

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Flshcard sebagai Stimulus Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar

Arifin Siregar¹

Rivaldo Lumbanraja^{2*}

¹⁻² Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia.

*email:

rivaldolumbanraja86@gmail.com

Kata Kunci

Kooperatif Tipe Make A Match, IPS, Hasil Belajar, Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 3 dan 4

Keywords:

Cooperative Type Make A match, IPS, Learning Outcomes, Theme 8 Sub-theme 2 Learning 3 and 4

Received: May 2023

Accepted: August 2023

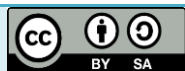
Published: December 2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Flshcard terhadap hasil belajar IPS siswa pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 2 Perubahan Lingkungan Pembelajaran 3 dan 4 Kelas V SD Negeri 2 Harian, Desa Harian, Kecamatan Onanrunggu Kabupaten Samosir T. A 2022/2023. Penelitian ini menggunakan Pre-Eksperimen dengan desain penelitian One Group Pretest-Posttest. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas V SD Negeri 2 Harian yang berjumlah 15 orang. Sampel yang digunakan dalam penelitian berjumlah 15 orang. Instrumen dalam penelitian ini berupa dokumentasi dan tes hasil belajar Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 3 dan 4 sebanyak 20 soal pilihan berganda. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas dan dilanjutkan dengan uji hipotesis yaitu uji-t. Hasil penelitian ini menunjukkan $t_{hitung} = 15,65$ dan $t_{tabel} = 1,75$. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, yaitu $15,65 \geq 1,75$. Hal ini berarti H_a diterima maka terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match Berbantuan Media Falshcard terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Harian, Desa Harian, Kecamatan Harian Kabupaten Samosir T.A 2022/2023.

Abstract

This study aims to determine the effect of the Make A Match Type Cooperative Learning Model Aided by Flshcard Media on social studies learning outcomes of students in Theme 8 Our Friend's Environment Sub-theme 2 Changes in the Learning Environment 3 and 4 Class V SD Negeri 2 Harian, Harian Village, Onanrunggu District, SamosirT Regency. A 2022/2023. This research used a Pre-Experiment with the One Group Pretest-Posttest research design. The population used in this study were all 15 students in class V SD Negeri 2 Harian. The sample used in the study amounted to 15 people. The instruments in this study were in the form of documentation and learning achievement tests. Theme 8 Sub-theme 2 Learning 3 and 4 consisted of 20 multiple choice questions. The data analysis technique used is the normality test and followed by hypothesis testing, namely the t-test. The results of this study show $t_{count}=15.65$ and $t_{table}=1.75$. From these data it can be seen that $t_{count} \geq t_{table}$, namely $15.65 \geq 1.75$. This means that H_a is accepted, so there is a significant influence from the use of the Make A Match type cooperative learning model assisted by Falshcard Media on the social studies learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 2 Harian, Harian Village, Harian District, Samosir Regency T.A 2022/2023.



PENDAHULUAN

Berdasarkan kehidupan sehari-hari, setiap manusia pasti membutuhkan pendidikan. Melalui pendidikan, manusia melakukan kegiatan belajar yakni memperoleh pengetahuan dan pengalaman melalui perubahan perilaku dan keterampilan yang relatif permanen sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan.. Menurut Simbolon, N (2014) bahwa "Belajar merupakan suatu usaha sadar individu untuk mencapai tujuan peningkatan diri atau perubahan diri melalui latih-latihan dan pengulangan-pengulangan dan perubahan yang terjadi bukan karena peristiwa kebetulan". Secara umum Belajar dapat dipahami sebagai fase perubahan perilaku setiap individu yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman dan proses kognitif yang berhubungan dengan lingkungan. Berdasarkan Undang-Undang Mengenai sistem pendidikan nasional, Bab 1 pasal 1 UU 20 Tahun 2003 menyatakan: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara". Dari uraian tersebut sangatlah jelas bahwa tanggung jawab seorang guru tidaklah mudah dalam menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang kondusif. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran tidaklah Semuanya berjalan lancar setiap saat, namun ada kalanya guru menghadapi tantangan di kelas dan siswa menghadapi tantangan dalam belajar. Mengacu pada tujuan Pendidikan Nasional Indonesia yang tertuang dalam Undang-Undang Pasal 3 Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa "Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokrasi serta bertanggung jawab".

