



Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS

Ida Bagus Wibawa^{1*}, I Nengah Suadnyana², I G. A. Agung Sri Asri³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received 18 February 2018

Received in revised form

9 March 2018

Accepted 21 April 2018

Available online 20 May

2018

Kata Kunci:

Make A Match, Audio Visual, kompetensi pengetahuan IPS.

Keywords:

Make A Match, Audio Visual, IPS knowledge competence.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPS kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran Make A Match berbantuan media Audio Visual dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus Budi Utomo Kecamatan Denpasar Timur Tahun Pelajaran 2016/2017. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Eksperimen semu dengan rancangan non-equivalent control group design. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Gugus Budi Utomo Kecamatan Denpasar Timur yang berjumlah 324 orang. Sampel ditentukan dengan teknik random sampling. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VB SDN 1 Kesiman dengan jumlah 31 siswa sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas VA SDN 6 Kesiman dengan jumlah 31 siswa sebagai kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode tes dalam bentuk tes objektif pilihan ganda biasa. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji-t.

Hasil analisis data diperoleh $t_{hitung} = 5,611$ sedangkan pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 60$ diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,000$. Karena $t_{hitung} = 5,611 > t_{tabel} = 2,000$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi IPS siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran Make A Match berbantuan media Audio Visual dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Make A Match berbantuan media Audio Visual terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SD Gugus Budi Utomo Kecamatan Denpasar Timur tahun pelajaran 2016/2017.

ABSTRACT

This study aims to determine the significant differences in the competence of IPS knowledge group of students who are taught with the learning model of Make A Match audio visual media assisted with groups of students who were taught by the conventional learning model on the students of grade V SD Gugus Budi Utomo Sub-district Denpasar East Year 2016/2017. The design used in this research is a quasi-experimental research with non-equivalent control group design. The population of this study is all students of grade V SD Gugus Budi Utomo East Denpasar District, amounting to 324 people. The sample is determined by random sampling technique. The sample in this research is VB SDN 1 Kesiman students with 31 students as experiment group and students of VA SDN 6 Kesiman class with 31 students as control group. The data were collected using the test method in the form of a standard multiple-choice objective test. The data obtained were analyzed using the t-test. The results of data analysis obtained $t_{table} = 5.611$ while at the level of significance 5% and $dk = 60$ obtained $t_{table} = 2,000$. Because $t_{hitung} = 5.611 > t_{table} = 2,000$, then H_0 is rejected and H_a accepted. This means that there is a significant difference of students' IPS competency which is taught by Make A Match learning with Audio Visual media with students who are taught by conventional learning model. So it can be concluded that there is influence of learning model Make A Match audio visual media assisted to the knowledge competence of IPS students of grade V SD Gugus Budi Utomo Sub-district of East Denpasar Year lesson 2016/2017.

Copyright © Universitas Pendidikan Ganesha. All rights reserved

1. Pendahuluan

Corresponding author.

E-mail addresses: goeswin98@gmail.com (Ida Bagus Wibawa)

Dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, pendidikan memiliki peranan penting yaitu untuk menjamin kelangsungan hidup dan berkembangnya suatu negara. Menurut Carter. V.Good, pendidikan adalah sebuah upaya untuk mengembangkan ke-cakapan individu, baik secara sikap mau-pun perilaku dalam bermasyarakat.

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

Dari beberapa penjelasan mengenai pendidikan dapat disimpulkan bahwa pendidikan tersebut merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok melalui upaya pengajaran atau pembelajaran. Oleh karena itu peningkatan serta penyempurnaan pendidikan perlu dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, beriman, bertakwa dan bertanggung jawab sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3, bahwa:

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

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan pendidikan merupakan untuk merealisasikan tujuan Pendidikan Nasional tersebut, pemerintah telah berupaya melaksanakan pendidikan nasional melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan in-formal. Pendidikan dasar merupakan salah satu bentuk dari jalur pendidikan formal. Pendidikan dasar merupakan penyelenggaraan pendidikan untuk mengembangkan potensi siswa guna melanjutkan ke jenjang pendidikan menengah sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab VI pasal 17 bahwa: 1) Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah, 2) Pendidikan dasar berbentuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat, 3) Ketentuan mengenai pendidikan dasar sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dan ayat (2) diatur lebih lanjut dengan Peraturan Pemerintah.

