

Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS

Ni Putu Diah Rahayu Ningtyas

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha
rahayudiah211@gmail.com

I Made Tegeh

Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha
im-tegeh@undiksha.ac.id

Putu Aditya Antara

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha
putuaditya.antara@undiksha.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

1 Juli 2020 Received in revised form
30 Agustus 2020
Accepted 28 September 2020
Available online
30 September 2020

Kata Kunci:

Make A Match, Audio Visual

Keywords:

Make A Match, Audio Visual

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa kelas V SD antara yang dibelajarkan dan yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual*. Jenis penelitian ini adalah quasi experiment dengan desain *non equivalent post-test only control grup desain*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD yang berjumlah 129 siswa. Dipilih melalui *random sampling* dengan menggunakan teknik undian untuk mendapatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan dengan metode tes pilihan ganda. Adapun mean dari hasil analisis data yaitu kelas eksperimen (83,85), dan kelas kontrol (73,13). Analisis data selanjutnya menggunakan uji-t memperoleh hasil $t_{hitung} = 2,78$, berdasarkan taraf signifikan 5% dengan $dk =$

49 mendapatkan $t_{tabel} = 2,015$. Hasil analisis data menunjukkan $t_{hitung} = 2,78 > t_{tabel} = 2,015$. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa kelas V SD antara yang dibelajarkan dan yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *make a match* berbantuan media audio visual. Terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Tahun Pelajaran 2019/2020.

ABSTRACT

This study aims to determine a significant difference in social studies learning outcomes of fifth grade elementary school students in Cluster V State District between those learned and those not learned with make a match learning models assisted by audio-visual media. This type of research is a quasi-experimental design with a non equivalent post-test only control group design. The population in this study were all fifth grade elementary school students in Cluster V State District totaling 129 students. Selected by random sampling using lottery techniques to get the experimental class and the control class. Data collection is done by multiple choice test methods. The mean of the results of data analysis are the experimental class (83.85), and the control class (73.13). Subsequent data analysis using t-test obtained the results of $t_{count} = 2.78$, based on a significant level of 5% with $dk = 49$ getting a table = 2.015. The results of data analysis showed $t_{count} = 2.78 > t_{table} = 2.015$. Based on the results of data analysis, it can be concluded that there is a significant difference between the social studies learning outcomes of fifth grade elementary school students in the State V Cluster between those learned and those not taught with make a match learning models assisted by audio-visual media so that it can be stated that there is an influence of the learning models.

match assisted audio-visual media on social studies learning outcomes of fifth grade elementary school students in Group V State District 2019/2020 Academic Year.

PENDAHULUAN

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar sangat mudah di terapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang mencakup geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi (Murda & Yudiana, 2016). Ilmu pengetahuan sosial, disiplin ilmu yang memegang peranan penting untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Hal ini guna mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang bertanggung jawab dan memiliki akhlak mulia. Mata pelajaran yang tertera dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 37 ayat 1 tentang mata pelajaran wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah, salah satunya mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS). Dalam kurikulum 2013 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar telah dijadikan satu pembelajaran dengan mata pelajaran yang lain dalam bentuk tema. Pembelajaran menurut kurikulum 2013 menuntut siswa agar lebih aktif atau pembelajaran berpusat pada siswa (*student center*), dengan menekankan pendekatan saintifik, didalam penerapannya siswa memperoleh pengalaman belajar yaitu mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasikan, mengomunikasikan.

Penerapan Ilmu pengetahuan sosial (IPS) di sekolah dasar mempunyai peran penting. IPS erat kaitannya dengan ilmu sosial, ilmu sosial merupakan ilmu pengetahuan yang mencakup hubungan manusia dengan lingkungan masyarakat dan membahas pola tingkah laku manusia di masyarakat (Lasmawan, 2016) Ilmu pengetahuan sosial memiliki tujuan yaitu mengembangkan kemampuan berpikir, sikap sosial, dan nilai-nilai sosial peserta didik secara individu maupun kelompok di lingkungan masyarakat. Agar tercapainya tujuan pembelajaran IPS, guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Idealnya pembelajaran IPS di SD tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan, melainkan perlu pembinaan pada aspek nilai-nilai sosial di masyarakat. Pembelajaran IPS sebagai salah satu program pendidikan yang menyiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dalam menghadapi masalah sosial di masyarakat. Guru dituntut untuk mampu mengantisipasi masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat sehingga dalam proses pembelajaran membantu siswa untuk menyiapkan diri dalam memecahkan persoalan yang terjadi di masyarakat dan kehidupan sehari-hari. Namun kenyataan yang ditemukan di lapangan pembelajaran (IPS) masih ditekankan pada aspek pengetahuan saja, sehingga belum bisa tercapai secara maksimal.