Adittia, A. (2017) mengatakan bahwa salah satu cara untuk mencapai tujuan pendidikan adalah dengan memperbaiki kualitas pendidikan yang mencakup kepala sekolah sebagai manajer, pendidik, serta fasilitas yang membantu proses pembelajaran. Melakukan evaluasi terhadap faktor-faktor yang menjadi inti masalah pendidikan untuk mencapai hasil yang positif. Pada satuan pendidikan formal, peran seorang pendidik dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani setiap peserta didik merupakan cara lain untuk mencapai tujuan pendidikan. Salah satu cara guru mendorong siswa untuk menjadi warga negara yang baik adalah melalui pelajaran IPS. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat memberikan pemahaman yang luas baik masyarakat lokal maupun global sehingga dapat hidup berdampingan satu sama lain. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD dan SMP adalah IPS. IPS juga meneliti kumpulan fakta, ide, dan generalisasi terkait masalah sosial. Agar siswa aktif mengembangkan potensinya, seorang guru yang mengajar IPS harus mahir menciptakan lingkungan belajar yang menarik Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan, pada tanggal 19 November 2021, di kelas V di SD Negeri 2 Harian pada saat proses pembelajaran berlangsung dapat diketahui bahwa hasil belajar IPS tergolong rendah. Proses dan metode pembelajaran yang bersifat tradisional mengakibatkan siswa kurang aktif dan jenuh dalam proses pembelajaran. Siswa yang belajar dengan cara seperti ini membuat siswa merasa jenuh dan tidak tertarik dalam pembelajaran. Selain itu guru jarang menggunakan pembelajaran berkelompok untuk mendorong partisipasi siswa di kelas. Siswa cenderung pasif dan malu untuk bertanya tentang materi pelajaran. Selain itu pemanfaatan penggunaan media pembelajaran yang tepat dengan materi mengakibatkan siswa tidak antusias dalam belajar. Selain itu, strategi pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran IPS belum dilaksanakan dengan tepat. Proses pembelajaran yang seperti itu mengakibatkan hasil belajar IPS siswa rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian semester ganjil dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan. Berikut ini nilai ulangan harian semester ganjil kelas V SD Negeri 2 Harian dapat dilihat tabel 1.1 berikut ini:

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Kelas V SD Negeri 2 harian Tema 4 subtema 2 T.A 2022/2023

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai KKM	Jumlah Siswa Tuntas	Presentase Ketuntasan	Keterangan
V	15	75	5	36,84 %	Tuntas
			10	63,15 %	Tidak Tuntas

(Sumber: SD Negeri 2 Harian)

Berdasarkan tabel tersebut diketahui persentase ketuntasan nilai siswa kelas V SD Negeri 2 Harian menunjukkan hanya 5 orang siswa (33%) dari jumlah keseluruhan 15 siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Dari data tersebut membuktikan bahwa masih banyak siswa yang hasil ualangnya masih dibawah KKM. Sedangkan pembelajaran dikatakan tuntas apabila 70% siswa di kelas mendapat nilai di atas KKM. Banyak hasil belajar siswa yang masih jauh dari Kriteria Kebutuhan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Seorang guru harus mampu menunjang minat dan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Bagi pendidik yang

kurang potensial dalam hal pengetahuan, sosial, dan kemampuan, ia akan menemukan tantangan dalam melakukan pengalaman pendidikan yang dapat melatih kemampuan peserta didik. Penggunaan metodologi, sistem, model, strategi, prosedur dan strategi yang tepat, serta alat peraga dan media pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dapat mendukung kemampuan peserta didik.

Penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat sangat penting saat mengajar karena model pembelajaran yang tepat dapat menjaga perhatian siswa selama proses pembelajaran. Peran penting bagi seorang guru adalah menentukan apa yang harus dipelajari siswa berdasarkan materi dan karakteristiknya. Model Pembelajaran tersebut dinilai mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran IPS adalah model pembelajaran. Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media FlashCard Siswa akan lebih terlibat dan akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru jika pembelajaran disajikan dengan cara ini. Dan kemungkinan besar akan membangkitkan minat siswa kedepannya di kalangan siswa dalam pelajaran IPS.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah eksperimen. Menurut Musdalifah & Fitrianiingsih, R. (2015) Menyatakan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu. Peneliti berusaha mencari pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain, yaitu variabel bebas terhadap variabel terikat. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Harian Desa Harian, Kecamatan Onanrunggu, Kabupaten Samosir. Penelitian ini dilakukan di semester genap tahun ajaran 2022/2023. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa-siswa kelas V yang berjumlah 15 orang, dengan jumlah perempuan 8 orang dan laki-laki 7 orang. Dalam penelitian ini, sampel yang sudah ditentukan dipilih sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media *Flashcard*. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Data dari penelitian ini diperoleh dari hasil pretest (tes awal) dan posttest (tes akhir) dengan pemberian instrumen tes sebanyak 20 soal. Tema yang digunakan sebagai bahan pembelajaran dalam penelitian ini adalah tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 2 perubahan lingkungan pembelajaran 3 dan 4 muatan IPS. Penelitian ini menggunakan instrument tes berupa pilihan berganda yang berjumlah 40 butir soal. Sebelum instrumen tes diberikan kepada kelas V SD Negeri 2 Harian, maka terlebih dahulu instrumen di uji tingkat validitasnya di kelas VI SD Negeri 2 Harian. Sebelum kelas eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Make Match* Berbantuan Media *Flashcard*, kelas tersebut terlebih dahulu diberi *pretest* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Sedangkan *posttest* diberikan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Make A Match* Berbantuan Media *Falshcard*. Uji validitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya tes hasil belajar. Validitas diuji cobakan kepada siswa-siswa yang sebelumnya telah mempelajari materi kelas V tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 2 perubahan lingkungan pembelajaran 3 dan 4 muatan IPS yang akan diajarkan pada sampel penelitian. Uji validitas dilakukan di kelas V SD Negeri 2 Harian dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa. Jumlah soal yang diuji cobakan sebanyak 40 butir soal. Berdasarkan validitas setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan Microsoft Excel diperoleh $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan $\alpha=0,05$ maka diperoleh $r_{tabel} = 0,444$. Dari tabel validitas menunjukkan bahwa dari 40 soal yang diujicobakan terdapat 20 soal dengan kategori valid dan yang tidak valid sebanyak 20 soal.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes dan dokumentasi. Teknik yang dilakukan dalam bentuk tes yaitu tes eksperimen berupa tes objektif atau pilihan berganda. Tujuannya yaitu untuk memperoleh data hasil belajar siswa pada saat melakukan *pre-test* dan *post-test* kepada siswa yang dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* Berbantuan Media *Flashcard*. Dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah, dan bukan berdasarkan perkiraan. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan peneliti sebagai catatan atau rekapan nilai peserta didik, perencanaan pembelajaran dan data nama pendidik di sekolah tersebut. Dokumentasi juga untuk melihat gambaran proses pelaksanaan penelitian di dalam kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah menghasilkan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Harian Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 2 Perubahan Lingkungan Pembelajaran 3 dan 4 muatan IPS. Menurut Kewa, M & Dady, P. F. A. (2021) Belajar tidak hanya terarah pada hasil yang mau dicapai melainkan juga harus berorientasi pada proses yang menyenangkan, memungkinkan peserta didik untuk aktif, berinovasi dan berkreasisesuai dengan potensi, minat dan bakat yang dimilikinya. Menurut Mailani, E (2017) belajar juga merupakan pembiasaan pola pikir berpikir kritis siswa. Sutiarso, S (2019) mengatakan dalam keadaan ini, seorang individu dikatakan belajar jika terjadi perubahan, dari sebelumnya tidak mengetahui sesuatu menjadi mengetahui. Secara umum, belajar dapat dipahami sebagai perubahan seseorang melalui pengalaman bukan melalui pertumbuhan, perkembangan, atau perkembangan sifat sejak lahir. Manusia memperoleh banyak pengetahuan saat lahir, bahkan ada yang berpendapat sebelum mereka lahir. Bahwa antara belajar dan perkembangan sangat erat hubungannya. Menurut Ni'Mah, H. F (2018) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Belajar sebagai suatu proses akan memberikan pengalaman yang nantinya akan mempengaruhi atau mengubah kemampuan anak baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dalam ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir siswa dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan dan dituangkan dalam bentuk angka-angka, ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan-keterampilan motorik siswa dan ranah afektif berkaitan dengan sikap sosial siswa selama proses pembelajaran dimana salah satunya tercermin dalam keterampilan sosial yang dimiliki dan ditunjukkan oleh siswa selama di sekolah. Khairunisa, dkk (2022) mengatakan bahwa IPS merupakan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa, baik secara kelompok maupun individu untuk mencari, menggali, dan menemukan konsep dan prinsip. Siswa juga diharapkan mampu memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah, inkuiri, dan keterampilan dalam kehidupan sosial sehingga dapat melatih siswa untuk bersikap mandiri. Melalui materi yang diajarkan, IPS bertujuan untuk memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan serta berkemampuan untuk berkomunikasi, bekerjasama, berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat nasional dan global. Hilmi, Z. M. (2017) mengatakan "Pendidikan IPS merupakan penyederhanaan dari ilmu sosial dan merupakan interdisipliner ilmu, sehingga pendidikan IPS mengkaji suatu persoalan dari berbagai sudut pandang ilmu sosial dengan cara terpadu yang bertujuan untuk menjadikan warga Negara yang baik dalam artian mampu memahami perbedaan dan mampu memecahkan masalah dengan tepat karena didukung oleh informasi dan fakta. Mukmiman, M & Surahman, E. (2017) mengatakan bahwa "mata pelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, 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 yang menimpa kehidupan masyarakat.

