

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA GRAFIS TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SDN 18 PEMECUTAN

Kd. Meta Dewi¹, I Md. Putra², I B. Surya Manuaba³

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

e-mail: kadek.metadewi@yahoo.com¹, putramade54@yahoo.com²,
ibsm.co.id@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media grafis dan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SDN 18 Pemecutan Tahun Pelajaran 2013/2014. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan rancangan penelitian yang digunakan *Nonequivalent Kontrol Group Desain*. Populasi yang dilibatkan semua siswa kelas V SDN 18 Pemecutan Tahun Ajaran 2012/2013. Sampel diambil dengan teknik *random sampling*. Data yang dikumpulkan berupa hasil belajar IPS yang merupakan nilai kognitif siswa. Nilai kognitif yang dikumpulkan menggunakan tes hasil belajar dalam pilihan ganda. Data dianalisis dengan uji t. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas V yang dibelajarkan menggunakan kooperatif tipe *make a match* berbantuan media grafis lebih besar dari siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional (78,08>73,63). Hasil analisis membuktikan bahwa 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 ($t_{hitung} = 3,423 > t_{tabel} = 2,000$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media grafis berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 18 Pemecutan.

Kata kunci : Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, Hasil belajar IPS

Abstract

This study aims to determine significant differences between the results of social studies students who learned with implementing cooperative learning model *make a match*-aided graphic media and students who learned with the conventional model of learning in class 18 Pemecutan SDN Academic Year 2013/2014. This research was a quasi-experimental research design used by *Nonequivalent Control Group Design*. The population included all fifth grade students of SDN 18 Pemecutan Academic Year 2012/2013. Samples were taken with a random sampling technique. Data collected in the form which is the result of social studies students' cognitive value. Values are collected using a cognitive achievement test in multiple choice. Data were analyzed by t test. The results showed an average result of social studies fifth grade students that learned using cooperative media *make a match*-aided graphics is greater than the students that learned using conventional learning (78.08 > 73.63). Analysis results prove that there are significant differences between the results of social studies students that learned to use cooperative learning model *make a match*-aided graphic

media with students that learned using conventional learning ($t = 3.423 > \text{table} = 2.000$). It can be concluded that cooperative learning model make a match-aided graphic media significantly influence the results of social studies fifth grade students of SDN 18 acceleration.

Keywords: cooperative learning model make a match, results of social studies

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan dengan sikap terbuka serta pendekatan-pendekatan yang kreatif tanpa harus kehilangan identitas dirinya. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 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. Pendidikan juga merupakan suatu jalan atau cara yang mengantarkan manusia untuk mencapai tujuan hidupnya. Bahkan pendidikan menjadi sebuah kewajiban yang harus dijalani manusia dalam kehidupannya.

Untuk mencapai tujuan tersebut maka diselenggarakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang bersifat formal, nonformal maupun informal dengan berbagai jenjang mulai dari pendidikan usia dini hingga pendidikan tinggi (Amri, dkk., 2011: 10). Pelaksanaan pendidikan pada jenjang pendidikan formal senantiasa merujuk pada suatu rambu-rambu pendidikan yang secara garis besar telah ditetapkan oleh institusi yang terkait dengan pendidikan. Rambu-rambu yang dimaksud adalah kurikulum. Dalam mengaplikasikan kurikulum tersebut, setiap satuan pendidikan menggunakan beberapa prinsip umum sebagaimana yang tercantum pada standar isi pendidikan yang merupakan bagian dari kurikulum tersebut. Pelaksanaan

kurikulum didasarkan pada potensi, perkembangan dan kondisi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang berguna bagi dirinya. Dalam hal ini peserta didik harus mendapatkan pelayanan pendidikan yang bermutu, serta memperoleh kesempatan untuk mengekspresikan dirinya secara bebas, dinamis dan menyenangkan.

