



KEEFEKTIFAN METODE *MAKE A MATCH* DALAM PEMBELAJARAN IPS

Maria Ulf[✉]

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima November 2014
Disetujui Desember 2014
Dipublikasikan Januari 2015

Keywords:

Learning Outcomes;
Methods Make A Match.

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk menjawab permasalahan: apakah ada perbedaan hasil belajar materi Mengenal Sejarah Uang peserta didik kelas III antara yang menggunakan pembelajaran kooperatif metode *make a match* dan yang menggunakan pembelajaran model konvensional? Jenis penelitian yang digunakan yaitu eksperimen, dengan *nonequivalent control group design*. Populasinya yaitu 64 peserta didik kelas III di SD Negeri Debong Tengah 01 dan 03 Kota Tegal. Pengambilan sampel menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling*. Sampel untuk kelas eksperimen sebanyak 23 dan kontrol sebanyak 32 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, dokumentasi, observasi, dan tes. Rata-rata nilai tes awal kelas eksperimen dan kontrol yaitu 38,04 dan 40,31. Rata-rata nilai tes akhir kelas eksperimen dan kontrol sebesar 80,13 dan 72,59. Pengaruh metode *make a match* terhadap hasil belajar peserta didik yaitu 9,81. Hasil uji t menunjukkan nilai $t_{hitung} = 3,126$ ($t_{table} = 2,006$). Nilai signifikansi sebesar 0,003. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{table}$ ($3,126 > 2,006$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,003 < 0,05$). Berdasarkan kriteria uji analisis akhir/pengujian hipotesis, sehingga H_0 ditolak dan simpulannya yaitu terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS materi Mengenal Sejarah Uang pada peserta didik kelas III SD yang menggunakan pembelajaran kooperatif metode *make a match* dan yang menggunakan pembelajaran model konvensional.

Abstract

This study was conducted to answer the problem: is there a difference in learning outcomes material Know History of Money between the third grade students who received methods make a match cooperative learning and the use conventional models of learning? This type of research is experimental, with a research design that is nonequivalent control group design. Its population is 64 elementary school students in the third grade Debong Tengah 01 and 03 Tegal. The sampling is using proportionate stratified random sampling technique. The sum of samples for experimental class is 32 students and 23 students for control class. The technique of collecting data using interviews, documentation, observation, and test. The average value of pretest from experimental and control classes are 38.04 and 40.31. The average value of the final test experimental and control classes are 80.13 and 72.59. The effect of make a match method on students learning outcomes is 9.81. T-test results show the value of $t = 3.126$ ($t_{table} = 2,006$). Significance value of 0.003. It means, count $t > t_{table}$ ($3.126 > 2.006$) and significance value < 0.05 ($0.003 < 0.05$). Based on the test criteria of the final analysis/testing hypotheses, so that H_0 is rejected and it is concluded that there are a significant differences in learning outcomes IPS material Know History of Money of third grade elementary school students who got cooperative learning methods make a match and who received conventional models of learning.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Kampus Tegal, Jalan Kompol Suprapto No. 4
Tegal Jawa Tengah 52114
E-mail: ulfamaria23@yahoo.com

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan hubungan manusia dan lingkungannya. Ruang lingkup mata pelajaran IPS yaitu meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan; dan (5) IPS SD sebagai pendidikan global (Gunawan, 2013). Berdasarkan ruang lingkup yang dijelaskan Gunawan menunjukkan bahwa interaksi manusia dengan lingkungan sangat penting dan tidak bisa dipisahkan. Oleh karena itu, kajian IPS sangat diperlukan peserta didik untuk menghadapi masalah sosial dalam kehidupan. Melalui pembelajaran IPS di SD, diharapkan peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan-keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dan juga orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Agar proses pembelajaran IPS berlangsung dengan baik, hendaknya guru melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran, dengan demikian peserta didik akan mengalami pembelajaran yang bermakna. Peserta didik dikatakan mengalami pembelajaran bermakna, karena peserta didik mengalami pembelajaran sendiri dan ikut aktif berpikir selama pembelajaran berlangsung.

