didapatkan.
2. Memahami (*understanding*)/C2. Pada jenjang ini siswa dituntut agar dapat menunjukkan bahwa mereka telah mempunyai pengertian yang memadai untuk mengorganisasikan dan menyusun materi. Kemampuan untuk memahami dan menegaskan pengertian/makna ide atau konsep yang telah diajarkan.

3. Menerapkan (*applying*)/C3. Menerapkan adalah kemampuan melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tertentu.
4. Menganalisis (*analyzing*)/C4. Menganalisis adalah kemampuan peserta didik menentukan bagian-bagian yang menjadi penyusun suatu masalah tertentu sehingga peserta didik mampu menunjukkan keterkaitan satu sama lain.
5. Mengevaluasi (*evaluating*)/C5. Evaluasi berkaitan dengan kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertentu. Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar standar yang sudah ada.
6. Menciptakan (*creating*)/C6. Menciptakan adalah kemampuan memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh atau membuat sesuatu yang orisinal. Menciptakan pada jenjang ini yaitu mengarahkan siswa untuk dapat melaksanakan dan menghasilkan karya yang dapat dibuat oleh semua siswa.

Tingkatan 1 hingga 3 di kategorikan sebagai kemampuan berfikir tingkat rendah (*Lower Order Thinking Skills/LOWS*). Sedangkan tingkatan 4 hingga 6 di kategorikan sebagai kemampuan berfikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*). Menurut Anderson dan Krathwohl menyatakan bahwa indikator untuk mengukur kemampuan berfikir tingkat tinggi meliputi menganalisis/C4, mengevaluasi/C5, Mencipta/C6 (Dinni, 2018:172). *Higher Order Thinking Skills/HOTS* merupakan suatu proses berpikir peserta didik dalam level kognitif yang lebih tinggi yang dikembangkan dari berbagai konsep kognitif. *Higher Order Thinking Skills* akan terjadi ketika seseorang mengaitkan informasi baru dengan informasi yang sudah tersimpan di dalam ingatannya dan mengaitkannya dan menata ulang serta mengembangkan informasi

tersebut untuk mencapai suatu tujuan atau menemukan suatu penyelesaian dari suatu keadaan yang sulit dipecahkan. (Taubah, 2019:202) menjelaskan bahwa *Higher Order Thinking Skills/HOTS* adalah cara berpikir pada tingkat yang lebih tinggi dari pada memahami dan menghafal atau menceritakan kembali sesuatu yang diceritakan orang lain atau yang dielaskan guru dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) adalah cara berpikir pada tingkat yang lebih tinggi dari pada memahami dan menghafal atau menceritakan kembali sesuatu yang diceritakan atau dijelaskan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Kemampuan kognitif yang dipilih dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif tingkat tinggi menurut Anderson dan Krathwohl yaitu menganalisis (*analyzing*)/C4, mengevaluasi (*evaluating*)/C5, dan menciptakan (*creating*)/C6.

#### **d. Kata Kerja Operasional dalam Kemampuan Kognitif Tingkat Tinggi**

Kemampuan kognitif itu sendiri memiliki beberapa kata kerja operasional. Berikut merupakan kata kerja operasional dari kemampuan menganalisis (*analyzing*)/C4, mengevaluasi (*evaluating*)/C5, dan menciptakan (*creating*)/C6.

**Tabel 2.1**  
**Kata kerja operasional C4,C5, dan C6**

<b>Menganalisis (<i>analyzing</i>)/ C4</b>	<b>Mengevaluasi (<i>evaluating</i>)/C5</b>	<b>Menciptakan (<i>creating</i>)/C6.</b>
Mengaudit	Membandingkan	Menganimasi
Mengatur	Menilai	Mengkategorikan
Menganimasi	Mengarahkan	Merencanakan
Mengumpulkan	Merinci	Memadukan
Memecahkan	Menugaskan	Membuat
Menegaskan	Menafsirkan	Meningkatkan
Menganalisis	Mermbuktikan	Merangkum
Menemukan	Memvalidasi	Menggabungkan
Menominasikan	Mengetes	Menanggulangi
Mendiagramkan	Mendukung	Merancang
Mengkorelasikan	Memilih	Membatas
Menguji	Memproyeksikan	Menyiapkan
Membagikan	Mengkritik	Memproduksi
Menyimpulkan	Mengarahkan	Merekonstruksi
Menjelajah	Memutuskan	Mengarang
Memaksimalkan	Memisahkan	Mengkombinasikan
Memerintah	Menimbang	Mengabtraksi
Megaikan	mengukur	Mengkreasikan
Melatih	Merumuskan	Mereparasi
Mengedit	Menyusun	Merumuskan
Menemukan	Membangun	Menghubungkan
Mengoreksi	Memadukan	Menciptakan
Menelaah	Menghubungkan	Menampilkan
memadukan	Mengkombinasikan	Mengkode

## 2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

### a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif mengandung pengertian bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan kooperatif, siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya. Jadi belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja

sama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut (Nafis, 2015:14). Slavin berpendapat pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok, membolehkan terjadinya pertukaran ide dalam suasana yang nyaman (Nurdyansyah, 2016:52). Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Nurdyansyah, 2016:54).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen yang membolehkan terjadinya pertukaran ide dalam suasana yang nyaman.

**b. Pengetian Model Pembelajaran *Make a Match***

Model *Make a Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif. Model ini dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Salah satu keuntungan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang aktif dan menyenangkan. Penerapan model ini dimulai dengan teknik, yaitu

siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Huda mengatakan *Make a Match* merupakan salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan siswa memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, efektif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa (Suprpta, 2020:242). Model pembelajaran *Make a Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Muliani, 2020:69). Lebih lanjut Riyanti mengatakan bahwa *Make a Match* adalah model pembelajaran secara berkelompok yang mengajak siswa untuk memahami konsep dan topik pembelajaran melalui media kartu jawaban dan kartu pertanyaan serta dalam pelaksanaannya memiliki batasan maksimum waktu yang sudah ditentukan sebelumnya (2018:441)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Make A Match* merupakan suatu jenis pembelajaran kooperatif yang diterapkan dengan teknik mencari pasangan dengan bantuan kartu dan diberi poin apabila anak yang dapat mencocokkan kartunya. Serta dapat melatih anak untuk belajar mengenai suatu

konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan dan dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran.

**c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Make a Match***

Langkah-langkah dalam model pembelajaran *make a match* menurut Shoimin (dalam Riyanti, 2018:442) antara lain:

1. Guru melakukan persiapan dengan membuat beberapa kartuyaitu kartu pertanyaan dan kartu jawaban.
2. Masing-masing peserta didik mendapatkan satu jenis kartu
3. Tiap peserta didik berfikir mengenai soal atau jawaban kartu yang sudah di pegang.
4. Tiap peserta didik diminta mencari pasangan kartu yang memiliki kecocokan dengan kartu yang di pegang.
5. Tiap peserta didik yang dapat menemukan kecocokan kartu sebelum mencapai batasan waktu maksimum, maka di berikan poin.
6. Apabila sudah selesai satu sesi, dilakukan pengocokan kartu lagi supaya setiap peserta didik memperoleh kartu yang tidak sama dari kartu di sesi satu.
7. Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran.

Lebih lanjut (Supriatin, 2017:3) menyebutkan ada sembilan langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, antara lain:

1. Guru 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 siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya: pemegang kartu yang bertuliskan nama tumbuhan dalam bahasa Indonesia akan berpasangan dengan nama tumbuhan dalam bahasa latin (ilmiah).
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
6. Jika siswa 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 siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
8. Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.
9. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran

Mengacu pada pendapat yang telah dipaparkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru 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 siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya: pemegang kartu yang bertuliskan nama tumbuhan dalam bahasa Indonesia akan berpasangan dengan nama tumbuhan dalam bahasa latin (ilmiah).
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
6. Jika siswa 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 siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
8. Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.
9. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran

**d. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Make a Match**

Keunggulan dan kelemahan metode pembelajaran *Make A Match* adalah menurut (Febryani, 2015:5) yaitu:

1. Belajar mengenai suatu konsep dalam suasana aktif dan menyenangkan,
2. Meningkatkan hasil belajar dan kreativitas anak,
3. Memunculkan sifat sosial,
4. Menghindari kejenuhan anak dalam mengikuti kegiatan belajar
5. Melatih kecepatan berpikir dalam menjawab soal,
6. Dapat meningkatkan aktifitas belajar anak, baik secara kognitif maupun fisik,
7. Anak terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu
8. Efektif melatih kedisiplinan anak menghargai waktu untuk belajar dan keberanian anak untuk tampil presentasi.

Selain memiliki kelebihan, metode pembelajaran *Make A Match* juga memiliki kelemahan. Adapun kelemahan metode *Make A Match* yaitu :

Pada kelas yang gemuk (< 30 siswa) jika kurang bijaksana maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali, anak memerlukan bimbingan yang baik oleh guru agar waktu yang disediakan efektif dan tidak ada terbuang, sulit mengontrol penguasaan kelas akibatnya kelas menjadi gaduh

## B. Penelitian Relevan

Setelah melihat karya ilmiah yang berhubungan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebelumnya, maka penelitian ini relevan dengan :

1. Made Vina Arie Paramita.(2014). Dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif (Bentuk, Warna, Ukuran, dan Pola) Anak. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kognitif dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mencapai 10.2%. Pada siklus I sebesar 70.5% yang berada pada kriteria sedang mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 80.7% tergolong kriteria tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B TK Ganesha Denpasar.
2. Nurul Amelia.(2017). Dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Pada Materi Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Tahun Ajaran 2016/2017. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa perkembangan kognitif anak pada materi mengenal bentuk geometri meningkat setelah adanya tindakan melalui model pembelajaran *Make A Match*. Pada saat dilakukan observasi pratindakan, persentase perkembangan kognitif sebesar 43,75%, kemudian mengalami peningkatan pada Siklus I sebesar 62,67% dan pada

pelaksanaan siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik yaitu 81,51%. Langkah-langkah yang ditempuh sehingga perkembangan kognitif anak meningkat: kegiatan prapengembangan, kegiatan pengembangan, dan kegiatan penutup. Pemberian pengarahan aktif dilakukan pada saat kegiatan pengembangan dan pada saat kegiatan penutup

3. Ny Md Desy Pratiwi Handaryani.(2019). Dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* untuk Meningkatkan Pembelajaran Kognitif dalam Mengenal Lambang Bilangan. Hasil analisis data pada penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata persentase perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A1 sebesar 15,25%. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata persentase perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan anak pada siklus I sebesar 65,25% dengan kriteria sedang menjadi 80,50% pada siklus II dengan kriteria tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan anak Kelompok A1 TK Kartika VII-3 Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2019.