Merujuk pada hal tersebut, tampaklah bahwa pembelajaran yang diinginkan adalah pembelajaran yang bisa memberikan kesempatan bagi para siswa untuk mengekspresikan diri secara bebas serta mampu membuat siswa merasa senang terhadap aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan. Dalam hal ini pembelajaran hendaknya didesain dengan mengetengahkan peran aktif siswa sebagai subjek pembelajaran untuk secara langsung mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui berbagai kegiatan pembelajaran.

Uno (2011: 75) menyatakan “keberhasilan pencapaian kompetensi bergantung pada beberapa aspek. Salah satu aspek yang sangat mempengaruhi adalah bagaimana cara seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran”. Pada kenyataannya pembelajaran tersebut masih terpusat pada guru sedangkan siswa hanyalah sebagai objek pembelajaran. Kondisi seperti ini membutuhkan strategi pembelajaran yang dapat melibatkan semua peserta didik sehingga dapat saling membelajarkan melalui tukar pikiran, pengalaman maupun gagasan-gagasan. Maka perlu disusun suatu pendekatan dalam pembelajaran yang lebih komprehensif dan dapat mengaitkan materi teori dengan kenyataan yang ada di lingkungan sekitarnya khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah studi yang memberikan pemahaman atau pengertian-pengertian tentang cara-cara manusia hidup, tentang kebutuhan dasar manusia, tentang kegiatan-kegiatan dalam usaha memenuhi kebutuhannya, dan tentang lembaga-lembaga yang dikembangkan sehubungan dengan hal-hal tersebut. Menurut Gunawan (2011: 21) tujuan pengajaran IPS di sekolah tidak lagi semata-mata untuk memberi pengetahuan dan menghafal sejumlah fakta dan informasi akan tetapi lebih dari itu. Pembelajaran IPS memegang peranan penting dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Hal ini karena mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 18 Pemecutan perolehan hasil belajar IPS siswa masih belum optimal yaitu masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan data tersebut, maka perlu adanya upaya perbaikan proses pembelajaran IPS, baik menyangkut pemilihan model maupun media pembelajaran yang dapat memacu semangat setiap siswa untuk secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajarnya. Kecenderungan guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan dalam proses pembelajaran IPS menjadi salah satu penyebabnya. Hal ini dilakukan karena terbatasnya pengetahuan guru tentang pembelajaran inovatif, sehingga proses pembelajaran dikelas tidak berlangsung optimal sesuai dengan harapan.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting. Dengan bantuan media pembelajaran siswa dapat menerima materi dengan baik dalam proses belajar mengajar. Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan,

atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengihktiskan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Fungsi umum media grafis adalah untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Adapun fungsi khususnya adalah untuk menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan jika tidak digrafiskan.

Mencermati berbagai permasalahan sebagaimana yang diuraikan di atas, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media grafis. Model pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah *homo homini socius*, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Menurut Isjoni (2011: 15) model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran tahun 1994 (Taniredja, 2011: 106). Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan." *Make a Match*" atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan model ini dimulai dari tehnik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* membawa konsep pemahaman kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran yang diharapkan dapat mengoptimalkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam kurikulum di Indonesia tidak lepas dari

perkembangan dan keberadaan *Social studies* (Studi Sosial) di Amerika Serikat. Oleh karenanya gerakan dan paham *social studies* di Amerika banyak mempengaruhi pemikiran mengenai Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Indonesia. Tugas studi sosial sebagai suatu bidang studi di tingkat sekolah dasar dengan tujuan membina dan menyelaraskan kehidupan berdasarkan kekuatan-kekuatan fisik dan sosial, serta membantu melahirkan kemampuan memecahkan masalah-masalah sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun yang berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/kognitifnya pada tingkatan operasional kongkrit. Di tingkat pendidikan dasar pendidikan IPS merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi dari disiplin akademis ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan atau disajikan secara ilmiah dan pedagogis-psikologis untuk tujuan institusional pendidikan dasar dan menengah dalam kerangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional berdasarkan Pancasila. Jadi, IPS pada dasarnya adalah mempelajari manusia pada konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat. Dimana ilmu sosial lebih bersifat teoritis- akademis.

Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Jadi, hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Langkah-langkah model pembelajaran tipe *make a match*. Ramadhan (2008) menyatakan langkah-langkah pembelajaran model *Make a Match* adalah sebagai berikut: (1) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi

beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban, (2) setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban, (3) tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang, (4) setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya, misalnya: pemegang kartu yang bertuliskan nama tumbuhan dalam bahasa Indonesia akan berpasangan dengan nama tumbuhan dalam bahasa latin (ilmiah). (5) setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin, (6) jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama, (7) setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya, (8) siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok, (9) guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Daryanto 2011; 4). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Asyhar, 2011: 7). Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin, yang bentuk tunggalnya adalah medium. Secara umum manfaat media

pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Dalam pembelajaran guru dituntut memiliki kreativitas dalam mengajar, guru harus mampu merangsang peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu merangsang keaktifan proses belajar mengajar serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan peserta didik secara lebih luas, terlebih peserta didik akan lebih menyukai setiap mata pelajaran yang diajarkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media grafis. Daryanto (2011: 17) Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengihktisarkan, manggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Fungsi umum media grafis adalah untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Adapun fungsi khususnya adalah untuk menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan jika tidak digrafiskan. Karakteristik media grafis dapat dilihat berdasarkan ciri-cirinya, kelebihan yang dimilikinya, kelemahannya, unsur-unsur desain dan kriteria pembuatannya, serta jenis-jenisnya. Ciri-cirinya, antara lain media grafis termasuk media dua dimensi sehingga hanya dapat dilihat dari bagian depan media, visual diam sehingga hanya dapat diterima melalui indra mata.

Pengajaran yang efektif menuntut penggunaan banyak strategi sehingga guru harus memiliki pengetahuan mengenai pedagogik yaitu studi tentang pengajaran dan pembelajaran beserta penerapannya pada proses pengajaran. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif membutuhkan partisipasi dan kerjasama dalam kelompok

pembelajaran. Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan cara belajar siswa menuju belajar yang lebih baik, sikap tolong menolong dalam perilaku sosial. Terdapat banyak model pembelajaran kooperatif, namun perlu dipilih yang tepat dan sesuai serta dapat mengoptimalkan hasil belajar IPS siswa

Dengan melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, siswa memungkinkan dapat meraih keberhasilan dalam belajar, disamping itu juga bisa melatih siswa untuk memiliki keterampilan, baik keterampilan berfikir (*thinking skill*) maupun keterampilan sosial (*social skill*), seperti keterampilan untuk mengemukakan pendapat, menerima saran dan menerima masukan dari orang lain, bekerjasama, rasa setia kawan, dan mengurangi timbulnya perilaku yang menyimpang pada kehidupan kelas.

Dalam kegiatan pembelajaran IPS dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* siswa diajak melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media grafis sebagai sumber belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa tidak cepat merasa bosan. Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* jelas dan konsisten sumber belajar yang digunakan juga sangat bervariasi sehingga pada akhir pembelajaran tentu akan menemukan hasil belajar yang memuaskan.

Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Kemampuan berfikir kritis, kreatif, inovatif dalam proses pemecahan masalah dalam IPS harus dimiliki siswa dengan tujuan dapat mengembangkan kemampuan berfikirnya, meningkatkan karakter dan

hasil belajar agar dapat berkembang secara optimal.

Hasil belajar adalah sebagian tindak guru untuk suatu pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata pembentuknya, yaitu "hasil" dan "belajar". Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. "Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya" (Purwanto, 2011: 45). Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan (Sudjana, 1987: 39). Hasil belajar sebagai objek penilaian dapat dibedakan menjadi beberapa kategori, antara lain keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita.

Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* jelas dan konsisten sumber belajar yang digunakan juga sangat bervariasi. Melalui model ini guru dapat mewujudkan suatu proses pembelajaran yang harus dilakukan siswa secara berkelompok guna menyelesaikan tugasnya secara bersama-sama dengan berbantuan media grafis siswa dapat memahami hal-hal yang lebih nyata yang ditemukan selama proses pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran IPS dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* siswa diajak melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media grafis sebagai sumber belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal dan hasil belajar IPS siswa mencapai apa yang diharapkan oleh guru.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan media grafis* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 18 Pemecutan.

