



Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS

Ni Luh Pebri Dianayanti¹, Made Sumantri²

^{1,2}.Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received 27 Mei 2020

Received in revised form

27 Juni 2020

Accepted 10 Juli 2020

Available online Juli 2020

Kata Kunci:

IPS, *make a match*,
audiovisual

Keywords:

*social science, make a
match, audiovisual*

Abstrak

Rendahnya kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V disebabkan karena kurangnya pembelajaran yang efektif dalam mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap materi IPS sehingga siswa mengalami kebosanan dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran yang mengakibatkan kompetensi pengetahuan IPS siswa masih cenderung rendah. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan desain *non-equivalen post-test only control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 163 orang siswa. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik random sampling. Sampel pada penelitian ini berjumlah 43 orang siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode tes dengan instrument tes objektif. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh t_{hitung} 38,21 lebih besar dari t_{tabel} 1,68, dengan demikian disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media audiovisual terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SD gugus I

Kecamatan Selat tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian ini secara keseluruhan memberikan dampak positif terhadap siswa. Siswa menjadi lebih aktif, memiliki rasa percaya diri yang tinggi, dan mampu menjalin interaksi yang baik antar sesama siswa sehingga kompetensi pengetahuan IPS siswa dapat ditingkatkan.

ABSTRACT

The low competence of social science knowledge of fifth grade students is due to the lack of effective learning in optimizing students' understanding of social studies material, so that made students boredom and lack of enthusiasm in followed the learning process which results in the competency of students' social science knowledge still tend to be low. This type of research is a quasi-experimental study with a non-equivalent post-test only control group design. The population of this study were all fifth grade students, amounting to 163 students. The research sample was taken using a random sampling technique. The sample in this study amounted to 43 students. Data collection in this study was conducted using a test method with an objective test instrument. The data obtained were analyzed using descriptive statistical analysis and inferential statistics. Based on the hypothesis test obtained t count 38.21 is greater than t table 1.68, thus it is concluded that there is an influence of the *Make a Match* learning model assisted by audiovisual media on the social knowledge competence of fifth grade elementary school students in the Strait District I in 2019/2020. This research as a whole has a positive impact on students. Students become more active, have high self-confidence, and are able to establish good interactions among fellow students so that students' social science knowledge competencies can be improved.

Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu disiplin ilmu yang diintegrasikan dengan mata pelajaran lainnya dalam kurikulum 2013. Darsana et al., (2017) mengatakan bahwa ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu muatan materi yang diberikan di SD. Muatan materi ini sangat penting diberikan bagi siswa SD, karena dengan materi IPS siswa diajarkan untuk mengenal lingkungan sosial di sekitarnya dan dapat menjalani kehidupan yang baik di tengah-tengah lingkungan sosial tersebut. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai salah satu bidang studi yang secara formal wajib diajarkan pada jenjang Sekolah Dasar (SD). IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang memanfaatkan proses kehidupan dalam masyarakat sebagai sumber belajar. Materi pelajaran IPS lebih menekankan pada bidang-bidang praktis dalam mengkaji atau mempelajari gejala dan masalah sosial di masyarakat (Murda et al., 2017).

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki peserta didik dan mampu membantu peserta didik agar peka terhadap permasalahan sosial yang terjadi disekitarnya baik yang menimpa dirinya maupun masalah yang terjadi di

Copyright © Universitas Pendidikan Ganesha. All rights reserved.

masyarakat (Trianto, 2012). Sejalan dengan hal tersebut Sardjiyo, (2014) juga mengemukakan tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu, membekali peserta didik pengetahuan sosial dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternative pemecahan permasalahan sosial; kemampuan berkomunikasi dengan kesadaran, sikap mental yang positif; dan mengembangkan pengetahuan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran IPS pada pendidikan dasar secara ideal harus mampu membentuk peserta didik yang baik dan mampu berpikir secara cerdas, meningkatkan keterampilan sosial peserta didik, mampu menyeleksi dan mengaplikasikan nilai-nilai yang ada dalam agama, kebudayaan, bangsa dan Negara (Segara, 2016). Guru harus merancang dan mengolah pembelajaran dengan efektif untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran IPS sehingga dapat membuat siswa menjadi aktif, kreatif dan merasa senang ketika mengikuti pembelajaran khususnya pembelajaran IPS dan tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai dengan baik.