Persamaan dari pokok bahasan ketiga penelitian di atas dengan penelitian ini adalah bahwa ketiganya sama-sama membahas bagaimana cara meningkatkan kemampuan kognitif dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Sedangkan perbedaannya adalah

pada tempat penelitian, subjek dan hasil penelitian. Dimana hasil penelitian pertama menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kognitif dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mencapai 10.2%. pada penelitian kedua menunjukkan bahwa 1) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berpengaruh terhadap kemampuan mengevaluasi. Rerata selisih skor yang diperoleh pada kelompok eksperimen ( $M = 0,6223$ , dan  $SE = 0,14552$ ) lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol ( $M = 0,1633$ , dan  $SE = 0,11752$ ). Dan hasil penelitian ke tiga menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata persentase perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A1 sebesar 15,25%.

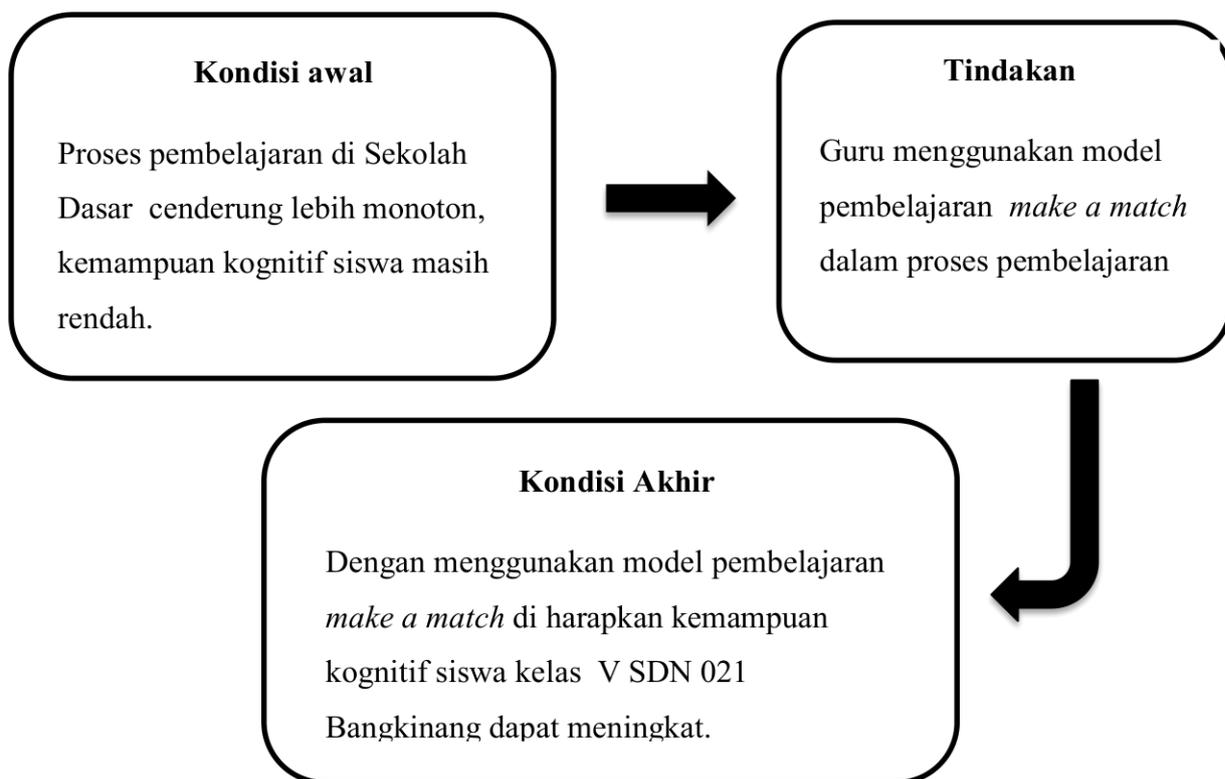
### **C. Kerangka Pemikiran**

Pada kondisi awal, salah satu penyebab rendahnya kemampuan kognitif siswa adalah kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal ini ditambah dengan metode pembelajaran yang monoton. Sehingga pembelajaran tidak bisa berjalan dengan efektif. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif di dalam kelas dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa sangat tergantung pada keaktifan dan interaksi yang terjadi antar siswa. Interaksi antar siswa sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar, karena adanya interaksi dalam proses belajar maka siswa akan lebih aktif sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya.

Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa adalah dengan mengajak siswa untuk mendiskusikan materi pelajaran. Adapun model

yang tepat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Pembelajaran dengan model ini, siswa akan lebih aktif dan efektif karena dalam pembelajaran ini siswa akan dibagi menjadi kelompok kecil untuk mendiskusikan masalah dan materi pelajaran yang diberikan. Sehingga interaksi siswa yang terjadi di kelas dalam proses belajar akan lebih meningkat dan peran hubungan kerja dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi antar anggota kelompok.

Adapun penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat dilakukan dengan beberapa langkah yang telah di kemukakan oleh (Supriatin, 2017:3). Sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* diharapkan pembelajaran di Sekolah Dasar khususnya siswa kelas V SDN 021 Bangkinang menjadi lebih efektif dan menyenangkan sehingga kemampuan kognitif siswa akan meningkat. Uraian dari kerangka pemikiran diatas, dapat digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 2.1**  
**Kerangka Pemikiran**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Sebagaimana yang telah di jelaskan dalam kerangka pemikiran, maka hipotesis tindakan penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, dapat meningkatkan kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa dalam proses pembelajaran.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Setting Penelitian

Penelitian dilakukan di kelas V SDN 021 Bangkinang. Alasan pemilihan sekolah ini sebagai tempat penelitian di karenakan peneliti pernah melakukan kegiatan magang di SD tersebut dan di karenakan adanya masalah yang di temukan di sekolah tersebut. Penelitian ini dilaksanakan pada smester genap 2021. Waktu penelitian akan di lakukan pada bulan Februari s/d Juli 2021.

**Tabel 3.1**  
**Alokasi Waktu Pelaksanaan PTK**

No	Kegiatan Penelitian	Bulan									
		02 2021	03 2021	04 2021	05 2021	06 2021	07 2021	08 2021	09 2021	10 2021	11 2021
1	Pengajuan Judul	√									
2	Penyusunan Proposal		√								
3	Bimbingan I Bab I-III			√							
4	Ujian Sempro				√						
5	Revisi					√					
6	Penelitian						√				
7	Bimbingan Bab IV-V							√	√	√	
8	Ujian Hasil										√

## **B. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah kelas V SDN 021 Bangkinang tahun ajaran 2021, yang berjumlah 14 orang, dengan jumlah laki-laki 9 orang, dan jumlah siswa perempuan berjumlah 5 orang.

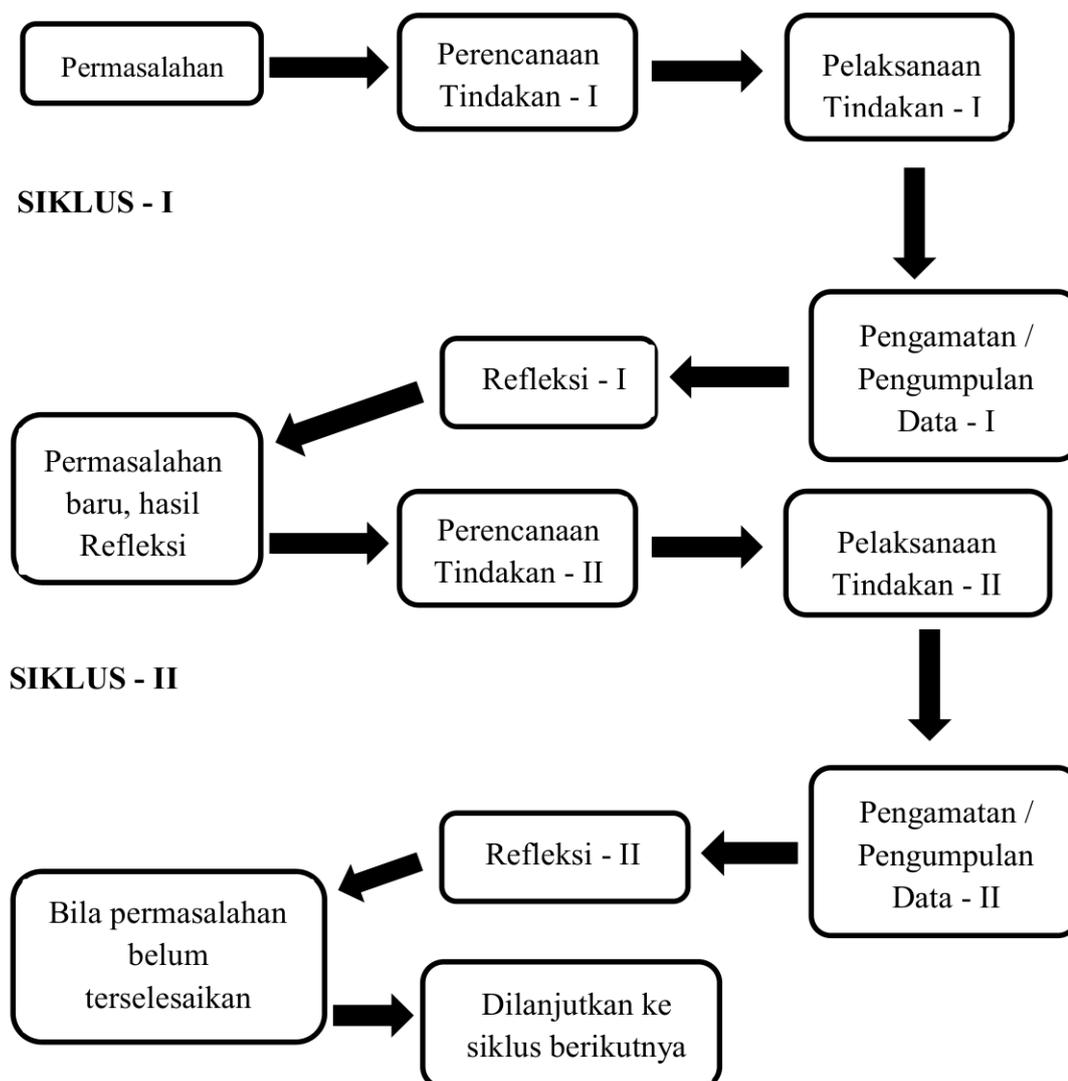
## **C. Metode Penelitian**

Penelitian tentang “Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V SDN 021 Bangkinang”. (Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas V SDN 021 Bangkinang) merupakan penelitian tindakan kelas atau disingkat dengan PTK.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, dimana menurut Surya penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan (action research) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus (2018:157–158).

