

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* UNTUK MENGEMBANGKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA DINI USIA 7-8 TAHUN DI SD NEGERI 1 WAY DADI SUKARAME BANDAR LAMPUNG

Helda Yeti & Neni Mulya

heldayeti14@gmail.com & neni.mulya@radenintan.ac.id

Abstrak

Belajar berkaitan dengan motivasi, motivasi belajar akan timbul dengan suasana kelas yang menyenangkan. Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan yaitu dengan penerapan model-model pembelajaran salah satunya model kooperatif tipe *make a match*. Rumusan masalah dalam penelitian ini ialah "Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk mengembangkan motivasi belajar anak usia dini usia 7-8 tahun di SD Negeri 1 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung?". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk mengembangkan motivasi belajar anak usia dini usia 7-8 tahun di SD Negeri 1 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian guru dan siswa. Alat pengumpul data yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu: Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat penulis simpulkan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk mengembangkan motivasi belajar anak usia dini usia 7-8 tahun di SD Negeri 1 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung bahwasanya guru belum sepenuhnya menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sesuai dengan teori. Dari 9 langkah langkah permainan yang ada hanya 6 langkah yang diterapkan, hal ini disebabkan oleh waktu yang kurang mencukupi. Seharusnya untuk hasil yang maksimal guru harus menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sesuai dengan teori yang ada.

Kata kunci, Motivasi Belajar, Kooperatif Tipe *Make A Match*

Abstrack

Learning is related to motivation, learning motivation can appear with fun classroom atmosphere. Building fun classroom atmosphere is by using learning models that is cooperative model of the *make a match* type. The formulation of the problem in this research is "How is the implementation of Cooperative Learning Model *Make A Match* Type to improve the learning motivation of early childhood students ages 7 to 8 years at SD Negeri 1 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung?". The purpose of this study was to determine the application of Cooperative Learning Model *Make A Match* Type to improve the learning motivation of early childhood students ages 7 to 8 years at SDN 1 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung.

This research used descriptive qualitative, and the subjects of this research are teacher dan students. Data collecting techniques were: observation, interview, and dokumentation.

Based on the result analysis and discussion, researcher can conclude that Cooperative Learning Model *Make A Match* Type to improve the learning motivation of early childhood students ages 7 to 8 years old at SDN I Way Dadi Sukarame Bandar Lampung that the teacher has not applied yet fully the procedure of Cooperative Learning Model *Make A Match* Type based on the theories. Only six steps from nine game steps that are applied, it is due to insufficient time. For the optimal results the teacher must apply all of the steps of the Cooperative Learning Model *Make A Match* Type based on the existing theories.

Key words : *Learning Motivation, Cooperative Make A Match Type*

PENDAHULUAN

Pendidikan usia dini adalah salah satu pendidikan yang sangat penting dalam kemajuan bangsa, karena peran pendidikan anak usia dini menjadi pondasi awal dari kemajuan sebuah bangsa.¹ Pendidikan anak usia dini pada dasarnya mencakup seluruh upaya serta tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan lingkungan, dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui serta memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan. Anak-anak bisa mengeksplorasi pengalaman mereka melalui cara mengamati, meniru, dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Pendidikan anak usia dini memiliki tujuan dalam mengembangkan aspek perkembangan anak, yang mencakup aspek perkembangan bahasa, kognitif, fisik/motorik, sosial emosional, nilai moral dan agama. Pendidikan anak usia dini memiliki prinsip “ belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar”. Berdasarkan prinsip pembelajaran ini maka kegiatan pembelajarannya harus memiliki nuansa bermain.

Bermain merupakan suatu bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak dan bersifat tidak serius, lentur, dan bahan bermain dalam kegiatan secara imajinatif ditransfortasi sepadan dengan dunia orang dewasa.² Bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman dan bersemangat.³

Semangat belajar mesti ada dalam setiap diri individu, rasa semangat akan membuat kita lebih terpacu dalam melakukan sesuatu. Pada proses pembelajaran guru mesti bisa

¹Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung: Alfabeta, 2011, cet. Ke-3), h. 11-12.

² Moeslicaton, R. *Metode Pengajaran Ditaman Kanak-Kanak* (Bandung : Bumi Aksara, 2012), h. 24.

