PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS TEMA 4 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 5 PESERTA DIDIK KELAS IV SDN TENGGILIS MEJOYO I SURABAYA

Oleh:
Restianing Pangesthi
(Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya)
Restianingp@gmail.com

Apri Irianto, S.H., M.Pd
(Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya)
apriunipasby@yahoo.com

Dr. Rarasaning Satianingsih, S.E., M.Pd
(Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya)
rarasaning.setyaningsih@gmail.com

Abstract

In learning, the lack of understanding of learning materials taught will affect learners ' learning outcomes. Therefore, it has to be applied to the learning materials that can be delivered well. One of them is to use a cooperative learning model of make a match type that can make students more active during the learning process because in the learning model students are asked to find a card pair And the answer card so that learning can take place in a fun and well-delivered. The purpose of this research is to know the influence of cooperative learning model make a match type of learning outcomes IPS Theme 4 Subtheme 1 Learning 5 participants in class IV SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya.

This type of research is quantitative research. This research method is an experimental method with design of a pseudo-experimental research (Quasi experiment Design) type of nonequivalent control group design. This type of research draft is Posttest control group design, in this study using two classes that are class IV-B as experimental class while IV-A class as control class. In experimental classes are given a cooperative learning model of make a match type, while the control class without using a cooperative learning model of make a match type. The data collection technique is done by looking at the test results of each class which is the posttest value. Data analysis using statistical analysis with techniques (test-t).

Based on the results of the hypothesis test (test-T) calculation obtained H_0 rejected and H_1 accepted. Thus, it can be proved that there is the influence of model learning cooperative type make a match to the results of learning IPS Theme 4 subtheme 1 Learning 5 students of Class IV SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya.

Keywords: Make a Match, learning outcomes

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pembelajaran IPS merupakan salah satu pembelajaran wajib yang diberikan pada jenjang sekolah dasar. Pembelajaran tersebut mengkaji berbagai peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang terkait dengan kegiatan sosial. Dalam pembelajaran IPS tercakup beberapa materi, diantaranya adalah ekonomi, sosiologi, geografi, dan sejarah. Setiap orang perlu mengenal antar individu atau kelompok lainnya. Pembelajaran IPS sangat penting diberikan kepada peserta didik sekolah dasar, karena semua orang perlu mengenal antar individu atau kelompok lain yang berasal dari lingkungan berbeda-beda hal tersebut berkaitan dengan pendidik yang dapat mengajarkan cara menghargai perbedaan dan memahami antar individu. Oleh karena itu dalam pembelajaran IPS dapat membentuk seorang peserta didik menjadi makluk sosial yang dapat berinteraksi dan melakukan hubungan timbal balik antar sesama manusia disekitarnya.

Sesuai dengan kurikulum 2013 telah ditetapkan bahwa pembelajaran harus berpusat pada siswa, maka seorang pendidik memiliki peran yang sangat penting untuk mengaktifkan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. menurut Roesminingsih dan Susarno (2014:126), peran seorang pendidik di dalam kelas adalah sebagai pengelola kelas, supervisior, evaluator, demonstrator, inisiator, organisator, mediator, fasilitaror, dan sebagai pembimbing. Maka seorang pendidik harus merencanakan suatu metode pengajaran yang tepat agar peserta didik dapat menerima materi pelajaran dengan baik, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran IPS tersebut, seorang pendidik harus mampu menerapkan model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan serangkaian cara yang diterapkan oleh pendidik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang inginkan. Penerapan model pembelajaran tersebut bertujuan untuk mengaktifkan dan meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Banyak sekali model pembelajaran yang harus diterapkan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Make a Match merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggunakan bantuan kartu yang terdiri dari soal dan jawaban, kemudian peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dan diminta untuk mencari jawaban sendiri dari soal yang telah dibawa oleh temannya hal tersebut dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mencari jawaban. Menurut Suyanto (2009:72) mendefinisikan bahwa model pembelajaran tipe *make and match* merupakan model pembelajaran dengan cara guru membuat beberapa kartu soal dan jawaban kemudian peserta didik diminta untuk menjawab soal dengan mencari pasangan dari katu jawaban. Dalam model pembelajaran ini tentunya akan terasa menyenangkan dan pada akhirnya akan meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan kelompok kecil yang saling bekerja sama agar dapat tercapai tujuan pembelajaran Sugiyanto (2010:37). Sehubungan dengan pengertian tersebut, Salvin mengatakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompokknya yang heterogen. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.. Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lainnya karena dalam model pembelajaran kooperatif ini lebih menekankan pada kelompok.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan beberapa kartu pertanyaan dan jawaban kemudian peserta didik diberikan waktu tertentu untuk mencari tahu sendiri dan mencocokkan jawaban dari pertanyaan yang telah dibawa oleh temannya kemudian menyampaikan jawabannya didepan kelas. Dalam kegiatan tersebut akan menumbuhkan sikap saling menghormati antar kelompok, bertanggung jawab, dan percaya diri dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Menurut susanto (2014:224) pembelajaran ini dapat menumbuhkan semangat peserta didik selama proses pembelajaran, karena di dalam model pembelajaran ini peserta didik memahami suatu konsep pembelajaran dan diajak bermain sambil belajar. Fungsi model pembelajaran ini dapat digunakan dalam tingkatan jenjang pendidikan dan untuk semua mata pelajaran yang telah disesuaikan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan materi tentang jenis-jenis pekerjaan dan kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, model pembelajaran tersebut di pilih karena di anggap dapat membantu peserta didik dalam mengetahui jenis-jenis pekerjaan dan kegiatan ekonomi secara berkelompok dengan menggunakan kartu soal atau jawaban. Hal tersebut dapat mengaktifkan peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik dan melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar IPS Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 5 Peserta Didik Kelas IV SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya".