## **D. Prosedur Penelitian**

Adapun prosedur yang di tempuh dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus, dimana di setiap siklusnya terdiri dari empat kegiatan sebagai berikut:



**Gambar 3.1**  
**Rancangan Siklus Penelitian (Djajadi, 2019:16)**

Setelah permasalahan ditetapkan, pelaksanaan PTK dimulai dengan siklus pertama yang terdiri atas empat tahap kegiatan. Hasil refleksi siklus pertama akan dapat diketahui keberhasilan atau hambatan dalam hasil tindakan, peneliti kemudian mengidentifikasi permasalahannya untuk menentukan rancangan siklus berikutnya. Kegiatan yang dilakukan dalam siklus kedua mempunyai berbagai tambahan perbaikan dari tindakan sebelumnya yang

ditunjukkan untuk mengatasi berbagai hambatan/ kesulitan yang ditemukan dalam siklus sebelumnya.

Dengan menyusun rancangan untuk siklus kedua, peneliti dapat melanjutkan dengan tahap kegiatan-kegiatan seperti yang terjadi dalam siklus pertama. Jika sudah selesai dengan siklus kedua dan peneliti belum merasa puas, dapat dilanjutkan pada siklus ketiga, yang tahapannya sama dengan siklus terdahulu. Tidak ada ketentuan tentang berapa siklus harus dilakukan, namun setiap penelitian minimal dua siklus (Djajadi, 2019:16–17).

1. Perencanaan Tindakan

Tahapan perencanaan tindakan terdiri atas kegiatan-kegiatan sebagai berikut: a) Menetapkan cara yang akan dilakukan untuk menemukan jawaban, berupa rumusan masalah. Umumnya dimulai dengan menetapkan berbagai alternatif tindakan pemecahan masalah, kemudian dipilih tindakan yang paling menjanjikan hasil terbaik dan yang dapat dilakukan guru. b) Membuat secara rinci rancangan tindakan yang akan dilaksanakan mencakup; bagian isi mata pelajaran dan bahan belajarnya; merancang strategi dan langkah pembelajaran sesuai dengan tindakan yang dipilih; serta menetapkan indikator ketercapaian dan menyusun instrumen pengumpul data yang sesuai.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahapan ini, rancangan strategi dan skenario pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal, inti, dan penutup diterapkan. Skenario tindakan harus dilaksanakan secara benar tampak berlaku wajar. Pada PTK yang dilakukan guru, pelaksanaan tindakan umumnya dilakukan dalam waktu antara 2 sampai 3 bulan. Waktu tersebut dibutuhkan untuk dapat menyesuaikan sajian beberapa pokok bahasan dan mata pelajaran tertentu.

3. Pengamatan/Observasi Dan Pengumpulan Data

Tahapan ini sebenarnya berjalan secara bersamaan pada saat pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan, keduanya berlangsung dalam waktu yang sama. Pada tahapan ini, peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal-hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan format observasi/penilaian yang telah disusun.

#### 4. Refleksi

Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasar data yang telah terkumpul, dan kemudian melakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan yang berikutnya. Jika terdapat masalah dari proses refleksi, maka dilakukan proses pengkajian ulang melalui siklus berikutnya yang meliputi kegiatan: perencanaan ulang, tindakan ulang, dan pengamatan ulang sehingga permasalahan yang dihadapi dapat teratasi (Djajadi, 2019:19–22).

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Tes

Tes merupakan alat yang di gunakan dalam mengukur kemampuan seseorang. Tes yang di gunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis berupa soal uraian yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa sekolah dasar. (Nuryadi,2016:13-14) menjelaskan bahwa tes bentuk uraian merupakan suatu bentuk soal yang harus di jawab atau dipecahkan oleh siswa dengan cara mengemukakan pendapatnya secara terurai. Pada tes uraian siswa mempunyai kesempatan yang luas untuk mengemukakan pendapatnya dalam menjawab persoalan, Tes uraian biasanya digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif yang relatif tinggi dan kompleks

#### 2. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara mengamati dan mencatat gejala-gejala yang di selidiki. Observasi di lakukan untuk mengamati segala aktivitas siswa dan guru selama proses

pembelajaran berlangsung. Setelah melakukan pengamatan kemudian di tulis pada lembar observasi yang sudah tersedia.

#### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang di gunakan dalam dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### 1. Soal Evaluasi Kemampuan Kognitif Tingkat Tinggi

Tes yang di gunakan dalam penelitian ini berupa tes soal uraian yang berjumlah 5 soal dan di lakukan di akhir sesi pembelajaran. Hal ini di lakukan untuk melihat tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran.

##### 2. Lembar Observasi Guru dan Siswa dalam Pelaksanaan Pembelajaran.

Lembar observasi di gunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Make a Match*.

#### **G. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini analisis data berupa informasi berbentuk kalimat yang memberikan gambaran deskripsi tentang aktifitas guru dan aktifitas siswa yang di lakukan dalam setiap siklus,hal ini di lakukan dengan mengisi lembar aktifitas guru dan siswa yang telah di tentukan sebelumnya dengan mengacu pada kegiatan belajar mengajar melalui model kooperatif tipe *make a match*, data yang di peroleh dari hasil lembar aktivitas guru dalam proses pembelajaran di analisis dengan rumus:

$$S: \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan: S = Nilai persen yang di cari

N

R = Jumlah skor aktivitas guru

N = Skor maksimum aktivitas guru

Dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Kriteria Aktivitas Guru**

<b>Aktivitas (%)</b>	<b>Kriteria</b>
86-100	Sangat baik
76-85	Baik
60-75	Cukup
55-59	Kurang
< 54	Kurang sekali

(Purwanto, 2010)

Aktivitas siswa yang di peroleh dalam proses belajar mengajar di analisis dengan menggunakan rumus :

$$S: \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan: S = Nilai persen yang di cari

N

R = Jumlah skor aktivitas siswa

N = Skor maksimum aktivitas siswa

Dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Kriteria Aktivitas Siswa**

<b>Aktivitas (%)</b>	<b>Kriteria</b>
76-100	Sangat baik
51-75	Baik
26-50	Cukup baik
< 25	Kurang baik

(Purwanto, 2010)

Analisis data selanjutnya di lakukan dengan melihat ketuntasan belajar siswa setelah menjawab soal tes yang di beri secara individual. Penilaian di laksanakan untuk mengetahui pemahaman kognitif tingkat tinggi siswa yang

di lakukan dengan melihat hasil belajar siswa. Hasil belajar diukur dengan malakukan tes hasil belajar, apabila siswa dapat mencapai 75% yang berhasil, artinya dengan presentase tersebut hasil belajar siswa tergolong baik. Hal ini berpedoman pada teori sebagai berikut:

**Tabel 3.4**  
**Kategori Pengelompokan Kemampuan Kognitif**

No	Interval	Kategori
1	81 – 100	Baik Sekali
2	66 – 80	Baik
3	56 – 65	Cukup
4	41 – 55	Kurang
5	0 – 40	Gagal

(Sari, 153)

Hasil belajar ketuntasan siswa di olah dengan menggunakan rumus :

Tingkat penguasaan :  $\frac{\text{jumlah jawaban yang benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100\%$

Jumlah soal

Keterangan = Tingkat penguasaan : ketuntasan belajar siswa secara individu

Siswa di katakan tuntas apabila nilainya sama dengan KKM atau tinggi dari KKM. Menentukan ketuntasan klasikal rumus yang di gunakan yaitu =  $\frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$

Jumlah siswa seluruhnya

Keterangan = KK : Ketuntasan klasikal (Yulianti, 2015:3).

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Pratindakan

Penelitian Tindakan Kelas di lakukan di kelas V SDN 021 Bangkinang pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022, pada tanggal 12 Juli sampai 27 Juli yang terdiri dari 2 siklus dan setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan.

Kegiatan pembelajaran di lakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* hasil nilai pratindakan siswa dapat di lihat pada table di bawah ini:

**Tabel 4.1**  
**Hasil Nilai Pratindakan Siswa Kelas V SDN 021 Bangkinang**  
**T.P 2021/2022**

No	Siswa	Jumlah	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Laki-Laki	9	0	9
2	Perempuan	5	1	4
Total		14	1	13
Presentase (%)			7%	93%

Berdasarkan table 4.1, dapat di lihat bahwa sebelum di terapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dari 14 orang siswa hanya 1 (7%) orang siswa yang mencapai KKM dan 13 (93%) orang siswa tidak mencapai KKM pada materi siklus air. Hasil tes siswa belum mencapai kriteria ketuntasan dalam kemampuan kognitif tingkat tinggi serta belum mencapai target yang telah di tentukan peneliti.

Hal ini di dukung juga dalam proses pembelajaran yang berlangsung masih terasa membosankan bagi siswa, akibat dari cara mengajar yang diterapkan masih bersifat monoton dan guru kurang kreatif dalam menyampaikan materi yang di ajarkan. Pembelajaran yang berlangsung kurang bermakna dan siswa kurang memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan dan bervariasi. Pada saat menjelaskan materi mengenai siklus air, selama proses pembelajaran berlangsung terlihat guru hanya menjelaskan materi kepada siswa tanpa memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Selain itu dalam proses tanya jawab guru hanya memberikan pertanyaan yang hanya melibatkan kemampuan kognitif tingkat rendah siswa seperti “anak-anak, dari mana air berasal?” lalu siswa menjawab dari hujan dan sumber mata air. Pertanyaan seperti ini hanya melibatkan kemampuan mengingat (C1) siswa, padahal menurut Dian Andesta menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak kelas V SD adalah memasuki ranak kemampuan kognitif tingkat tinggi yaitu menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan menciptakan (C6) (2018:47).

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti bermaksud melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di kelas V SDN 021 Bangkinang, dan di harapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa.