Berdasarkan wawancara, observasi, dan studi dokumentasi pada guru-guru dan siswa kelas V di Gugus V Kecamatan Negara yang terdiri dari lima sekolah dasar yaitu, SD Negeri 1 Baluk, SD Negeri 2 Baluk, SD Negeri 3 Baluk, SD Negeri 4 Baluk, dan SD Negeri 5 Baluk. Proses wawancara dilakukan pada guru kelas dan siswa kelas V memperoleh hasil wawancara 1) Kurangnya ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPS dikarenakan banyaknya hafalan. 2) Guru mendapatkan kendala berupa kurangnya waktu yang bisa digunakan dalam mengajar dengan menggunakan model dan media pembelajaran. Selain itu ditemukan beberapa permasalahan pada saat kegiatan observasi lapangan, yaitu: 1) Dalam mengajar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) guru terus-menerus bercerita, menghafal, dan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher center*). 2) Pembelajaran tidak menggunakan model dan media pembelajaran dan hanya berpaku pada buku siswa. 3) Siswa kurang aktif didalam kelas. 4) Hasil belajar siswa dalam mata

pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) sangat rendah. Hal ini sangat berpengaruh pada nilai siswa yang masih banyak belum mencapai KKM.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di lapangan, maka perlu dilakukan studi dokumentasi berupa nilai hasil ulangan tengah semester siswa kelas V di Gugus V Kecamatan Negara. Berikut studi dokumentasi siswa tentang hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1 Persentase Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas V

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	KKM	Jmlah Pencapaian KKM (Orang)		Persentase pencapaian KKM (%)		Rata-rata
				Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas	
				1	SD N 1 Baluk	27	65	
2	SD N 2 Baluk	26	65	6	20	23,08%	76,92%	63,26
3	SD N 3 Baluk	31	72	13	18	41,93%	58,07%	71,25
4	SD N 4 Baluk	24	70	8	16	33,34%	66,66%	65,83
5	SD N 5 Baluk	21	70	6	15	28,57%	71,43%	63,62
	Jumlah	129	-	45	84	34,89%	65,11%	66,66

Berdasarkan Tabel 1.1, dari jumlah keseluruhan siswa kelas V di Gugus V Kecamatan Negara Tahun Pelajaran 2019/2020. Ternyata dari 129 orang siswa, masih terdapat 84 siswa atau sama dengan 65,11% siswa yang belum mencapai KKM. Hal ini merupakan sebuah permasalahan, jika dilihat dari rata-rata nilai UTS siswa kelas V di Gugus V Kecamatan Negara sebesar 66,66 bila dikonversikan pada penilaian acuan patokan (PAP) (Agung, 2016: 146) menyatakan bahwa hasil belajar IPS siswa masih berada pada katagori rendah. Hal ini merupakan suatu masalah yang harus diatasi. Untuk mengatasi permasalahan ini, maka dapat digunakan model pembelajaran yaitu model *make a match*.

Model pembelajaran *make a match* merupakan model mencari pasangan dengan sebuah permainan kartu soal dan kartu jawaban dengan membahas materi pembelajaran. Model ini menekankan pada pembelajaran dalam kelompok yang saling membantu satu sama lainnya, bekerja sama menyelesaikan masalah, dan menyatukan pendapat untuk memperoleh keberhasilan yang optimal baik secara berkelompok maupun individual Rusman (dalam Gading & Dian Kharisma, 2017). Penggunaan model *make a match* pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) menekankan pada keaktifan siswa. Diterapkan model ini dalam pembelajaran diharapkan siswa bisa bekerja sama dengan baik dengan anggota kelompoknya, saling menghormati pendapat antara masing-masing kelompok.

