

## PENGARUH MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN PETA PIKIRAN TERHADAP SIKAP SOSIAL DAN KOMPETENSI PENGETAHUAN IPS

N. W. Nia Wijayanti<sup>1</sup>, I K. Gading<sup>2</sup>, D. P. Parmiti<sup>1</sup>

e-mail: [wayannia572@gmail.com](mailto:wayannia572@gmail.com), [iketut.gading@undiksha.ac.id](mailto:iketut.gading@undiksha.ac.id), [dp-parmiti@undiksha.ac.id](mailto:dp-parmiti@undiksha.ac.id)

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Dasar

<sup>2</sup>Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

---

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan peta pikiran terhadap sikap sosial dan kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan rancangan *non-equivalent pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD di Gugus III Kecamatan Marga tahun pelajaran 2018/2019. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik undian dengan memilih 2 kelas dari 8 kelas anggota populasi. Sampel penelitian ini berjumlah 60 orang siswa yaitu 34 orang siswa kelas IV SD Negeri 2 Kuwum sebagai kelompok eksperimen dan 26 orang siswa kelas IV SD Negeri 3 Marga sebagai kelompok kontrol. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuesioner sikap sosial dan tes kompetensi pengetahuan IPS. Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan uji MANOVA. Hasil uji hipotesis I menunjukkan bahwa  $F=747,557$ ;  $sig<0,05$ . Hasil uji hipotesis II menunjukkan bahwa  $F=101,540$ ;  $sig<0,05$ . Hasil uji hipotesis III menunjukkan bahwa  $F=72,168$ ;  $sig<0,05$ . Berdasarkan temuan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan peta pikiran berpengaruh terhadap sikap sosial dan kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas IV SD di Gugus III Kecamatan Marga tahun pelajaran 2018/2019.

### Keywords:

*make a match, kompetensi pengetahuan IPS, peta pikiran, sikap sosial*

---

### 1. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas akan mempengaruhi kemajuan dari berbagai bidang. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa: "Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Sebagaimana telah diamanatkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tersebut diharapkan penyelenggaraan pendidikan dapat mewujudkan proses berkembangnya kualitas pribadi peserta didik sebagai generasi penerus bangsa di masa depan. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional pemerintah telah menyelenggarakan perbaikan-perbaikan peningkatan mutu pendidikan pada berbagai jenis dan jenjang. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan agar menciptakan sumber daya yang berkualitas adalah dengan memperbaiki kurikulum. Permendikbud Nomor 57 tahun 2014 lampiran 1 (dalam Evie Febrianti, Ganing, dan Putra, 2017) menetapkan Kurikulum pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiya yang

telah dilaksanakan sejak tahun ajaran 2013/2014 disebut Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Permendikbud Nomor 57 tahun 2014 lampiran I menyatakan “Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia”. Pada kurikulum 2013 siswa dituntut melalui beberapa proses secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menerapkan pengetahuan.

Pembelajaran Kurikulum 2013 itu mengintegrasikan semua jenis mata pelajaran ke dalam tema. Di dalam tema yang diintegrasikan terdapat IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai salah satu muatan materi yang tercantum dan harus dipelajari oleh siswa. Pada pembelajarannya, IPS bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari – hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun menimpa masyarakat (Susanto, 2014). Dengan demikian, muatan materi IPS dapat membantu peserta didik memiliki sikap, etika, kepribadian, serta pengetahuan dan keterampilan yang paripurna, yang tidak hanya terampil tangannya saja, tetapi juga lembut hatinya, dan cerdas otaknya serta memiliki rasa peka terhadap masalah sosial yang disekitarnya.

