



Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make-A Match Dalam Meningkatkan Kompetensi Sikap Siswa dan Kompetensi Pengetahuan Siswa Pada Pelajaran IPS

***Marhayani Anika¹, Wulandari Fajar²**

¹² Departemen Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar STKIP Singkawang, Singkawang, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:
25 December 2019
Received in revised form
01 January 2020
Accepted 25 January 2020
Available online 28
February 2020

Kata Kunci:
Make- A Match,
Kompetensi sikap,
pengetahuan

Keywords:
Make- A Match,
Affective, knowledge

ABSTRAK

Kendala yang dialami guru adalah jumlah siswa yang dinilai sangat banyak, guru belum memahami penilaian sikap yang harus dilakukan secara berkesinambungan. Hal ini bisa mengakibatkan banyak siswa yang merasa kurang percaya diri, kurang bertoleransi, individual, atau kurang menghargai siswa lain yang berbeda. Dari karakter yang beranekaragaman, diperlukan suatu model pembelajaran yang sedemikian rupa sehingga siswa dapat berdiskusi, berdebat, dan menyampaikan ide-ide, konsep-konsep, dan keterampilan dalam pembelajaran dikelas. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Make-A Match* dalam meningkatkan kompetensi sikap siswa dan kompetensi pengetahuan siswa pada pelajaran IPS di kelas V SD. Kelas VC sebagai group eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make-A Match*. Sedangkan, kelas VA sebagai group control diberi perlakuan dengan menggunakan

metode ceramah dan diskusi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make- A Match* efektif dalam meningkatkan kompetensi sikap siswa sebesar $0,016 < 0,05$ dan kompetensi pengetahuan siswa pada pelajaran IPS dikelas eksperimen diperoleh rata-rata N gain sebesar 61 % atau (0,61). Maka, model pembelajaran kooperatif tipe *Make- A Match* efektif dalam meningkatkan kompetensi sikap dan pengetahuan pada pelajaran IPS.

ABSTRACT

Based on this problem, students felt less confident, less tolerant, individual, or less respectful to other students. From the diverse characters, a learning model was needed in such a way that students could discuss, debate, and convey ideas, concepts, and skills in learning. One learning model that could overcome these problems was the Make A Match cooperative learning model. The purpose of this research was to determine the effectiveness of the Make-A Match cooperative learning model in improving students' affective competence and students' knowledge competence in social studies subject in class V SD N 1 Singkawang. The experimental group was the fifth grade students of VA who were taught by using cooperative learning model Make-A Match. The control group was on the fifth grade students of VC who were taught by using conventional method. The results showed that the Make-A Match type of cooperative learning model was effective in improving students' attitude competence by $0.016 < 0.05$ and students' knowledge competence in social studies in the experimental class obtained an average of N gain of 61% or (0.61). Thus, the Make-A Match type of cooperative learning model is effective in improving students' attitude and knowledge competency in social studies subject.

1. Pendahuluan

Di Era modernisasi ini Pendidikan IPS menghadapi berbagai tantangan karena kehidupan masyarakat global yang selalu mengalami perubahan setiap saat. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran dari beberapa disiplin ilmu-ilmu sosial yang dipadukan untuk pembelajaran disekolah. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak hanya mementingkan aspek pengetahuan, tetapi juga aspek sikap, dan keterampilan. Oleh karena itu, IPS sebagai mata pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat diperlukan model pembelajaran yang mampu memperkuat pendekatan ilmiah (*scientific*) agar siswa dapat berpikir kritis, logis, dan dapat memecahkan masalah dengan sikap terbuka, kreatif, dan inovatif. Salah satu model pembelajaran yang biasa digunakan dalam pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Lismasari & Mayona Chantika (2019) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang menekankan kerjasama dalam kelompok dan ditentukan berdasarkan atas minat dan bakat, latar belakang, dan kemampuan siswa (p.36). Fiteriani dan Suarni (2016) juga mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar dan mampu bekerjasama dengan peserta didik lain dalam kelompoknya (p.6).