## **B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus**

### **1. Siklus I**

Pembelajaran pada siklus I di laksanakan dalam 2 kali pertemuan. Dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada siswa kelas V SDN 021 Bangkinang. Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini melalui beberapa tahapan yaitu:

#### **a. Tahap Perencanaan Tindakan Siklus I**

Tahap perencanaan peneliti berdiskusi dengan kepala sekolah dan guru kelas V untuk menetapkan waktu penelitian yaitu pertemuan 1 siklus I dilakukan pada hari Senin tanggal 12 Juli 2021. terdapat beberapa hal yang harus di persiapkan oleh peneliti yaitu: Menyusun silabus pembelajaran, 2) Mempersiapkan RPP berdasarkan tahap-tahap dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. 3) Mempersiapkan lembar observasi terhadap aktiviitas guru dan siswa. 4) Meminta guru kelas menjadi observer untuk mengamati aktivitas guru yaitu ibu Neni Yasmita S.Pd, dan meminta kesediaan teman sejawat untuk mengamati aktivitas siswa yaitu Edo Damara Putra serta menyiapkan soal evaluasi berbentuk essay.

Pertemuan 2 siklus I penelitian di laksanakan pada hari Selasa tanggal 13 Juli 2021 ada beberapa hal yang harus di persiapkan oleh peneliti yaitu: 1) Menyusun silabus pembelajaran. 2) Mempersiapkan RPP berdasarkan tahap-tahap dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. 3) Mempersiapkan lembar observasi terhadap

aktivitas guru dan siswa. 4) Meminta guru kelas menjadi observer untuk mengamati aktivitas guru yaitu ibu Neni Yasmita S.Pd, dan meminta kesediaan teman sejawat untuk mengamati aktivitas siswa yaitu Edo Damara Putra serta menyiapkan soal evaluasi berbentuk essay.

## **b. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I**

### **1) Pertemuan Pertama**

Pertemuan pertama di laksanakan pada hari Senin tanggal 12 Juli 2021. Kegiatan pembelajaran membahas tentang perbedaan hewan vertebrata dan hewan avertebrata serta menyebutkan gagasan pokok dari suatu bacaan. Pada pertemuan pertama ini berpedoman pada silabus, RPP, kegiatan pembelajaran terdiri dari kegiatan awal, inti dan akhir.

#### **Kegiatan Awal**

Kegiatan awal dilaksanakan kurang lebih 10 menit. Sebelum memulai pembelajaran, siswa di siapkan oleh ketua yang bernama Rahman di lanjutkan dengan mengucapkan salam setelah itu mengkondisikan kelas dengan merapikan tempat duduk siswa. Pada pertemuan ini ada satu siswa yang tidak hadir. Kemudian guru mengabsen siswa. Selanjutnya guru memberikan apresiasi kepada siswa untuk mengetahui pengetahuan awal siswa dengan mengajukan pertanyaan. Kemudian guru menulis materi pembelajaran di papan tulis yaitu tentang Organ Gerak Hewan serta

menjelaskan materi yang ingin dipejarai di pada pertemuan ini.

Berikut cuplikan dialog guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

- Guru : Assalamualaikum Wr.Wb. Selamat Pagi anak-anak, bagaimana kabarnya hari ini apakah semua sehat?
- Siswa : Waalaikumsalam. Sehat buk (Seluruh siswa menjawab)
- Guru : Ketua siapkan anggotanya dan berdoa.
- Rahman : Baik buk.
- Guru : Ada yang tidak hadir?
- Siswa : Ada buk, namanya Calvin
- Guru : Baiklah, nah anak-anak di sini ibu membawa sebuah gambar, coba sebutkan apa perbedaan dari kedua gambar ini.
- Raja : Kelinci itu termasuk hewan vertebrata, bergerak dengan cara melompat, dan berkembangbiak dengan cara melahirkan. Sedangkan siput termasuk hewan avertebrata, bergerak dengan cara merayap, dan berkembangbiak dengan cara bertelur.

### **Kegiatan Inti**



**Gambar 4.1**

### **Guru Menyampaikan Materi Pembelajaran Siklus I Pertemuan I**

Guru menjelaskan materi tentang perbedaan hewan vertebrata dengan avertebrata serta menyebutkan gagasan pokok dalam sebuah cerita.

- Guru : Anak-anak coba sekarang buka bukunya halaman 144. Di sana ada teks bacaan yang berjudul Siput Bukanlah Hewan Lemah. Coba sekarang kalian baca dulu ya.
- Siswa : baik buk.
- Guru : Sebelumnya kalian sudah belajar kan apa yang di maksud dengan gagasan pokok?
- Raja : Ide pokok adalah sebuah inti dari suatu paragraf.
- Guru : Bagus, beri tepuk tangan. Coba sekarang anak-anak ibu sebutkan ide pokok dari setiap paragraph tersebut.
- Siswa : (semua siswa bergiliran m,enyebutkan ide pokok dari bacaan Siput Bukanlah Hewan Lemah).

Guru menjelaskan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang ingin di lakukan. (langkah pertama) Guru menyiapkan beberapa kartu pembelajaran yang terdiri dari kartu pertanyaan dan kartu jawaban dari materi yang telah di pelajari sebelumnya. (Langkah kedua) Siswa mendapatkan masing-masing satu buah kartu, ada siswa yang mendapatkan kartu pertanyaan dan ada yang mendapat kartu jawaban. Kemudian siswa yang mendapat kartu pertanyaan membacakan soal dengan suara yang lantang agar siswa yang mendapat kartu jawaban siswa bisa mendengarkan dengan jelas dimana pasangan kartunya. (langkah ketiga) setelah mendengarkan siswa membacakan kartu pertanyaan, siswa yang memegang kartu jawaban berfikir mengenai jawaban dari soal tersebut. (langkah keempat) Siswa mencari pasangan dari kartunya. (langkah kelima) siswa yang dapat mencocokkan kartunya dengan cepat diberi hadiah kemudian mempresentasikan di depan kelas bersama teman pasangan dari kartunya. (langkah keenam) siswa yang tidak dapat mencocokkan kartunya di beri hukuman sesuai

dengan yang telah di tetapkan sebelumnya.. (langkah ketujuh) Setelah satu babak kartu di acak lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya. (langkah kedelapan) siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok. (langkah kesembilan) guru bersama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pemajaran.

### **Kegiatan Akhir**

Kegiatan akhir di laksanakan lebih kurang 10 menit. Siswa menerima penghargaan atau hadiah dari guru karena telah berhasil mencocokkan kartu pasangannya dengan waktu yang telah di tentukan sebelumnya, kemudian guru memberikan hadiah berupa alat tulis yang bermanfaat untuk mereka kemudian guru memberikan soal evaluasi 5 buah essay, selanjutnya siswa mengumpulkan soal evaluasi yang telah dikejakan dan setelah itu guru mengumpulkan pembelajaran serta guru menutup pelajaran.

## **2) Pertemuan Kedua**

Pertemuan kedua di laksanakan pada hari Selasa tanggal 13 Juli 2021. Kegiatan pembelajaran membahas tentang aktivitas manusia yang memanfaatkan organ gerak manusia serta menyebutkan gagasan pokok dalam sebuah cerita. pada pertemuan kedua ini berpedoman pada RPP, kegiatan pembelajaran terdiri dari kegiatan awal, inti dan akhir.

### **Kegiatan Awal**

Kegiatan awal dilaksanakan kurang lebih 10 menit. Sebelum memulai pembelajaran, siswa di siapkan oleh ketua yang bernama Rahman di lanjutkan dengan mengucapkan salam setelah itu mengkondisian kelas dengan merapikan tempat duduk siswa. Pada pertemuan ini ada satu siswa yang tidak hadir. Kemudian guru mengabsen siswa. Selanjutnya guru memberikan apresiasi kepada siswa untuk mengetahui pengetahuan awal siswa dengan mengajukan pertanyaan. Kemudian guru menulis materi pembelajaran di papan tulis yaitu tentang Organ Gerak Hewan serta menjelaskan materi yang ingin dipejarai di pada pertemuan ini. Berikut cuplikan dialog guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Guru : Assalamualaikum Wr.Wb. Selamat Pagi anak-anak, bagaimana kabarnya hari ini apakah semua sehat?  
 Siswa : Waalaikumsalam. Sehat buk (Seluruh siswa menjawab)  
 Guru : Ketua siapkan anggotanya dan berdoa.  
 Rahman : Baik buk.  
 Guru : Ada yang tidak hadir?  
 Siswa : Hadir semua buk.  
 Guru : Bagus, (setelah itu guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan di capai)

### Kegiatan Inti



**Gambar 4.2**  
**Guru Menyampaikan Materi Pembelajaran Siklus I Pertemuan II**

Guru menjelaskan materi tentang organ gerak manusia serta menyebutkan gagasan pokok dalam sebuah cerita.

- Guru : Anak-anak coba sekarang buka bukunya halaman 79. Di sana ada teks bacaan yang berjudul Manfaat Bersepeda. Coba sekarang kalian baca dulu.
- Siswa : Baik buk.
- Guru : Coba anak-anak ibu sebutkan apa saja manfaat dari bersepeda.
- Afsi : Dapat menyehatkan jantung dan dapat menyehatkan tubuh buk.
- Guru : Bagus, beri tepuk tangan. Coba sekarang anak-anak ibu sebutkan ide pokok dari setiap paragraf tersebut.
- Siswa : (semua siswa bergiliran menyebutkan ide pokok dari bacaan Manfaat Bersepeda).

Guru menjelaskan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang ingin di lakukan. (langkah pertama) Guru menyiapkan beberapa kartu pembelajaran yang terdiri dari kartu pertanyaan dan kartu jawaban dari materi yang telah di pelajari sebelumnya. (Langkah kedua) Siswa mendapatkan masing-masing satu buah

kartu, ada siswa yang mendapatkan kartu pertanyaan dan ada yang mendapat kartu jawaban. Kemudian siswa yang mendapat kartu pertanyaan membacakan soal dengan suara yang lantang agar siswa yang mendapat kartu jawaban bisa mendengarkan dengan jelas dimana pasangan kartunya. (langkah ketiga) setelah mendengarkan siswa membacakan kartu pertanyaan, siswa yang memegang kartu jawaban berfikir mengenai jawaban dari soal tersebut. (langkah keempat) Siswa mencari pasangan dari kartunya. (langkah kelima) siswa yang dapat mencocokkan kartunya dengan cepat diberi hadiah kemudian mempresentasikan di depan kelas bersama teman pasangan dari kartunya. (langkah keenam) siswa yang tidak dapat mencocokkan kartunya di beri hukuman sesuai dengan yang telah ditetapkan sebelumnya.. (langkah ketujuh) Setelah satu babak kartu di acak lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya. (langkah kedelapan) siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok. (langkah kesembilan) guru bersama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran.