Dengan melibatkan peserta didik secara langsung akan tercipta pembelajaran yang aktif, baik guru dengan peserta didik maupun antarpeserta didik, sehingga pembelajaran akan optimal. Namun pada kenyataannya, pembelajaran IPS di SD Negeri Debong Tengah 01 dan 03 Kota Tegal, guru masih menggunakan pembelajaran konvensional yang didominasi dengan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Selain itu guru belum menerapkan model pembelajaran inovatif yang melibatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok. Oleh karena itu, sudah seharusnya dilakukan perbaikan dalam pembelajarannya. Perbaikan dalam pembelajaran dapat diaplikasikan dengan

penggunaan berbagai metode pembelajaran. Metode yang akan digunakan dalam suatu pembelajaran, hendaknya didesain dan dirancang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik.

Salah satu model pembelajaran aktif dan menyenangkan yaitu pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif mempunyai bermacam-macam metode, salah satunya yaitu *make a match*. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat perbedaan hasil belajar dalam pembelajaran IPS materi Mengenal Sejarah Uang pada peserta didik kelas III antara yang menggunakan pembelajaran kooperatif metode *make a match* dan yang menggunakan pembelajaran model konvensional? Tujuan umum penelitian ini untuk memberikan alternatif metode pembelajaran yang lebih inovatif dan dapat mencapai hasil belajar yang optimal, sedangkan tujuan khususnya yaitu untuk memeroleh informasi ada tidaknya perbedaan hasil belajar IPS materi Mengenal Sejarah Uang pada peserta didik kelas III antara yang menggunakan pembelajaran kooperatif metode *make a match* dan yang menggunakan pembelajaran model konvensional.

Suprijono (2012) berpendapat bahwa *make a match* merupakan metode yang terdiri dari kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan sedangkan kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. Kartu-kartu inilah yang menjadi media dalam metode *make a match*. Metode *make a match* sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran IPS, khususnya materi mengenal sejarah uang. Dengan karakteristik materi sejarah yang bersifat hafalan, metode ini memungkinkan peserta didik untuk mengingat kembali pelajaran yang telah disampaikan guru. Peserta didik akan mengingat kembali materi yang telah diajarkan dengan cara mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban dalam metode *make a match*. Dengan kegiatan mencocokkan kartu, peserta didik dapat melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran dan dapat lebih mudah memahami materi pelajaran, karena peserta didik menggali pengetahuannya sendiri dengan cara yang menyenangkan.

Pada penelitian ini metode *make a match* akan dibandingkan dengan kelas yang menerapkan pembelajaran model konvensional yang didominasi dengan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Apakah hasil belajar IPS materi Mengenal Sejarah Uang pada peserta didik kelas III antara yang menggunakan pembelajaran kooperatif metode *make a match* lebih baik dari pada yang menggunakan pembelajaran model konvensional.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian eksperimen. Dalam pelaksanaan penelitian eksperimen, peneliti menggunakan *quasi experimental design*. Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa desain ini mempunyai kelas kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang dapat memengaruhi pelaksanaan penelitian. Desain penelitian *quasi experimental* dibagi menjadi dua bentuk, salah satunya yaitu *nonequivalent control group design* yang dipilih sebagai desain dalam penelitian ini. Desain ini digunakan dalam penelitian, karena kelas eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara random.

Populasi dalam penelitian ini yaitu banyak peserta didik kelas III SD Negeri Debong Tengah 01 dan 03 Kota Tegal. Jumlah populasi yaitu sebanyak 64 peserta didik, yang terdiri dari 27 peserta didik kelas III SD Negeri Debong Tengah 03 sebagai kelas eksperimen dan 37 peserta didik kelas III SD Negeri Debong Tengah 01 sebagai kelas kontrol. Pada penelitian ini, sampel diambil dengan menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel secara acak dengan memerhatikan strata secara proporsional (Sugiyono, 2013). Pengambilan banyak sampel dengan menggunakan tabel *Krejcie* dengan taraf kesalahan 5%, menghasilkan sampel sebanyak 55 dari populasi berjumlah 64 (Sugiyono, 2013). Sampel kelas eksperimen sebanyak 23 dan kontrol sebanyak 32 peserta didik.