Namun pada kenyataannya pembelajaran IPS di SD belum dapat berjalan secara optimal. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan di SD Gugus I Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem pada tanggal 18, 19, dan 21 Oktober 2019 terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan yaitu: 1) siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, 2) siswa kurang percaya diri dalam menyampaikan ide atau pendapat dalam proses pembelajaran, 3) siswa kurang bersemangat mengikuti proses pembelajaran, dan 4) siswa cenderung jenuh atau bosan mengikuti pembelajaran IPS. Di samping observasi juga dilakukan wawancara dengan guru kelas V SD Gugus I Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem yang dilakukan pada tanggal 18, 19, dan 21 Oktober 2019.

Dari hasil wawancara yang dilakukan, guru mengatakan bahwa masih kesulitan dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran IPS, guru juga mengatakan bahwa masih kesulitan dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran, sehingga guru masih jarang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi ketika mengajar, dan guru juga mengatakan masih sulit untuk memilih media yang sesuai dengan materi pembelajaran IPS, sehingga guru jarang menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dampak yang terlihat dari pembelajaran IPS yang telah berlangsung di kelas V SD Gugus I Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem yaitu kompetensi pengetahuan IPS siswa cenderung masih rendah. Hal tersebut terlihat pada pencapaian nilai rata-rata Penilaian Tengah Semester (PTS) mata pelajaran IPS masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil PTS IPS Siswa SD Kelas V di Gugus I Kecamatan Selat Tahun Pelajaran 2019/2020

Nama Sekolah	KKM	Rata-rata Nilai PTS
SDN 1 Duda Timur	63	61,5
SDN 2 Duda Timur	65	65,0
SDN 3 Duda Timur	65	63,0
SDN 4 Duda Timur	65	53,3
SDN 5 Duda Timur	65	63,3
SDN 6 Duda Timur	63	62,0
SDN 7 Duda Timur	63	62,3
SDN 1 Duda	65	61,8
SDN 3 Duda	65	60,8

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan pencatatan dokumen terdapat beberapa permasalahan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan kompetensi pengetahuan IPS siswa masih rendah. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan Kharisma & Gading, (2017) yang menyatakan bahwa rendahnya kompetensi pengetahuan IPS siswa diakibatkan oleh beberapa hal yaitu: 1) guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam proses

pembelajaran, 2) dalam proses pembelajaran siswa hanya mendengar, mencatat, dan menghafal materi yang dijelaskan oleh guru, 3) kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, 4) kurangnya kerjasama siswa dalam kelompok, dan 5) guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Begitu juga penelitian yang dilakukan oleh Darsana et al., (2017) mengatakan bahwa rendahnya kompetensi pengetahuan IPS siswa diakibatkan karena siswa kurang tertarik mendalami pelajaran IPS, siswa menganggap pelajaran IPS membosankan, dan siswa belum terlibat secara aktif dalam pembelajaran IPS. Suara et al., (2016) juga mengatakan bahwa ada beberapa factor yang mengakibatkan rendahnya kompetensi pengetahuan IPS siswa yakni, kurang maksimalnya penerapan pendekatan saintifik dan pemilihan model pembelajaran yang tepat membuat proses pembelajaran menjadi kurang menarik, siswa merasa bosan, kurang komunikatif, aktif dan partisipasi yang rendah dalam kegiatan pembelajaran.

Jika hal tersebut dibiarkan maka akan berpengaruh terhadap pemahaman siswa terhadap konsep dan materi pembelajaran IPS. Permasalahan tersebut merupakan suatu masalah yang harus diatasi agar kompetensi pengetahuan siswa menjadi lebih baik. Maka dari itu perlu sebuah inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan IPS siswa. Guru dapat menggunakan berbagai model pembelajaran yang bervariasi yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi rendahnya kompetensi pengetahuan IPS siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match*. Dengan penggunaan model pembelajaran *Make a Match* ini diharapkan kompetensi pengetahuan IPS siswa dapat ditingkatkan.

Karakteristik model pembelajaran kooperatif teknik *Make a Match* adalah adanya permainan "mencari pasangan". Permainan "mencari pasangan" menggunakan kartu yang berisi soal dan jawaban soal dari kartu lain (Putra, 2019). Selain itu Gading et al., (2017) mengatakan bahwa model pembelajaran *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang berhubungan dengan karakteristik siswa. Sumantri & Nana Syaodih, (2015) mengungkapkan 3 karakteristik anak SD sebagai berikut. Karakteristik yang pertama yaitu senang bermain, karakteristik yang kedua yaitu senang bergerak, karakteristik yang ketiga yaitu senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Tentunya dengan penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa akan membangkitkan gairah dan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Keuntungan dari model pembelajaran ini sangat banyak, salah satunya dikemukakan oleh Shoimin, (2014) menjelaskan bahwa keuntungan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* yaitu, 1) dapat menumbuhkan suasana kegembiraan dalam proses pembelajaran; 2) menumbuhkan kerjasama antar sesama siswa; dan 3) munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh kelas. Hal ini sangat memberkian manfaat kepada siswa karena dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa lebih tertarik dan tidak cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu sikap kerjasama dan interaksi social siswa akan berkembang dengan baik, karena model pembelajaran ini menuntut siswa untuk saling berinteraksi antar siswa dan saling bekerjasama satu sama lain dalam mempelajari dan memecahkan suatu permasalahan atau konsep pembelajaran.