### **Kegiatan Akhir**

Kegiatan akhir dilaksanakan lebih kurang 10 menit. Siswa menerima penghargaan atau hadiah dari guru karena telah berhasil mencocokkan kartu pasangannya dengan waktu yang telah di

tentukan sebelumnya, kemudian guru memberikan hadiah berupa alat tulis yang bermanfaat untuk mereka kemudian guru memberikan soal evaluasi 5 buah essay, selanjutnya siswa mengumpulkan soal evaluasi yang telah dikejakan dan setelah itu guru mengumpulkan pembelajaran serta guru menutup pelajaran.

### c. Observasi Siklus I

#### 1) Aktivitas Guru Siklus I

Aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* siklus I di laksanakan dan di nilai oleh pengamat berdasarkan lembar observasi guru. Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan pertama tanggal 12 Juli 2021 dan pertemuan kedua pada tanggal 13 Juli 2021, pengamatan ini dilakukan oleh wali kelas V yang bernama ibu Neni Yasmita, S.Pd.SD. Skornya adalah 5 berarti sangat baik, 4 berarti baik, 3 berarti cukup, 2 berarti kurang, dan 1 berarti sangat kurang.

**Table 4.2**  
**Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I**

Per tem uan	Aspek yang di nilai										Jum lah	Presen tase	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
I	4	3	3	4	3	2	5	2	4	3	33	66%	cukup
II	4	3	3	5	3	2	5	2	5	3	35	70%	cukup

Berdasarkan table di atas dapat di simpulkan bahwa nilai presentase aktivitas guru pada siklus I adalah sebesar 66% dengan kategori cukup dan kemudian meningkat menjadi 70% dengan

kategori cukup. Dalam proses pembelajaran terlihat bahwa ada poin 3 yaitu dalam menyampaikan tujuan pembelajaran guru menggunakan bahasa yang sulit di mengerti sehingga siswa sulit mengerti tujuan pembelajaran yang akan di pelajari, lalu pada poin ke 2 guru kurang membimbing siswa dalam mencari pasangan kartu dalam model pembelajaran *make a match* sehingga siswa terlihat kebingungan saat mencari pasangan atau jawaban dari kartu yang di pegang..

## 2) **Aktivitas Siswa Siklus I**

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di laksanakan dan di nilai oleh pengamat berdasarkan lembar observasi siswa. Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan pertama pada tanggal 12 Juli 2021 dan pertemuan kedua pada tanggal 13 juli 2021. Di ketahui bahwa aktivitas siswa masih banyak yang perlu di perbaiki dan di tingkatkan lagi pada pertemuan selanjutnya. pengamatan ini dilakukan oleh teman sejawat yang bernama Edo Damara Putra. Skornya adalah 5 berarti sangat baik, 4 berarti baik, 3 berarti cukup, 2 berarti kurang, dan 1 berarti sangat kurang.

**Table 4.3**  
**Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I**

Per tem uan	Aspek yang di nilai										Jum lah	Presen tase	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
I	2	2	3	5	2	2	5	5	3	3	32	64%	baik
II	3	3	3	5	3	2	5	5	4	3	36	74%	baik

Berdasarkan tabel di atas dapat di simpulkan bahwa nilai presentase aktivitas siswa pada siklus I adalah sebesar 64% dengan kategori baik dan kemudian meningkat menjadi 74% dengan kategori baik. Dalam proses pembelajaran terlihat bahwa ada poin 3 yaitu dalam proses pembelajaran hanya sebagian siswa yang mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan yang lain melakukan aktivitas lain, dan pada saat di berikan waktu untuk memikirkan jawaban dari kartunya siswa sibuk melakukan aktivitas lain dan bercerita dengan temannya, lalu pada poin ke 2 yaitu saat guru menyampaikan apresiasi dan motivasi kebanyakan siswa mendengarkan tetapi mengerjakan aktivitas lain serta hanya sebagian siswa yang mencari pasangan dari kartunya.

### 3) Hasil Tes Siklus I

Siklus I Pertemuan I yang di laksanakan di kelas V SDN 021 Bangkinang masih tergolong cukup dengan rata-rata 53,46

**Tabel 4.4**  
**Rekapitulasi Hasil Tes Siswa Kelas V SDN 021 Bangkinang**  
**Siklus I Pertemuan I**

No	Nama Siswa	Nilai
1	AF	55
2	BA	45
3	KR	45
4	MRS	65
5	NA	80
6	RS	45
7	RS	55
8	RI	70
9	SA	60
10	YZ	60
11	DS	50
12	FR	30
13	G	35
Jumlah		695
Rata-rata		53,46
Presentase Ketuntasan Klasikal		15%

Interval	Kategori	Hasil Tes Siklus I	
		Jumlah Siswa	Presentase
81-100	Baik sekali	0	0
66-80	Baik	2	15%
56-65	Cukup	2	15%
41-55	Kurang	6	47%
0-40	Gagal	3	23%
Siswa Tuntas		2	15%
Siswa Tidak Tuntas		11	85%

Sumber : Hasil Tes 2021

Hasil tes siswa di kelas V SDN 021 Bangkinang pada siklus I Pertemuan I mencapai 53,46 dengan karegori cukup. Tidak ada siswa yang mendapat nilai sangat baik (81-100), siswa yang mendapat nilai baik (66-80) berjumlah 2 orang dengan presentase 15%, siswa yang mendapat nilai cukup (56-65) terdapat 2 orang dengan presentase 15%, siswa yang mendapat nilai kurang (41-55) terdapat 6 orang dengan presentase 47% dan siswa yang mendapat nilai gagal (0-40) sebanyak 3 orang siswa dengan presentase 23%.

Rata-rata hasil tes siswa di kelas V SDN 021 Bangkinang pada siklus I pertemuan I meningkat dari sebelum tindakan, yaitu dari 46,07 dengan kategori kurang menjadi 53,46 dengan kategori cukup pada siklus I pertemuan I hanya 2 orang siswa atau 15% yang mencapai ketuntasan secara klasikal. Sedangkan siswa yang tidak tuntas secara individu terdapat 11 Orang atau dengan presentase 85%. Dengan demikian, pada siklus I pertemuan I hasil tes siswa belum mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 70. Sehingga dari data tersebut didapat bahwa hasil kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa masih rendah sehingga perlu dilakukan tindakan pada siklus berikutnya dengan lebih baik lagi. Pada siklus I Pertemuan II yang dilaksanakan di kelas V SDN 021 Bangkinang masih tergolong cukup dengan rata-rata 58

**Tabel 4.5**  
**Rekapitulasi Hasil Tes Siswa Kelas V SDN 021 Bangkinang**  
**Siklus I Pertemuan II**

No	Nama Siswa	Nilai
1	AF	60
2	BA	50
3	KR	55
4	MRS	60
5	NA	75
6	RS	50
7	RS	65
8	RI	85
9	SA	60
10	YZ	70
11	DS	60
12	FR	40
13	G	35

Interval	Kategori	Hasil Tes Siklus I	
		Jumlah Siswa	Presentase
81-100	Baik sekali	1	7%
66-80	Baik	2	14%
56-65	Cukup	5	36%
41-55	Kurang	4	29%
0-40	Gagal	2	14%
Siswa Tuntas		3	21%
Siswa Tidak Tuntas		11	79%

14	K	45
Jumlah		810
Rata-rata		58
Presentase Ketuntasan Klasikal		21,4%

Sumber : Hasil Tes 2021

Hasil tes siswa di kelas V SDN 021 Bangkinang pada siklus I Pertemuan II mencapai 58 dengan karegori cukup. Siswa yang mendapat nilai sangat baik (81-100) yaitu berjumlah 1 orang siswa dengan presentase 7%, siswa yang mendapat nilai baik (66-80) berjumlah 2 orang dengan presentase 14%, siswa yang mendapat nilai cukup (56-65) terdapat 5 orang dengan presentase 36%, siswa yang mendapat nilai kurang (41-55) terdapat 4 orang dengan presentase 29% dan siswa yang mendapat nilai gagal (0-40) sebanyak 2 orang siswa dengan presentase 14%.

Rata-rata hasil tes siswa di kelas V SDN 021 Bangkinang pada siklus I pertemuan II meningkat dari siklus 1 pertemuan I, yaitu dari 53,46 dengan kategori cukup menjadi 58 dengan kategori cukup pada siklus I pertemuan II hanya 3 orang siswa atau 21,4% yang mencapai ketuntasan secara klasikal. Sedangkan siswa yang tidak tuntas secara individu terdapat 11 Orang atau dengan presentase 79%. Dengan demikian, pada siklus I pertemuan II hasil tes siswa belum mencapai KKM yang telah di tetapkan, yaitu 70. Sehingga dari data tersebut didapat bahwa hasil kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa masih

rendah sehingga perlu di lakukan tindakan pada siklus berikutnya dengan lebih baik lagi.

#### 4) Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I yang di kemukakan di atas, adapun peneliti berdiskusi dengan observer I dan II, hasil tes siswa menunjukkan peningkatan dari sebelum tindakan, artinya kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa juga meningkat. Pada sebelum tindakan siswa yang tuntas hanya 1 orang atau 7% sedangkan pada siklus I menjadi 3 orang siswa atau 21%

Berdasarkan analisis data untuk tiap langkah pelaksanaan tindakan yang akan dideskripsikan oleh peneliti pada tahap ini peneliti berdiskusi dengan observasi I yang mengamati aktivitas guru. adapun kritikan dan masukan yang di berikan observer I sebagai berikut: a) Guru saat mengajar terlihat grogi dan kurang percaya diri karena belum terbiasa di amati dan mengajar di kelas. b) Guru kurang jelas memberikan arahan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sehingga dalam proses pembelajaran siswa masih bingung, c) Guru harus membimbing dan memberikan arahan kepada siswa pada saat melaksanakan model pembelajaran *make a match* agar berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang di harapkan, d) Saat mencari kartu pasangannya guru hanya memperhatikan. Seharusnya guru juga membantu siswa yang kesulitan mencari pasangan kartunya, e) Dalam mempresentasikan di depan kelas masih banyak

siswa yang belum berani dan masih malu untuk berbicara jadi guru harus bisa mengatasinya.

Perencanaan perbaikan yang akan di lakukan guru pada siklus II adalah sebagai beriku: a) Guru harus banyak berlatih terus agar lebih percaya diri saat mengajar di kelas, b) Guru harus lebih membimbing siswa dalam melaksanakan model pembelajaran *make a match*, c) Guru harus memperhatikan pada saat siswa mencari pasangan kartunya supaya tidak bingung, d) Guru membimbing siswa untuk presentasi dan membuat siswa menjadi tidak malu lagi saat berbicara di depan kelas. Dengan melakukan kegiatan aktivitas guru di atas, di harapkan dapat meningkatkan aktivitas siswa, ketuntasan klasikan, dan melalui kegiatan tes hasil kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa dapat meningkat pada sikluus berikutnya.