Variabel independen dalam penelitian ini yaitu penerapan metode *make a match* pada

materi Mengenal Sejarah Uang mata pelajaran IPS Kelas III. Variabel dependen pada penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik kelas III. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, wawancara, observasi, dan tes. Instrumen pada penelitian ini disesuaikan dengan teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti. Instrumen dalam penelitian ini yaitu dokumen, pedoman wawancara, lembar pengamatan, serta instrumen tes dan nontes. Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting yaitu valid dan realibel (Arikunto, 2013). Selain itu, instrumen berupa soal-soal memerlukan analisis butir soal/item. Ada dua jenis analisis butir soal, yaitu analisis tingkat kesukaran soal dan daya pembeda.

Uji validitas instrumen meliputi validitas logis dan empiris. Sebelum soal-soal tes diujicobakan perlu dilakukan uji validitas logis. Pengujian validitas logis dilakukan dengan cara menilai kesesuaian butir-butir soal dengan kriteria dan kisi-kisi soal yang telah dibuat berdasarkan silabus oleh penilai ahli. Pengujian validitas logis akan dilakukan oleh dua penilai ahli, penilai ahli 1 yaitu dosen pembimbing, yakni Drs. Teguh Supriyanto, M.Pd. dan penilai ahli 2 guru kelas III SD Negeri Debong Tengah 03 Kota Tegal, yakni Sutilah, S.Pd.SD.

Instrumen diujikan kepada responden yang bukan responden sesungguhnya, yaitu responden kelas III SD Negeri Debong Tengah 02 Kota Tegal, dengan alasan peserta didik kelas III SD Negeri Debong Tengah 02 usianya relatif sama dengan peserta didik di SD Debong Tengah 01 dan 03, selain itu belum diajarkan materi yang akan diujicobakan (belum ada pengaruh guru kelas) jadi kemampuannya akan relatif sama. Selanjutnya, peneliti mengumpulkan data hasil uji coba dan menganalisisnya dengan mengorelasikan antarskor item instrumen menggunakan rumus *pearson product moment* (Riduwan, 2013). Berdasarkan 40 butir soal yang diujicobakan, ada 28 butir soal yang valid dan 12 yang tidak valid.

Uji reliabilitas dilakukan terhadap butir soal yang dinyatakan valid. Soal yang diuji

reliabilitasnya ada 28 butir soal. Uji reliabilitas instrumen menggunakan metode *Cronbach's Alpha* pada program SPSS versi 20. Nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,894, sehingga semua butir soal yang diuji reliabilitasnya dapat dinyatakan reliabel, karena $0,894 > 0,8$ (Priyatno, 2010).

Setelah instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya, selanjutnya dianalisis tingkat kesukaran soal. Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran soal, terdapat 7 butir soal yang termasuk kategori mudah, 19 butir soal yang termasuk kategori sedang, dan 2 butir soal yang mempunyai kategori sukar. Analisis selanjutnya yaitu analisis daya pembeda soal. Berdasarkan penghitungan pengujian daya beda soal secara manual, diperoleh data dari 28 soal yang valid dan reliabel, terdapat 1 soal yang baik sekali, 20 soal yang baik, 6 soal yang cukup, dan 1 soal yang jelek.