Penerapan pembelajaran IPS yang menarik bagi siswa dapat dilakukan dengan menggunakan model-model pembelajaran yang kreatif. Simbolon N & Annisa, N. (2018) mengatakan bahwa penggunaan model dan media pembelajaran yang sesuai akan menghindarkan siswa dari rasa kantuk dan bosan. Menurut Ali, I (2021) pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar mengajar secara kelompok-kelompok kecil, siswa belajar dan bekerjasama untuk sampai pada pengalaman belajar yang optimal, baik pengalaman individu maupun kelompok. Menurut Lukman (2019) mengemukakan dua alasan tentang pembelajaran kooperatif, pertama beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi siswa sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain serta dapat meningkatkan harga diri. Kedua, pembelajaran kooperatif dapat memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan. Dengan demikian pembelajaran kooperatif memiliki dampak yang positif terhadap siswa yang rendah hasil belajarnya, karena dapat meningkatkan motivasi, hasil belajar dan penyimpanan materi pelajaran yang lebih lama. Model pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media Flashcard merupakan contoh dari penerapan pembelajaran demokratis di sekolah, siswa diperlakukan sebagai subjek selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Hikmah, S. N, dkk. (2017) pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*, kartu harus disiapkan. Ada kartu dengan pertanyaan dan jawaban di kartu lain. Model ini memiliki keunggulan memungkinkan siswa untuk menemukan pasangan saat mereka belajar tentang suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Harefa, D (2020) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* adalah untuk meningkatkan bagaimana siswa menyelesaikan latihan secara individu atau kelompok. Model Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah model pembelajaran yang memberikan