## **2.Siklus II**

### **a. Perencanaan Siklus II**

Siklus II pada pertemuan I ini di laksanakan hari senin pada tanggal 26 juli 2021, terdapat beberapa hal yang harus di persiapkan, yaitu: 1) Menyusun silabus pembelajaran, 2) Mempersiapkan RPPberdasarkan tahap-tahap dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, 3) Mempersiapkan lembar observasi terhadap aktiviitas guru dan siswa, 4) Meminta guru kelas menjadi observer untuk mengamati aktivitas guru yaitu ibu Neni Yasmita S.Pd, dan meminta kesediaan teman

sejawat untuk mengamati aktivitas siswa yaitu Edo Damara Putra serta menyiapkan soal evaluasi berbentuk essay.

Pertemuan 2 siklus II di laksanakan pada hari Selasa Pada tanggal 27 Juli 2021, terdapat beberapa hal yang perlu di persiapkan, yaitu: 1) Menyusun silabus pembelajaran, 2) Mempersiapkan RPP berdasarkan tahap-tahap dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, 3) Mempersiapkan lembar observasi terhadap aktiviitas guru dan siswa, 4) Meminta guru kelas menjadi observer untuk mengamati aktivitas guru yaitu ibu Neni Yasmita S.Pd, dan meminta kesediaan teman sejawat untuk mengamati aktivitas siswa yaitu Edo Damara Putra serta menyiapkan soal evaluasi berbentuk essay.

## **b. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II**

### **1) Pertemuan Pertama**

Pertemuan pertama pada siklus II di laksanakan pada hari senin tanggal 26 Juli 2021 di kelas dengan jumlah siswa 14 orang dan semuanya hadir. Indikator yang akan di capai adalah menyebutkan ide pokok dan menyimpulkan teks bacaan yang berjudul “Tri Kerukunan Umat Beragama di Indonesia” Pada pertemuan pertama ini berpedoman pada silabus, RPP pertemuan I siklus II. Kegiatan pembelajaran terdiri dari kegiatan pendahuluan awal, inti, dan akhir.

#### **Kegiatan Awal**

Kegiatan awal dilaksanakan kurang lebih 10 menit. Sebelum memulai pembelajaran, siswa di siapkan oleh ketua yang bernama

Rahman di lanjutkan dengan mengucapkan salam setelah itu mengkondisikan kelas dengan merapikan tempat duduk siswa. Pada pertemuan ini ada satu siswa yang tidak hadir. Kemudian guru mengabsen siswa. Selanjutnya guru memberikan apresiasi kepada siswa untuk mengetahui pengetahuan awal siswa dengan mengajukan pertanyaan. Kemudian guru menulis materi pembelajaran di papan tulis serta menjelaskan materi yang ingin dipejarai di pada pertemuan ini. Berikut cuplikan dialog guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

- Guru : Assalamualaikum Wr.Wb. Selamat Pagi anak-anak, bagaimana kabarnya hari ini apakah semua sehat?
- Siswa : Waalaikumsalam. Sehat buk (Seluruh siswa menjawab)
- Guru : Ketua siapkan anggotanya dan berdoa.
- Rahman : Baik buk.
- Guru : Ada yang tidak hadir?
- Siswa : Hadir semua buk.
- Guru : Bagus, (setelah itu guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan di capai)

### **Kegiatan Inti**



**Gambar 4.3**  
**Guru Menyampaikan Materi Pembelajaran Siklus II Pertemuan I**

Guru menjelaskan materi tentang kerukunan umat beragama serta menyebutkan gagasan pokok dalam sebuah cerita.

- Guru : Anak-anak coba sekarang buka bukunya halaman 90. Di sana ada teks bacaan yang berjudul Tri Kerukunan Umat Beragama di Indonesia. Coba sekarang kalian baca dulu.
- Siswa : Baik buk.
- Guru : Nah anak-anak.. apa yang harus kita lakukan untuk menjaga kerukunan umat beragama di Indonesia?
- Kevin : dengan saling toleransi dan menghargai buk
- Guru : Bagus, beri tepuk tangan anak-anak. Coba sekarang anak-anak ibu sebutkan ide pokok dari setiap paragraph tersebut.
- Siswa : (semua siswa bergiliran menyebutkan ide pokok dari bacaan Tri Kerukunan Umat Beragama di Indonesia).

Guru menjelaskan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang ingin di lakukan. (langkah pertama) Guru menyiapkan beberapa kartu pembelajaran yang terdiri dari kartu pertanyaan dan kartu jawaban dari materi yang telah di pelajari sebelumnya. (Langkah kedua) Siswa mendapatkan masing-masing satu buah kartu, ada siswa yang mendapatkan kartu pertanyaan dan ada yang mendapat kartu jawaban. Kemudian siswa yang mendapat kartu pertanyaan membacakan soal dengan suara yang lantang agar siswa yang mendapat kartu jawaban siswa bisa mendengarkan dengan jelas dimana pasangan kartunya. (langkah ketiga) setelah mendengarkan siswa membacakan kartu pertanyaan, siswa yang memegang kartu jawaban berfikir mengenai jawaban dari soal tersebut. (langkah keempat) Siswa mencari pasangan dari kartunya. (langkah kelima) siswa yang dapat mencocokkan kartunya dengan

cepat diberi hadiah kemudian mempresentasikan di depan kelas bersama teman pasangan dari kartunya. (langkah keenam) siswa yang tidak dapat mencocokkan kartunya di beri hukuman sesuai dengan yang telah di tetapkan sebelumnya.. (langkah ketujuh) Setelah satu babak kartu di acak lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya. (langkah kedelapan) siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok. (langkah kesembilan) guru bersama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pemajaran.

### **Kegiatan Akhir**

Kegiatan akhir di laksanakan lebih kurang 10 menit. Siswa menerima penghargaan atau hadiah dari guru karena telah berhasil mencocokkan kartu pasangannya dengan waktu yang telah di tentukan sebelumnya, kemudian guru memberikan hadiah berupa alat tulis yang bermanfaat untuk mereka kemudian guru memberikan soal evaluasi 5 buah essay, selanjutnya siswa mengumpulkan soal evaluasi yang telah dikejakan dan setelah itu guru mengumpulkan pembelajaran serta guru menutup pelajaran.

## **2) Pertemuan Kedua**

Pertemuan kedua pada siklus II di laksanakan pada hari selasa Tanggal 27 Juli 2021 dikelas dengan jumlah siswa 14 dan semuanya hadir. Indikator yang akan di capai adalah menyebutkan

ide pokok dan menyimpulkan teks bacaan yang berjudul “Fungsi Otot Manusia”. Pada pertemuan kedua ini perpedoman pada silabus, RPP pertemuan kedua siklus II. Kegiatan pembelajaran terdiri dari kegiatan pendahuluan awal, inti, dan akhir.

### **Kegiatan Awal**

Kegiatan awal dilaksanakan kurang lebih 10 menit. Sebelum memulai pembelajaran, siswa di siapkan oleh ketua yang bernama Rahman di lanjutkan dengan mengucapkan salam setelah itu mengkondisian kelas dengan merapikan tempat duduk siswa. Pada pertemuan ini ada satu siswa yang tidak hadir. Kemudian guru mengabsen siswa. Selanjutnya guru memberikan apresiasi kepada siswa untuk mengetahui pengetahuan awal siswa dengan mengajukan pertanyaan. Kemudian guru menulis materi pembelajaran di papan tulis serta menjelaskan materi yang ingin dipejarai di pada pertemuan ini. Berikut cuplikan dialog guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Guru : Assalamualaikum Wr.Wb. Selamat Pagi anak-anak, bagaimana kabarnya hari ini apakah semua sehat?  
 Siswa : Waalaikumsalam. Sehat buk (Seluruh siswa menjawab)  
 Guru : Ketua siapkan anggotanya dan berdoa.  
 Rahman : Baik buk.  
 Guru : Ada yang tidak hadir?  
 Siswa : Hadir semua buk.  
 Guru : Bagus, (setelah itu guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan di capai)

### Kegiatan Inti



**Gambar 4.4**  
**Guru Menyampaikan Materi Pembelajaran Siklus II Pertemuan II**

Guru menjelaskan materi tentang fungsi otot manusia serta menyebutkan gagasan pokok dalam sebuah cerita.

- Guru : Anak-anak coba sekarang buka bukunya halaman 100. Di sana ada teks bacaan yang berjudul Otot Manusia. Coba sekarang kalian baca dulu.
- Siswa : Baik buk.
- Guru : Nah anak-anak.. coba sebutkan apa saja jenis otot manusia.
- Siswa : otot polos, otot lurik dan otot jantung
- Guru : Bagus, beri tepuk tangan anak-anak. Coba sekarang anak-anak ibu sebutkan ide pokok dari setiap paragraf tersebut.
- Siswa : (semua siswa bergiliran menyebutkan ide pokok dari bacaan Otot Manusia).

Guru menjelaskan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang ingin di lakukan. (langkah pertama) Guru menyiapkan beberapa kartu pembelajaran yang terdiri dari kartu pertanyaan dan kartu jawaban dari materi yang telah di pelajari sebelumnya. (Langkah kedua) Siswa mendapatkan masing-masing satu buah kartu, ada siswa yang mendapatkan kartu pertanyaan dan ada yang

mendapat kartu jawaban. Kemudian siswa yang mendapat kartu pertanyaan membacakan soal dengan suara yang lantang agar siswa yang mendapat kartu jawaban siswa bisa mendengarkan dengan jelas dimana pasangan kartunya. (langkah ketiga) setelah mendengarkan siswa membacakan kartu pertanyaan, siswa yang memegang kartu jawaban berfikir mengenai jawaban dari soal tersebut. (langkah keempat) Siswa mencari pasangan dari kartunya. (langkah kelima) siswa yang dapat mencocokkan kartunya dengan cepat diberi hadiah kemudian mempresentasikan di depan kelas bersama teman pasangan dari kartunya. (langkah keenam) siswa yang tidak dapat mencocokkan kartunya di beri hukuman sesuai dengan yang telah di tetapkan sebelumnya.. (langkah ketujuh) Setelah satu babak kartu di acak lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya. (langkah kedelapan) siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok. (langkah kesembilan) guru bersama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pemajaran.