Dengan kata lain, penyelenggaraan pendidikan di sekolah dasar diwujudkan dengan adanya proses pembelajaran. Pembelajaran diarahkan agar siswa dapat mencapai tujuan yaitu pemerolehan hasil belajar. Seorang guru dalam proses pembelajaran mempunyai peran penting dalam mencapai tujuan belajar tersebut. Hal ini dikarenakan keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh kemampuan guru. Guru merupakan orang pertama yang berhubungan langsung dengan siswa sebagai subjek dan objek belajar.

Dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru di suatu lembaga pendidikan mengacu kepada kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Kurikulum merupakan suatu acuan sebuah lembaga pendidikan dalam melaksanakan pembelajaran. Kurikulum yang diterapkan saat ini yakni Kurikulum 2013 dengan sistem pembelajaran terpadu dan menggunakan pendekatan saintifik. Dalam Kurikulum 2013 materi pelajaran yang diajarkan disebut dengan kompetensi pengetahuan. Terdapat beberapa kompetensi pengetahuan yang harus dicapai oleh siswa dalam mencapai tujuan sebuah pendidikan. Pada pembelajaran tematik pembelajaran yang dikaitkan dalam satu tema terdiri atas lima mata pelajaran utama yang diajarkan di sekolah dasar yaitu, IPA, IPS, Matematika, Bahasa Indonesia, PPKn, dan SBdP.

"Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu kompetensi pengetahuan yang perlu ditingkatkan dalam diri siswa. Ilmu sosial sangat dibutuhkan oleh siswa karena nantinya sangat berguna bagi siswa dalam bersosialisasi di masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Zulhartati (2011) menyatakan bahwa mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang pendidikan dasar memfokuskan kajiannya pada hubungan antara manusia dengan lingkungannya dan proses membantu pengembangan kemampuan dalam hubungan tersebut, (Syamsiah,2014). Menurut Dayantari Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting bagi jenjang pendidikan dasar karena siswa yang datang ke sekolah berasal dari lingkungan yang berbeda-beda. Ilmu pengetahuan Sosial berperan sebagai pendorong untuk saling pengertian dan persaudaraan antar umat manusia, selain itu juga memusatkan perhatiannya pada hubungan antar manusia dan pemahaman sosial (dalam Hidayati 2010:11).

Suatu pembelajaran perlu didukung dengan bantuan sebuah model pembelajaran yang efisien yang dapat membuat suasana pembelajaran lebih efektif dan kondusif. Terdapat banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru, salah satunya adalah model pembelajaran cooperative. Untuk mendukung aktivitas pembelajaran yang baik maka alternative yang dapat diaplikasikan adalah model pembelajaran kooperatif tipe make a match. Model pembelajaran kooperatif tipe make a match atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran tahun 1994 (Taniredja, 2011: 106). Ciri utama model make a match adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban dan pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran". Salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Pembelajaran yang demikian membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga mempunyai pengalaman belajar yang bermakna.

Selain penerapan sebuah model yang berfungsi untuk mendukung proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran akan lebih meningkatkan aktifitas karena akan membuat siswa menjadi tertarik dengan pembelajaran yang dilaksanakan. Banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya media audio visual. Media audio visual yaitu jenis media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan (Sukiman, 2012:184). Beberapa alasan yang menjadi penguat pembelajaran harus didukung oleh media audio visual yang berupa video adalah dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika perlu, dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung, dan dapat menarik perhatian siswa serta meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan suatu model pembelajaran dengan berbantuan sebuah media pembelajaran akan mampu meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Maka dari itu model pembelajaran make a match berbantuan audio visual merupakan variabel bebas yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan dan timbulnya variabel terikat yaitu penguasaan kompetensi IPS. Sedangkan variabel kontrol dalam penelitian ini adalah pembelajaran konvensional. Variabel kontrol ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel tersebut dapat mempengaruhi hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

Pembelajaran konvensional dalam penelitian ini menggunakan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik. Menurut Permendikbud No 103 Tahun 2014 ayat 8 pendekatan saintifik/pendekatan berbasis proses keilmuan yang merupakan pengorganisasian pengalaman belajar dengan urutan logis meliputi proses pembelajaran: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, menalar/ mengasosiasi dan mengomunikasikan.

