

## **PENGUNAAN MEDIA PUHI (*POP UP HISTORY OF INDONESIA*) MELALUI METODE *MAKE A MATCH* PADA MATERI SEJARAH PENINGGALAN KERAJAAN ISLAM DI INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**

Safa'ah Nuraini Rohtiana<sup>1</sup>, Nurdinah Hanifah<sup>2</sup>, Riana Irawati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang

Jl. Mayor Abdurachman No. 211 Sumedang

<sup>1</sup>[safa'ah.nuraini.rohtiana@student.upi.edu](mailto:safa'ah.nuraini.rohtiana@student.upi.edu)

<sup>2</sup>[nurdinah.hanifah@upi.edu](mailto:nurdinah.hanifah@upi.edu)

<sup>3</sup>[rianairawati@upi.edu](mailto:rianairawati@upi.edu)

### **ABSTRACT**

The purpose of this research is to improve student learning result of fifth grade students of SDN Talun with implementation of PUHI (Pop Up History of Indonesia) with Make a Match method. The form of this research was class action research. The research performed in three cycles, each cycle has four, each cycle consist planing, implementing, observation, and reflection. The subjects of this research were the fifth grade students of SDN Talun which consist of 25 students. The techniques of collecting data in this research are interview, observation, tests, and field notes. Data processing techniques used are data processing techniques and data processing techniques results. The validation of data used is member check, triangulation, and audit trail. The conclusion of this research is implementation of PUHI (Pop Up History of Indonesia) with Make a Match method can improve the learning outcomes of fifth grade students of SDN Talun.

**Keywords:** pop up book; make a match; outcome learning

### **PENDAHULUAN**

Untuk menggapai tujuan pendidikan, tentunya perlu arahan dalam proses pembelajaran baik dalam kegiatan transfer ilmu dari guru kepada siswa maupun dalam berbagai aktivitas belajarnya agar siswa mampu menuju ke arah tujuan pendidikan secara keseluruhan. Kegiatan tersebut dapat dilakukan dalam lingkungan sekolah. Perlu diketahui, sekolah tidak hanya untuk tempat siswa mencari ilmu saja, akan tetapi tempat bermain dan berbagi kebahagiaan diantara siswa sehingga terjadinya sosialisasi dan interaksi di dalamnya. Interaksi yang dimaksud adalah ineteraksi sosial, yakni suatu hubungan diantara dua orang atau lebih, sehingga perilaku individu yang satu mempengaruhi atau memperbaiki perilaku individu yang lain, dan begitupun sebaliknya.

Ketika di sekolah, sangat diharapkan tujuan pendidikan tersebut dapat dicapai dengan baik. Untuk mencapai itu, tentunya diperlukan keterampilan guru sebagai pendidik dan pembimbing. Seperti halnya dalam proses belajar mengajar, siswa disini memiliki hak serta kebebasan untuk berpendapat maupun berargumen di dalam ruangan kelas yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari di dalam kelas. Pendidikan IPS di SD mungkin merupakan salahsatu cara untuk mencapai tujuan tersebut, karena pendidikan IPS di sekolah merupakan perwujudan dari mata pelajaran atau bidang kajian sebagai konsep dasar

dari berbagai ilmu sosial yang mengajarkan siswa mengenai budaya, interaksi dan sosialisasi sehingga tujuan pendidikan diharapkan dapat tercapai. Hal ini selaras dengan pendapat (Wulandari, 2010, p. 2) bahwa "pembelajaran IPS ialah salahsatu mata pelajaran yang terdapat pada kurikulum SD". Mata pelajaran IPS merupakan salahsatu mata pelajaran yang akan membantu siswa dalam mengetahui dan memahami realita sosial yang tengah dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-harinya. Hal tersebut dikarenakan mata pelajaran IPS adalah sebuah kajian dari disiplin ilmu yang membahas mengenai sebuah kejadian nyata dan konsep dan hal-hal lainnya yang berkaitan dengan masalah sosialisasi dan interaksi.