Lasmawan (2016) mengemukakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) program pendidikan yang mengintegrasikan konsep-konsep ilmu sosial dan humanira untuk tujuan pendidikan (membentuk warga negara yang memiliki kompetensi sosial, baik sebagai pribadi, anggota masyarakat, maupun sebagai warga negara dunia). Dengan pendidikan IPS, siswa diharapkan dapat memperoleh pengetahuan sosial, humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran sosial di lingkungannya, serta memiliki keterampilan dalam mengkaji dan memecahkan masalah sosial dalam kehidupannya sehingga akhirnya diharapkan dapat menjadi warga Negara yang baik dan bertanggungjawab. Program pendidikan IPS ini diupayakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan khususnya kualitas sumber daya manusia serta untuk mendukung tercapainya tujuan ideal pendidikan. Seperti yang dikemukakan oleh *National council for social studies (NCSS)* (dalam Lasmawan, 2016) mengemukakan bahwa tidak ada satupun cabang kurikulum sekolah yang lebih sentral daripada pendidikan IPS. Sayangnya, dilapangan banyak yang beranggapan bahwa muatan materi IPS sulit dan membosankan serta pendidikan IPS itu kurang memiliki kegunaan yang besar bagi siswa dibandingkan pendidikan IPA dan Matematika yang mengkaji bidang pengembangan dalam sains dan teknologi (Susanto, 2014). Dengan adanya anggapan seperti ini mengakibatkan tujuan pendidikan IPS belum tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 7 Januari sampai 8 Januari 2019 di SD Gugus III Kecamatan Marga, diperoleh informasi bahwa 1) antusiasme siswa untuk mengikuti proses pembelajaran masih rendah karena ketika guru menjelaskan materi masih ada siswa yang mengobrol, 2) pada saat proses pembelajaran IPS siswa masih kurang aktif, 3) guru jarang menggunakan model pembelajaran yang menarik minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, 4) guru jarang memanfaatkan media pembelajaran ataupun jarang membuat media untuk membantu dalam proses pembelajaran. Hal ini mempengaruhi rendahnya hasil belajar IPS, terutama penguasaan kompetensi pengetahuan IPS. Dari hasil pengamatan yang dilakukan, menunjukkan sikap sosial siswa rendah. Hal ini terlihat dari siswa tidak peduli dengan orang yang datang ke sekolah, mereka asyik sendiri tanpa memperdulikan orang yang datang, saat proses pembelajaran siswa masih suka mengganggu teman saat guru menjelaskan materi.

Beberapa hasil penelitian juga menemukan kondisi pembelajaran IPS di SD masih rendah. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Parbawa dan Sujana (2018) menunjukkan bahwa kompetensi pengetahuan IPS siswa masih jauh dari yang diharapkan karena kurangnya interaksi antara siswa dan guru, siswa dengan siswa lain, maupun siswa dengan sumber belajarnya sehingga kurang berpartisipasi secara aktif dan masih banyak siswa mendapat nilai rendah diantara nilai mata pelajaran lain. Hal ini juga diperkuat dengan hasil pencatatan dokumen tentang

nilai ulangan akhir semester 1 kelas IV SD di Gugus III Kecamatan Marga pada muatan materi IPS menunjukkan sebagian besar nilai siswa berada dibawah KKM, sehingga rata-rata KKM yang didapatkan tidak optimal. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1.**

Rata-rata Nilai UAS IPS Siswa Kelas IV

No	Nama Sekolah	KKM	Jumlah Siswa	Siswa yang mencapai KKM Siswa (%)	Siswa yang belum mencapai KKM Siswa (%)
1	SDN 1 Marga Dajan Puri	78	13	5	38,47
2	SDN 1 Marga Dauh Puri	75	13	6	46,16
3	SDN 1 Marga	72	17	8	47,05
4	SDN 2 Marga Dajan Puri	70	11	4	36,37
5	SDN 2 Marga	74	15	9	60
6	SDN 3 Marga	61	26	11	42,3
7	SDN 1 Kuwum	60	11	5	45,46
8	SDN 2 Kuwum	70	34	11	32,35
Jumlah			140	59	384,79
Rata-rata					42,15
					57,85

Dari data tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata nilai ulangan pada muatan materi IPS siswa kelas IV di Gugus III Kecamatan Marga yang mencapai KKM yaitu 42,15% dan rata-rata nilai siswa yang belum mencapai KKM yaitu 57,85%. Berdasarkan pencatatan dokumen tersebut dapat diklasifikasikan bahwa nilai ulangan siswa pada muatan materi IPS masih di bawah rata-rata, sehingga menunjukkan bahwa kompetensi pengetahuan IPS siswa masih rendah.