Dengan penerapan model pembelajaran *Make a Match* jugadapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; model pembelajaran ini menyenangkan karena ada unsur permainan; meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; dan efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar (Huda, 2014). Sehingga dengan penerapan model pembelajaran ini siswa yang awalnya kurang aktif dalam proses pembelajaran, akan menjadi lebih aktif baik secara kognitif maupun secara fisik. Dengan hal tersebut siswa merasa lebih fokus dan tidak cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dan pembelajaran akan lebih menyenangkan dirasakan oleh siswa karena siswa berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

Selain menggunakan model pembelajaran, untuk mendukung keberhasilan model pembelajaran ini dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan IPS siswa dibantu dengan media pembelajaran. Dalam pemilihan media pembelajaran ini harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, lingkungan, dan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media audiovisual. Anitah, (2014) menjelaskan bahwa media audiovisual merupakan kombinasi audio dan visual. Dengan media ini materi yang disampaikan menjadi lebih lengkap dan optimal, selain itu media ini dalam batas-batas tertentu dapat menggantikan peranan dan tugas guru, sehingga guru tidak selalu sebagai

penyajikan materi, tetapi materi yang disampaikan bisa digantikan dengan media audiovisual ini. Beberapa alasan yang menjadi penguat pembelajaran harus didukung oleh media audiovisual 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 (Sukiman dalam Wibawa et al., 2018). Dengan penerapan media audiovisual ini dapat menyajikan materi pembelajaran secara optimal sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas dan lengkap.

Dipilihnya model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media audiovisual dikarenakan model pembelajaran dan media pembelajaran ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keaktifan siswa, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena materi yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa. Model ini efektif membantu siswa memahami materi melalui permainan mencari kartu jawaban dan pertanyaan, sehingga proses pembelajaran yang terjadi dirasakan lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, Fitriana, (2014) menegaskan bahwa dengan media audiovisual ini siswa akan lebih tertarik dan mampu memahami materi ajar sehingga kemampuan kognitif siswa dapat dikembangkan dengan pembelajaran menggunakan media audiovisual. Penyampaian materi melalui media audiovisual ini juga menjadi lebih kompleks, hal tersebut didukung oleh pendapat Rositayani et al., (2018) yang menyatakan bahwa kelebihan dari penggunaan media audiovisual adalah untuk penyampaian guru menjelaskan yang kompleks ke sederhana, dapat digunakan untuk klasikal atau individual dan dapat digunakan secara berulang-ulang.

Pengimplementasian model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media audiovisual akan membantu guru meningkatkan minat siswa untuk belajar dan pemahaman konsep IPS siswa dapat tersampaikan dengan baik, sehingga peningkatan kompetensi pengetahuan siswa dapat tercapai. Model pembelajaran *Make a Match* berdampak positif dalam proses pembelajaran dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Mahadewi dkk, (2017) yang menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Make a Match* dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional pada siswa kelas V SD di Gugus IX Kecamatan Kintamani. Penelitian yang dilakukan oleh Sujana dkk, (2017) yang menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media konkret terhadap penguasaan kompetensi Matematika siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Sudana dkk, (2017) yang menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang mendapat perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan peta pikiran dan siswa yang tidak mendapat perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan peta pikiran pada siswa kelas V sekolah dasar. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti akan melakukan penelitian eksperimen yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V SD Gugus I Kecamatan Selat Tahun Pelajaran 2019/2020.

Metode

Jenis penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *quasi eksperimen* (eksperimen semu). Prosedur pelaksanaan penelitian eksperimen ini terdiri dari beberapa tahap yakni: 1) Tahap persiapan penelitian, pada tahap ini melakukan penjajagan dan observasi ke sekolah tujuan terhadap rencana dan proses pembelajaran yang terjadi di kelas tersebut sebelum diberikan perlakuan, berdiskusi dengan wali kelas V terkait pembelajaran IPS yang dilaksanakan untuk memperoleh informasi lebih lanjut mengenai karakteristik kelas tersebut, menentukan sampel penelitian dari populasi yang tersedia dengan melakukan uji kesetaraan menggunakan ANAVA satu jalur, merancang perangkat pembelajaran yang berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyusun tes instrumen berupa tes objektif, melakukan uji pakar (*judgest*), melakukan uji coba instrumen penelitian, merevisi instrumen penelitian yang telah diujikan dan menyempurnakan instrumen yang telah diujikan. 2) Tahap pelaksanaan penelitian, pada tahap ini melakukan eksperimen, dengan memberikan perlakuan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media audiovisual pada kelas eksperimen, dan mengadakan tes akhir (*post-tes*) di kelas eksperimen dan kelas kontrol. 3) Tahap akhir penelitian, pada tahap ini dilakukan pemeriksaan hasil