Yang menjadi masalah ketika di lapangan adalah para guru kesulitan dalam mengajarkan atau menyampaikan materi IPS. Hal ini mungkin disebabkan oleh sukar dan banyaknya materi yang harus dihapal, terlebih jika guru ingin menggunakan media pembelajaran. Tentunya guru harus dapat menyesuaikan materi dengan media, juga dengan perkembangan dan karakteristik siswa.

Pembelajaran IPS pada umumnya kurang bervariasi atau dengan kata lain, metode yang umumnya digunakan begitu monoton. Media yang dapat digunakannya pun sangat terbatas, membutuhkan suatu kreativitas untuk membuatnya. Pada umumnya, guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung mudah bosan dan mengantuk. Hal ini sesuai dengan pendapat Fout, dkk (dalam Gunawan, 2016, p. 108) bahwa 'banyak penelitian yang dilakukan, menunjukkan bahwa nilai IPS siswa sangat rendah diantara mata pelajaran lain, bahkan mereka cenderung merasa bosan terhadap pembelajaran studi sosial dengan metode ceramah'. Sama halnya dengan hasil kajian Hanifah (2009) yang menuliskan selama ini yang menjadi hambatan pembelajaran IPS adalah tidak dikemasnya dalam metode yang menarik bagi siswa, yang biasanya guru hanya menggunakan metode konvensional membuat siswa bosan dan hasil belajar siswa menjadi kurang memuaskan. Sebenarnya, metode ceramah ini tidaklah salah. Akan tetapi, sebaiknya metode ceramah tidak dilakukan secara terus menerus dalam suatu pembelajaran. Metode ceramah dibutuhkan pada saat materi tertentu saja, sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Masalah lain yang sering ditemui di lapangan adalah dalam materi pembelajaran IPS di SD adalah guru yang terlalu terpaku kepada pedoman atau buku teks yang telah disediakan sekolah yang pada umumnya diseragamkan dalam artian kurang memberikan inovasi dalam pembelajaran, tidak ada suasana baru dalam menggunakan buku teks. Padahal, "keberadaan buku teks IPS di tingkat persekolahan memegang posisi yang penting, karena umumnya pendidik menggantungkan keberhasilan pembelajaran kepada buku teks" (Hanifah, 2014).

Masalah lain yang ditemukan dalam observasi di lapangan selanjutnya adalah kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran IPS. Sebenarnya, bukan tidak ada sama sekali media, akan tetapi kurang antusiasnya guru dalam menggunakan media. Sehingga, dalam pembelajaran IPS siswa kurang dapat menyerap informasi yang diberikan guru, sedangkan proses pembelajaran memerlukan media tempat bagi siswa untuk memperoleh pengalaman interaktif, mendapatkan inspirasi dalam suasana menyenangkan dan menantang, dan tempat yang bebas untuk tumbuhnya pemikiran yang kreatif dan mandiri dalam aktivitas diskusi, penugasan, dan permainan.

Selama ini guru hanya menggunakan media berupa buku teks yang sudah tersedia. Padahal buku teks yang digunakan oleh guru masih buku yang terdahulu dimana hanya ada teks dan gambar yang tidak berwarna. Buku teks yang seharusnya membantu siswa dalam menyerap

materi justru membuat siswa kurang antusias dalam membacanya dikarenakan penyajian materi pada buku teks yang kurang menarik.

Pada pengambilan data awal hasil belajar siswa kelas V SDN Talun yang didapat pada tanggal 28 September 2016 pada materi sejarah kerajaan Islam di Indonesia dengan KKM yang ditetapkan guru sebesar 68, dari 25 siswa sejumlah 10 orang siswa dinyatakan tuntas (40%) dan 15 orang siswa dinyatakan belum tuntas (60%). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran materi sejarah kerajaan Islam di Indonesia masih jauh dari kata memuaskan karena masih banyak siswa yang nilainya kurang dari KKM atau belum tuntas dan rata-rata nilai kelasnya yaitu sebesar 58.