Penelitian ini didukung penggunaan model oleh Yesiana (2016) yang berpengaruh signifikan dan Widyastiti (2016) yang berpengaruh signifikan. Dalam penelitian ini akan dilakukan penelitian tentang pengaruh penerapan model make a match berbantuan media audio visual terhadap kompetensi IPS siswa. Berdasarkan uraian tersebut di atas, akan dilakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V SD Gugus Budi Utomo Denpasar Timur Tahun Ajaran 2016/2017".

2. Metode

Jenis penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif esai eksperimen semu (Quasy Eksperimen), rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah "non equivalent control group design". "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya" (Sugiyono, 2009: 117). Sedangkan menurut Agung (2014: 69), "Populasi adalah keseluruhan objek dalam suatu penelitian". Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di Gugus Budi Utomo, Kecamatan Denpasar Timur yang berjumlah 324 siswa. Menurut Sugiyono (2015:118) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel diambil dengan teknik random sampling. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VB SDN 1 Kesiman dengan jumlah 41 siswa sebagai kelompok eksperimen yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran Make A Match berbantuan media Audio Visual dan siswa kelas VA SDN 6 Kesiman dengan jumlah 31 siswa sebagai kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data kompetensi pengetahuan IPS siswa adalah dengan menggunakan tes. Metode tes dalam kaitannya dengan penelitian ialah cara memperoleh data yang terbentuk suatu tugas yang harus dikerjakan oleh seorang atau sekelompok orang yang dites (testee), dan dari tes dapat menghasilkan suatu skor (interval) (Agung, 2014:92). Dalam penelitian ini akan menggunakan tes pilihan ganda biasa dengan jumlah butir pertanyaan disesuaikan dengan indikator

pada KD. Untuk penskoran, jika menjawab benar, setiap item akan diberikan skor satu, dan skor nol jika jawaban siswa salah. Jadi skor setiap jawaban dijumlahkan dan jumlah tersebut menjadi skor variabel hasil belajar IPS yang bergerak dari kisaran 0–1,00 merupakan skor minimal ideal dan 100 merupakan skor maksimal tes hasil belajar IPS. Sebanyak 30 butir soal yang diberikan kepada siswa Kelas V memiliki tujuan validitas butir tes.

Tes yang telah disusun kemudian diujicobakan untuk mendapatkan gambaran tentang kelayakan tes tersebut. Tes yang telah diujicobakan kemudian dianalisis untuk me- nentukan validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji prasyarat analisi. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis meng- gunakan uji nor- malitas, dan uji homogenitas varians untuk mengetahui apakah kedua data yang diper- oleh tersebut normal dan homogen. Teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah uji- t.

3. Hasil dan Pembahasan

Deskripsi data penguasaan kompetensi pengetahuan IPS pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Deskripsi Kompetensi Pengetahuan IPS Kelompok Eksperimen dan Kontrol.

Statistik Deskriptif	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
N	31	31
Mean (M)	76,04	69,74
Median (Me)	80,68	69,00
Modus (Mo)	77,30	65,26
Nilai Terendah	60	60
Nilai Tertinggi	90	87
Standar Deviasi	7,46	7,30
Varians	55,76	53,38

Data yang diperoleh dari penelitian ini kemudian dianalisis menggunakan statistik melalui tahapan meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis Maka harus dilakukan beberapa uji prasyarat terhadap sebaran data yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas varians.

Hasil uji normalitas kelompok eks- perimen, diperoleh Chi Kuadrat hitung ($\chi^2_{hitung} = 6,70$) kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan Chi Kuadrat tabel ($\chi^2_{tabel} = 11,07$). Hal ini menunjukkan bahwa $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ berarti data hasil penguasaan kompetensi pengetahuan IPS kelom- pok eksperimen berdistribusi normal..

Hasil uji normalitas kelompok kontrol, diperoleh Chi Kuadrat hitung ($\chi^2_{hitung} = 7,77$) kemudian nilai tersebut dibandingkan de- ngan Chi Kuadrat tabel ($\chi^2_{tabel} = 11,07$). Hal ini menunjukkan bahwa $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ ber- arti data hasil penguasaan kompetensi pengetahuan IPS kelompok kontrol berdis- tribusi normal. Homogenitas varians data penguasaan kompetensi pengetahuan IPS dianalisis dengan uji F Dari hasil analisis, diperoleh $F_{hitung} = 1,04$ dan $F_{tabel} = 1,78$. Hal ini berarti $F_{hitung} < F_{tabel}$, sehingga data kedua kelompok memiliki varians yang homogen.