### **Kegiatan Akhir**

Kegiatan akhir di laksanakan lebih kurang 10 menit. Siswa menerima penghargaan atau hadiah dari guru karena telah berhasil mencocokkan kartu pasangannya dengan waktu yang telah di tentukan sebelumnya, kemudian guru memberikan hadiah berupa

alat tulis yang bermanfaat untuk mereka kemudian guru memberikan soal evaluasi 5 buah essay, selanjutnya siswa mengumpulkan soal evaluasi yang telah dikejakan dan setelah itu guru mengumpulkan pembelajaran serta guru menutup pelajaran.

### c. Observasi Siklus II

#### 1) Aktivitas Guru Siklus II

Aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* siklus II di laksanakan dan di nilai oleh pengamat berdasarkan lembar observasi guru. Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan pertama tanggal 26 juli 2021, dan pertemuan kedua pada tanggal 27 Juli 2021 dapat di simpulkan bahwa aktivitas guru sudah lebih baik dari pertemuan sebelumnya. Pengamatan ini dilakukan oleh wali kelas V yang bernama ibu Neni Yasmita,S.Pd.SD. Skornya adalah 5 berarti sangat baik, 4 berarti baik, 3 berarti cukup, 2 berarti kurang, dan 1 berarti sangat kurang.

**Table 4.6**  
**Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II**

Per tem uan	Aspek yang di nilai										Jum lah	Presen tase	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
I	4	4	4	5	4	3	5	4	5	3	41	82%	Baik
II	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	45	90%	Sangat Baik

Berdasarkan table di atas dapat di simpulkan bahwa nilai presentase aktivitas guru pada siklus II adalah sebesar 82% dengan

kategori baik dan kemudian meningkat menjadi 90% dengan kategori sangat baik. Dalam proses pembelajaran terlihat bahwa guru sudah mampu menggunakan dan menerapkan model pembelajaran *make a match* dalam proses pembelajaran dengan baik sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa.

#### 5) Aktivitas Siswa Siklus II

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di laksanakan dan di nilai oleh pengamat berdasarkan lembar observasi siswa. Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan pertama pada tanggal 26 juli 2021, dan pertemuan kedua pada tanggal 27 Juli 2021 dapat di simpulkan bahwa aktivitas siswa sudah lebih baik dari pertemuan sebelumnya. Pengamatan ini dilakukan teman sejawat yang bernama edo damara putra. Skornya adalah 5 berarti sangat baik, 4 berarti baik, 3 berarti cukup, 2 berarti kurang, dan 1 berarti sangat kurang.

**Table 4.7**  
**Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I**

Per tem uan	Aspek yang di nilai										Jum lah	Presen tase	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
I	3	4	4	5	3	4	5	5	4	3	40	80%	Sangat baik
II	4	4	4	5	5	4	5	5	4	3	43	86%	Sangat baik

Berdasarkan table di atas dapat di simpulkan bahwa nilai presentase aktivitas siswa pada siklus II adalah sebesar 80% dengan kategori sangat baik dan kemudian meningkat menjadi 86% dengan kategori sangat baik. Dalam proses pembelajaran terlihat bahwa siswa sudah dapat belajar menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan baik dan siswa mampu meningkatkan kemampuan kognitif tingkat tingginya.

#### d. Hasil Tes Siklus II

Siklus II Pertemuan I yang di laksanakan di kelas V SDN 021 Bangkinang masih tergolong cukup dengan rata-rata 67

**Tabel 4.8**  
**Rekapitulasi Hasil Tes Siswa Kelas V SDN 021 Bangkinang**  
**Siklus II Pertemuan I**

No	Nama Siswa	Nilai
1	AF	65
2	BA	60
3	KR	65
4	MRS	70
5	NA	80
6	RS	65
7	RS	70
8	RI	85
9	SA	70
10	YZ	80
11	DS	60
12	FR	50
13	G	50
14	K	65
Jumlah		935
Rata-rata		67
Presentase Ketuntasan Klasikal		43%

Interval	Kategori	Hasil Tes Siklus I	
		Jumlah Siswa	Presentase
81-100	Baik sekali	1	7%
66-80	Baik	5	36%
56-65	Cukup	6	43%
41-55	Kurang	2	14%
0-40	Gagal	0	0
Siswa Tuntas		6	43%
Siswa Tidak Tuntas		8	57%

Sumber : Hasil Tes 2021

Hasil tes siswa di kelas V SDN 021 Bangkinang pada siklus II Pertemuan I mencapai 67 dengan karegori baik. Siswa yang mendapat nilai sangat baik (81-100) berjumlah 1 orang dengan presentase 7%, siswa yang mendapat nilai baik (66-80) berjumlah 2 orang dengan presentase 36%, siswa yang mendapat nilai cukup (56-65) terdapat 6 orang dengan presentase 43%, siswa yang mendapat nilai kurang (41-55) terdapat 2 orang dengan presentase 14% dan tidak ada siswa siswa yang mendapat nilai gagal (0-40).

Rata-rata hasil tes siswa di kelas V SDN 021 Bangkinang pada siklus II pertemuan I meningkat dari siklus sebelumnya, yaitu dari 58 dengan kategori cukup menjadi 67 dengan kategori baik. Pada siklus II pertemuan I, 6 orang siswa atau 43% yang mencapai ketuntasan secara klasikal. Sedangkan siswa yang tidak tuntas secara individu terdapat 8 Orang atau dengan presentase 57%. Dengan demikian, pada siklus II pertemuan I hasil tes siswa belum mencapai KKM yang telah di tetapkan, yaitu 70. Sehingga dari data tersebut didapat bahwa hasil kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa masih rendah sehingga perlu di lakukan tindakan pada siklus berikutnya dengan lebih baik lagi. Pada siklus II Pertemuan II yang di laksanakan di kelas V SDN 021 Bangkinang masih tergolong baik dengan rata-rata 80

**Tabel 4.9**  
**Rekapitulasi Hasil Tes Siswa Kelas V SDN 021 Bangkinang**  
**Siklus II Pertemuan II**

No	Nama Siswa	Nilai	Hasil Tes Siklus I			
			Interval	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
1	AF	80	81-100	Baik sekali	7	50%
2	BA	75				
3	KR	65	66-80	Baik	5	36%
4	MRS	85				
5	NA	90	56-65	Cukup	2	14%
6	RS	75				
7	RS	90	41-55	Kurang	0	0
8	RI	90				
9	SA	85	0-40	Gagal	0	0
10	YZ	90				
11	DS	90	Siswa Tuntas		12	86%
12	FR	70	Siswa Tidak Tuntas		2	14%
13	G	65				
14	K	70				
Jumlah		1120				
Rata-rata		80				
Presentase Ketuntasan Klasikal		86%				

Sumber : Hasil Tes 2021

Hasil tes siswa di kelas V SDN 021 Bangkinang pada siklus II Pertemuan II mencapai nilai 80 dengan karegori baik. Siswa yang mendapat nilai sangat baik (81-100) yaitu berjumlah 7 orang siswa dengan presentase 50%, siswa yang mendapat nilai baik (66-80) berjumlah 5 orang dengan presentase 36%, siswa yang mendapat nilai cukup (56-65) berjumlah 2 orang dengan presentase 14%, tidak ada siswa yang mendapat nilai kurang (41-55), dan tidak siswa yang mendapat nilai gagal (0-40)

Rata-rata hasil tes siswa di kelas V SDN 021 Bangkinang pada siklus II pertemuan II meningkat dari siklus sebelumnya, yaitu dari 67 dengan kategori baik menjadi 80 dengan kategori baik. Pada siklus II pertemuan II, 12 siswa atau 86% telah mencapai ketuntasan secara individual. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keberhasilan siswa sudah mencapai dan melebihi nilai KKM, yaitu 70. Sehingga dari data tersebut didapat bahwa hasil kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa sudah meningkat. Untuk itu penelitian ini cukup dilaksanakan sebanyak dua siklus karena telah jelas peningkatan kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa sudah meningkat dari sebelum tindakan ke siklus II

**e. Refleksi Siklus II**

Setelah melakukan tindakan dan di amati oleh observer selanjutnya peneliti berdiskusi dengan observer I dan II untuk melihat kesalahan-kesalahan yang terjadi pada siklus II, maka dapat disimpulkan : 1) Aktivitas guru selama proses pembelajaran sudah mulai percaya diri, dan terlihat pada saat menyampaikan materi pembelajaran tidak grogi lagi, 2) Guru telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang sedang dipelajari sehingga guru telah mengetahui berapa besar kemampuan siswa menguasai pembelajaran, 3) Seluruh siswa sudah mulai berani saat bertanya kepada guru, 4) Guru telah membimbing dan mendampingi siswa saat melakukan model pembelajaran kooperatif tipe *make a*

*match*, 5) Berdasarkan perolehan data hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan dari hasil siklus I, dengan rata-rata 80,35 artinya hasil belajar siswa dalam meningkatkan kemampuan kognitif tingkat tinggi pada siklus II telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan dalam penelitian ini, yaitu 70. Keberhasilan ini disebabkan guru dan siswa telah melaksanakan model pembelajaran *make a match* dengan benar dan tepat. Untuk itu, peneliti tidak perlu melakukan siklus berikutnya karena sudah jelas hasil yang diperoleh.