Berdasarkan data awal dilihat dari nilai ulangan harian siswa, maka telah terbukti bahwa pembelajaran IPS khususnya di SDN Talun Kecamatan Paseh masih seperti masalah pembelajaran IPS pada umumnya. Oleh sebab itu, untuk mengatasi masalah tersebut, perlu adanya inovasi dalam pembelajaran IPS itu sendiri, yaitu dengan penggunaan media. Media yang digunakan pun hendaknya dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Perlu adanya media berupa buku interaktif, dikarenakan guru lebih bergantung pada buku teks yang telah disediakan sekolah. Media yang dapat membantu mengatasi masalah ini yaitu dengan menggunakan media pembelajaran inovasi pengembangan dari *pop up book* yaitu media PUHI (*Pop Up History of Indonesia*) sebagai alat bantu belajar siswa, melalui metode *Make a Match*.

PUHI (*Pop Up History of Indonesia*) adalah sebuah media pengembangan dari media *Pop Up Book* yang saat ini tengah menjadi media favorit bagi siswa. Menurut (Siregar, 2016, p. 10) pun mengatakan bahwa “dibandingkan dengan buku cerita yang biasa, buku pop-up akan lebih memberikan kenikmatan pada anak dikarenakan ketika membacanya anak dapat berimajinasi serta berinteraksi dengan apa yang mereka baca”.

Dari pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa media *pop up book* adalah media berbentuk buku yang mempunyai unsur tiga dimensi dan gerak. Pada *pop up book*, materi disampaikan dalam bentuk gambar yang menarik karena terdapat bagian yang jika dibuka dapat bergerak, berubah atau memberi kesan timbul. Sedangkan PUHI (*Pop Up History of Indonesia*) adalah media *pop up book* yang di dalamnya terdapat materi mengenai sejarah peninggalan kerajaan Islam di Indonesia yang disertai dengan gambar tiga dimensi yang menarik, serta materi sejarah dengan kalimat yang mudah dimengerti oleh siswa. Dengan media ini, siswa bukan hanya membaca materi saja, akan tetapi siswa dapat melihat gambar timbul yang berkaitan dengan materi. Menurut (Agustin, 2015, p. 264) anak sangat penasaran dan menyenangkan kejutan sehingga penggunaan media *pop up book* ini akan membuat anak tertarik untuk belajar.

Alasan digunakannya media ini sebagai alternatif untuk mengatasi masalah pada pembelajaran IPS adalah karena ‘pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%’ (Dale dalam (Mustoip, 2016, p. 8). Selain itu, media PUHI (*Pop Up History of Indonesia*) ini sangat praktis untuk digunakan, mudah dibawa, dan dapat terus dikembangkan. Media sederhana ini pun dapat merangsang ingin tahu dan minat siswa tentang isi pokok bahasan dan pelajaran yang sedang mereka ikuti. Serta dapat merangsang rasa menghargai dan mencintai buku. Menurut hasil penelitian, siswa kelas IV, V, dan VI cenderung untuk lebih menyukai gambar yang berwarna warni daripada gambar yang hitam putih, dan memilih gambar foto daripada

gambar tangan, serta memilih gambar yang ditinjau dari bentuk dan warnanya yang lebih sesuai dengan kenyataannya (Sudin, 2009, p. 11).

Selanjutnya, untuk melengkapi peran media dalam memperbaiki permasalahan, diterapkan juga metode *Make a Match*. Menurut (Mikran, 2011, p. 11) metode *Make a Match* “merupakan metode belajar mengajar mencari pasangan dimana siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan”

Dengan menggunakan metode ini, diharapkan siswa akan lebih antusias dalam belajar karena metode *Make a Match* mempunyai kelebihan menurut (Huda, 2013, p. 253) yaitu selain dapat meningkatkan aktivitas belajar, metode *Make a Match* pun mempunyai unsur permainan sehingga menyenangkan siswa. Selain itu, metode ini dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi yang sedang dipelajari, serta efektif melatih kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu untuk belajar.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana perencanaan penggunaan media PUHI (*Pop Up History of Indonesia*) melalui metode *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sejarah peninggalan kerajaan Islam di Indonesia pada kelas V SDN Talun Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang?

Bagaimana pelaksanaan penggunaan media PUHI (*Pop Up History of Indonesia*) melalui metode *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sejarah peninggalan kerajaan Islam di Indonesia pada kelas V SDN Talun Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang?

Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada materi sejarah peninggalan kerajaan Islam di Indonesia pada kelas V SDN Talun Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang setelah diterapkannya penggunaan media PUHI (*Pop Up History of Indonesia*) melalui metode *Make a Match*?

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan, yaitu “sebuah bentuk refleksi diri yang melibatkan para guru sebagai partisipan atas proses pendidikan yang mereka lakukan” (Mulyasa, 2016, p. 3). Kegiatan penelitian ini bertujuan untuk melakukan suatu pendekatan terhadap proses berjalannya pendidikan dan menganggapnya proses pembelajaran tersebut sebagai suatu kesatuan pelatihan, yang memandang bahwa seorang guru adalah hakim terbaik terhadap keseluruhan pengalaman pembelajaran (Mulyasa, 2016, p. 4).

Sesuai dengan paparan di atas, maka tujuan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar siswa, khususnya dalam proses pembelajaran (Mulyasa, 2016, p. 10). Ada empat komponen dalam PTK seperti yang diuraikan oleh Hanifah (2014, p.53) bahwa :

Model yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc. Taggart pada hakekatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu : perencanaan, tindakan, pengamatan, dan *refleksi*. Keempat komponen yang berupa untaian dipandang sebagai satu siklus. Oleh karena itu,

pengertian siklus pada kesempatan ini adalah suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan *refleksi*.

### **Lokasi Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Talun Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan atas pertimbangan bahwa SDN Talun ini memiliki letak yang jauh dari perkotaan sehingga dapat diperkirakan siswa disana akan antusias dengan penggunaan media dan metode yang telah direncanakan.

### **Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas V SDN Talun Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 25 orang yang terdiri dari 14 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan wawancara, yaitu percakapan antara dua orang atau lebih dan berlangsung antara narasumber dan pewawancara. Observasi, yaitu "suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung" (Sudaryono, 2013, p. 38). Tes, merupakan seperangkat tugas atau sejumlah pertanyaan yang harus dikerjakan dan dijawab oleh siswa untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Uno dan Koni, dalam (Mustoip, 2016, p. 68). Catatan lapangan, adalah suatu catatan tertulis tentang apa-apa yang terlihat dan terjadi ketika pembelajaran, dalam rangka mengumpulkan data dan untuk merefleksi data dalam penelitian kualitatif (Bogdan dan Biklen, dalam (Mustoip, 2016, p. 68).

### **Teknik Pengolahan dan Analisis Data**

Teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian tindakan ini yaitu teknik pengolahan data proses yang meliputi pengolahan lembar observasi kinerja guru, pengolahan data wawancara, dan pengolahan lembar catatan lapangan. Teknik pengolahan data lainnya yaitu dengan teknik pengolahan data hasil yang berkaitan dengan hasil belajar siswa, apakah terdapat peningkatan nantinya atau belum ada peningkatan sebagaimana yang diinginkan dalam tujuan penelitian ini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Paparan Data Tindakan Siklus I**

Secara keseluruhan, perencanaan kinerja guru pada siklus I termasuk dalam kriteria "Baik" dengan persentase 83% dengan skor yang didapat 20. Gambaran siklus I belum mencapai target dengan skor maksimal 24 atau 100%. Pada pelaksanaan kinerja guru siklus I termasuk dalam kriteria "Kurang" dengan persentase 67% dengan skor yang didapat yaitu 28. Hal tersebut tentunya belum mencapai target dengan skor maksimal 42 atau 100%. Pada aktivitas siswa secara keseluruhan, 24% siswa memperoleh predikat "Sangat Baik", 20% siswa memperoleh predikat "Baik", 28% siswa memperoleh predikat "Cukup", 8% siswa memperoleh predikat "Kurang", dan 20% siswa memperoleh predikat "Kurang Sekali". Pada hasil belajar, siswa yang tuntas di atas KKM yang ditetapkan yaitu 68 mencapai 48% atau 12 orang, sedangkan siswa yang belum tuntas mencapai 52% atau 13 orang.