Melihat kenyataan, bahwa selama ini guru berpikir bahwa mereka sudah menerapkan pembelajaran kooperatif setiap kali menyuruh siswa bekerja di dalam kelompok-kelompok kecil. Tetapi guru belum memperhatikan adanya aktivitas kelas. Untuk meningkatkan aktivitas siswa dikelas maka diperlukan model pembelajaran yang menarik sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk aktif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make-A Match*. Deshuri, Kurnia, dan Gusrayani (2016) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make-A Match* merupakan model pembelajaran yang melatih ketelitian, kecermatan, ketepatan serta kecepatan dalam mencocokkan kartu (p.363). Pembelajaran dengan model *Make A Match* memberikan kesempatan kepada siswa untuk membagi ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat, sehingga menjadikan kelas lebih kondusif, aktif, dan siswa semakin semangat dalam belajar, hingga diperoleh hasil belajar yang memuaskan dan pembelajaran menjadi lebih efektif.

Huda (2014) menyatakan bahwa *Make A Match* saat ini merupakan salah satu strategi penting pada pembelajaran dalam ruang kelas karena tujuan dari pembelajaran ini untuk mendalami materi, menggali materi, dan edutainment sehingga pembelajaran lebih efektif (p.251). Pembelajaran efektif menurut Kemp yang dikutip oleh Mudhofir (1987) adalah pembelajaran yang dapat diukur dari keberhasilan siswa dalam meningkatkan hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan waktu yang telah ditentukan (p.164). Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make-A Match* pada pembelajaran IPS dikatakan efektif apabila siswa terlibat secara aktif dan dari segi hasil siswa telah mencapai ketuntasan belajar pada ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Aliputri (2018) menyatakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make-A Match* bertujuan untuk menumbuhkan sikap saling menghormati, menumbuhkan sikap tanggung jawab, meningkatkan percaya diri dalam menyelesaikan suatu masalah, dan menuntut anak didik aktif dalam pembelajaran (p.72). Toleransi dan kepekaan antar siswa sangat penting karena perbedaan antar siswa yang tidak terkelola secara baik memiliki potensi menimbulkan sikap yang kurang baik antar sesamanya.

Dunia pendidikan, khususnya pada jenjang pendidikan formal banyak dijumpai perbedaan, baik itu perbedaan gender, suku, agama dan lain-lain. Hal ini bisa mengakibatkan banyak siswa yang merasa kurang percaya diri, kurang bertoleransi, individual, atau kurang menghargai siswa lain yang berbeda. Dari karakter yang beranekaragaman, diperlukan suatu model pembelajaran yang sedemikian rupa sehingga siswa dapat berdiskusi, berdebat, dan menggeluti ide-ide, konsep-konsep, dan keterampilan dalam pembelajaran dikelas. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan kepekaan dan toleransi, serta hasil belajar mencapai ketuntasan. Hal ini didukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewi, I Md. Putra, & I B Surya Manuaba (2013) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD N 18 Pemecutan" bahwa penelitian ini menghasilkan model pembelajaran kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Grafis mempunyai pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SD N 18 Pemecutan, hal ini terbukti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media grafis dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional ($t_{hitung} = 3,423 > t_{tabel} = 2,000$).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Setyorini (2019) yang berjudul "keefektifan model *Make A Match* berbantuan flash card terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV Sdn Gugus Dewi Sartika Kabupaten Blora" juga menyatakan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berbantuan flash card efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi Keberagaman di Indonesia dengan t hitung sebesar 2,895 sedangkan t tabel sebesar 2,030, t hitung lebih besar dari t tabel ($2,895 > 2,030$). Penelitian yang dilakukan oleh Astika (2012) berjudul "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A-match* Terhadap Hasil Belajar Siswa" bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A-Match* lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa bila dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional dengan analisis dalam aspek kognitif diperoleh bahwa (C1) secara umum prosentase keefektifan lebih didominasi oleh kelas kontrol yaitu 74% dan kelas eksperimen 72%, Sedangkan untuk aspek pemahaman (C2) dan aplikasi (C3) prosentase keefektifan lebih didominasi oleh kelas eksperimen yaitu 87% dan 93%. Penelitian lain yakni penelitian yang dilakukan oleh Lismasari & Mayona Chantika (2019) yang berjudul pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs Al Istiqomah Tebing Tinggi Kabupaten Kepulauan Meranti bahwa penelitian ini menghasilkan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model *Make a Match* mengalami peningkatan yang lebih baik daripada siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada materi sistem operasi himpunan, dimana mean peningkatan hasil belajar kelas yang menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match* sebesar 83.2 dan mean peningkatan hasil belajar kelas konvensional sebesar 73.8.