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap penguasaan kompe- tensi pengetahuan IPS antara siswa kelas V di Gugus Budi Utomo Denpasar Timur Tahun Pelajaran 2016/2017 yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembe- lajarian Make A Match berbantuan media Audio Visual dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada tema 8 (Ekosistem).

Kriterian pengujian adalah H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana t_{tabel} diperoleh dari tabel distribusi t pada taraf signifikan 5% dengan $dk (n_1 + n_2) - 2$. Rangkuman hasil analisis uji- t ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Uji- t

Kelompok	N	Dk	t_{hitung}	t_{tabel}
Eksperimen	31	60	5,611	2,000
Kontrol	31			

Berdasarkan uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 5,611$ sedangkan pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 60$ diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,000$ sehingga $t_{hitung} = 5,611 > t_{tabel} = 2,000$. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPS antara siswa kelas V di SD Gugus Budi Utomo Denpasar Timur Tahun Pelajaran 2016/2017 yang mengikuti pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran Make A Match berbantuan media Audio Visual dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada tema 8 (Ekosistem). Perolehan hasil perhitungan analisis data yang dilakukan menunjukkan bahwa nilai rerata siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran Make A Match berbantuan media Audio Visual ($\bar{x} = 79,68$) dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional ($\bar{x} = 69,58$) memiliki perbedaan sebesar 10,10. Dengan demikian, terdapat pengaruh kompetensi pengetahuan IPS antara siswa kelas V di SD Gugus Budi Utomo Denpasar Timur Tahun Pelajaran 2016/2017 yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Make A Match berbantuan media Audio Visual dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada tema 8 (Ekosistem).

Berdasarkan hasil temuan tersebut, dapat dinyatakan kedua kelompok sampel penelitian yang memiliki kemampuan setara, setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan model Make A Match berbantuan media Audio Visual dan mengikuti pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik diperoleh hasil penguasaan kompetensi pengetahuan yang berbeda. Hal ini dapat dilihat juga dari siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran Make A Match berbantuan media Audio Visual lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, dalam hal ini adalah pembelajaran yang hanya menggunakan pendekatan saintifik. Perbedaan hasil penguasaan kompetensi pengetahuan dengan perolehan nilai rerata yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol disebabkan oleh perlakuan berupa model pembelajaran Make A Match berbantuan media Audio Visual dalam muatan materi IPS diberikan pada kelompok eksperimen.

Pada kelompok eksperimen, kegiatan pembelajaran dalam muatan materi IPS menggunakan model pembelajaran Make A Match berbantuan media Audio Visual berjalan dengan optimal dan kondusif. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran Make A Match berbantuan media Audio Visual merupakan suatu inovasi pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir cepat dan lebih teliti, kemudian memasang suatu topik tertentu dengan pasangannya serta dimanfaatkannya media video sebagai proses untuk menunjang kegiatan secara lebih optimal. Selama kegiatan pembelajaran siswa lebih aktif karena kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Make A Match berbantuan media Audio Visual yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan cara melibatkan siswa dalam sebuah permainan yang dapat untuk membuat mereka memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Pembelajaran yang menyenangkan dikemas dalam kegiatan pembelajaran yang meliputi petunjuk, strategi, dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam daya ingat, serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan, bermanfaat, dan bermakna. Dengan demikian, siswa lebih memahami materi yang diberikan sekaligus mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Berbeda pada kelompok kontrol, kegiatan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan pendekatan saintifik berjalan kurang optimal. Hal ini disebabkan masih siswa yang kurang mampu mengaitkan antar materi pada muatan materi IPS dan kesulitan mengikuti setiap langkah pembelajaran yang perlu diberikan bimbingan lebih khusus. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran Make A Match berbantuan media Audio Visual pada muatan materi IPS memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk mengonstruksikan pengetahuannya melalui berbagai kegiatan bermakna dan teratur yang tentunya menyenangkan bagi siswa pada setiap langkah pembelajarannya. Dengan demikian, perbedaan hasil kompetensi pengetahuan IPS dapat terlihat dari langkah pembelajaran yang dilakukan pada kedua kelompok tersebut, hasil analisis uji hipotesis, dan nilai rerata kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran Make A Match berbantuan media Audio Visual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Hasil temuan pada penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian sebelumnya yang relevan dan memperkuat hasil penelitian yang diperoleh, Hal tersebut didukung hasil penelitian yang diajukan oleh Yesiana (2016) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Gugus IV Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2016/2017" yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar IPA siswa antara kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran make a match dengan kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional. Penelitian yang dilakukan oleh Widayastiti (2016) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran CRH Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV" yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar IPA siswa antara kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan bantuan media audio visual dengan kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Dengan demikian, pembelajaran menggunakan model pembelajaran Make A Match berbantuan media Audio Visual pada penelitian ini memiliki keunggulan yakni dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan perkembangan karakter siswa dalam mengonstruksi pengetahuan sendiri kemudian mengomunikasikannya melalui serangkaian usaha memasang sebuah kartu soal dan jawaban dalam sebuah permainan, sehingga membuat situasi belajar yang menyenangkan berdasarkan pada komponen pengalaman belajar 5M didukung oleh peranan guru dalam pemberian pemantapan/pengulangan materi.