### **Paparan Data Tindakan Siklus II**

Secara keseluruhan, perencanaan kinerja guru pada siklus II termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dengan persentase 96%. Akan tetapi, hal tersebut belum mencapai target dengan skor maksimal 24 atau 100%. Pelaksanaan kinerja guru siklus II termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dengan persentase 93% dengan skor yang didapat yaitu 39. Hal tersebut tentunya hampir mencapai target dengan skor maksimal 42 atau 100% meskipun sudah mendapatkan kriteria “Sangat Baik”. Pada aktivitas siswa secara keseluruhan, 68% siswa memperoleh predikat “Sangat Baik”, 24% siswa memperoleh predikat “Baik”, 8% siswa memperoleh predikat “Cukup”, 0% siswa memperoleh predikat “Kurang”, dan 0% siswa memperoleh predikat “Kurang Sekali”. Pada hasil belajar, siswa yang tuntas melebihi KKM yang ditetapkan yaitu 68 mencapai 76% atau 19 orang yang berarti naik 28% dari hasil belajar siklus I, dan siswa yang belum tuntas 6 orang atau 24% atau turun 28% dari hasil belajar siklus I.

### **Paparan Data Tindakan Siklus III**

Secara keseluruhan, perencanaan kinerja guru pada siklus III termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dengan persentase 100%. Hal tersebut sudah mencapai target dengan skor maksimal 24 atau 100%. Dengan demikian, tidak perlu adanya perbaikan dalam siklus selanjutnya mengenai perencanaan kinerja guru dalam rangka peningkatan hasil belajar khususnya dalam materi sejarah peninggalan kerajaan Islam di Indonesia. Pelaksanaan kinerja guru siklus III termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dengan persentase 100% dengan skor yang didapat yaitu 42. Hal tersebut tentunya telah mencapai target dengan skor maksimal 42 atau 100%. Dengan demikian, maka tidak perlu adanya perbaikan dalam kinerja guru khususnya dalam pelajaran IPS dengan materi sejarah peninggalan kerajaan Islam di Indonesia. Pada aktivitas siswa secara keseluruhan, 88% siswa memperoleh predikat “Sangat Baik”, 12% siswa memperoleh predikat “Baik”, 0% siswa memperoleh predikat “Cukup”, 0% siswa memperoleh predikat “Kurang”, dan 0% siswa memperoleh predikat “Kurang Sekali”. Hal ini menunjukkan bahwa pada aktivitas siswa telah mencapai target dan tidak perlu ada perbaikan. Pada hasil belajar, siswa yang tuntas melebihi KKM yang ditetapkan yaitu 68 mencapai 96% atau 24 orang dan siswa yang belum tuntas 1 orang atau 4%. Akan tetapi, hal ini menunjukkan bahwa dalam hasil belajar telah mencapai bahkan melebihi target yang diharapkan.

### **Pembahasan Perencanaan Pembelajaran Kinerja Guru**

Setiap siklusnya, perencanaan dimulai dengan menyusun RPP dengan menggunakan media PUHI (*Pop Up History of Indonesia*) melalui metode *Make a Match*. Kemudian guru membuat instrumen penelitian untuk perencanaan kinerja guru, pelaksanaan kinerja guru, serta aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru juga menyiapkan LKS, media PUHI (*Pop Up History of Indonesia*), serta membuat evaluasi dalam bentuk tertulis. Semua perencanaan tersebut bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi sejarah peninggalan kerajaan Islam di Indonesia.

Pada setiap perencanaan tindakan siklus I, II, dan III ditemukan beberapa permasalahan. Pada siklus I ditemukan permasalahan seperti prosedur penilaian kurang dipaparkan dengan jelas, serta langkah-langkah pembelajaran yang tidak sesuai dengan alokasi waktu. Permasalahan dalam siklus I diperbaiki pada perencanaan siklus II dengan menyusun kembali langkah-langkah pembelajaran agar sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan, prosedur penilaian dibuat dengan sejelas mungkin.

Pada siklus II, perencanaan pembelajaran meningkat dari 83% menjadi 96% setelah dilakukan perbaikan menurut refleksi siklus I. Akan tetapi, pada siklus II masih ditemukan permasalahan dalam perencanaan pembelajaran yaitu ketidaksesuaian antara soal dan jawaban pilihan ganda sehingga dalam siklus III guru membuat soal dan kunci jawaban dengan sangat teliti agar tidak ada lagi kekeliruan soal. Pada siklus III, perencanaan pembelajaran kembali meningkat dari 96% menjadi 100% sesuai target dengan kriteria "Sangat Baik".