³Fadlillah, et. al. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2014), h. 25.

memilih metode pembelajaran yang tepat untuk peserta didiknya, serta pembelajaran yang diterapkan oleh guru membuat anak merasa senang dan anak dapat bekerja sama dengan temannya. Banyak sekali metode pembelajaran inovatif yang dapat digunakan oleh seorang guru salah satunya menggunakan model pembelajaran kooperatif, di mana dalam model pembelajaran ini anak bisa bekerja sama dengan temannya, karena disekolah anak akan sering berinteraksi dengan temannya. Jika anak merasa tidak nyaman dengan dengan temannya, maka akan berdampak dengan proses pembelajaran anak

Dalam pendidikan anak usia dini, selain memiliki prinsip belajar sambil bermain juga memiliki asas-asas dalam pembelajarannya salah satunya adalah asas motivasi, di mana dalam asas ini proses pembelajaran akan lebih optimal jika anak memiliki dorongan atau motivasi untuk belajar. Motivasi belajar akan muncul apabila konsep pembelajaran disusun dengan konsep bermain dalam suasana yang menyenangkan, serta pembelajaran hendaknya harus disesuaikan dengan kebutuhan dan minat anak

Belajar juga berkaitan dengan motivasi, motivasi memegang peranan penting dalam belajar. Seorang peserta didik tidak akan dapat belajar dengan baik dan tekun jika tidak ada motivasi di dalam dirinya. Bahkan tanpa motivasi, seorang peserta didik tidak akan melakukan kegiatan pembelajaran dan anak akan cenderung diam, tidak berani bertanya kepada gurunya. Oleh karena itu, guru selalu memperhatikan masalah motivasi ini serta berusaha agar tetap tergejolak di dalam diri individu peserta didik.

Setiap peserta didik datang ke sekolah dengan motivasi yang berbeda serta kadar motivasi yang berbeda pula. Ada peserta didik yang datang ke sekolah dengan motivasi yang tinggi untuk belajar. Ada juga peserta didik yang datang ke sekolah dengan motivasi belajar yang rendah, bahkan tidak ada sama sekali motivasi untuk belajarnya. Oleh sebab itu,

penyatuan motivasi yang sama bagi para peserta didik untuk belajar menjadi tugas pertama guru dalam pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan pra penelitian yang dilakukan peneliti di SD Negeri 1 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung diperoleh suatu gambaran bahwa motivasi belajar peserta didik belum berkembang secara optimal. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti metode yang dipakai serta penggunaan permainan dalam proses belajar sangat jarang, sehingga membuat anak kurang berpartisipasi dalam kelas, serta masih malu-malu untuk bertanya pada guru atas pelajaran yang belum anak pahami, di kelas juga hanya sekedar mengisi absen kehadiran sedangkan anaknya hanya duduk diam di kelas.

Guru kelas pernah menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan permainan anak mencari pasangan dari soal dan jawaban yang sudah disediakan oleh guru, model pembelajaran ini mulai menarik perhatian peserta didik, nama permainan yang pernah diterapkan oleh guru kelas ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di mana dalam permainan ini anak harus mencari pasangan dari soal dan jawaban yang didapatnya.

Namun, dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* guru belum mengikuti langkah-langkah permainan secara benar, masih ada beberapa langkah yang belum dipakai oleh sang guru. Dalam penerapannya hanya sering untuk soal-soal matematika dan jarang guru menggunakan mata pelajaran yang lain, padahal model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini dapat digunakan untuk semua mata pelajaran.

Permasalahannya model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sudah pernah diterapkan namun hanya sering diterapkan dalam mata pelajaran matematika, mata pelajaran lain hanya beberapa kali saja, sedangkan dalam pelajaran matematika anak masih kesulitan dalam menemukan jawabannya sehingga membuat mereka belum berpartisipasi aktif dalam

model pembelajaran ini. Pada penelitian ini, peneliti akan berkonsultasi dengan guru agar penerapan model pembelajaran ini menggunakan lebih sering dipakai pada mata pelajaran yang lain terutama dalam mata pelajaran pendidikan agama islam dan mengikuti langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan benar.