Penerapan model *make a match* akan lebih maksimal jika dipadukan dengan media *audio visual*. Penerapan model *make a match* berbantuan media *audio visual* dapat menarik perhatian siswa siswa, dikarenakan media *audio visual* merupakan media yang mengandalkan penglihatan dan pendengaran dengan adanya penyampaian pesan secara verbal maupun nonverbal. Asyhar (2012), berpendapat bahwa “media *audio-visual* adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan penglihatan dan pendengaran sekaligus dalam suatu proses pembelajaran”. Penerapan model *make a match* berbantuan media *audio visual* menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Kelebihan yang didapat oleh siswa dengan penerapan model *make a match* berbantuan

media *audio visual* adalah membangkitkan rasa ingin tahu, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) guna mengetahui hasil belajar yang akan diperoleh siswa.

Pemilihan model *make a match* dalam penelitian ini di dukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Jumita, 2017) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran IPS. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yesiana et al., 2017) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* dapat membangkitkan minat belajar siswa dikarenakan banyaknya interaksi kelompok yang dilakukan oleh siswa. Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Tiballa et al., 2017) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* dapat membangkitkan karakteristik siswa dalam belajar karena diselingi oleh *game*. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Sujana et al., 2017) menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat membuat siswa merasa berkompetisi dalam proses pembelajaran sehingga mudah memecahkan permasalahan dalam topik dan konsep yang dipelajari. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Pratiwi et al., 2018) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* dapat membuat sebuah pembelajaran lebih bermakna serta aktif dalam proses pembelajaran.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian lainnya adalah penggunaan media *audio visual* dalam proses pembelajaran. Media *audio visual* merupakan media pembelajaran yang menggunakan gambar serta bunyi dalam proses pembelajaran. Selain itu (Asyhar, 2012) menyatakan media *audio visual* merupakan media yang mengandalkan indera penglihatan dan indera pendengaran. Penggunaan media *audio visual* yang digunakan berupa video pembelajaran yang membahas topik serta konsep pembelajaran, sehingga dapat menambah wawasan siswa dan mudah dipahami. Pernyataan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Pratama et al., 2018) menyatakan bahwa media *audio visual* media pembelajaran yang digunakan guru untuk memudahkan proses pembelajaran dan memberikan pengalaman baru untuk siswa dalam belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, untuk menganalisis bagaimana hasil belajar dengan model *make a match* berbantuan media *audio visual*, maka perlu dilakukan penelitian eksperimen dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media *Audio Visual* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD di Gugus V Kecamatan Negara Tahun Pelajaran 2019/2020.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen, dengan desain penelitian *Non Equivalent Post Test Only Control Group Design*. Tempat penelitian dilaksanakan pada kelas V SD di Gugus V Kecamatan Negara Tahun Pelajaran 2019/2020. Siswa kelas V SD di Gugus V Kecamatan Negara menjadi populasi penelitian dengan jumlah siswa sebanyak 129. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling*, untuk memilih kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan teknik undian dengan hasil SD N 1 Baluk menjadi kelas eksperimen dan SD N 4 Baluk menjadi kelas kontrol.

Sebelum menentukan sampel penelitian perlu dilakukan uji kesetaraan. Untuk menguji kesetaraan maka menggunakan analisis varians satu jalur (*ANAVA A*) pada taraf signifikan 5% yang dihitung dengan bantuan program *SPSS*. Kriteria pengujian, jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga kelompok tersebut dinyatakan tidak setara. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, maka kelompok tersebut setara.

Metode pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode tes objektif (pilihan ganda). Adapun instrumen dalam pilihan ganda terdiri dari 35 soal. Setiap soal disertai jawaban alternatif jawaban (a, b, c, dan d), dari 35 butir soal mempunyai nilai 1, siswa yang menjawab benar diberikan skor 1 sedangkan siswa yang menjawab salah diberikan skor 0. Adapun kisi-kisi instrument penelitian pada tabel 2.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar IPS