### C. Perbandingan Hasil Tindakan Tiap Siklus

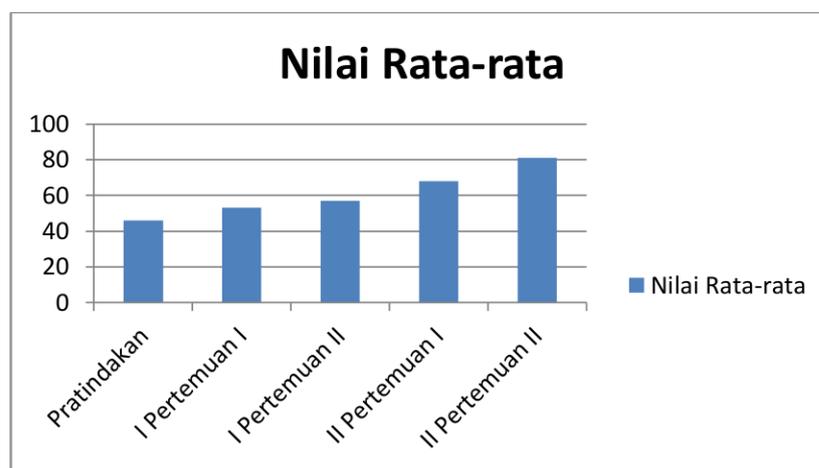
Perbandingan hasil tes siswa dari pratindakan, siklus I, dan siklus II di kelas V SDN 021 Bangkinang dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa secara jelas dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel 4.10**  
**Hasil Tes Pratindakan, Siklus I, Siklus II di Kelas V SDN 021**  
**Bangkinang**

Interval	Kategori	Pra tindakan	Siklus I		Siklus II	
			Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II
81-100	Sangat Baik	0	0	1	1	7
66-80	Baik	1	2	2	5	5
56-65	Cukup	0	2	5	6	2
41-55	Kurang	9	6	4	2	0
0-40	Gagal	4	3	2	0	0
Rata-Rata		46,07	53,46	58	67	80
Kategori		Kurang	Cukup	Cukup	Baik	Baik
Siswa Tuntas		1	2	3	6	12
Siswa Tidak Tuntas		13	11	11	8	2
Jumlah Siswa		14	13	14	14	14

Berdasarkan tabel 4.4 diatas, di dapat bahwa perbandingan hasil kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa sangat berbeda karena tahap demi tahap ada perubahan. Dimana dari poratindakan masih rendah dengan rata-rata yaitu 46,07 dengan kategori kurang selanjutnya pada siklus I pertemuan I mencapai 53,46 dengan kategori cukup. Pada siklus I pertemuan II mencapai 57,5 dengan kategori cukup. Pada siklus II pertemuan I mencapai 68,21 dengan kategori baik. Pada siklus II pertemuan II mencapai 80 dengan kategori baik. Sedangkan siswa tuntas secara individu pada pratindakan yaitu 1 orang dan yang tidak tuntas adalah 13 siswa. Kemudian pada siklus I Pertemuan I menunjukkan bahwa hasil tes siswa tentang peningkatan kemampuan kognitif tingkat tinggi secara individu 2 orang siswa dalam kategori tuntas dan 11 tidak tuntas dan pada pertemuan II adalah 3 orang siswa dalam kategori tuntas dan 11 siswa tidak tuntas. Pada siklus II Pertemuan I menunjukkan bahwa hasil tes siswa tentang peningkatan kemampuan kognitif tingkat tinggi secara individu 6 orang siswa dengan kategori tuntas dan 8 siswa tidak tuntas. Dan pada pertemuan II adalah 12 orang siswa dalam kategori tuntas dan 2 siswa tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II, peningkatan ini dapat di lihat pada grafik berikut ini:

**Gambar 4.5**  
**Grafik Perbandingan Nilai Rata-rata Siswa pada Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II**



Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* di kelas V SDN 021 Bangkinang dapat meningkat. Pada siklus II guru telah melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan sangat baik.

#### **D. Pembahasan**

Berdasarkan penelitian yang sudah didapatkan maka ada beberapa yang perlu dibahas terkait penelitian ini, yaitu:

1. Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

Perencanaan pelaksanaan siklus I dan siklus II di kelas V SDN 021 Bangkinang perencanaan pembelajaran perlu di buat seperti menyusun RPP secara lengkap agar pembelajaran berlangsung dengan baik, menyenangkan, serta memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Sebelum melakukan tindakan peneliti di tuntut membuat

perencanaan karena proses pembelajaran perlu di rencanakan, adapun perencanaan yang di susun oleh peneliti dalam siklus I dan siklus II penelitian ini adalah menyusun instrument penelitian berupa silabus, menyusun RPP berdasarkan tahap yang ada pada model pembelajaran *make a match*, menyiapkan lembar observasi, soal evaluasi berupa essay, meminta guru kelas dan teman sejawat menjadi observer, dan menyiapkan alat evaluasi kemudian menjelaskan kegiatan yang harus di lakukan observer sesuai dengan lembar observasi.

2. Proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus I, pembelajaran masih tergolong sangat rendah karena siswa belum terbiasa belajar menggunakan model pembelajaran di sebabkan guru selama ini masih menggunakan metode ceramah. Kemudian penyebab lainnya siswa belum serius untuk memulai materi sehingga tingkat pemahaman siswa masih kurang. Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus I dan II, di nyatakan bahwa peningkatan kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* di kelas V SDN 021 Bangkinang baik dari hasil tes siswa, aktifitas guru maupun siswa dapat meningkat.

3. Perbandingan peningkatan kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

Berdasarkan hasil sebelum di terapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, di ketahui bahwa kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa dalam menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) masih tergolong kurang. Hal ini dapat di lihat dari nilai rata-rata hasil tes siswa yaitu 46,07. Hal ini di sebabkan karena dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah serta kurang kreatif dalam menyampaikan materi yang di ajarkan.

Kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa dalam menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) pada siklus I mengalami peningkatan dengan rata-rata hasil pratindakan 46,07 menjadi 58 pada siklus I hanya 3 orang yang mencapai ketuntasan secara individual. Selanjutnya pada siklus II kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa dalam menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) adalah 80 dan telah mencapai KKM yang telah di tetapkan yaitu 70, artinya kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa dalam menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) sudah tercapai.

Peningkatan kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa model pembelajarn sangat berpengaruh, sebagaimana menurut Riyanti mengatakan bahwa *Make a Match* adalah model pembelajaran secara berkelompok yang mengajak siswa untuk memahami konsep dan topik pembelajaran melalui media kartu jawaban dan kartu pertanyaan serta dalam pelaksanaannya memiliki batasan maksimum waktu yang sudah ditentukan sebelumnya (2018:441). Hal tersebut menunjukkan

pembelajaran yang di lakukan dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* memberikan dampak positif bagi siswa. menurut (Febryani, 2015:5) keunggulan model pembelajarn *make a match* adalah: belajar mengenai suatu konsep dalam suasana aktif dan menyenangkan, meningkatkan hasil belajar dan kreativitas anak, memunculkan sifat sosial, menghindari kejenuhan anak dalam mengikuti kegiatan belajar, melatih kecepatan berpikir dalam menjawab soal, dapat meningkatkan aktifitas belajar anak, baik secara kognitif maupun fisik, anak terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu, efektif melatih kedisiplinan anak menghargai waktu untuk belajar dan keberanian anak untuk tampil presentasi.

Berdasarkan dari beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan model yang sama dengan peneliti gunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terdapat beberapa perbandingan seperti dari Made Vina Arie Paramita yang mana siklus II mencapai 80,7% , penelitian Nurul Amelia yang mana pada siklus II mencapai 81,51% , kemudian penelitian yang di lakukan oleh Nd Md Desy Pratiwi pada siklus II mencapai 80,50%.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di laksanakan selama dua siklus dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa di kelas V SDN 021 Bangkinang, berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di peroleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebelum melaksanakan tindakan terdapat beberapa hal yang harus di persiapkan, yaitu:

- a) Peneliti menetapkan waktu pelaksanaan penelitian dengan kepala sekolah dan wali kelas V
- b) Menyusul silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan langkah-langkah *make a match*.
- c) Menyusun lembar observasi guru dan siswa
- d) Meminta guru kelas V menjadi observer aktivitas guru dan meminta teman sejawat sebagai observer aktifitas siswa
- e) Menyusun alat evaluasi

2. Proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

Proses pembelajaran di kelas V SDN 021 Bangkinang dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di siklus I belum terlaksana dengan baik, sedangkan pada siklus II guru telah melaksanakan proses pembelajaran dengan sangat baik.

3. Hasil peningkatan kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

Hasil peningkatan kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa di kelas V SDN 021 Bangkinang mengalami peningkatan yaitu pada siklus I hasil nilai rata-rata 58. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata 80.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka saran peneliti yang berhubungan dengan penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa, aktivitas belajar siswa di sarankan guru menggunakan model pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dan siswa aktif di kelas. Salah satu model pembelajaran yang di sarankan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Model pembelajaran ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa dan aktivitas siswa sehingga penggunaan model pembelajaran tersebut bisa di gunakan sebagai acuan

## DAFTAR PUSTAKA

- Adisusilo, S. (n.d.). *Pembelajaran Nilai-Karakter Konstruktivisme dan Sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Ananda, R. F. (2021). Evaluasi Pembelajaran IPS Berbasis Taksonomi Bloom Dua Dimensi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3)
- Budiningsih, A. (n.d.). *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Rineka Cipta.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Dinni, H. N. (2018). *HOTS ( High Order Thinking Skills ) dan Kaitannya dengan Kemampuan Literasi Matematika*. 1, 170–176.
- Djajadi, M. (2019). *Pengantar Penelitian Tindakan Kelas ( Classroom Action Research )* (Issue April). Arti Bumi Intaran.
- Fauzet, F. D. (2016). *Taksonomi Bloom – Revisi : Ranah Kognitif Serta Penerapannya dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. 436–444.
- Febryani, P. D. (2015). *Penerapan Metode Make A Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B Di Tk Dharma Sentana Candiksuma*. 3(1).
- Handaryani, N. M. D. P. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Lambang Bilangan*. 2(3), 270–279.
- Hariyanto, S. (n.d.). *Belajar dan Pembelajaran*. PT.Remaja Rosdakarya.
- Hayati, S. (n.d.). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Graha Cendekia.
- Ibda, F. (2015). *PERKEMBANGAN KOGNITIF : TEORI JEAN PIAGET*. 3, 27–38.
- Muliani, R. (2020). *Peningkatan Hasil Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Make A Match Improvement of Integrated Thematic Learning Outcomes Using Cooperative Learning Model Type Make A Match*. 8(C), 67–77.

- Nafis, N. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas Iii Mi Senden Kampak Trenggalek*.
- Nurdyansyah, E. F. F. (n.d.). *inovasi Model Pembelajaran*. Nizania Learning Center.
- Nuryadi, N. K. (n.d.). *Evaluasi Hasil dan Proses Pembelajaran Matematika*. PT Leutika Nouvalitera.
- Rasyidin, W. (n.d.). *Filsafat Pendidikan*. UPI PRESS.
- Riyanti, N. N. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips*. 06, 440–450.
- Sari, Y. P. (n.d.). *Identifikasi Kemampuan Kognitif Siswa dalam Menyelesaikan Soal-Soal Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. 146–164.
- Suprpta, D. N. (2020). *Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa*. 4(3), 240–246.
- Supriatin, A. I. (2017). *Penggunaan Kartu Make A Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membedakan Jenis-Jenis Adaptasi*. 4, 1–17.
- Suprijono, A. (n.d.). *Teori dan Aplikasi*. Pustaka Pelajar.
- Surya, Y. F. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Gamestournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajarmatematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota*. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 154–163.
- Taubah, M. (n.d.). *Penilaian Hots dan Penerapannya di SD/MI*. 197–214.
- Yulianti, W. (2015). *Hasil Belajar Siswa Kelas VD MIDI Muhammadiyah 2 Sei Kindaung Denganmenggunakan Strategi Pembelajaran Peta Konsep*. 1, 329–333.