### **Pembahasan Pelaksanaan Kinerja Guru**

Pada setiap siklusnya, ditemukan beberapa temuan yaitu seperti pada siklus I ditemukan permasalahan yaitu kurang persiapannya guru atas pra pembelajaran, guru kurang mengaitkan materi dengan yang akan dipelajari dengan materi yang sebelumnya, guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran secara rinci, serta guru kurang menguasai kelas. Permasalahan pelaksanaan dalam siklus I diperbaiki pada pelaksanaan siklus II sesuai dengan refleksi pada siklus I. Guru memperbaiki jalannya proses pembelajaran dengan menyiapkan segala sesuatunya sebelum pembelajaran dimulai, serta menyampaikan tujuan pembelajaran dengan sangat rinci bukan hanya topik pembelajaran. Perbaikan pada siklus II ini mengalami peningkatan dari siklus I yaitu dari 67% menjadi 93%.

Pada siklus II, masih ditemukan permasalahan diantaranya guru kurang bisa menarik perhatian siswa agar tidak bosan, serta guru tidak melakukan tindak lanjut. Pada siklus III, permasalahan diperbaiki sesuai dengan refleksi pada siklus II. Guru melakukan *ice breaking* disela pembelajaran agar menarik perhatian siswa, guru juga melakukan tindak lanjut terhadap siswa. Perbaikan pada siklus III ini mengalami peningkatan dari siklus II yaitu dari 93% menjadi 100%, dengan kata lain telah mencapai target yang ditentukan.

### **Pembahasan Aktivitas Siswa**

Aspek yang dinilai dalam aktivitas siswa yaitu partisipasi, kerjasama, menghargai buku, dan disiplin. Dalam proses pembelajaran pada siklus III terlihat siswa lebih aktif dan serius dalam mengikuti pembelajaran terlihat dari sikap siswa yang memperhatikan dengan baik ketika guru memberikan instruksi atau arahan. Siswa juga lebih dapat menghargai buku ketika menggunakan media PUHI (*Pop Up History of Indonesia*) terlihat ketika mereka lebih hati-hati membuka dan menutup buku. Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media akan membantu siswa dalam membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, seperti yang dikatakan oleh Hamalik (dalam (Yayan, 2012, p. 3), mengemukakan bahwa 'pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa'. Khususnya dengan menggunakan media PUHI (*Pop Up History of Indonesia*) membuat siswa menjadi lebih menghargai buku dan merawatnya dengan baik, serta dapat meningkatkan kecintaan siswa terhadap buku.

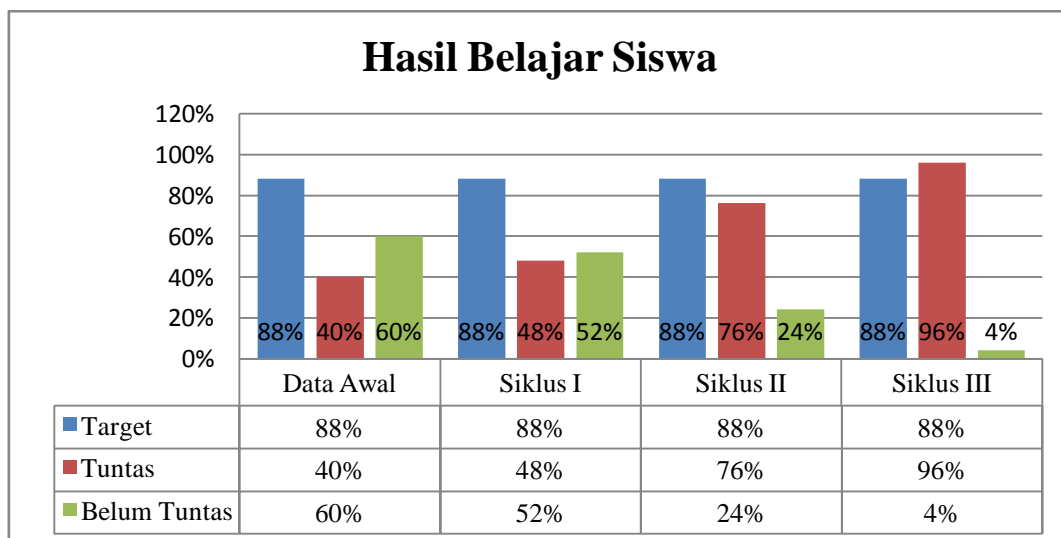
Pembelajaran dengan menggunakan metode *Make a Match* pun membuat siswa menjadi lebih aktif dalam belajar, melatih kedisiplinan siswa, dan membuat siswa senang karena mengandung unsur permainan. Pernyataan ini selaras dengan kelebihan metode *Make a Match* menurut (Huda, 2013, p. 253) yaitu 'dapat meningkatkan aktivitas belajar; baik secara kognitif maupun fisik, karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, dan dapat meningkatkan motivasi belajar