tes yang telah dilakukan, menganalisis data kompetensi pengetahuan IPS siswa, menguji hipotesis uji-t, dan Pembuatan laporan.

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *non-equivalen post-test only control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Selat dengan jumlah sebanyak 163 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik random samling, sehingga yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 3 Duda Timur sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah siswa 23 orang dan siswa kelas V SD Negeri 4 Duda Timur sebagai kelompok kontrol dengan jumlah siswa 20 orang.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah kompetensi pengetahuan IPS siswa. Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes. Instrumen penelitian kompetensi pengetahuan IPS siswa diperoleh dengan pemberian tes pada sampel penelitian baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Tes yang digunakan untuk mengumpulkan data kompetensi pengetahuan IPS adalah tes pilihan ganda dengan penskoran benar mendapatkan skor 1 dan salah mendapatkan skor 0. Tes dibuat sebanyak 40 buah. Setiap jawaban disertai 4 alternatif jawaban yang dipilih oleh siswa. Skor untuk setiap soal dijumlahkan dan jumlah tersebut merupakan skor variabel kompetensi pengetahuan IPS.

Tes yang telah disusun kemudian diujicobakan untuk mendapatkan gambaran tentang kelayakan tes tersebut. Tes yang telah diujicobakan kemudian dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda. Berdasarkan pengujian validitas butir soal yang sudah dilakukan dari 40 butir soal yang telah dibuat 35 soal dinyatakan valid dan 5 soal dinyatakan tidak valid. Berdasarkan hasil analisis reliabilitas tes didapatkan angka reliabilitas sebesar 0,88 sebanyak 35 butir soal tersebut telah memiliki reliabilitas yang sangat tinggi (*reliable*). Analisis taraf kesukaran butir menunjukkan sebanyak 8 butir soal memiliki taraf kesukaran yang tergolong sedang, sedangkan 25 butir soal yang tergolong mudah dan 2 butir soal yang tergolong sukar. Analisis daya beda butir tes menunjukkan sebanyak 4 butir soal tergolong sangat baik, 12 butir soal tergolong baik, 13 butir soal tergolong cukup baik, dan 6 butir soal tergolong kurang baik. Data yang diperoleh dalam penelitian ini kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas varians untuk mengetahui apakah kedua data yang diperoleh tersebut berdistribusi normal dan homogeny. Teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah uji-t.

Hasil dan Pembahasan

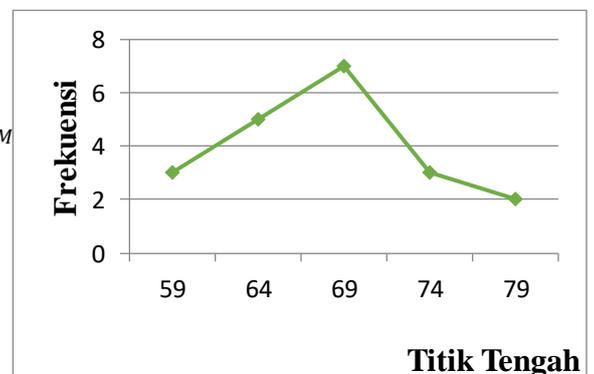
Deskripsi data kompetensi pengetahuan IPS pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel 3. berikut ini.

Tabel 3. Deskripsi Data Kompetensi Pengetahuan IPS

Statistik Deskriptif	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
N	23	20
Mean (M)	77,8	67,1
Median (Me)	77,1	70,07
Modus (Mo)	76,9	69,83
Nilai Terendah	63	57
Nilai Tertinggi	91	80
Standar Deviasi	6,49	5,83
Varians	42,12	33,98