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Soal	Jenis Soal	Tingkatan Soal dalam Taksonomi Bloom Revisi	Nomor Soal
1	3.4 Mengidentifikasi faktor faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya	Masa penjajahan kolonial Inggris, Belanda, dan latar belakang bangsa barat melakukan penjajahan.	3.4.1 Mengingat tokoh-tokoh dan peristiwa pada masa penjajahan kolonial Inggris dan Belanda.	PG	C1 (F)	1,2,3
			3.4.2 Menjelaskan latar belakang semboyan bangsa Eropa	PG	C2 (K)	4,5,6
			3.4.3 Menganalisis contoh-contoh kegiatan yang termasuk <i>gold, glory, gospel</i> .	PG	C4 (K)	7,8
			3.4.4 Membuat rancangan dalam mengantisipasi masuknya penjajah ke Indonesia	PG	C6 (M)	9,10
			3.4.5 Menjelaskan perlawanan dari pedagang nusantara terhadap Portugis	PG	C2 (K)	11,12
			3.4.6 Menjelaskan penyimpangan	PG	C2 (K)	13,14

	pada pelaksanaan tanam paksa			
	3.4.7 Menentukan faktor penyebab gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah dalam tanam paksa	PG	C3 (P)	15,16
	3.4.8 Menganalisis penyebab Douwes Dekker menentang tanam paksa	PG	C4 (K)	17,18
	3.4.9 Menganalisis jenis-jenis perjanjian yang dilakukan Indonesia dengan belanda	PG	C4 (K)	19,20
Masa awal pergerakan nasional	3.4.10 Menganalisis organisasi-organisasi pemuda pada awal kemunculan di Indonesia	PG	C4 (K)	21,22,23
Keberagaman bangsa Indonesia	3.4.11 Menjelaskan makna dan faktor dari perbedaan suku di Indonesia	PG	C2 (K)	24,25 26,27
	3.4.12 Menjelaskan maknasemboyan Bhinneka Tunggal Ika	PG	C2 (K)	28,29
	3.4.13 Menganalisis kelompok ras di Indonesia	PG	C4 (K)	30,31
	3.4.14 Memberikan penilaian mengenai keragaman budaya di Indonesia	PG	C5 (K)	32,33
	3.4.15 Membuat rancangan mengantisipasi masuknya	PG	C6 (M)	34,35

pengaruh
budaya luar

Selanjutnya dilakukan metode analisis data dengan uji validitas instrument tes yang terdiri dari validitas isi dan validitas butir. validitas instrumen meliputi validitas isi dengan uji pakar/ahli (*expert judges*). Validitas butir meliputi uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran, dan uji daya beda. Metode analisis data menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mengukur tinggi rendahnya hasil belajar yang meliputi, mean, median, modus, teknik penyajian data, dan standar deviasi. Selanjutnya statistik inferensial digunakan untuk mengelola data yang meliputi uji prasyarat analisis data dengan mencari normalitas sebaran data menggunakan analisis *Chi-Kuadrat*, uji homogenitas menggunakan uji F, dan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di SD Gugus V Kecamatan Negara Tahun Pelajaran 2019/2020. Data yang telah dikumpulkan adalah data hasil belajar IPS siswa kelas V pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual* dan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan model pembelajaran. Adapun rekapitulasi perhitungan data hasil belajar IPS dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Data Hasil Belajar IPS

Statistik	Data Hasil Belajar	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	83,85	73,13
Median	83,1	73,20
Modus	81,75	75,5
Standar Deviasi	13,35	15,8
Varians	178,22	249,64

Berdasarkan tabel rekapitulasi perhitungan data hasil belajar IPS, didapatkan mean kelas eksperimen sebesar 83,85 dan kelas kontrol sebesar 73,13. Median kelas eksperimen sebesar 83,1 dan kelas kontrol sebesar 73,20. Modus kelas eksperimen sebesar 81,75 dan kelas kontrol sebesar 75,5. Standar deviasi kelas eksperimen sebesar 13,35 dan kelas kontrol sebesar 15,8. Varians kelas eksperimen sebesar 178,22 dan kelas kontrol sebesar 249,64.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Kelas Data Hasil Belajar	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	1,40	4,04	Homogen
Kontrol			

Berdasarkan hasil analisis uji prasyarat data kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan hasil normal dan homogen. Selanjutnya perlu dilaksanakan uji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t rumus *polled varians*. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dengan kriteria H_0 ditolak $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 5%. Diperoleh $t_{hitung} = 2,78$ dan $t_{tabel} = 2,015$.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 83,85 dan kelas kontrol sebesar 73,13. Hal ini menunjukkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol ($83,85 > 73,13$). Analisis

data selanjutnya adalah uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 2,78 dan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 2,015. Dengan demikian, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,78 > 2,015$) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media audio visual dengan siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual*.