Berdasarkan pemaparan permasalahan tersebut, dipandang perlu peningkatan kompetensi pengetahuan IPS dan sikap sosial dengan menumbuh - kembangkan kecintaan siswa terhadap mata pelajaran IPS melalui inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu cara untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan dan sikap sosial siswa dengan cara menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan serta mampu meningkatkan keaktifan siswa yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat serta keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan menekankan pada adanya kerjasama, aktivitas serta interaksi antara siswa. Shoimin (2014), menyatakan model *Make A Match* adalah dimana peserta didik mencari pasangannya sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan, siswa dituntut untuk berkompetisi dengan mencari pasangannya. Pelaksanaan model *Make A Match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu sesuai jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Dalam pembelajaran model *Make A Match*, suasana belajar

di kelas diciptakan sebagai suasana permainan karena adanya kompetisi diantara siswa untuk memecahkan masalah terkait dengan materi pelajaran dan adanya *reward* atau penghargaan. Oleh karena itu, guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* ini pada pembelajaran IPS sehingga siswa akan lebih tertarik dan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Untuk mengoptimalkan proses pembelajaran serta untuk lebih menarik perhatian siswa dalam belajar, maka penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* ini diintegrasikan dengan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah media peta pikiran. Windura (2016), peta pikiran adalah salah satu teknik mencatat yang mengembangkan gaya belajar visual sehingga memudahkan siswa belajar. Peta pikiran mengajarkan untuk mencatat tidak hanya menggunakan tulisan tetapi juga menggunakan gambar dan warna. Dengan menggunakan media ini dapat membuat siswa lebih bisa memahami materi yang dijelaskan guru karena siswa akan mencatat poin – poin penting materi tersebut ke dalam bentuk catatan kreatif seperti peta *route* yang mempunyai banyak cabang dan juga bisa dibuat lebih menarik dengan menambahkan warna serta bentuk – bentuk yang menarik perhatian siswa.

Model pembelajaran *Make A Match* dengan berbantuan media peta pikiran dapat melatih siswa untuk aktif dalam pembelajaran serta menuntun siswa untuk bekerjasama sehingga terjalin interaksi antar sesama siswa. Setelah penelitian ini diharapkan melalui model *Make A Match* berbantuan media peta pikiran dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan IPS dan sikap sosial siswa.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu ditindak lanjuti dengan melakukan sebuah penelitian tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media peta pikiran terhadap sikap sosial dan kompetensi pengetahuan ips siswa kelas IV di sekolah dasar.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh sikap sosial dan kompetensi pengetahuan IPS antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *make a match* berbantuan peta pikiran dan siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *make a match* berbantuan peta pikiran.

## 2. Metode

Penelitian ini dirancang untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan peta pikiran terhadap sikap sosial dan kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas IV SD di Gugus III Kecamatan Marga. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu. Rancangan eksperimen yang digunakan adalah *non-equivalent pretest/posttest control group design*.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh kelas IV SD di Gugus III Kecamatan tahun pelajaran 2018/2019. Di gugus III terdapat 8 SD yaitu : SDN 1 Marga Dajan Puri, SDN 2 Marga Dajan Puri, SDN 1 Marga, SDN 2 Marga, SDN 3 Marga, SDN 1 Marga Dauh Puri, SDN 1 Kuwum, SDN 2 Kuwum. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara mengundi 2 kelas dari 8 kelas. Untuk mendapatkan kelas yang setara dari segi akademik, maka kedua kelas yang terpilih menjadi sampel penelitian diberikan *pre-test*. Nilai atau skor dari hasil *pre-test* yang dilakukan digunakan untuk penyetaraan kedua kelas menggunakan menggunakan ANAVA-A yang dilakukan dengan bantuan *SPSS 17.0 for windows* dengan signifikansi 5%. Jika angka signifikansi kurang dari 0,05 maka kelas tersebut tidak setara. Sedangkan jika angka signifikansi lebih besar dari 0,05 maka kelas tersebut setara. Kedua kelas yang terpilih menjadi sampel kemudian diundi kembali untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan pengundian yang dilakukan, kelas IV SDN 2 Kuwum sebagai kelas eksperimen dan kelas IV SDN 3 Marga sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Make a Match* berbantuan peta pikiran dan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan dalam pembelajarannya atau disesuaikan dengan pembelajaran yang biasa diterapkan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah data tentang sikap sosial dan kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas IV SD di Gugus III Kecamatan Marga. Untuk mengumpulkan data sikap sosial digunakan kuesioner sikap sosial dan kompetensi pengetahuan IPS digunakan tes pilihan ganda biasa kompetensi pengetahuan IPS. Setelah instrument tersusun selanjutnya dilakukan uji coba instrumen penelitian. Instrumen dibuat berdasarkan kisi-kisi. Selanjutnya instrument tersebut diuji validitasnya. Uji coba instrument yang dilakukan adalah uji validitas isi oleh pakar yang selanjutnya dianalisis dengan uji validitas butir, uji daya beda, uji tingkat kesukaran, dan uji reliabilitas.