Berdasarkan data awal yang peneliti laksanakan dengan melakukan pra penelitian di SD Negeri 1 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung diperoleh keterangan sebagai berikut: dari kisi-kisi observasi yang penulis gunakan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk mengembangkan motivasi belajar anak dengan indikator motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang atau biasa disebut intrinsik dan motivasi yang ada karena dorongan dari luar seorang individu atau disebut ekstrinsik, diperoleh gambaran bahwa dalam proses penerapan permainan *make a match* ini anak sangat senang, dan mereka dapat mengikuti alur dari permainan yang diinstruksikan oleh guru.

Guru sebelum memulai permainan menjelaskan aturan dalam permainan tersebut, dalam permainan terlihat beberapa anak kurang percaya diri dalam proses permainan seperti anak masih ada yang ragu untuk bergabung dengan temannya. Dalam permainan ini kerjasama antar siswa sangat terlihat baik dalam menemukan pasangan kartunya dan peserta didik sangat antusias pada permainan ini, kejujuran dari peserta didik juga diperhatikan karena ada beberapa peserta didik yang belum menemukan pasangan kartunya tetapi mengatakan bahwa peserta didik sudah menemukan pasangan kartu yang benar.

Dari paparan di atas terlihat bahwa motivasi belajar anak sudah mulai ada dengan kriteria baik tetapi nilai yang didapat belum maksimal, dari penilaian tersebut terlihat bahwa perkembangan motivasi belajar peserta didik masih rendah, hal ini terlihat pada indikator-indikator yang digunakan oleh peneliti. Hal ini juga disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan lebih sering menggunakan metode ceramah, seperti siswa mendengarkan apa

yang dijelaskan oleh guru kemudian langsung mengerjakan tugas, serta penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sering pada pelajaran matematika saja sedangkan mata pelajaran yang lain hanya beberapa kali.

Menciptakan suasana yang menyenangkan sangat perlu dalam proses pembelajaran, dan pemilihan model pembelajaran atau metode-metode pembelajaran yang pas untuk anak usia dini. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan cara belajar secara berkelompok untuk mencari pemecahan sebuah masalah, model pembelajaran ini juga merupakan sarana efektif bagi guru untuk membentuk lingkungan kondusif bagi terciptanya interaksi antar anak dan memberikan dukungan serta latihan yang mereka butuhkan untuk mengembangkan keterampilan lainnya seperti sosial emosional di kehidupan nyata.

Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah suatu permainan dengan cara bekerjasama antara 2 anak atau lebih dengan sistem mencari pasangan yang tepat dari soal dan jawaban yang ada, model pembelajaran ini dapat memberikan pelajaran kepada anak agar dapat menyelesaikan suatu permasalahan dengan cara bekerjasama dengan teman. Dengan adanya kerjasama antar teman dapat mengembangkan motivasi belajar pada anak.

Pembelajaran kooperatif ini memberikan kesempatan pada anak-anak tidak hanya untuk mengembangkan keterampilan sosial-emosional mereka, tetapi juga bertanggung jawab terhadap lingkungan sosial mereka sendiri. Semakin banyak teman yang dimiliki oleh anak saat disekolah maka akan membuat anak merasa nyaman dalam lingkungan sekolah dan teman juga dapat mendorong anak untuk semangat dalam belajar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:”Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam mengembangkan motivasi belajar pada anak” ?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memaparkan bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk mengembangkan motivasi belajar pada anak usia dini kelas 2 (Usia 7-8 Tahun) di SD Negeri 1 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung.

Pembelajaran kooperatif dalam pendidikan anak-anak juga bermanfaat bagi pengembangan sikap-sikap positif mereka terhadap sekolah, pembelajaran, dan teman-temannya, serta memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi mereka untuk mempelajari perilaku orang lain, serta mengembangkan keterampilan berbahasa anak.

KAJIAN PUSTAKA

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arends, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.⁴ Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang bersifat prosedur sistematis berupa sebuah rancangan yang dapat digunakan sebagai acuan dalam program pengembangan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar.⁵

Menurut Kokom Komalasari, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir yang disajikan secara khas oleh guru.⁶

Sejalan dengan pendapat di atas, Wahab mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah sebuah perencanaan pengajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh pada

Sujiono, *Cooperatif Learning* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h.46.