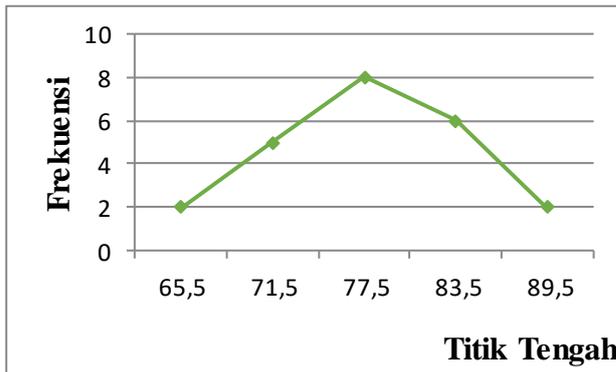
Berdasarkan tabel 3. di atas dapat dilihat bahwa rata-rata kompetensi pengetahuan IPS

Ni Luh Pebri Dianayanti¹, Nyoman Kusmariyati² / Model Pembelajaran M



kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media audiovisual lebih tinggi dari rata-rata kompetensi pengetahuan IPS kelompok control. Data kelas eksperimen dan control disajikan pada grafik berikut.

Gambar 1. Grafik Kelompok Eksperimen



Gambar 2. Grafik Kelompok Kontrol

Untuk menentukan tinggi rendahnya kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V digunakan kriteria penilaian skala lima teoretik seperti pada tabel 4. berikut.

Tabel 4. Kriteria Penilaian Skala Lima Teoretik

Rentang Skor	Klasifikasi/Predikat
$75 \leq \bar{X} \leq 100$	Sangat tinggi
$58 \leq \bar{X} < 75$	Tinggi
$42 \leq \bar{X} < 58$	Sedang
$25 \leq \bar{X} < 42$	Rendah
$0 \leq \bar{X} < 25$	Sangat rendah

Berdasarkan Tabel 4. Skala penilaian, rata-rata kompetensi pengetahuan IPS siswa pada kelompok eksperimen adalah 77,8, maka nilai kompetensi pengetahuan IPS siswa setelah dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media audiovisual berada pada kategori sangat tinggi. Nilai kelompok eksperimen terletak pada rentangan $75 \leq \bar{X} \leq 100$. Sedangkan untuk kelompok kontrol yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media audiovisual memiliki nilai rata-rata 67,1 berada pada kategori Tinggi, yaitu pada rentangan $58 \leq \bar{X} < 75$.

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

Tabel 5. Tabel Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Sampel	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Keterangan
Kelas Eksperimen	5,71	11,07	Sebaran data berdistribusi normal
Kelas Kontrol	6,33	11,07	Sebaran data berdistribusi normal

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 5. diketahui nilai X^2_{hitung} yang diperoleh dari kelas eksperimen adalah 5,71. Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai X^2_{tabel} dengan derajat kebebasan $(dk) = 6 - 1 = 5$ dan taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh nilai X^2_{tabel} sebesar 11,07, karena

$X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ ($5,71 < 11,07$) maka sebaran data nilai kompetensi pengetahuan IPS kelas eksperimen berdistribusi normal.

Sedangkan kelas kontrol diperoleh X^2_{hitung} sebesar 6,33. Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai X^2_{tabel} sebesar 11,07. Karena $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ ($6,33 < 11,07$), maka sebaran data nilai kompetensi pengetahuan IPS kelompok kontrol berdistribusi normal.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Varian

Sampel	Standar Deviasi (SD)	Varians	F_{hitung}	F_{tabel}	Status
Kelompok Eksperimen	6,49	42,12	1,24	4,08	Homogen
Kelompok Kontrol	5,83	33,98			

Dari hasil analisis diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 1,24. Selanjutnya harga F_{hitung} tersebut dibandingkan dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $df_1 = k-1 = 2-1 = 1$, dan $df_2 = n-k = 43-2 = 41$, didapatkan harga F_{tabel} sebesar 4,08. Hasil analisis tersebut menunjukkan $F_{hitung} < F_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data tersebut homogen.

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan statistik uji-t dengan rumus *polled varians*. Kriteria pengujian adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 5%. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media audiovisual terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Selat tahun pelajaran 2019/2020. Rangkungan hasil analisis uji-t ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 7. Rangkungan Hasil Uji-t

Sampel	Varians	N	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	42,12	23	38,21	1,68	$t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_1 diterima
Kontrol	33,98	20			

Berdasarkan analisis tabel di atas, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 38,21. Kemudian t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = n_1+n_2-2 = 41$ adalah sebesar 1,68. Hasil tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti Terdapat pengaruh model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media audiovisual terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2019/2020.