Berdasarkan uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 5,611$ sedangkan pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 60$ diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,000$ sehingga $t_{hitung} = 5,611 > t_{tabel} = 2,000$. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan kompetensi pengetahuan IPS antara siswa kelas IPS siswa kelas V SD Gugus Budi Utomo Denpasar Timur Tahun Pelajaran 2016/2017 yang mengikuti pembelajaran menggunakan model Make A Match berbantuan media Audio Visual dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada tema 8 (Ekosistem). Perolehan hasil perhitungan analisis data yang dilakukan menunjukkan bahwa nilai rerata siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran Make A Match berbantuan media Audio Visual ($= 79,68$) dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional ($= 69,58$) memiliki perbedaan sebesar 10,10. Dengan demikian, terdapat pengaruh penguasaan kompetensi pengetahuan IPS antara siswa kelas V SD Gugus Budi Utomo Denpasar Timur Tahun Pelajaran 2016/2017 yang mengikuti pembelajaran menggunakan model Make A Match berbantuan media Audio Visual dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada tema 8 (Ekosistem).

Berdasarkan hasil temuan tersebut, dapat dinyatakan kedua kelompok sampel penelitian yang memiliki kemampuan setara, setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Make A Match berbantuan media Audio Visual dan mengikuti pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik diperoleh hasil penguasaan kompetensi pengetahuan yang berbeda. Hal ini dapat dilihat juga dari siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran Make A Match berbantuan media Audio Visual lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, dalam hal ini adalah pembelajaran yang hanya menggunakan pendekatan saintifik. Perbedaan hasil penguasaan kompetensi pengetahuan dengan perolehan nilai rerata yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol disebabkan oleh perlakuan berupa model pembelajaran Think Talk Write berbantuan media lingkungan Make A Match berbantuan media Audio Visual dalam muatan materi IPS diberikan pada kelompok eksperimen.