2. PEMBAHASAN

Dalam proses pembelajaran menggunakan model *make a match* berbantuan media *audio visual* mendapatkan respon positif oleh siswa selain itu siswa lebih *eksaited* dalam proses pembelajaran, banyaknya interaksi yang dilakukan oleh siswa membuat suasana belajar menjadi lebih aktif dan hidup. Penggunaan media audio visual memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran sehingga siswa mudah memahami konsep materi yang dijelaskan. Model pembelajaran *make a match* melatih keaktifan siswa di kelas dengan cara kerjasama kelompok untuk menemukan dan mencocokkan sebuah kartu yang berisikan soal serta jawaban yang bersangkutan dengan materi pembelajaran. Model *make a match* mempunyai karakteristik menurut (Shoimin, 2014) karakteristik model *make a match* memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi tidak membosankan karena banyaknya interaksi yang dilakukan oleh siswa dan guru sebagai fasilitator. Penelitian ini didukung dengan pernyataan *Lorna Curran* (dalam Rusman, 2011) model pembelajaran *make a match* mempunyai keunggulan berupa pembelajaran yang menyenangkan dengan sebuah permainan yang membahas konsep dan teori pembelajaran. Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Lestari et al., 2017) menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat memotivasi siswa, menantang siswa dalam proses pembelajaran, dan tercapainya kompetensi yang diinginkan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari et al., 2018) menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* efektif digunakan oleh guru karena siswa bisa belajar dengan sebuah permainan.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh peneliti lain yang dilakukan oleh (Susanto & Fatullah, 2018) menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat siswa menjadi lebih antusias dalam proses pembelajaran. Hal ini karena guru memberikan kebebasan untuk siswa berinteraksi dalam mencari kartu soal dan jawaban, siswa akan mengingat-ingat isi materi pembelajaran IPS yang telah dipaparkan oleh guru. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Prihatiningsih & Setyaningtyas, 2018) menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* memberi kesempatan siswa dalam berpikir dan menemukan pemahaman sendiri melalui diskusi dengan teman dan saling berbagai pengetahuan. Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Kd. Meta Dewi, 2013) menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna karena keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Febriana, 2011) menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang mempunyai tujuan menumbuhkan kepercayaan diri siswa dalam menyelesaikan masalah dan menumbuhkan sikap tanggung jawab.

Penelitian lain yang juga dilakukan oleh (Juliana et al., 2018) menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran IPS dan berorientasi pada permainan. Model pembelajaran *make a match*

mampu membantu guru untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Sejalan dengan penelitian yang ditemukan oleh (Luh et al., 2019) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* dapat memupuk kerjasama siswa dalam menjawab pertanyaan. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Pertiwi & Dwi, 2019) menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa dalam belajar. Sejalan dengan penelitian yang ditemukan oleh (Mamun, 2018) menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat memotivasi siswa dalam belajar, dikarenakan proses pembelajarannya yang menyenangkan dan mudah dipahami. Penelitian yang dilakukan oleh (Anggraeni et al., 2019) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* dalam proses pembelajaran dapat melatih keberanian siswa dan mengurangi kebosanan dalam proses pembelajaran.