kesempatan bagi siswa untuk bekerjasama dengan orang lain. Siswa dari segala tingkatan usia dan semua mata pelajaran dapat menggunakan model ini. Dengan cara ini, siswa secara tidak sadar distimulus untuk berkontribusi dalam suasana yang dinamis dan kompetitif. Bukan hanya itu, metode ini juga mengantisipasi adanya siswa yang terlalu mendominasi kelas. Baik siswa yang terlalu pasif ataupun yang terlampau aktif kedua-duanya merupakan masalah yang harus dicari solusinya. Siswa yang terlalu aktif akan mengambil semua kesempatan atau pancingan dari guru sehingga siswa lain tidak mendapat giliran dan pada akhirnya terdemotivasi. Menurut Agustika & Eka Lengari (2020) langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match adalah sebagai berikut: 1) siswa diberikan pekerjaan rumah atau materi untuk dipelajari di rumah oleh guru; 2) Siswa dibagi menjadi 2 kelompok, untuk saling berhadapan; 3) guru membagikan kartu jawaban kepada kelompok B dan kartu pertanyaan kepada kelompok A; 4) Guru harus menyampaikan waktu maksimal yang diberikan kepada siswa dan menginstruksikan mereka harus mencari dan mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lainnya. 5) guru meminta semua orang dari kelompok A untuk melacak pasangannya di kelompok B, dengan asumsi mereka telah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta agar mereka melaporkan diri kepadanya sehingga guru dapat mencatatnya di kertas yang diberikan; 6) Di akhir waktu, siswa yang belum menemukan pasangan disuruh berpisah; 7) guru memanggil satu pasangan untuk memperhatikan dan menentukan apakah mereka cocok atau tidak; 8) guru menegaskan kebenaran dan kecocokan dari pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan pertunjukan; 9) Pasangan selanjutnya dihubungi oleh guru, demikian seterusnya sampai semua pasangan mendapat giliran.

Menurut Sudin A (2017) model pembelajaran *Make A Match* memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu sebagai berikut:

- a. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah sebagai berikut: 1) dapat menumbuhkan suasana belajar yang menarik dan produktif. 2) Pertanyaan dijawab langsung oleh siswa, dikirimkan kepadanya atau diberikan kepadanya dengan kartu. 3) siap untuk meningkatkan imajinasi belajar siswa. 4) mampu meningkatkan hasil belajar siswa hingga dianggap mencapai taraf ketuntasan belajar. 5) menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. 6) kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis atau secara menyeluruh. 7) dapat menumbuhkan kreativitas berfikir siswa, karena melalui mencocokkan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh tersendiri.
- b. Kelemahan model pembelajaran *Make A Match* adalah sebagai berikut: 1) sangat memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan tersebut. 2) sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan menarik. 3) waktu yang tersedia harus dibatasi karena bagaimanapun, siswa dapat bermain-main banyak dalam proses belajar. Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe time token yakni : Penerapan model time token hanya untuk mata pelajaran tertentu saja dengan jumlah siswa yang relative sedikit karena model pembelajaran ini memerlukan waktu yang banyak agar setiap siswa bisa berbicara mengenai pendapat mereka.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Saputri, W. S (2020) media pembelajaran adalah segala alat yang dapat membantu siswa memusatkan perhatian dan termotivasi untuk belajar dengan cara memfasilitasi penyampaian informasi selama proses pembelajaran. Menurut Mulyani, S (2017) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki jangkauan aplikasi yang lebih luas daripada alat bantu pembelajaran atau alat peraga lainnya. Aqib menegaskan bahwa tujuan media pembelajaran adalah untuk menyampaikan informasi dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara penuh dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Saputri, W. S (2020) media Flashcard adalah media yang memberikan kegembiraan seperti gambar yang dilengkapi dengan kata-kata untuk membantu mengkonkretkan ide sehingga dapat dipelajari dan dipahami dengan mudah oleh siswa. Menurut Yetti dalam Mulyani, S (2017) flashcard merupakan media pembelajaran berupa rangkaian gambar dengan informasi di bagian belakang dan penyajian dengan cara digantung