⁵ Yuliani Nurani Sujiono, Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. (Jakarta: PT Indeks, 2010), h. 66.

⁶ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi* (Jakarta: Rafika Aditama, 2010), h. 57.

proses belajar mengajar agar dicapai perubahan spesifik pada perilaku siswa seperti yang diharapkan.⁷

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan pembelajaran yang tersusun secara sistematis yang berfungsi sebagai pedoman untuk mencapai suatu tujuan. Model pembelajaran bisa dijadikan sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar yang berguna untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Cooperative Learning mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari dua sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Keberhasilan belajar dan kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual ataupun secara kelompok.⁸

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ada empat unsur penting dalam pembelajaran kooperatif, yaitu: (1) adanya peserta kelompok, (2) adanya aturan kelompok, (3) adanya upaya belajar setiap anggota kelompok, (4) adanya tujuan yang harus dicapai.⁹

Menurut Arayawan mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan setting kelompok-kelompok kecil dengan memperhatikan keragaman anggota kelompok sebagai wadah siswa bekerja sama dan memecahkan suatu masalah melalui interaksi social dengan teman sebayannya

⁷ Abdul Aziz Wahab, *Metode Dan Model-Model Mengajar* (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 52.

⁸Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), h. 202.

⁹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana.Cet.ke-6, 2011), h. 240.

Menurut Slavin, mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) artinya mengajarkan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya dalam satu kelompok atau tim. Slavin, juga mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara kelompok, siswa dalam satu persatu dijadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 orang untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru.¹⁰

Bern dan Ericson mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil dimana peserta didik bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

make a match merupakan pembelajaran dimana setiap siswa memegang kartu soal atau jawaban dan siswa dituntut untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam menemukan kartu jawaban atau kartu soal yang dipegang pasangannya dengan batas waktu tertentu, sehingga membuat siswa berpikir, menumbuhkan semangat kejasama dan memberikan semangat dalam belajar.¹¹

Menurut Lie, teknik belajar mengajar mencari pasangan (*make a match*) dikembangkan oleh Lorna Curran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep maupun topik dalam suasana yang menyenangkan.¹²

Supandi menyatakan bahwa *make a match* (mencari pasangan) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dimana siswa dituntut untuk menemukan pasangan yang sesuai dengan kartu permasalahan yang diperoleh melalui undian secara bebas. Kartu-kartu itu dipersiapkan oleh guru dan dibagikan kepada setiap siswa. Pada prinsipnya siswa di dalam

¹⁰Robert Slavin, *Cooperatif Learning Teori Riset Dan Praktif* (Bandung: Nusa Media, 2014), h. 1.

¹¹Rukhmana, *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (Malang: FE UM, 2010), h. 30.

¹²Lie Anita, *Mempraktikan Cooperatif Learning Di Ruang-Ruang Kelas* (Jakarta: Grasindo, 2011), h. 55.

kelas dikelompokkan menjadi dua, yaitu kelompok yang memecahkan masalah dan kelompok yang membawa kartu soal.¹³

Komalasari mengungkapkan bahwa model *make a match* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan dalam batas waktu yang ditentukan.

Sedangkan menurut Huda, *make a match* merupakan salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan siswa memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, efektif, interaktif, dan menyenangkan untuk siswa sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa model *cooperative learning* tipe *make a match* merupakan model pembelajaran kelompok yang mengajak siswa memahami konsep-konsep melalui permainan kartu pasangan dan menuntut siswa agar dapat menemukan pasangan yang sesuai dengan kartu permasalahan yang ada. Permainan tersebut dibatasi waktu yang telah ditentukan dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Menurut Slameto sebagaimana dikutip oleh Siroj, keberhasilan pembelajaran dapat ditentukan oleh strategi dan pendekatan yang digunakan oleh guru. Ada beberapa model pembelajaran yang dapat mengembangkan motivasi belajar pada anak salah satunya model *cooperatif learning* tipe *make a match*. Model pembelajaran ini memberi motivasi belajar yang tinggi bagi siswa karena mengandung unsur permainan. Selain mengembangkan motivasi belajar pada anak model pembelajaran ini dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan kemampuan memecahkan masalah.¹⁴

a, *Op. Cit.*, h. 50.