Dengan penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media audiovisual pada siswa kelompok eksperimen dan pembelajaran yang tidak menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada siswa kelompok kontrol, tentunya untuk mengetahui adanya pengaruh dari penerapan model tersebut terhadap hasil kompetensi pengetahuan IPS siswa. Setelah diberikan perlakuan, selanjutnya kedua kelompok tersebut diberikan *post-test* untuk mengukur kompetensi pengetahuan IPS. Adapun hasil analisis data penelitian pada kedua kelompok diperoleh rerata kompetensi pengetahuan IPS siswa pada kelas eksperimen adalah 77,8 dan pada kelas kontrol adalah 67,1. Selanjutnya data kompetensi pengetahuan IPS siswa tersebut diuji dengan menggunakan statistik uji-t dan diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 38,21 dan t_{tabel} sebesar 1,68. Hal ini berarti hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa ada pengaruh antara kompetensi pengetahuan IPS pada kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media audiovisual dibandingkan dengan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media audiovisual dengan taraf signifikansi 5% diterima.

Apabila dibandingkan, hasil kompetensi pengetahuan IPS siswa pada kelas eksperimen lebih baik dengan hasil kompetensi pengetahuan IPS siswa pada kelas kontrol, hal tersebut dikarenakan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan minat dan aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Model pembelajaran *Make a Match* ini sangat

berhubungan dengan karakteristik siswa, sehingga dengan penerapan model pembelajaran ini siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Seperti yang dijelaskan oleh Prihatiningsih & Setyanigtyas, (2018) mengatakan bahwa model pembelajaran *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk berpikir lebih cepat, meningkatkan interaksi antar teman, aktif dalam proses pembelajaran, serta membantu siswa membangun pemahamannya sendiri. Selain itu model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, menyenangkan karena ada unsur permainan, dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari (Wibawa & Merta, 2019).

Penerapan model pembelajaran *Make a Match* dalam proses pembelajaran menciptakan suasana pembelajaran yang berbeda. Dalam hal ini proses pembelajaran berlangsung lebih aktif dan komunikatif. Seperti yang dikemukakan oleh Kurnia et al., (2016) Model *Make a Match* ini mampu menciptakan kondisi kelas yang interaktif dan efektif, serta mampu menghilangkan kebosanan siswa ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu, model pembelajaran *Make a Match* ini memiliki langkah pembelajaran yang berbeda dari model pembelajaran lainnya sehingga suasana pembelajaran yang tercipta juga akan berbeda dari pembelajaran yang biasanya dilakukan oleh guru. Terutama pada langkah ke lima saat siswa mencari pasangan seperti yang dijelaskan oleh Sumantri, (2015) siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Dengan penerapan model pembelajaran *Make a Match* ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi siswa, sehingga kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat teratasi. Dengan pembelajaran tersebut siswa akan menjadi lebih memahami materi ataupun konsep pembelajaran yang dibahas karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara baru dan belum pernah dilakukan oleh siswa, sehingga siswa merasakan suasana pembelajaran yang lebih bermakna dan siswa juga merasa senang di dalam kelas.

Suasana kelas pada saat penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media audiovisual berbeda dengan suasana kelas sebelumnya. Awalnya siswa terlihat kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas, tetapi setelah diterapkannya model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media audiovisual ini terlihat siswa lebih bergairah dan bersemangat saat mengikuti proses pembelajaran. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Teguh & Astawa, (2019) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif teknik *Make a Match* membuat siswa lebih bersemangat karena model pembelajaran tersebut terdapat unsur permainannya, selain itu siswa pun dilibatkan langsung dalam pembelajaran.

Model pembelajaran *Make a Match* ini lebih menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran karena model pembelajaran ini melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih banyak memberikan perhatian dan lebih menikmati proses pembelajaran karena teknik ini dikemas seperti sebuah permainan dengan tidak membuang esensi dari proses pembelajaran tersebut (Juhji, 2017). Selain itu penyampaian materi yang dilakukan lebih unik dan dikemas dengan sebuah media audiovisual. Dengan penyajian materi pembelajaran melalui media audiovisual siswa akan dapat melihat dan mendengar secara langsung materi-materi pembelajaran yang akan dipelajari. Sejalan dengan hal tersebut Ganing et al., (2017) mengatakan bahwa jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media audio (mendengar) dan visual (melihat). Penyajian materi dengan media audiovisual akan semakin lengkap dan optimal karena proses pembelajaran didukung oleh media audiovisual yang berupa video yang dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disajikan secara berulang-ulang jika perlu, dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung, dan dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran (Anitah, 2014). Tentunya dengan hal tersebut siswa akan merasakan suasana pembelajaran yang berbeda dari biasanya yang akan membuat siswa lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media audiovisual membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh pendapat Marzuki & Wibowo, (2015) yang mengatakan bahwa tahap-tahap dalam model pembelajaran *Make a Match* mengharuskan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media audiovisual ini yaitu: pertama, penyampaian materi dilakukan dengan menggunakan media audiovisual yang tentunya media audiovisual yang ditayangkan sudah sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dibahas. Dalam hal ini siswa harus menggali sendiri materi-materi yang