Metode analisis data meliputi: (1) deskripsi data berupa data kuantitatif, (2) uji prasyarat analisis, meliputi uji normalitas dan homogenitas data hasil belajar peserta didik, dan (3) analisis akhir/pengujian hipotesis. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar materi Mengenal Sejarah Uang pada peserta didik kelas III antara yang menggunakan pembelajaran kooperatif metode *make a match* dan yang menggunakan pembelajaran model konvensional ($\mu_1 = \mu_2$). H_a : Ada perbedaan hasil belajar materi Mengenal Sejarah Uang pada peserta didik kelas III antara yang menggunakan pembelajaran kooperatif metode *make a match* dan yang menggunakan pembelajaran model konvensional ($\mu_1 \neq \mu_2$). Uji perbedaan dilakukan secara statistik, jika uji normalitas menyatakan data berdistribusi normal, maka analisis akhir menggunakan statistik parametris yang dalam hal ini *independent samples t test* yang dibantu program SPSS versi 20. Untuk mengetahui apakah H_0 diterima atau ditolak, yaitu dengan melihat nilai t dalam kolom *T-Test for Equality of Means*. Priyatno (2010) menjelaskan bahwa H_0 diterima jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$, sedangkan H_0 ditolak jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$. Pengambilan keputusan bisa juga dilihat dari nilai

signifikansnya. Jika nilai signifikansnya $> 0,05$, maka H_0 diterima, sedangkan jika nilai signifikansnya $< 0,05$, maka H_0 ditolak. Jika data hasil belajar peserta didik kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi tidak normal, maka uji tesnya yaitu *U Mann Whitney Test (U test)*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif. Pada penelitian ini, data kuantitatif berupa hasil belajar materi Mengenal Sejarah Uang yang diperoleh dari pembelajaran di kelas eksperimen dan kontrol. Kegiatan pembelajaran dilakukan selama dua kali pertemuan pada kelas eksperimen dan kontrol. Kedua kelas tersebut mendapatkan perlakuan yang sama yaitu tes awal, pembelajaran, dan tes akhir. Perbedaannya terdapat pada model yang digunakan saat pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *make a match*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model konvensional yang didominasi dengan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Berikut merupakan gambaran umum pelaksanaan penelitian.

Proses pembelajaran baik di kelas eksperimen maupun kontrol dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Pembelajaran dilaksanakan selama tiga jam pelajaran pada masing-masing pertemuan. Pada kelas eksperimen guru melaksanakan pembelajaran dengan metode *make a match* sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan. Sementara itu, pembelajaran di kelas kontrol menggunakan pembelajaran model konvensional. Pembelajaran model konvensional lebih ditekankan pada metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan. Materi yang disampaikan pada pertemuan pertama yaitu Sejarah Uang dan pertemuan kedua yaitu Kegunaan Uang.

Secara keseluruhan, pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas eksperimen dengan metode *make a match* berjalan baik. Peserta didik sangat antusias dan terlibat aktif dalam proses

pembelajaran. Melalui kegiatan mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban, peserta didik diharapkan mampu mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Sementara itu, suasana kelas selama proses pembelajaran kurang kondusif, tetapi tidak terlalu ramai. Tidak semua peserta didik memperhatikan penjelasan guru, sebagian ada yang bergurau dengan temannya, dan ada juga yang duduk diam, tetapi tidak mendengarkan penjelasan guru.

Setelah data hasil belajar diperoleh, selanjutnya data diuji normalitas dan homogenitas data sebagai uji prasyarat analisis. Penghitungan uji normalitas data menggunakan uji *Lilliefors* dengan melihat nilai signifikansi pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* dengan program SPSS versi 20. Taraf signifikansi yang digunakan yaitu $\alpha = 0,05$. Kriteria yang digunakan pada uji normalitas yaitu, jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data berdistribusi normal. Berdasarkan penghitungan uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi (sig), baik kelas eksperimen maupun kontrol pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,200 ($> 0,05$). Jadi dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data tersebut berdistribusi normal. Setelah data berdistribusi normal, dilanjutkan uji homogenitasnya.

Uji statistik yang digunakan untuk menguji homogenitas yaitu *Levene's test*. Jika nilai signifikansi *Levene's test* $\geq 0,05$, maka varians data dapat dinyatakan homogen, namun jika nilai signifikansi *Levene's test* $< 0,05$, maka varians data tidak homogen (Priyatno 2010). Berdasarkan hasil uji homogenitas, diketahui nilai signifikansi sebesar 0,079 ($> 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok data tersebut homogen.