¹⁴ Amalia, N.F, *Keefektifan Model Kooperatif Tipe Make A Match dan Model CPS Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Motivasi Belajar*, Universitas Negeri Semarang, Jurusan Matematika FMIPA, volume 4, tahun 2013, h. 152.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar anak, karena melalui model pembelajaran ini siswa bekerjasama dalam belajar dan bertanggung jawab terhadap aktivitas belajar untuk mencapai tujuan.¹⁵

Menurut Yamin sebagaimana dikutip dalam Eti Yulia, salah satu kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah dapat meningkatkan motivasi dalam proses belajar anak.¹⁶

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan motivasi belajar anak, karena model pembelajaran ini mengandung unsur permainan yang membuat anak senang.

METODE PENELITIAN

John W. Creswell mengungkapkan bahwa, penelitian kualitatif adalah sebuah proses penyelidikan untuk memahami masalah sosial berdasarkan pada penciptaan gambar holistik yang dibentuk dengan kata-kata, melaporkan pandangan informan secara terperinci dan disusun dalam sebuah latar ilmiah.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru wali kelas 2 sebanyak 1 orang dan peserta didik sebanyak 40 anak Di kelas 2 SD Negeri 1 Way Dadi, Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Lampung tahun pelajaran 2017/2018. Adapun objek dalam penelitian ini adalah masalah yang akan diteliti yakni: penerapan model *cooperatif learning* tipe *make a match* untuk mengembangkan motivasi belajar anak usia dini.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar

¹⁵Iwan, Ni Putu Puspa Lestari, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi pada Materi Ekosistem*, Universitas Papua, FMIPA Biologi, Volume 3, Nomor 2, 2015, h. 246.

¹⁶ Sri Wahyuni, Sri Kartikowati, Hardisem Syabrus, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP N 6 Tanah Putih*, Universitas Riau, Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, tahun 2010, h. 3.

data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan yang digunakan pada penelitian ini yaitu : observasi, wawancara dan dokumentasi.

PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran di SD Negeri 1 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung diawali dengan pembuatan RPP (Rencana Proses Pembelajaran) yang dilakukan oleh guru, hal ini bertujuan agar proses kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan berjalan lebih tersusun, sebelum melakukan kegiatan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok untuk *mereview*, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban. Kemudian guru memberikan atau membagikan kartu soal dan kartu jawaban pada masing-masing siswa, setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban.

Pada tahap selanjutnya anak-anak hanya mencocokkan kartu soal atau jawaban yang dipegangnya sesuai dengan contoh yang ada di papan tulis tanpa harus memikirkan hasilnya benar atau tidak karena dengan usia 7-8 tahun anak-anak belum terlalu lancar membaca, pada langkah ini guru memberikan kesempatan pada anak untuk mencari pasangan dari kartu yang telah didapatnya.

Jika anak sudah menemukan pasangan langkah selanjutnya adalah setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi point/atau bintang. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) permainan diputar lagi. Namun pada langkah ini tidak diterapkan seperti halnya dengan langkah-langkah yang sebenarnya.

Ketika permainan berlangsung siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok, pada langkah ini guru tidak menerapkan soal atau jawaban yang memungkinkan anak bergabung dengan kedua temannya, hal ini dilakukan

oleh guru takut anak bingung jika dia tidak memiliki pasangan yang pas kalau lebih dari berdua. Diakhir permainan atau sering disebut penutup atau kesimpulan, langkah ini biasanya dilakukan oleh guru dengan cara pemberian kesimpulan tentang materi pelajaran yang telah direview dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Dari sembilan langkah-langkah yang ada, yang diterapkan oleh guru di sekolah hanya enam langkah-langkah, dan satu langkah hanya diterapkan sebagian. Sedangkan tiga langkah dan setengah bagian langkah lainnya tidak diterapkan, jika seluruh langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dilaksanakan diharapkan pengembangan motivasi belajar anak dapat berkembang optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang sudah peneliti jabarkan sebelumnya maka peneliti menyimpulkan bahwasanya tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* untuk Mengembangkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Usia 7-8 Tahun di SD Negeri 1 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung diketahui bahwasanya dari sembilan langkah-langkah permainan yang ada, guru hanya menerapkan enam langkah permainan saja antara lain: guru kan beberapa kartu yang berisi konsep yang cocok untuk *review* satu bagian kartu soal dan satu bagian kartu jawaban, setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban, setiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang, setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya, setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi point, dan terakhir kesimpulan.

