

## PENGARUH MODEL *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS

Oleh

**Hilda Dewi Anifa, Lilik Sabdaningtyas, Sugiman**

FKIP Universitas Lampung, JL. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

E-mail: [hildadewianifa12@gmail.com](mailto:hildadewianifa12@gmail.com) 082374880361

Tanggal masuk Agustus 2017 Tanggal terima Agustus 2017 Tanggal upload Agustus 2017

The problem in this research is the low of IPS learning outcomes and the teacher has not applied Make A Match model. The purpose of this study is to determine the effect of Make a Match learning model on learning outcomes. This research method is quasi experiment method with design in this research using Nonequivalent Control Group Design. Data collection techniques are observations and tests. Technique of data analysis in this research use t-test. The results showed that there is influence of Make A Match model on IPS learning outcomes of third grade students of SD Negeri 1 Way Kandis academic year 2016/2017.

**Keywords:** Model *Make A Match*, learning outcomes, IPS

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPS dan guru belum menerapkan model *Make A Match*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar. Metode penelitian ini adalah metode *quasi experiment* dengan desain dalam penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengumpulan data adalah observasi dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *Make A Match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 1 Way Kandis tahun ajaran 2016/2017.

**Kata kunci:** Model *Make A Match*, Hasil Belajar, IPS

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan secara sadar dan terencana. Bagi setiap individu, pendidikan ini merupakan suatu kebutuhan dalam hidup karena dengan pendidikan seseorang akan mempunyai suatu keterampilan yang dapat digunakan untuk hidup dimasyarakat, bangsa, dan negara. Istilah pendidikan ini lebih menekankan dalam hal praktek, yaitu menyangkut proses pembelajaran.

Dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan di Indonesia yaitu lemahnya proses pembelajaran. Kebanyakan proses

pembelajaran yang terjadi di kelas dilaksanakan sesuai dengan kemampuan dan selera guru. Menurut Hanafiah (2010:103) pembelajaran yang unggul memerlukan para guru yang profesional. Selain guru, siswa juga memiliki keterlibatan dalam pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran.

Menurut Isjoni (2011:49) agar guru dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran harus menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain menggunakan model pembelajaran yang tepat, guru pun hendaknya menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran sehingga berjalan dengan kondusif. Salah satu model pembelajaran yang efektif serta menyenangkan adalah model *kooperatif learning* tipe *Make A Match*.

Menurut Rusman (2012:223) model kooperatif learning tipe *Make A Match* merupakan model pembelajaran siswa mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Model *kooperatif learning* tipe *make a match* melatih

pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, karena ada unsur permainan sehingga siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran, selain itu melatih kedisiplinan siswa, menghargai waktu untuk belajar karena adanya pembatasan waktu dalam penerapan model *kooperatif learning* tipe *make a match*.

berdasarkan hasil observasi pendahuluan dapat dilihat hasil belajar siswa sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Data Nilai Mid Semester Ganjil Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas III SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Ajaran 2016/2017**

Kelas	Jumlah siswa	Nilai	KKM	Jumlah ketuntasan	Persentase ketuntasan	Keterangan
III A	35	≥ 65	≥ 65	8	22,85%	Tuntas
		< 65		27	77,14%	Belum Tuntas
IV E	32	≥ 65	≥ 65	5	15,62%	Tuntas
		< 65		27	84,37%	Belum Tuntas

Sumber: Dokumentasi guru kelas III SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Ajaran 2016/2017.

Berdasarkan tabel 1.1 dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 1 Way Kandis presentasi ketuntasan hasil belajar IPS masih tergolong relatif rendah.

Siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai 65 ada sebanyak 13 siswa dari 67 siswa atau sebanyak 19,40. Sedangkan siswa dengan nilai < 65 ada sebanyak 54 siswa dari 67 siswa atau sebanyak 80,59. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 1 Way Kandis masih rendah.

Penyebab rendahnya hasil belajar siswa terjadi karena pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru. Seorang guru dalam menyampaikan materi perlu memilih metode mana yang sesuai dengan siswa dan keadaan kelas sehingga siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Penerapan metode yang kreatif dan variatif dapat menjadi alternatif untuk guru dalam pembelajaran di kelas sehingga siswa menjadi aktif mengikuti proses pembelajaran dalam suasana belajar yang menyenangkan pada proses pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang menyenangkan untuk membuat siswa mendalami materi, dan penggalan materi. Salah satunya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* atau pembelajaran dalam mencari kartu pasangan. Melalui model *Make A Match*, siswa belajar untuk mengenal suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka judul penelitian ini adalah “Pengaruh Model *Make A Match* Terhadap Hasil belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Ajaran 2016/2017”.

## **METODE**

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuasi eksperimen. Menurut Sugiono (2012:77) metode penelitian kuasi eksperimen adalah metode yang desainnya ini mempunyai

kelompok kontrol. Metode kuasi eksperimen merupakan bagian dari kuantitatif dan mempunyai ciri khas tersendiri yaitu adanya kelompok kontrolnya. Desain kuasi eksperimen yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* yang merupakan bentuk metode penelitian eksperimen semu (*kuasi eksperimen*).