dikemas melalui media audiovisual dengan baik dan selanjutnya guru akan melakukan tanya jawab berkaitan dengan materi yang sudah ditayangkan melalui media audiovisual untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dicermati. Kedua, siswa dikelompokkan menjadi 2 kelompok. Satu kelompok akan memperoleh kartu pertanyaan dan satu kelompoknya lagi akan memperoleh kartu jawaban. Ketiga, guru membagikan kartu kepada siswa yang di dalamnya terdapat sebuah pertanyaan ataupun jawaban dan siswa bertugas memikirkan pertanyaan ataupun jawaban dari kartu yang mereka pegang. Pada tahap ini siswa harus mengingat dan menggali kembali materi pembelajaran yang sudah dicermati pada saat penayangan media audiovisual.

Keempat, guru menyampaikan petunjuk dan mendiskusikan peraturan permainan dengan siswa. Kelima, siswa mencari pasangan kartu yang mereka pegang secara tertib. Keenam, jika waktu untuk mencari pasangan dari kartu yang dipegang sudah habis, siswa yang tidak mendapatkan pasangan diinstruksikan untuk berkumpul tersendiri dari temannya yang mendapat pasangan. Pada tahap ini merupakan tahap relaksasi, siswa yang tidak mendapatkan pasangan akan diberikan sebuah hukuman, seperti bernyanyi, berhitung, berjoged dan lain sebagainya. Dari hal tersebut siswa akan merasa senang dan tidak bosan untuk mengikuti pembelajaran karena suasana pembelajaran tidak tegang dan monoton. Ketujuh, guru memanggil siswa yang sudah mendapat pasangan secara bergiliran untuk mempresentasikan materi yang sudah dicocokkan melalui kartu soal dan kartu jawaban. Pada tahap ini suasana pembelajaran harus sudah kembali kondusif dan siswa yang belum mendapat giliran untuk presentasi harus memberikan tanggapan dari presentasi yang dilakukan temannya. Kedelapan, pada tahap ini guru berperan untuk memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.

Dilihat dari kegiatan belajar tersebut, penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media audiovisual sangat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan hampir pada setiap langkah model pembelajaran *Make a Match* ini siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh pendapat Ariska & Rahmaniati, (2016) yang mengatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* ini dapat membuat siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu, lebih aktif dalam pembelajaran, lebih bergairah dalam belajar, dapat melatih siswa untuk bekerjasama dengan orang lain, menghindari kejenuhan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, dan pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang dibuat oleh guru.

Selain model pembelajaran *Make a Match* yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, dengan bantuan media audiovisual dalam proses pembelajaran siswa jugaterlihat lebih tertarik terhadap materi yang disampaikan dibandingkan dengan penyampaian materi yang dilakukan secara langsung oleh guru. Hal tersebut didukung oleh pendapat Virgiana & Wasitohadi, (2016) yang menyatakan bahwa media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang dapat dipandang maupun didengar suaranya. Karena media audiovisual dapat dilihat dan dapat didengar suaranya akan menimbulkan ketertarikan siswa dalam menyimak materi yang disampaikan melalui media audiovisual tersebut. Media audiovisual merupakan alat bantu pendengaran dan penglihatan bagi peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman belajar secara signifikan (Rosdiani, 2012). Selain itu dengan pemanfaatan media audiovisual siswa akan lebih focus dan lebih berkonsentrasi pada proses pembelajaran. Siswa juga merasa lebih bersemangat untuk belajar karena proses pembelajaran yang dilakukan dibarengi dengan unsur permainan mencari pasangan. Dengan penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media audiovisual dapat mengurangi aktivitas guru dalam mengajar, sehingga guru hanya berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media audiovisual ini dapat mengembangkan potensi yang dimiliki siswa dalam memahami konsep pembelajaran khususnya pada materi IPS SD dan dengan penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan siswa khususnya dan kualitas pendidikan secara umum. Selain itu dengan penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman dan potensi guru dalam penerapan model dan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam penerapan model pembelajaran *Make a Match* ini dapat dikembangkan lagi dengan berbantuan media-media yang dapat menarik perhatian siswa dan dapat mengaktifkan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas sehingga kompetensi pengetahuan siswa dapat ditingkatkan.