Sedangkan dalam langkah setelah siswa mampu mencocokkan kartunya sebelum batas waktu maka siswa berhak mendapatkan poin dan jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya maka permainan diputar lagi, selanjutnya setelah satu babak

kartu dikocok lagi agar siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya namun guru hanya menerapkan satu babak/putaran, langkah berikutnya siswa dapat bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok, yang terakhir ketika anak sudah dapat mencocokkan kartunya/menemukan jawaban anak mendiskusikan soal yang diterima dengan jawaban yang ada pada kartu pasangannya sehingga terjadi kesesuaian dengan soal serta jawaban.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Amalia, N.F. *Keefektifan Model Kooperatif Tipe Make A Match dan Model CPS Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Motivasi Belajar*. Universitas Negeri Semarang. Jurusan Matematika FMIPA. volume 4. tahun 2013.
- Ernawulan. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: PGTK FIP UPI, 2010.
- Ethin Solihatin. *Cooperatif Learning:Analisi Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Fadlillah, et. al. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Ghullam Hamdu, Lisa Agustina. *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar*. Universitas pendidikan Indonesia. Pendidikan IPA. volume 12. April 2011.
- Hamid Pattilima. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Heru Kurniawan. *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kencana, 2015
- In Karlina, et. al. *Peningkatan Pembelajaran di Sekolah Dasar dengan Pembelajaran Kooperatif Model Make A Match*. Universitas Sebelas Maret Surakarta. FKIP Universitas Sebelas Maret.
- Imam Khoiri. *Orang Tua dan Guru Jangan Baca Buku ini!*. Jakarta: Salaris Publisher, 2014.
- Imam Suprayoga. Tambroni. *Metode Penelitian dan Agama*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Isjoni. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini* (cet. 3). Bandung: Alfabeta, 2011.
- Iwan, Ni Putu Puspa Lestari,. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi pada Materi Ekosistem*. Universitas Papua. FMIPA Biologi. Volume 3 Nomor 2. 2015.

- Juliansyah Noor. *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*. Jakarta: kencana, 2011.
- Kardi, Nur. *Pengantar pada Pembelajaran dan Pengelolaan Kelas*. Surabaya: Uni Press, 2013.
- Lie Anita Lie. *Mempraktikkan Kooperatif Learning Di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo, 2011.
- Masganti. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Perdana Publising, 2015.
- Miftahul Huda. *Cooperative Learning (Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Moeslicaton R. *Metode Pengajaran Ditaman Kanak-Kanak*. Bandung : Bumi Aksara, 2012.
- Nana Sudjana. *Cara Belajar peserta Didik Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru, 2012.
- Ridaul Inayah, Trisno Martono, Hery Sawiji. *Pengaruh Kompetensi Guru, Motivasi Belajar Siswa, dan Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lasem*. Universitas Sebelas Maret Surakarta. Pendidikan Ekonomi. volume 1 nomor 1. tahun 2013.
- Rukhmana. *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Malang: FE UM, 2010.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011
- Rober Slavina T. *Cooperatif Learning Teori Riset Dan Praktif*. Bandung: Nusa Media, 2014.
- Rohmalina Wahab. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015.
- Safrudin Aziz. *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia, 2017.
- Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali, 2012.
- Sri Wahyuni, Sri Kartikowati, Hardisem Syabus. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP N 6 Tanah Putih*. Universitas Riau. Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. tahun 2010.
- Suyanto. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional, 2010.
- Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain. *Strategi Belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013
- V Wiratna Sujarweni. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : PT Pustaka Baru, 2014.
- Yuliani Nurani Sujiono. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks, 2012.