siswa, efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, dan efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar’.

### Hasil Belajar Siswa

Menurut (Sudjana, 2009, p. 22) hasil belajar adalah “kemampuan–kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Pendapat lain mengenai hasil belajar muncul dari Atmojo, I. (2015); Anggraini & Untari (2014), bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku sebagai akibat dari proses pembelajaran. Hasil belajar berdasarkan hasil penilaian terhadap pengetahuan siswa mengenai materi sejarah peninggalan kerajaan Islam di Indonesia pada awalnya menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Lebih dari 50% siswa tidak tuntas dalam hasil belajarnya. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran IPS pada materi sejarah peninggalan kerajaan Islam di Indonesia dengan menggunakan media PUHI (*Pop Up History of Indonesia*) melalui metode *Make a Match*.

Perbaikan yang dilakukan dari siklus I sampai siklus III tidak menunjukkan perbedaan yang mencolok. Setiap siklusnya, guru hanya mengembangkan setiap soal agar tidak sama persis dengan soal sebelumnya. Selain itu, guru mengembangkan soal pada nomor 15 dengan bentuk uraian. Pada siklus I siswa hanya diminta menyebutkan ketujuh kerajaan Islam di Indonesia. Pada siklus II, siswa diminta menyebutkan ketujuh kerajaan Islam di Indonesia beserta peninggalannya. Serta pada siklus III siswa diminta menyebutkan ketujuh kerajaan Islam di Indonesia beserta pendirinya. Hasil belajar yang diperoleh siswa mengalami peningkatan dari data awal hingga siklus III. Pada data awal hanya 10 siswa yang mencapai KKM lalu pada siklus I 12 siswa yang mencapai KKM, pada siklus II 19 siswa yang mencapai KKM, dan pada siklus III 24 siswa yang mencapai KKM. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini.



**Gambar 1**  
**Diagram Hasil Belajar Siswa dari Data Awal, Siklus I, Siklus II,**  
**dan Siklus III**



## SIMPULAN

Pada tahap perencanaan pembelajaran, guru membuat perencanaan dengan merancang RPP, LKS, alat evaluasi, media pembelajaran PUHI, serta instrumen untuk penilaian kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan isi materi pembelajaran, yang memuat penjelasan materi mengenai sejarah peninggalan kerajaan Islam di Indonesia. Media pun disesuaikan dengan perkembangan dan karakteristik siswa yaitu dipenuhi dengan gambar dan banyak warna. Setelah dilakukannya penelitian sebanyak tiga siklus, kinerja guru pada tahap perencanaan mengalami peningkatan, pada siklus I diperoleh persentase 83% dengan kriteria "Baik", pada siklus II meningkat dengan persentase 96% dengan kriteria "Sangat Baik" namun belum memenuhi target, dan pada siklus III meningkat dengan persentase 100% dengan kriteria "Sangat Baik" yang artinya telah mencapai target yang diharapkan.