Selanjutnya pelaksanaan penelitian dilakukan dengan perlakuan terhadap masing-masing kelompok sampel yakni model pembelajaran *Make A Match* berbantuan peta pikiran pada kelompok eksperimen dan pembelajaran dan tidak diberikan perlakuan dalam pembelajarannya atau disesuaikan dengan pembelajaran seperti biasa. Setelah diberikan perlakuan, kedua kelompok sampel tersebut diberikan *posttest*.

Teknik analisis yang digunakan adalah dengan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif dilakukan dengan menghitung mean, median, modus, dan standar deviasi. Tinggi rendahnya kualitas variabel-variabel penelitian dapat ditentukan dari skor rata-rata tiap-tiap variabel yang dikonversikan ke dalam kriteria penilaian acuan patokan (PAP) skala lima. Analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas varians. Uji normalitas ini dilakukan menggunakan teknik *Kolmogorov-smirnov* dengan bantuan *SPSS 17.0 for windows*. Pengujian homogenitas dilakukan dengan bantuan *SPSS 17.0 for windows* melalui uji *Box's M* untuk uji homogenitas secara bersama-sama dan dengan uji *Levene's* untuk uji secara terpisah. Kriteria pengujian data memiliki matriks varians-kovarian yang sama (homogen) jika signifikansi yang dihasilkan dalam uji *Box's M* dan uji *Levene's* lebih dari 0,05 dan data tidak berasal dari populasi yang homogen jika signifikansi yang dihasilkan dalam uji *Box's M* dan uji *Levene's* kurang dari 0,05. Setelah data normal dan homogen, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis ini dilakukan menggunakan analisis statistik MANOVA dengan bantuan *SPSS 17.0 for windows*.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

Hasil analisis deskriptif data *pretest* dan *posttest* sikap sosial di kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh bahwa hasil perhitungan dari *pretest* sikap sosial dan kompetensi pengetahuan IPS siswa disajikan dalam tabel 2.

**Tabel 2.**  
Perhitungan *Pretest* Sikap Sosial dan Kompetensi Pengetahuan IPS

Statistik	<i>Pretest</i> Sikap Sosial		<i>Pretest</i> Kompetensi Pengetahuan IPS	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	34	26	34	26
Mean	88,68	88,12	11,47	11,69
Median	89	88	12	12
Modus	90	87	14	13
Standar Deviasi	3,062	2,421	2,465	2,205

Berdasarkan hasil konversi dapat dinyatakan bahwa rata-rata hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kategori cukup dan tidak baik.

Hasil perhitungan dari *posttest* sikap sosial dan kompetensi pengetahuan IPS siswa disajikan dalam tabel 3.

**Tabel 3.**  
Hasil *Posttest* Sikap Sosial dan Kompetensi Pengetahuan IPS

Statistik	<i>Posttest</i> Sikap Sosial		<i>Posttest</i> Kompetensi Pengetahuan IPS	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	34	26	34	26
Mean	118,79	99,19	22,18	16,92
Median	120	97	22,5	16,5
Modus	122	96	24	15
Standar Deviasi	7,583	7,310	2,289	2,481

Berdasarkan hasil konversi dapat dinyatakan bahwa rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen berada pada kategori baik dan kelas kontrol berada pada kategori cukup.