METODE

Penelitian ini menggunakan eksperimen semu (*quasy experiment*). Pada dasarnya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar IPS siswa, dengan variabel bebas yaitu model kooperatif tipe *make a match* dan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPS Siswa kelas V SDN 18 Pemecutan. Desain eksperimen semu yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Desain*. Pemilihan desain ini karena peneliti hanya ingin mengetahui perbedaan hasil belajar IPS antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kedua kelompok. Dalam menetapkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan secara acak (*random sampling*). Berdasarkan teknik *random sampling* yang telah dilakukan, kelas VB yang berjumlah 36 orang siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas VC yang berjumlah 36 orang siswa sebagai kelompok kontrol. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dilakukan dengan metode tes. Untuk mengukur kemampuan kognitif siswa menggunakan tes pilihan ganda atau tes objektif. Data hasil belajar yang merupakan nilai kognitif yang dikerjakan dengan bantuan program Microsoft Office Excel 2007. Untuk analisis uji prayarat meliputi uji normalitas dengan uji *Chi Kuadrat*, uji homogenitas varians menggunakan uji F, serta uji hipotesis menggunakan uji-t dengan rumus *sparated varians*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan rata-rata nilai akhir hasil belajar dalam pembelajaran IPS dari nilai kognitif, untuk kelompok eksperimen melalui model kooperatif tipe *make a match* adalah 78,08 dengan varian sebesar 39,16 dan standar deviasi 6,25. Sedangkan rata-rata nilai akhir hasil belajar dalam pembelajaran IPS dari nilai kognitif untuk kelompok kontrol melalui pembelajaran konvensional adalah 73,63 dengan varian sebesar 22,00 dan standar deviasi 4,69. Dari data tersebut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen melalui model kooperatif tipe *make a match* memiliki rata-rata akhir hasil belajar dalam pembelajaran IPS yang lebih dari kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional.

Uji homogenitas varian untuk kedua kelompok digunakan uji F. Kriteria pengujian jika jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka sampel homogen. Pengujian dilakukan pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang $n_1 - 1$ (36-1) dan derajat kebebasan untuk penyebut

$n_2 - 1$ (36-1). Berdasarkan nilai F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan db (35,35) adalah 1,80 sedangkan hasil perhitungan diperoleh F_{hitung} sebesar 1,78. Ini berarti $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data nilai akhir kelompok eksperimen dan data nilai akhir kelompok kontrol adalah *homogen*. Hipotesis penelitian yang diuji Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media grafis dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SDN 18 Pemecutan. Uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji beda mean (uji-t). Dengan kriteria pengujian adalah H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. t_{hitung} didapat dari tabel distribusi t pada taraf signifikan (α) 5% dengan derajat kebebasan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ dan H_a ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional. Data hasil uji hipotesis disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tabel Uji Hipotesis

Kelompok	Varian	N	Dk	t_{hitung}	t_{tabel}	Simpulan
Kelompok Kontrol	22	36	70	3	2.000	$H_a =$ diterima
Kelompok Eksperimn	39,16	36				

Berdasarkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan ($dk=36+36-2=70$) diperoleh batas penolakan hipotesis observasi sebesar 2,000 dan hasil analisis data diperoleh t_{hitung} sebesar 3,423. Berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis observasi ditolak dan menerima hipotesis alternatif.

Pembahasan

Berdasarkan uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti hipotesis yang menyebutkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media grafis dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada taraf signifikansi 0,05 diterima. Hal ini

disebabkan karena model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media grafis mampu merubah pembelajaran siswa menjadi aktif, dan memotivasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang baik kesempatan kepada siswa untuk menggali materi yang dipelajari melalui interaksi antara siswa dengan siswa. Siswa mencari pasangan kartu sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang

menyenangkan” sehingga metode ini menuntut aktivitas siswa dalam pembelajaran, yaitu siswa berbuat, berbicara, mendengar, membaca, menulis, bertanya kepada kawan, kemudian memecahkan masalahnya dan merangkum konsep yang diperoleh.