Pada kelompok eksperimen, kegiatan pembelajaran dalam muatan materi IPS menggunakan model pembelajaran Make A Match berbantuan media Audio Visual berjalan dengan optimal dan kondusif. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran Make A Match berbantuan media Audio Visual merupakan suatu inovasi pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir dan kreatif, memasang kartu soal dengan kartu jawaban dan membuktikan kebenarannya melalui sebuah tayangan video yang diberikan sebagai proses untuk menunjang kegiatan secara lebih optimal. Selama kegiatan pembelajaran siswa lebih aktif karena kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Make A Match berbantuan media Audio Visual yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dengan cara melibatkan siswa dalam interaksi terhadap lingkungan belajarnya. Pembelajaran yang menyenangkan dikemas dalam kegiatan pembelajaran yang meliputi petunjuk, strategi, dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam daya ingat, serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan, bermanfaat, dan bermakna. Dengan demikian, siswa lebih memahami materi yang diberikan sekaligus mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan pada pembelajaran di kelompok kontrol, kegiatan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan pendekatan saintifik berjalan kurang optimal. Hal ini disebabkan masih siswa yang kurang mampu mengaitkan antar materi pada muatan materi IPS dan kesulitan mengikuti setiap langkah pembelajaran yang perlu diberikan bimbingan lebih khusus. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran Make A Match berbantuan media Audio Visual pada muatan materi IPS memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk mengonstruksikan pengetahuannya melalui berbagai kegiatan bermakna dan teratur yang tentunya menyenangkan bagi siswa pada setiap langkah pembelajarannya. Dengan demikian, perbedaan hasil penguasaan kompetensi pengetahuan IPS dapat terlihat dari langkah pembelajaran yang dilakukan pada kedua kelompok tersebut, hasil analisis uji hipotesis, dan nilai rerata kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran Make A Match berbantuan media Audio Visual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut. Nilai rata-rata penguasaan kompetensi pengetahuan IPS siswa pada ranah kognitif yang dibelajarkan melalui model pembelajaran Make A Match berbantuan media Audio Visual lebih tinggi dibanding dengan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional. Kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran Make A Match berbantuan media Audio Visual memiliki nilai rata-rata sebesar 76,04 dan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran konvensional memiliki nilai rata-rata sebesar 69,74. Dari hasil analisis diperoleh $t_{hitung} = 5,611$. Harga tersebut kemudian dibandingkan dengan harga t_{tabel} dengan $dk = 31 + 31 - 2 = 60$ dan taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh harga $t_{tabel} = 2,000$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,611 > 2,000$) maka H_0 ditolak. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan terhadap penguasaan kompetensi pengetahuan IPS antara siswa kelas IPS siswa kelas V SD Gugus Budi Utomo Denpasar Timur Tahun Pelajaran 2016/2017 yang mengikuti pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran Make A Match berbantuan media Audio Visual dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada tema 8 (Ekosistem).

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat disajikan beberapa saran guna peningkatan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar antara lain sebagai berikut. Kepada guru agar lebih kreatif untuk memberikan variasi dalam pembelajaran. Fasilitas berupa sumber belajar dan kesempatan yang lebih besar bagi siswa pada pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Make A Match berbantuan media Audio Visual sehingga tercipta pembelajaran bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Kepada kepala sekolah agar dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai pendukung sumber belajar guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menciptakan variasi pembelajaran yang menyenangkan di sekolah sehingga sekolah mampu menghasilkan siswa yang berkualitas. Kepada peneliti agar hasil penelitian ini digunakan sebagai referensi untuk melaksanakan penelitian selanjutnya atau menemukan inovasi kegiatan pembelajaran lainnya yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

Daftar Rujukan

- Agung, A. A. Gede. 2006. Evaluasi Pendidikan. Singaraja: IKIP.
- Agung, A. A. Gede. 2014. Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan. Singaraja: Undiksha.
- Alma, Buchari. 2010. Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Mengajar. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Ed. 2. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Darmadi, Hamid. 2014. Metode Penelitian dan Sosial. Bandung: Alfabeta
- Dewi Meta. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sdn 18 Pemecutan. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Undiksha
- Emzir. 2014. Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif. Jakarta: PT Rajawali Grafindo Persada.
- Gunawan, Rudy. 2011. Pendidikan IPS (Filosofi, Konsep dan Aplikasi). Bandung: Alfa Beta.
- Huda, Miftahul. 2014. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kemendikbud. 2013. Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. 2013. Permendikbud Nomor 81A Tahun 2014. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. 2013. Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kosasih. 2014. Strategi Belajar dan Pembelajaran (Implementasi Kurikulum 2013). Bandung: Yrama Widya.

- Koyan, I Wayan. 2007. *Statistika Terapan (Teknik Analisis Data Kuantitatif)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kunandar. 2014. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ngalimun. 2016. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Presindo.
- Parwati Januk. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Undiksha.
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Perdanamedia Group.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Perdanamedia Group.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukardi. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Praktiknya)*. Yogyakarta: PT Bumi Aksara.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Syamsiah, Siti. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV A SDN Simomulyo 8 Surabaya*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 2, No. 1.
- Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta: Diperbanyak oleh PT Armas Duta Jaya.
- Widyastiti. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Crh Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Undiksha.
- Yesiana Filma. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Negeri Gugus Iv Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2016/2017*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Undiksha
- Zulhartati, Sri. 2011. *Pembelajaran Kooperatif Model STAD Pada Mata Pelajaran IPS*. *Guru Membangun*. Vol. 26, No. 2.