Hal ini didukung oleh pernyataan (Asyhar, 2012) yang menyatakan bahwa media *audio visual* mengandalkan dua indera penglihatan dan indera pendengaran. Keunggulan proses pembelajaran berbantuan media *audio visual* yaitu, menarik perhatian siswa dalam belajar, mempermudah guru dalam mengajar dan proses pembelajaran yang menyenangkan. Sejalan dengan penelitian (Suryanata et al., n.d.) menyatakan bahwa penggunaan media *audio visual* dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam proses pembelajaran karena proses pembelajaran yang menarik dengan adanya bunyi serta gambar yang membuat siswa menjadi lebih semangat. Sejalan dengan penelitian (Wibawa et al., 2018) menyatakan bahwa media *audio visual* dapat memudahkan guru dalam mengajar serta menggambarkan proses pembelajaran secara nyata dan dapat diputar berulang-ulang. Sejalan dengan penelitian (Sulfemi et al., n.d.) menyatakan bahwa media *audio visual* memberikan pengalaman belajar yang lebih berarti kepada siswa dan memudahkan proses pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan, model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* dapat melatih kerjasama siswa, pemahaman konsep, dan keaktifan siswa, dalam menjawab soal yang diberikan oleh guru sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar pada siswa. Sehingga model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD di Gugus V Kecamatan Negara Tahun Pelajaran 2019/2020.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan diperoleh $t_{hitung} = 2,78$, dengan $dk=49$ diperoleh $t_{tabel} = 2,015$. Dengan demikian, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,78 > 2,015$) sehingga (H_1) diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara kelas yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual* dengan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual* pada mata pelajaran IPS kelas V SD di Gugus V Kecamatan Negara Tahun Pelajaran 2019/2020. Model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, A. A., Veryliana, P., & R, I. F. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika*. 3(2), 218–225.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Pengembangan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press-AL-SHAFA.
- Febriana, A. (2011). (Application Of Cooperative Learning Model Teacher at Primary School Kalibantengkidul 1). Semarang Abstract. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ips Siswa Kelas V Sdn Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang*, 1(Februari), 151–161.
- Gading, I. K., & Dian Kharisma, K. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. *International Journal of Elementary Education*, 1(2), 153. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i2.11608>
- Juliana, R., Ws, R., & Hodidjah, H. (2018). Pedadidaktika : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar; Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match dalam Peningkatan Pemahaman Siswa tentang Tokoh Pejuang Melawan Penjajah Belanda di Kelas V SD dan Islam di Indonesia ; Tokoh Sejarah Pembagian Daerah Wak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 32–42.
- Jumita, J. (2017). Pengaruh Model Make a Match Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 6(5), 215204.
- Kd. Meta Dewi, I. M. P. I. B. S. M. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sdn 18 Pemecutan. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/1556>
- Lasmawan, W. (2016). *Pendidikan IPS*. Mediakom Indonesia Press Bali.
- Lestari, D. J., Samsuri, T., & Adawiyah, S. R. (2017). *Pengaruh Integrasi Model Pembelajaran Think-Pair-Share dengan Make A Match terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa*. 5(2), 59–64.
- Luh, N., Merta, P., Wibawa, I. M. C., Pgsd, J., & Ganesha, U. P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 189–197.
- Mamun, S. (2018). Keefektifan Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika. *Integral (Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika)*, 1(1), 70–76. <https://doi.org/10.24905/jppm.v1i1.20>
- Murda, I. N., & Yudiana, I. K. E. (2016). *Pendidikan IPS SD*. Undiksha.
- Pertiwi, I. N., & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 261–270.
- Pratama, G. H. A., Renda, N. T., & Pudjawan, K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Crh Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ips. *Mimbar Ilmu*, 23(1), 128–136. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i1.16402>
- Pratiwi, C. L., Reffiane, F., & Huda, C. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Make A*

Match Berbantu The Influence Of Learning Model Make A Match Helping News Media (Picture Cards) Properties Of Light Properties On The Results Of Learning Class IV Students. 3(September), 65–72.

- Prihatiningsih, E., & Setyanigtyas, E. W. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Dan Model Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 4*(1), 1. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i1.1441>
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT Rajagrafindo Persada.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. AR-RUZZ MEDIA.
- Sujana, I. W., Bagus, I., & Surya, G. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media permainan TTS Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V SD Gugus I Dalung*.
- Sulfemi, W. B., Value, P., & Technique, C. (n.d.). *The Use Of Audio Visual Media In Value Clarification Technique To Improve Student Learning Outcomes*.
- Suryanata, I. G., Suara, I. M., & Ngurah Wiyasa, I. K. (n.d.). *Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD Gugus II Kecamatan Karangasem*.
- Susanto, A., & Fatullah, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gaya. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan. 1*(1), 63–70.
- Tiballa, M. D. S., Sudana, D. N., & Gading, I. K. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Peta Pikiran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Universitas Pendidikan Ganesha. 1–10*.
- Wibawa, I. B., Suadnyana, I. N., & Asri, I. G. A. A. S. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. 2*(2), 136–143.
- Wulandari, K. E., Suarni, K., & Renda, N. T. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbasis Penilaian Portofolio Terhadap Hasil Belajar IPA. 2*(3), 240–248.
- Yesiana, P. F., Gading, I. K., & Riastini, P. N. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Gugus IV Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2016 / 2017. 1–11*.