METODE PENELITIAN

Syamsuddin dan Damayanti (2011:14) menjelaskan bahwa metode penelitian merupakan cara yang dilakukan secara terencana untuk mendapatkan fakta dan kesimpulan mengenai hasil penelitian. Metode penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah metode eksperimen dengan desain penelitian Eksperimen semu *(Quasi Eksperimen) design* jenis *nonequivalent control group design*. Jenis rancangan ini adalah *Posttest Control Group Design.* Dalam design ini terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*,. Peneliti menggunakan dua kelas untuk di teliti yaitu kelas IV A dan kelas IV B. kelas IV A sebagai kelas kontrol sedangkan kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Kedua kelas tersebut diberikan *postest* sehingga dapat diketahui pada hasil akhir apakah ada pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Tabel 1
Design Penelitian *Postest Control Group Design*

Group	Treatment	Post Test
Eksperimen	X_1	O_2
Kontrol		O_4

Sumber Sugiono, 2016: 112

Dalam peneltian ini peneliti menggunakan instrumen berupa Lembar RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), dan THB (Tes Hasil Belajar). Menurut Sugiyono (2014:92) instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk pengumpulan data yang berupa fenomena alam maupun sosial yang akan diamati. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes *posttest* dan untuk membuktikan agar model pembelajaran tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil belajar maka di uji dengan uji prasyarat yaitu uji validitas, normalitas, dan homogenitas untuk menentukan uji-t.

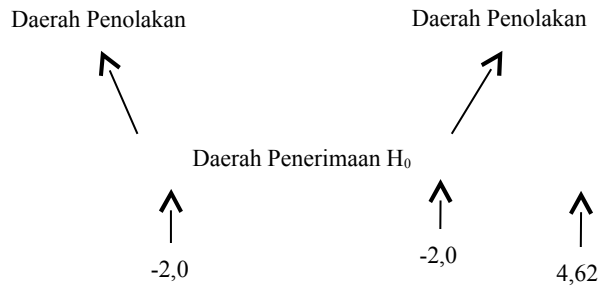
HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas kelas IV-B, maka diperoleh $x^2_{hitung} = 10{,}0641$ dan $x^2_{tabel} = 11{,}070$ Sedangkan pada kelas IV-A perhitungan uji normalitas diperoleh $x^2_{hitung} = 2{,}5545$ dan $x^2_{tabel} = 11{,}070$ dengan taraf signifikansi a = 5%. Maka $x^2_{hitung} \leq x^2_{tabel}$. sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas sebagai kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal.

Hasil perhitungan uji homogenitas dengan uji F maka nilai $F_{hitung} = 1{,}3772$. Harga dari F_{hitung} kemudian dibandingkan dengan $F_{tabel.}$ untuk melihat harga $F_{tabel.}$digunakan df pembilang n-1 dan df penyebut n-1. Jadi $df_1 = df_2 = 29 - 1$ atau sama dengan 28, df pembilang = 28 df penyebut = 28 dengan F_{tabel} untuk (α) = 5 % atau 0,05 diperoleh $F_{0,05;28;28} = 1{,}882079$. Berdasarkan perhitungan tersebut tampak F_{hitung} kurang dari F_{tabel} (1,3772 $\leq$ 1,882079) pada taraf signifikansi 5 % dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen atau bervarian sama. Sehingga dapat memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis.