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa SD Negeri 1 Way Kandis yang berjumlah 67 siswa yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas III A, dan III B. sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah sampel jenuh (total sampel) atau menggunakan kedua kelas tersebut sebagai sampel. Kelas yang terpilih sebagai kelas eksperimen adalah kelas III B dengan jumlah 32 siswa, dan kelas III A sebagai kelas kontrol dengan jumlah 35 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi dan tes. Teknik observasi yaitu berupa instrumen non-tes lembar observasi untuk mengetahui

aktivitas siswa dengan model *Make A Match*, sedangkan teknik tes yaitu berupa soal pilihan ganda dengan jumlah butir soal 20, yang akan digunakan pada *posttest*.

Sebelum dilakukan penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji instrumen non-tes dan tes. Uji instrumen non-tes, meliputi validitas dan reliabilitas. Uji validitas lembar observasi belajar siswa menggunakan model *Make A Match* pada penelitian ini menggunakan uji validitas konten, yaitu pengujiannya menggunakan alat ukur berupa kisi-kisi instrumen atau lembar observasi yang diuji oleh ahli. Sedangkan uji realibilitas instrumen lembar observasi dilakukan dengan metode *Cronbach Alpha*.

Selanjutnya uji instrumen tes, meliputi uji coba instrumen, yaitu soal diujikan kepada siswa terlebih dahulu di luar sampel. Langkah selanjutnya yaitu menganalisis hasil uji coba yang bertujuan untuk mengetahui

validitas soal, realibilitas soal, daya beda soal, dan taraf kesukaran soal.

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Dengan rumus *product moment* menggunakan bantuan program *Microsoft excel 2007*.

Uji realibilitas menggunakan metode *cronbach alpha* dengan bantuan program *Microsoft excel 2007*. Dilakukan untuk mengetahui tingkat keajegan atau ketepatan instrumen terhadap kelas yang dapat dipercaya sehingga instrumen dapat diandalkan sebagai pengambilan data.

Uji taraf kesukaran dilakukan untuk mengetahui tingkatan soal mudah, sedang, dan sukar. Selanjutnya uji daya pembeda soal dilakukan untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah.

Selanjutnya untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model *Make A Match* dilakukan uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-test.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan model *Make A Match* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan rata-rata hasil belajar kelas kontrol. Dengan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 66,62 dan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 52 berarti rata-rata nilai *posttest* IPS kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini dikarenakan model *Make A Match* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan.

Penggunaan model *Make A Match* dalam pembelajaran ini dapat mengajak siswa memahami konsep-konsep melalui permainan kartu pasangan, permainan ini dibatasi waktu yang telah ditentukan dalam suasana belajar yang menyenangkan. Hal tersebut dikarenakan model *Make A Match* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan.

Selain itu, efek dari model *Make A Match* dapat dilihat dari meningkatnya aktivitas siswa di dalam kelas. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran menggunakan model *Make A Match*, siswa dilatih untuk bekerjasama di dalam kelompok. Interaksi di dalam kelompok tersebut membuat siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan karena dikerjakan secara bersamaan. Siswa juga tidak malu untuk bertanya kepada guru apabila

mengalami kesulitan. Terlebih lagi, pada kegiatan mempresentasikan hasil yang diperoleh di depan kelas, siswa menjadi lebih percaya diri. Hal ini dikarenakan siswa benar-benar paham atas hasil yang ia miliki. Kemudian dalam hal pencapaian indikator dan tujuan pembelajaran yang telah dibuat, siswa dapat mencapainya dengan baik.

Dalam penerapan model mencari kartu pasangan dapat mempengaruhi motivasi dan minat belajar siswa. Sehingga terjadilah proses pendalaman dan penggalian materi. Oleh karena itu pembelajaran IPS yang menggunakan Model *Make A Match* sangat dianjurkan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, karena dapat membantu siswa mempermudah pemahaman dalam mata pelajaran IPS, memberikan motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran IPS.

Pembelajaran IPS tidak bisa diajarkan hanya dengan

menggunakan metode ceramah saja. Namun, harus lebih banyak mengikut sertakan keterlibatan siswa secara aktif, dengan menggunakan Model *Make A Match* siswa akan aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa dapat memecahkan permasalahan terhadap tugas yang diberikan, dengan meningkatnya kemampuan siswa di dalam berpikir dan aktivitas di dalam kelas, maka secara tidak langsung dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh model *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Ajaran 2016/2017 maka dapat di simpulkan bahwa:

Ada pengaruh penggunaan model *Make A Match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Ajaran 2016/2017. Hasil rata-rata Hasil belajar siswa yang mengikuti

pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada kelas eksperimen (III B) yaitu 66,62 lebih tinggi dari nilai rata-rata Hasil belajar siswa yang tidak diberikan perlakuan menggunakan model *Make A Match* pada kelas kontrol (III A) yang hanya mendapat nilai 52. Hasil analisis Uji T menghasilkan  $t_{hitung}$  sebesar 5,720 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,996. Hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Model *Make A Match* terhadap hasil belajar IPS siswa.

*Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.*  
Jakarta: Kemendikbud.

## DAFTAR RUJUKAN

- Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Isjoni. 2011. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.