Setelah diketahui data berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan uji analisis akhir/pengujian hipotesis menggunakan *independent samples t test* pada program SPSS versi 20. Didapat nilai t_{hitung} sebesar 3,126 dan nilai signifikansi sebesar 0,003. Dengan $df = 53$ dan taraf kesalahan 5% untuk uji dua pihak, diketahui harga $t_{tabel} = 2,006$. Jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima, dan jika $-t_{tabel} < -t_{hitung}$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $\leq 0,05$, maka H_0 ditolak

(Priyatno, 2010). Diketahui karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,126 > 2,006$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,003 < 0,05$), dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS materi Mengenal Sejarah Uang pada peserta didik kelas III antara yang menggunakan pembelajaran kooperatif metode *make a match* dan yang menggunakan pembelajaran model konvensional.

Untuk menguji keefektifan metode *make a match* dalam pembelajaran IPS, peneliti menggunakan penghitungan secara empiris dan statistik. Rata-rata nilai tes awal kelas eksperimen 38,04 dan kontrol sebesar 40,31, sedangkan rata-rata nilai tes akhir kelas eksperimen 80,13 lebih baik daripada kelas kontrol 72,59. Sesuai dengan desain penelitian yang digunakan peneliti yaitu *nonequivalent control group design*, pengaruh metode *make a match* terhadap hasil belajar IPS materi Mengenal Sejarah Uang pada peserta didik kelas III yaitu $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3) = (80,13 - 38,04) - (72,59 - 40,31) = 42,09 - 32,28 = 9,81$. Artinya, secara empiris metode *make a match* efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Sementara itu, untuk pengujian secara statistik menggunakan pengujian pihak kanan dengan penghitungan melalui SPSS versi 20, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 5,122 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai t_{tabel} dengan $df = 22$ dan taraf signifikansi 0,025 (uji 2 sisi) yaitu 2,074. Diketahui, karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,122 > 2,074$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$), jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS materi Mengenal Sejarah Uang pada peserta didik kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil dari serangkaian pengujian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS pada peserta didik kelas III dengan metode *make a match* lebih baik daripada model konvensional. Artinya, keberhasilan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *make a match* lebih efektif daripada model konvensional. Sebagaimana pendapat Isjoni (2013) menyatakan bahwa salah satu keunggulan dari metode *make a match* yaitu

peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Oleh karena itu, peserta didik di kelas eksperimen akan terlihat lebih aktif selama proses pembelajaran, dengan begitu peserta didik akan mengalami pembelajaran yang bermakna. Penggunaan metode *make a match*, menuntut peserta didik untuk berpikir kritis mengenai permasalahan yang diberikan oleh guru melalui kartu-kartu pertanyaan dan jawaban, sehingga peserta didik akan mengingat materi yang telah diterima dari guru. Sementara itu pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran model konvensional peserta didik terlihat tidak begitu aktif, karena pembelajaran lebih berpusat pada guru, sedangkan peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan guru.

Melalui pembelajaran kooperatif metode *make a match*, peserta didik dilatih untuk mampu bekerjasama dengan peserta didik yang lain. Peserta didik berkomunikasi secara interaktif untuk memecahkan masalah, yaitu menemukan pasangan kartu pertanyaan dan jawaban. Selain itu, peserta didik juga dilatih untuk berpikir kritis, agar dapat menemukan pasangan kartu dengan benar. Hal itu sejalan dengan pendapat Sharan (1990) dalam Isjoni (2013), peserta didik yang menggunakan pembelajaran kooperatif akan memiliki motivasi yang tinggi karena didukung oleh teman sebaya. Selain itu, pembelajaran kooperatif juga akan meningkatkan kemampuan akademik, berpikir kritis, dan keterampilan sosial. Pendapat Sharan didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Kus, Filiz, dan Altun mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif menciptakan ketergantungan positif antarindividu, mendukung tanggung jawab individu, menyediakan interaksi tatap muka antar peserta didik, mengembangkan keterampilan sosial. Selain itu, pembelajaran kooperatif merupakan metode pengajaran yang efektif dan mempunyai landasan teori yang kaya, seperti Teori Ketergantungan sosial, Teori Perkembangan Kognitif, dan Teori Belajar Perilaku.