Pada tahap pelaksanaan, guru mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan sebelum pembelajaran, seperti menyiapkan ruangan dan mengecek kesiapan siswa. Guru sebisa mungkin mengelola kelas dengan baik agar pembelajaran kondusif. Guru juga melakukan kegiatan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Pada penelitian yang dilakukan sebanyak tiga siklus, selalu terjadi peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh persentase , pada siklus I diperoleh persentase 66% dengan kriteria "Cukup", pada siklus II meningkat dengan persentase 93% dengan kriteria "Sangat Baik" namun belum memenuhi target, dan pada siklus III meningkat dengan persentase 100% dengan kriteria "Sangat Baik" yang artinya telah mencapai target yang diharapkan.

Begitu pun dengan aktivitas siswa, pada setiap siklusnya terjadi peningkatan. Pada siklus I, 24% siswa telah memperoleh kriteria "Sangat Baik". Pada siklus II, 68% siswa telah memperoleh kriteria "Sangat Baik". Pada siklus III, 88% siswa memperoleh kriteria "Sangat Baik" yang artinya telah mencapai target yang diharapkan. Pada hasil belajar siswa pada materi sejarah peninggalan kerajaan Islam di Indonesia dengan menggunakan media PUHI (*Pop Up History of Indonesia*) yang dilakukan tiga siklus penelitian terjadi pula peningkatan. Pada siklus I, 48% siswa telah tuntas atau telah melebihi KKM yang ditentukan. Pada siklus II, 76% siswa telah tuntas dalam belajarnya. Pada siklus III, 96% siswa telah tuntas dan artinya telah mencapai target bahkan melebihi target yang diharapkan.

Dari hasil pemaparan di atas, telah membuktikan bahwa jika pembelajaran IPS menggunakan media PUHI (*Pop Up History of Indonesia*) melalui metode *Make a Match* pada materi sejarah peninggalan kerajaan Islam di Indonesia yang dilaksanakan di kelas V SDN Talun Kecamatan Paseh, maka hasil belajar siswa meningkat.

## BIBLIOGRAFI

- Agustin. (2015). *Kelayakan Buku Pop-Up Sebagai Alternatif Media Pendidikan Kesehatan Reproduksi*, 2 (2), hlm. 264.
- Anggraini, C., & Untari, M. (2014). KEEFEKTIFAN MODEL PERMAINAN BOY-BOYAN TERHADAP HASIL BELAJAR TEMA "DIRIKU" SISWA KELAS I SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 92-98. doi:<http://dx.doi.org/10.17509/mimbar-sd.v1i1.869>
- Atmojo, I. (2015). PENGARUH PENGGUNAAN METODE DISCOVERY BERBASIS MEDIA REALITA TERHADAP HASIL BELAJAR MATAKULIAH KONSEP DASAR IPA 1. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 130-139. doi:<http://dx.doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1324>

- Gunawan. (2016). *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Hanifah, dkk. (2009). *Model pembelajaran di sekolah dasar*. Sumedang: UPI Press.
- Hanifah, N. (2014). *Memahami Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasinya*. Bandung: UPI PRESS.
- Hanifah, N. (2014). *Pengembangan Buku Teks IPS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Perspektif Global Peserta Didik di Sekolah Dasar*. [Online]. Diakses dari: <http://repository.upi.edu/6618/>.
- Huda, M. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mikran, dkk. (2011). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Make a Maatch untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Tomini pada Konsep Gerak, 2 (2)*, hlm. 9-11.
- Mulyasa, E. (2016). *Praktik penelitian tindakan kelas*. Bandung: Rosdakarya.
- Mustoip, S. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Audio Visual Kenampakan Alam (Asal Kelam) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kenampakan Alam Di Indonesia*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, Sumedang.
- Siregar. (2016). *Model Pop-Up Book Keluarga untuk Mempercepat Kemampuan Membaca Anak Kelas Rendah Sekolah Dasar, 1 (5)*, hlm. 10-21.
- Sudaryono, d. (2013). *Pengembangan instrumen penelitian pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudin dan Saptani. (2009). *Media pembelajaran*. Bandung: UPI Press.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Wulandari. (2010). *Penggunaan Metode Snowball Throwing dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 03 Wonorejo Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2009/2010*. Karanganyar.
- Yayan, Y. (2012). *Fungsi dan manfaat media pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.