Model pembelajaran kooperatif dalam kenyataan dilapangan belum diterapkan secara optimal oleh guru dikelas. Hal ini terlihat dalam kegiatan pembelajaran bahwa guru hanya menjelaskan materi, menugaskan siswa untuk berkelompok mengerjakan soal, kemudian meminta siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Pada saat presentasi ada beberapa siswa yang aktif dan beberapa siswa yang tidak aktif, hal ini menyebabkan pembelajaran tidak optimal karena tidak semua siswa aktif dalam pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut menyebabkan tidak semua siswa dapat membangun pengetahuan, sikap dan keterampilannya sehingga menyebabkan hasil belajar kurang optimal. Penilaian yang dilakukan oleh guru cenderung pada aspek pengetahuan, sedangkan aspek sikap hanya sebatas pengamatan tanpa dinilai. Kendala yang dialami guru adalah jumlah siswa yang dinilai sangat banyak, guru belum memahami penilaian sikap, penilaian sikap dilakukan secara berkesinambungan. Hal ini berdampak penilaian sikap kurang dinilai oleh guru secara optimal sesuai dengan penilaian autentik.

Penilaian autentik guru dituntut untuk mengetahui aspek-aspek penilaian yang harus dilakukan pada setiap individu yang meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Guru belum memahami penilaian autentik karena banyaknya instrumen yang dipergunakan guru meliputi lembar observasi, lembar penilaian diri, lembar penilaian antar peserta didik, penilaian portofolio, tes tertulis dll. Tuntutan pada penilaian tersebut menuntut guru harus mampu menerjemahkan aspek siswa sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Peneliti mengambil penelitian yang berjudul Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make-A Match* Dalam meningkatkan Kompetensi Sikap Siswa Dan Kompetensi Pengetahuan Siswa Pada Pelajaran IPS di Kelas V SD N 1 Singkawang. Peneliti mengambil model pembelajaran kooperatif tipe *Make-A Match* karena model ini mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk membagi ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat, sehingga menjadikan kelas lebih kondusif, aktif, dan siswa semakin semangat dalam belajar, hingga diperoleh hasil belajar yang memuaskan dan pembelajaran menjadi lebih efektif. Kelebihan dari penelitian ini yakni pada penilaian. Peneliti menggunakan penilaian pengetahuan dan sikap agar sesuai dengan sistem penilaian autentik, sehingga tidak hanya sekedar pengetahuan saja yang dinilai tetapi kompetensi sikap juga dinilai, namun peneliti hanya mengambil dua kompetensi saja yakni kompetensi pengetahuan dan kompetensi Sikap dikarenakan keterbatasan peneliti.

2. Metode

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan pretest-posttest control group design. Tempat penelitian ini dilaksanakan di SD N 1 Singkawang. Populasi dalam penelitian ini yakni siswa kelas V di SD N 1 Singkawang yang berjumlah 60 siswa. Sampel pada penelitian yakni kelas V A dan kelas V C. Kelas V C yang berjumlah 20 sebagai kelas eksperimen dan kelas V A yang berjumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan *simple random sampling* karena populasi dianggap homogen. Desain penelitian adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *pretest* (O_1) untuk mengukur rerata kompetensi pengetahuan sebelum objek diberi perlakuan. Kelas kontrol (X1) diberi perlakuan dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi. Kelas eksperimen (X2) diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

Setelah diberi *pretest* (O_1) dan mendapat perlakuan kemudian diberi *posttest* (O_2) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengukur rerata hasil belajar yang dilihat dari kedua kompetensi yaitu kompetensi sikap dan kompetensi pengetahuan. Setelah dilakukan *pretest* dan *posttest*, kemudian dibandingkan hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penilaian sikap dilakukan dengan menggunakan penilaian diri dan penilaian teman sejawat (*peer evaluation*). Instrumen yang dipergunakan untuk penilaian diri dan penilaian antar siswa adalah daftar cek atau skala penilaian. Kompetensi pengetahuan menggunakan tes. Instrumen yang digunakan adalah lembar soal yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Soal terdiri dari 10 soal untuk *pretest* dan 10 soal untuk *posttest*. Uji validitas untuk penelitian ini menggunakan *expert judgment* dan analisis butir soal untuk kompetensi pengetahuan, serta analisis *rho spearman* untuk kompetensi sikap. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan formula alpha.