Kondisi siswa pada kedua kelompok pada saat pembelajaran menunjukkan perbedaan. Siswa yang dibelajarkan dengan tidak menggunakan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media

audiovisual cenderung pasif. Guru masih mendominasi proses pembelajaran yang dilakukan. Dalam pembelajaran ini guru berperan menyampaikan materi dari buku dan mendemonstrasikan suatu materi, sehingga siswa hanya menyimak apa yang dijelaskan oleh guru. Aktivitas yang dilakukan siswa juga cenderung kurang beragam sehingga hal tersebut menyebabkan siswa kurang bersemangat, kurang tertarik, siswa cepat merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa bercanda dengan temannya saat guru menjelaskan, dan tidak fokus dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga menyebabkan kompetensi pengetahuan IPS siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media audiovisual lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media audiovisual. Tinjauan ini didasarkan pada perbedaan nilai rerata kompetensi pengetahuan IPS antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan temuan-temuan yang ada pada penelitian ini, dapat dinyatakan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media audiovisual berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem Tahun Pelajaran 2019/2020.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media audiovisual terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SD gugus I Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2019/2020. Hal tersebut diperoleh dari hasil penghitungan uji-t, t_{hitung} sebesar 38,21 sedangkan, t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% adalah 1,68. Hal ini berarti, t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari rata-rata, diketahui rata-rata kelompok eksperimen sebesar 77,8 dan rata-rata kelompok kontrol sebesar 67,1. Hal ini berarti rata-rata kelompok eksperimen > rata-rata kelompok kontrol. Dengan demikian, model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media audiovisual berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SD gugus I Kecamatan Selat tahun pelajaran 2019/2020.

Daftar Pustaka

- Anitah Sri. (2014). *Strategi Pembelajaran di SD*. Universitas Terbuka.
- Ariska, W., & Rahmaniati, R. (2016). Penerapan Model Pembelajaran CTL Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Pada Materi Pengaruh Cuaca Terhadap Kegiatan Manusia dan Lingkungan di Kelas III SDN 9 Langkai Palangka Raya Tahun Pelajaran 2014/2015. *Tunas Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 36–40.
- Darsana, I. W., Astini, N. M., & Putra, M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Kompetensi Pengeahuan IPS. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2), 1–10.
- Fitria, A. (2014). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 57–62. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>
- Gading, I. K., Tiballa, M. D. S., & Sudana, D. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Peta Pikiran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2), 1–10.
- Ganing, N. N., Prameswari, K. K., & Wiyasa, I. K. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay (CRH) Berbantuan Media Lingkungan Sekolah Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V SD Gugus Kompyang Sujana Kecamatan Denpasar Uara. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2), 1–11.
- Huda Muhamad. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Juhji. (2017). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Dalam Pembelajaran IPA. *Primary*, 09(01), 9–16.
- Kharisma, K. D., & Ketut, G. I. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media AAudiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. *International Journal*

Of Elementary Education, 1(2), 153–160.

- Kurnia, D., Gusrayani, D., & Deschuri, C. (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. <https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.3042>
- Marzuki, & Wibowo, K. P. (2015). Penerapan Model Make a Match Berbantuan Media Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 158–169. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v2i2.7667>
- Murda, I. N., Masa, N., & Mahadewi, L. P. P. (2017). Pengaruh Model Make a Match Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2), 1–10.
- 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), 1–14. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i1.1441>
- Putra, N. T. E. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Make a Match Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar IPS. *Purwadita*, 3(1), 94–100.
- Rosdiani Dini. (2012). *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Alfabeta.
- Rositayani, N. P. ., Putra, D. B. K. N., & Abdi, I. B. G. S. (2018). Pengaruh Model Children's Learning in Science Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 339–346. <https://doi.org/10.23887/jppp.v2i2.15381>
- Sardjiyo. (2014). *Pendidikan IPS di SD*. Universitas Terbuka.
- Segara, N. B. (2016). Pentingnya Pemahaman Jati Diri Keilmuan Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS. *Edunomic*, 4(1).
- Shoimin A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Suara, I. M., D, A. H., & Abadi I B G S. (2016). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS dan kemampuan Berpikir Kritis Tema Sejarah Peradaban Indonesia Siswa Kelas V SDN 1 Sumatera Tahun Ajaran 2015/2016. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1), 1–10.
- Sumantri, M., & Nana Syaodih. (2015). *Perkembangan Peserta Didik*. Universitas Terbuka.
- Sumantri Mohamad Syarif. (2015). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Tegeh, I. M., & Astawa, P. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 98–106. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i2.11608>
- Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara.
- Virgiana, A., & Wasitohadi, W. (2016). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Ditinjau Dari Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 Sdn 1 Gadu Sambong - Blora Semester 2 Tahun 2014/2015. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 100–118. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p100-118>
- 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. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2), 137–144.
- Wibawa, I. M. C., & Luh, Ni Merta, P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 189–197.