Metode *make a match* memiliki beberapa kelebihan, dengan kelebihan inilah, metode *make a match* memiliki potensi efektif untuk mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Berikut hal-hal yang mendukung apa yang diungkapkan Huda (2014) mengenai kelebihan metode *make a match* antara lain: (1) Peserta didik diberi suatu permasalahan, yaitu untuk mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban yang berisi tentang materi yang telah dipelajari. Hal tersebut dapat meningkatkan aktivitas kognitif peserta didik, yaitu dengan cara memikirkan jawaban dari kartu yang dipegangnya. Selain itu, juga dapat meningkatkan aktivitas fisik, dengan mencocokkan kartu, peserta didik akan bergerak mencari pasangan kartu yang sesuai; (2) Dalam pelaksanaan pembelajaran, peserta didik merasa senang dalam mengikuti pelajaran, karena dalam metode *make a match* ada unsur permainannya, sehingga pembelajaran tidak membosankan; (3) Dengan metode *make a match* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, yaitu pada saat mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban, peserta didik akan mengingat materi yang telah disampaikan oleh guru; (4) Peserta didik dilatih untuk percaya diri ketika disuruh maju ke depan untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya; serta (5) Melatih peserta didik untuk disiplin menghargai waktu, yaitu dengan cara memanfaatkan waktu yang disediakan guru dalam diskusi mencocokkan kartu.

Pembelajaran menggunakan metode *make a match* tidak dapat dilakukan secara mandiri oleh peserta didik. Guru harus membimbing peserta didik untuk memahami langkah-langkah metode *make a match*, sehingga guru harus ada di dalam kelas bersama peserta didik. Selain harus ada di kelas, guru juga harus memahami langkah metode *make a match*, sehingga dapat menentukan waktu dan mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan. Kekurangan ini dapat diantisipasi dengan mempersiapkan secara matang sebelum menerapkan metode *make a match*. Persiapan yang matang dapat mengurangi kendala atau kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan metode *make a match*.

a match. Setiap metode pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan, begitu juga dengan metode *make a match*. Kelebihan dan kekurangan ini mengharuskan guru untuk menguasai metode *make a match* sebelum melaksanakannya di kelas.

Metode *make a match* dapat mengaktifkan peserta didik selama proses pembelajaran dan memberikan kesempatan untuk bekerjasama antarpeserta didik yang mempunyai kemampuan heterogen. Hal ini sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, yakni senang bekerja kelompok. Dengan demikian, peserta didik merasa senang dan semangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Oleh karena itu, metode *make a match* cocok diterapkan dalam pembelajaran IPS pada peserta didik kelas III.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode *make a match* efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Metode *make a match* menekankan pada pemahaman materi, dan keterampilan sosial pada peserta didik, sehingga secara tidak langsung mampu membentuk karakter peserta didik. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan saja, namun juga mempunyai sikap, keterampilan, dan kepekaan untuk menghadapi masalah-masalah sosial yang dihadapi dalam kehidupannya.

SIMPULAN

Berdasarkan data nilai hasil belajar peserta didik, diperoleh rata-rata nilai hasil

belajar peserta didik kelas eksperimen sebesar 80,13, sedangkan kelas kontrol sebesar 72,59. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar peserta didik kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS materi Mengenal Sejarah Uang pada peserta didik kelas III antara yang menggunakan pembelajaran kooperatif metode *make a match* dan yang menggunakan pembelajaran model konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran (Isu-isu Metodis dan Paradigmatis)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Isjoni. 2013. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kus, Metin et al. 2014. Teacher and students thought effectiveness of cooperative learning in geography teaching. *Educational Research and Reviewer*. 9 (11). 312-9. Online. http://academicjournals.org/article/article1401197_983_Kuş.pdf. Diakses pada 03/04/2015.
- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisis Statistik Data dengan SPSS*. Jakarta: MadiaKom.
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.