Uji prasarat digunakan sebelum dilakukan uji hipotesis. Analisis uji prasarat menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji hipotesis menggunakan *Normalized Gain* digunakan untuk melihat selisih antara *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sedangkan, *Paired t-test* digunakan untuk melihat perbedaan nilai *pretest* dengan nilai *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. *Independent t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan nilai *pretest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jika ada perbedaan, manakah di antara keduanya yang memiliki nilai *pretest* lebih tinggi. Selain *pretest* uji *independent t-test* juga untuk mengetahui apakah ada perbedaan nilai *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jika ada perbedaan, manakah di antara keduanya yang memiliki nilai *posttest* lebih tinggi. Uji Manova pada penelitian ini digunakan untuk mengeksplor hubungan antara beberapa kategori variabel independen dan dua atau lebih variabel dependen.

3. Hasil dan pembahasan

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* efektif terhadap kompetensi pengetahuan dan sikap siswa pada pelajaran IPS di kelas V SD N 1 Singkawang. Kelas kontrol V A diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional ceramah dan diskusi. Skor kompetensi sikap pada siswa di kelas eksperimen VC memiliki rata-rata 3,56 yang apabila dimasukkan ke dalam konversi skor sesuai dengan permendikbud nomor 104 Tahun 2014 termasuk kedalam kategori sangat baik. Kelas kontrol VA yaitu kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Skor kompetensi sikap memiliki rata-rata 3,54 apabila dimasukkan ke dalam konversi skor sesuai dengan permendikbud nomor 104 Tahun 2014 termasuk kedalam kategori baik. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* sudah bisa dikatakan berhasil karena kompetensi sikap masih berada pada standar ketuntasan dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil uji manova juga membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam meningkatkan kompetensi sikap siswa pada pelajaran IPS di kelas V di SD N 1 Singkawang dengan nilai signifikansi $0,016 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak atau H_1 Diterima, artinya model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* efektif terhadap kompetensi sikap siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* efektif dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberi perlakuan dilakukan *pretest*, rata-rata nilai kelas eksperimen 6,65, sedangkan kelas kontrol 5,44, Hal ini menunjukkan kelas eksperimen memiliki pengetahuan yang lebih baik daripada kelas kontrol. Setelah diberi perlakuan, nilai *posttest* untuk rata-rata kelas eksperimen 8,68, sedangkan kelas kontrol rata-rata 7,5, hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki pengetahuan yang lebih baik daripada kelas kontrol. Hasil uji beda rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol ditemukan bahwa nilai t sebesar -9,513 dengan sig (2 tailed) 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai *pretest* dengan nilai *posttest*. Nilai t yang ditemukan negatif maka hal ini menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih baik dari nilai *pretest*. Pada kelas eksperimen, hasil uji beda rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* ditemukan bahwa nilai t sebesar - 14,230 dengan sig (2 tailed) 0,000.

Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara nilai *pretest* dengan nilai *posttest* dan oleh karena nilai t yang ditemukan negatif maka hal ini menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih baik dari nilai *pretest*. Hal ini membuktikan bahwa ada peningkatan pada kompetensi pengetahuan siswa. Berdasarkan hasil uji *N-Gain*, kelas kontrol diperoleh rata-rata nilai *N gain* sebesar 45 % atau (0,45), ini berarti pembelajaran konvensional ceramah dan diskusi yang digunakan kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kelas eksperimen diperoleh rata-rata nilai *N gain* sebesar 61 % atau (0,61), ini berarti penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah pengetahuan. Melihat hasil penelitian diatas maka model pembelajaran kooperatif

tipe *Make A Match* efektif terhadap kompetensi pengetahuan dan sikap siswa pada pelajaran IPS di kelas V di SD N 1 Singkawang.

Uji analisis data awal dilakukan untuk mengetahui kesetaraan sampel yang digunakan dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah dianalisis kemudian dilakukan uji hipotesis menggunakan *Normalized Gain* digunakan untuk melihat selisih antara *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sedangkan, *Paired t-test* digunakan untuk melihat perbedaan nilai *pretest* dengan nilai *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. *Independent t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan nilai *pretest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jika ada perbedaan, manakah di antara keduanya yang memiliki nilai *pretest* lebih tinggi. Selain *pretest* uji *independent t-test* juga untuk mengetahui apakah ada perbedaan nilai *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji Manova pada penelitian ini digunakan untuk mengeksplor hubungan antara beberapa kategori variabel independen dan dua atau lebih variabel dependen.