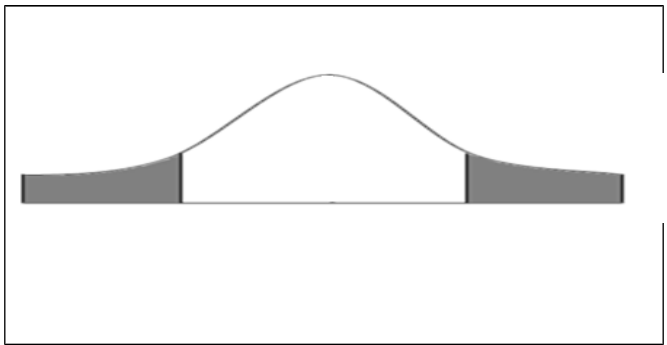
Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus Uji-t, diperoleh nilai $t_{hitung} = 4{,}62$ dan nilai $t_{tabel} = 2{,}00$. Pada kurva daerah penolakan H_0 dapat dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 4,62 > 2,00. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, maka dapat dibuktikan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* memilki pengaruh terhadap Hasil Belajar IPS Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 5 Peserta Didik Kelas IV SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya. Di bawah ini merupakan gambar daerah penolakan:

Gambar 1
Daerah Penolakan



Dalam penelitian ini pada kelas IV SDN Tengggilis Mejoyo I Surabaya mengggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol. kelas eksperimen dilakukan pada kelas IV-B sedangkan kelas kontrol IV-A. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar *post test* berupa pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang dilakukan pada ahkir pembelajaran, *post tes* tersebut digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Keduanya memiliki perbedaan yang signifikan yaitu terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, karena dalam pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan bantuan kartu soal dan jawaban. maka terbukti bahwa dalam pembelajaran tersebut menarik perhatian dan meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan teori oleh Komalasari (2010: 85) menyatakan bahwa *make a match* merupakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban melalui permainan sebuah kartu yang telah dibawa dengan batas waktu yang ditentukan. Model pembelajaran ini peserta didik diminta untuk mencari tahu sendiri jawaban dari kartu soal atau kartu jawaban yang telah dibawa, hal tersebut terbukti pada saat penelitian kelas eksperimen IV-B menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Selain itu peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran (menemukan jawabannya sendiri dengan batas waktu tertentu), maka hal tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kontrol, yaitu dari perolehan nilai *posttest*.

Dalam penelitian ini mengunakan uji hipotesis (Uji-t). setelah menentukan uji tersebut maka dapat diperoleh pernyataan bahwa kelas



eksperimen dan kelas kontrol mengalami perbedaan yang signifikan. Secara empiris dari data hasil analisis yang telah dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* juga didukung oleh penelitian Anggarawati (2014) yang menjelaskan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu dan gambar mengalami perubahan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas VI SDN Negeri 26 Dangin Putri pada mata pelajaran IPS Tahun Pelajaran 2013/2014.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran koopertif tipe *make a match* ini dapat memberikan perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol. Peserta didik yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* akan memperoleh nilai yang berbeda dengan peserta didik yang tidak diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, hasil belajar peserta didik kelas IV-B pada pembelajaran IPS terdapat pengaruh yang signifikan dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik kelas IV-A yang tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Maka hal tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar IPS Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 5 Peserta Didik Kelas IV SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya.

SARAN

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* bagi Pendidik dapat dijadikan untuk membangkitkan semagat peserta didik selama proses pembelajaran dan dapat digunakan pada semua mata pelajaran untuk kognitif peserta didik. Namun, perlu diperhatikan bahwa dalam menerapkan model ini pendidik sebaiknya lebih memperhatikan jawaban peserta didik, selain itu pendidik harus membuat soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran agar model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Bagi peneliti lain penelitian ini diharapkan agar dapat melaksanakan dengan model pembelajaran *make a match*, dan sebaiknya peneliti lebih selektif untuk melengkapi kebutuhan yang dibutuhkan saat proses pembelajaran, hal tersebut dilakukan karena agar sebuah penelitian dapat memperoleh hasil yang maksimal dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Bagi Orang harus berperan dalam aktivitas peserta didik selama dirumah, karena hal tersebut akan berpengaruh pada hasil belajar yang didapatkan disekolah. Mengingat pada zaman sekarang sudah memasuki era 4.0 maka peran orang tua harus lebih mengawasi peserta didik dalam penggunaan digital selama dirumah dan memastikan penggunaan digital tersebut digunakan dengan semestinya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama.Bandung.

Roesmaningsih dan Susarno, Lamijan Hadi. 2014. *Teori dan Praktek Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.

Sugiyanto. 2010. *Model-Model Pembelajaran Inovatif* . Surakarta : Yuma Pustaka.

Sugiyono. 2014. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Suyanto. 2009. Model Pembelajaran Make a Match.

Susanto Ahmad,. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Syamsuddin dan Damayanti. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Jurnal:

Anggarawati IG. A. Ary1, MG. Rini Kristiantari2, I G. A. Agung Sri Asri3 2014. Pengaruh Make a Match Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS SD. Vol: 2 No: 1 Tahun 2014.

https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/2146/1865 diunduh pada tanggal 12 Agustus 2019 pukul 08.00.