Setelah dilakukan perhitungan statistik deskriptif, selanjutnya dilakukan perhitungan statistik inferensial, yaitu uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Hasil perhitungan uji normalitas sebaran data melalui uji statistik *Kolmogorov-Smirnov* disajikan dalam tabel 4.

**Tabel 4.**  
Uji Normalitas Sebaran Data

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov		
		Statistic	df	Sig.
Sikap Sosial	Eksperimen	0,134	34	0,125
	Kontrol	0,169	26	0,055
Kompetensi Pengetahuan IPS	Eksperimen	0,146	34	0,065
	Kontrol	0,145	26	0,168

Berdasarkan tabel 4 dinyatakan bahwa sebaran data berdistribusi normal karena angka signifikansinya lebih besar dari 0,05.

Hasil perhitungan pengujian homogenitas dalam penelitian ini ada dua, yaitu secara terpisah dengan menggunakan uji *Levene's* secara bersama-sama menggunakan uji *Box's M*. Ringkasan hasil uji homogenitas dengan uji *Levene's* disajikan dalam tabel 5.

**Tabel 5.**

Uji Homogenitas dengan uji *Levene's*

	<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Sikap Sosial	0,040	1	58	0,842
Kompetensi Pengetahuan IPS	0,172	1	58	0,680

Berdasarkan tabel 5, menunjukkan bahwa angka-angka signifikansi lebih besar dari 0,05. Hal ini berarti data tersebut dinyatakan homogen. Pengujian homogenitas secara bersama-sama menggunakan uji *Box's M* yang disajikan dalam tabel 6.

**Tabel 6.**

Hasil Uji Homogenitas dengan uji *Box's M*

<i>Box's M</i>	2,246
----------------	-------

<i>F</i>	0,720
<i>df1</i>	3
<i>df2</i>	414134,297
<i>Sig.</i>	0,540

Berdasarkan tabel 6, menunjukkan bahwa angka-angka signifikansi lebih besar dari 0,05. Hal ini berarti data tersebut dinyatakan homogen. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis.

Hasil analisis MANOVA menunjukkan bahwa pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa terdapat pengaruh secara simultan model pembelajaran *make a match* berbantuan peta pikiran terhadap sikap sosial dan kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas IV SD. Hal ini dibuktikan dengan *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* memiliki angka signifikansi lebih kecil dari pada 0,05. Selanjutnya, pengujian hipotesis kedua menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan peta pikiran terhadap sikap sosial siswa kelas IV SD di Gugus III Kecamatan Marga. Hal ini terbukti dari hasil analisis diperoleh nilai *F* sebesar 101,540 dengan angka signifikansi 0,000 ( $0,000 < 0,05$ ). Kemudian, pengujian hipotesis ketiga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara kompetensi pengetahuan IPS siswa yang mengikuti pembelajaran *make a match* berbantuan peta pikiran dengan siswa yang tidak mengikuti pembelajaran *make a match* berbantuan peta pikiran. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis didapatkan nilai *F* sebesar 72,168 dengan signifikansi 0,000 ( $0,000 < 0,05$ ). Berdasarkan hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan peta pikiran ini lebih berpengaruh untuk meningkatkan sikap sosial dan kompetensi pengetahuan IPS siswa dibandingkan siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model *make a match* berbantuan peta pikiran.

Secara umum hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) terdapat pengaruh secara simultan model pembelajaran *make a match* berbantuan peta pikiran terhadap sikap sosial dan kompetensi pengetahuan IPS siswa; (2) terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan peta pikiran terhadap sikap sosial siswa; (3) terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan peta pikiran terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas IV SD di Gugus III Kecamatan Marga Tahun Pelajaran 2018/2019.

Model pembelajaran *make a match* berbantuan peta pikiran menjadikan siswa aktif, antusias, dan membuat suasana menyenangkan saat proses pembelajaran. Siswa terlihat aktif dalam pembelajaran terutama pada saat masing-masing siswa mencari pasangan kartu yang sesuai dengan kartu yang mereka pegang. Siswa terlihat senang saat mencari pasangan dan menerima pujian dari guru, sehingga menyebabkan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Siswa terlihat antusias untuk belajar dan tidak ada siswa yang terlihat bosan mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Huda (2014) yang menyatakan bahwa model *make a match* dapat meningkatkan meningkatkan aktivitas belajar siswa, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, efektif untuk melatih keberanian siswa, dan melatih kedisiplinan siswa untuk menghargai waktu belajar.