Berdasarkan data yang diperoleh bahwa model Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* efektif dalam meningkatkan kompetensi sikap siswa pada pelajaran IPS di kelas V di SD N 1 Singkawang. Hasil uji manova juga membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap kompetensi sikap siswa pada pelajaran IPS di kelas V di SD N 1 Singkawang dengan nilai signifikansi $0,016 < 0,05$ yang artinya model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* efektif dalam meningkatkan kompetensi sikap siswa. Model Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* juga efektif dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan. Hasil penelitian sebelum diberi perlakuan dilakukan *pretest*, rata-rata nilai kelas eksperimen 6,65, sedangkan kelas kontrol 5,44. Setelah diberi perlakuan, nilai *posttest* untuk rata-rata kelas eksperimen 8,68, sedangkan kelas kontrol rata-rata 7,5. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* lebih efektif jika dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi, dikarenakan pada saat proses pembelajaran dalam kelas eksperimen siswa lebih aktif. Huda (2014) menyatakan bahwa *Make A Match* merupakan salah satu strategi penting pada pembelajaran dalam ruang kelas karena tujuan dari pembelajaran ini untuk mendalami materi, menggali materi, dan edutainment sehingga pembelajaran lebih efektif.

Hasil penelitian juga membuktikan berdasarkan hasil uji *N-Gain*, kelas kontrol diperoleh rata-rata nilai *N gain* sebesar 45 % atau (0,45), ini berarti pembelajaran konvensional ceramah dan diskusi yang digunakan kurang efektif dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan. Kelas eksperimen diperoleh rata-rata nilai *N gain* sebesar 61 % atau (0,61), ini berarti penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe cukup efektif dalam meningkatkan siswa pada kompetensi pengetahuan. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Setyorini yang berjudul "keefktifan model *Make A Match* berbantuan flash card terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV Sdn Gugus Dewi Sartika Kabupaten Blora" bahwa penelitian ini menghasilkan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan flash card efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi Keberagaman di Indonesia. Secara garis besar bila dilihat berdasarkan analisis data yang ada, terbukti bahwa Model Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* efektif dalam meningkatkan kompetensi sikap dan pengetahuan siswa pada pelajaran IPS bila dibandingkan dengan model pembelajara ceramah dan diskusi. Hal ini terbukti berdasarkan data yang ada. Kompetensi sikap yang dinilai berdasarkan konversi skor sesuai dengan permendikbud nomor 104 Tahun 2014 bahwa diperoleh skor yang berbeda antara kelas kontrol dan kelas eksperimen bahwa skor kompetensi sikap pada siswa di kelas eksperimen memiliki rata-rata 3,56 artinya, kompetensi sikap pada siswa termasuk dalam kategori sangat baik dan kelas kontrol memiliki rata-rata 3,54 termasuk kedalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa kompetensi sikap di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dikelas kontrol.

4. Simpulan dan saran

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* efektif dalam meningkatkan kompetensi sikap siswa pada pelajaran IPS di kelas V di SD N 1 Singkawang. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* efektif terhadap kompetensi sikap. Kompetensi sikap berada pada kategori tuntas. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* juga efektif terhadap kompetensi pengetahuan siswa pada PS di kelas V di SD N 1 Singkawang. Apabila dilihat dari kompetensi pengetahuan, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* sebagai kelas eksperimen lebih baik daripada pembelajaran ceramah dan diskusi sebagai kelas kontrol pada pelajaran IPS di kelas V di SD N 1 Singkawang

Daftar Rujukan

Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JPBD)*, 2(1), 70–77.

- Astika, N. dan N. A. N. M. (2012). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A-match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 3(2), 110–117.
- Deschuri, Cani., Kurnia, Dadang, dan G. (2016). Penerapan Model Kooperatif Teknik Make A Match Dengan Media Kartu Klop Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kenampakan Alam dan Buatan. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 361–370.
- Dewi,Kd. Meta. I Md. Putra, & 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. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 1(1).
- Fiteriani, I. dan S. (2016). Model Pembelajaran Kooperatif dan Implikasinya Pada Pemahaman Belajar Sains Di SD/MI (Studi PTK di Kelas III MIN 3 WatesLiwa Lampung Barat). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3(2), 1–22.
- Huda, M. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lismasari & Mayona Chantika. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Mts Al- Istiqomah Tebing Tinggi Kabupaten Kepulauan Meranti. *Jurnal Online Mahasiswa : Pendidikan Matematika.*, 1(2), 51–64.
- Mudhofir. (1987). *Teknologi Instruksional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Setyorini, T. (2019). Keefktifan model Make A Match berbantuan flash card terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV Sdn Gugus Dewi Sartika Kabupaten Blora. *Jurnal Unnes*.