Melalui model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media grafis pada mata pelajaran IPS, pengetahuan yang didapat siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, karena siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan proses pembelajaran. Penggunaan media grafis dalam pembelajaran dapat membantu dalam menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan dan untuk menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan jika tidak digrafiskan. Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengihktiskan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Dalam membelajarkan siswa materi peninggalan-peninggalan sejarah guru dapat menyajikan materi yang berbantuan media grafis berisikan gambar-gambar tokoh raja, peninggalan-peninggalan sejarah dan peta Indonesia untuk menunjukkan letak dari kerajaan. Pengaplikasian Model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media grafis dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi dan juga membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari sehingga pembelajaran menjadi aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Dengan pemanfaatan media yang baik, seorang guru bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Guru banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada siswa seperti membantu kesulitan belajar dan memotivasi belajar siswa, sehingga proses pembelajaran

lebih berpusat pada siswa (*student centre*).

Berbeda dengan pembelajaran IPS yang menggunakan pembelajaran konvensional, selama proses pembelajaran siswa terlihat kurang aktif. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centre*) yang lebih banyak memberikan ceramah daripada kegiatan yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran konvensional mengakibatkan siswa sangat tergantung pada guru, hal ini dapat mengakibatkan hasil belajar siswa kurang optimal. Sehingga siswa hanya menerima apa yang disampaikan guru dan proses pembelajaran cenderung membosankan. Hal ini mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media grafis dan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SDN 18 Pemecutan Tahun Pelajaran 2013/2014.

Hasil penelitian ini didukung dengan hasil penelitian Novianti (2012) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sekolah dasar.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat ditarik simpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media grafis dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS dengan materi Kerajaan-Kerajaan Hindu,

Budha, Islam di Indonesia beserta dan Peninggalan sejarahnya tahun ajaran 2013/2014.

Hasil penelitian yang menunjukkan t_{hitung} lebih dari pada t_{tabel} yaitu $3,423 > 2,000$ dan di dukung oleh perbedaan skor rata-rata yang diperoleh antara siswa yang mendapat *treatment* model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media grafis yaitu 78,08 dan siswa dengan pembelajaran konvensional yaitu 73,63 oleh karena itu hipotesis alternatif diterima yang menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media grafis dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SDN 18 Pemecutan tahun ajaran 2013/2014.

Adapun saran yang dapat disampaikan setelah melaksanakan dan memperoleh hasil dari penelitian yaitu sebagai berikut. Bagi guru, penelitian ini dapat menambah wawasan bagi guru tentang model pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kinerja guru. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan kompetensi siswa.

Bagi siswa, penelitian ini merupakan masukan yang berharga karena dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar dan dapat berfikir kreatif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian siswa tidak hanya duduk, diam dan dengar melainkan aktif dalam pembelajaran.

Bagi sekolah, suatu keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPS sehingga dapat merangsang daya kreatifitas siswa dalam melakukan proses belajar yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan sehingga dengan upaya demikian dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Bagi Peneliti, dengan diadakan penelitian ini, diharapkan peneliti tidak hanya menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada siswa kelas V di SDN 18 Pemecutan namun bisa menerapkannya di kelas yang berbeda dengan mata pelajaran dan pokok bahasan yang lebih beragam untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR RUJAKAN

- Amri, Sofan dkk. 2011. *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Putakaraya.
- Asyhar, Rayandra.2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung. PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Gunawan, Rudy. 2011. *Pendidikan IPS*. Bandung : Alfabeta.
- Isjoni. 2011. *Cooperative Learning* . Bandung : Alfabeta
- Purwanto 2011. *Evaluai Hasil Belajar*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Sudjana, Nana. 1987. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rusman. 2011. *Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Taniredja, dkk. 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem*

Pendidikan Nasional. 2003.
Bandung: Citra Umbara.

Uno, Hamzah. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM.*
Jakarta: Bumi Aksara