Di samping itu, tampak bahwa siswa memperoleh pengalaman langsung saat proses pembelajaran. Apabila siswa mendapatkan pengalaman langsung saat proses pembelajaran, maka siswa akan lebih mudah untuk menemukan gaya belajarnya sendiri serta siswa lebih mudah memahami materi yang dijelaskan. Dengan adanya pengalaman langsung ini, interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa akan terlihat jelas. Interaksi yang terjadi ini akan mendorong siswa untuk termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi terhadap sikap sosial



yang muncul saat proses pembelajaran. Jika siswa memiliki sikap sosial yang tinggi, maka ia mampu meningkatkan hasil kompetensi pengetahuan yang diperoleh siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Azwar (2003) yang menyatakan bahwa sikap sosial itu muncul dari pengalaman langsung yang dialami oleh siswa dan sikap sosial siswa tersebut muncul karena adanya interaksi sosial yang dialami oleh individu tersebut. Dengan memperhatikan pendapat Huda (2014) dan Azwar (2003) di atas, apabila pembelajaran sudah terjadi dalam suasana yang menyenangkan dan pada saat pembelajaran siswa terlibat secara langsung maka pembelajaran tersebut menjadi bermakna bagi siswa dan dengan pengalaman langsung yang dimiliki oleh siswa memudahkan siswa untuk memahami materi yang dijelaskan dan mempengaruhi sikap sosial yang dimiliki. Hal ini tentunya mempengaruhi terhadap sikap sosial yang terbentuk dan kompetensi pengetahuan siswa menjadi lebih optimal.

Model pembelajaran *make a match* berbantuan peta pikiran memberikan kesempatan siswa untuk bertanggung jawab akan tugas yang diberikan dan saling bekerjasama dengan temannya untuk menyelesaikan permasalahan. Melalui kegiatan tersebut siswa berusaha untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan dengan mencari pasangan kartu yang sesuai. Ini terlihat pada fase mencari pasangan kartu. Pada fase ini siswa terlihat sikap saling bekerjasama antara siswa dan juga menunjukkan tanggung jawab dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Kegiatan ini tentunya mampu menumbuhkan sikap sosial siswa dan juga mempengaruhi proses pembelajaran serta hasil pembelajaran yang diperoleh siswa. Hal ini dengan pendapat Suatnaya, Suwatra, dan Suarjana (2015) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan kegiatan yang menuntut kerjasama siswa untuk saling membantu dalam menyelesaikan persoalan. Dengan adanya sikap kerjasama, siswa memiliki sikap yang lebih baik, sehingga berpengaruh terhadap afektif maupun kognitif siswa.

Adanya penghargaan untuk siswa dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Pemberian penghargaan atau *reward* berupa tepuk tangan dan pujian dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar. Dengan adanya semangat siswa untuk belajar akan menjadikan siswa lebih aktif dan antusias untuk belajar, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Dalam pembelajaran *make a match* penghargaan diberikan kepada siswa yang dapat mencari pasangan kartu yang diperolehnya dengan benar dan tepat waktu. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian yang dilakukan Aryani (2016) bahwa pemberian *reward* dapat membangkitkan, menumbuhkan, dan meningkatkan motivasi belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Model pembelajaran *make a match* berbantuan peta pikiran terlihat dapat menumbuhkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Melalui peta pikiran siswa memahami materi dengan mudah, karena dalam peta pikiran berisi garis yang berlekuk-lekuk dan menjadi kata kunci dalam materi. Selain itu peta pikiran yang dibuat dengan menggunakan gambar dan warna yang berbeda-beda dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Apabila sudah terjadi ketertarikan dengan proses pembelajaran ini mempengaruhi terhadap hasil pembelajaran yang diperoleh siswa. Dengan penggunaan model *make a match* berbantuan peta pikiran ini mempengaruhi terhadap hasil yang diperoleh siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Windura (2016), peta pikiran (*Mind Mapping*) adalah salah satu teknik mencatat yang mengembangkan gaya belajar visual sehingga memudahkan siswa belajar. Sependapat dengan itu, Wardani (dalam Yuliani, Margunayasa, dan Parmiti, 2017) yang menyatakan bahwa peta pikiran adalah cara untuk mempermudah siswa agar memahami konsep-konsep yang dipelajari oleh siswa. Dengan demikian, model *make a match* berbantuan peta pikiran ini dapat menumbuhkan sikap sosial siswa dan juga meningkatkan kompetensi pengetahuan IPS siswa.

#### **4. Simpulan**

Berdasarkan analisis dan pembahasan seperti yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian yang telah diujikan sebelum melakukan uji hipotesis sudah berdistribusi normal dan homogeny. Hasil pengujian hipotesis memperoleh hasil, yaitu hasil pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa secara simultan terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan peta pikiran terhadap sikap sosial dan kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Hasil pengujian hipotesis kedua menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan peta pikiran terhadap sikap sosial siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hasil pengujian hipotesis ketiga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan peta pikiran terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berbantuan peta pikiran berpengaruh terhadap sikap sosial dan kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas IV SD di Gugus III Kecamatan Marga Tahun Pelajaran 2018/2019.

Mengacu pada hasil temuan penelitian ini disarankan kepada siswa supaya memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga siswa menjadi lebih menguasai materi, hasil belajar dapat meningkat, dan memiliki sikap yang baik. Di samping itu, guru diharapkan dapat memvariasikan proses pembelajaran yang dilakukan di kelas dengan menerapkan model pembelajaran atau penggunaan media pembelajaran seperti model pembelajaran *make a match* berbantuan peta pikiran agar mampu mengembangkan kemampuan dan pemahamannya. Kepala sekolah juga diharapkan mampu untuk menyediakan fasilitas dan pemberian pelatihan tentang variasi dalam proses pembelajaran seperti penerapan model pembelajaran atau media pembelajaran guna mendukung proses pembelajaran.

#### Daftar Pustaka

- Apriyani, Maryanto, dan Nurohman. 2016. "Pengaruh Model Cooperative Tipe *Make A Match* dalam Pembelajaran IPA Terhadap Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMP". *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Vol 5. No.9.
- Aryani, N..P.D. 2016. "Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Semester II Tahun Ajaran 2015/2016 di SD Negeri 5 Banyuning". *e-Journal PGSD Undiksha*, Vol. 4, No. 1.
- Azwar, S. 2013. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Febrianti, N.K.E., N. Nym. Ganing & M. Putra. 2017. "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Topeng Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V SDN Gugus Tuanku Imam Bonjol Kecamatan Denpasar Barat Tahun Pelajaran 2016/2017". *Mimbar PGSD*. Vol.5, No.2.
- Huda, M. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lasmawan. 2016. *Pendidikan IPS SD*. Singaraja: Mediakom Indonesia Press Bali.
- Parbawa, I.G.N.M.A. & I.W. Sujana. 2018. "Pengaruh Model Pembelajaran Visual Auditory Kinestik dan Motivasi Belajar Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Vol.2, No.1.

- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suantara, W.M., N. Kusmaryatni & Ig. W. Suwatra. 2017. "Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar". *Mimbar PGSD*. Vol. 5, No. 2.
- Suparta, D.G, I W. Lasmawan & A.A.I.N. Marhaeni. 2015. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make A Match* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS". *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*. Vol.5.
- Suryani, D.A.P, I W. Sujana & I.B.G. Surya Abadi. 2017. "Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Permainan TTS Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V SD Gugus 1 Dalung". *Mimbar PGSD*. Vol. 5, No.2.
- Susanto, A. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 1990. Jakarta: PT. Arnas Duta Jaya.
- Windura, S. 2016. *Mind Mapping : Langkah Demi Langkah*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Yuliani, N.P., G. Margunayasa & D.P. Parmiti. 2017. "Pengaruh Model Pembelajaran *POGIL* Berbantuan Peta Pikiran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD". *Jurnal of Education Technology*. Vol. 1, No.1.