Menurut Yanto, Ari & Febryanto, B. (2019) media pembelajaran Flashcard memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu sebagai berikut:

1. kelebihan flashcards, yang meliputi: (1) mudah dibawa karena ukurannya yang kecil; (2) mudah dibuat dan digunakan; (3) mudah diingat karena gambar menarik dan uraian singkat; dan (4) dapat digunakan sebagai media dalam kegiatan permainan untuk meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa.
2. kekurangan media flashcard meliputi (1) karena mengingat jenis media visual, hanya bergantung pada kemampuan visual; (2) karena terbuat dari kertas, maka tidak tahan lama; 3) tidak efektif bila digunakan dalam kelas besar dengan siswa lebih dari tiga puluh.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match Berbantuan Media Flashcard terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan metode eksperimen desain *One Group Pretest-postest*. Dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelas yaitu kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Make A Match* Berbantuan media *Flashcard* sebelum dilakukan penelitian tes awal (*pretest*). Penelitian ini menggunakan instrument tes berupa pilihan berganda yang berjumlah 40 butir soal. Sebelum instrumen tes diberikan kepada kelas V SD Negeri 2 Harian, maka terlebih dahulu instrumen di uji tingkat validitasnya di kelas VI SD Negeri 2 Harian. Sebelum kelas eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Make A Match* Berbantuan media *Flashcard*, kelas tersebut terlebih dahulu diberi *pretest* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Sedangkan *postest* diberikan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Make A Match* Berbantuan media *Flashcard*. Proses penelitian dapat dilihat melalui gambar dibawah ini :



Gambar 1. Pembelajaran tanpa perlakuan



Gambar 2. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match berbantuan Media flashcard



Gambar 3. Pemberian Tes Awal (Pretest)



Gambar 4. Pemberian Tes Akhir (Postest)

Setelah melakukan penelitian, maka hasil data nilai siswa yang diperoleh di uji dengan menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis. Hasil peningkatan belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil pre-test dan post-test. Perolehan nilai pre-test dan post-test dapat dilihat pada table 1 berikut ini:

Tabel 2. Hasil Penilaian Pretest dan Postest

No	Nama Siswa	Hasil Test	
		Pre-Test	Post-Test
1	Albert Efendi Butar-butur	20	75
2	Hotna Hutabalian	25	80
3	Rafael Silalahi	40	80
4	Blesna Sarihon Kasi Hutabalian	50	80
5	Rizky Samosir	50	85
6	Anugerah PT Lumbanraja	55	85
7	Maria Silvi Lumbanraja	55	85
8	Cristyn Dahlia Hutabalian	60	90
9	Elsa Lumbanraja	60	90
10	Habel	60	90
11	Imanuel	60	90
12	Loverina Anjelita Lumbanraja	60	90
13	Noel PT Nainggolan	60	95
14	Rosalina Siringo-ringo	60	95
15	Gio S Sitanggang	65	95
JUMLAH		780	1305
Persentase keefektifan		52%	87%

Berdasarkan keterangan tabel standar ukuran efektifitas pada rumus sebagai berikut :

Untuk menentukan efektifitas dari nilai pre-test dan post-test menggunakan rumus :

$$\text{Efektivitas} = \frac{R}{T} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai Efektivitas Pre-Test} &= \frac{780}{1.500} \times 100\% \\ &= 52\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai Efektivitas Post-Test} &= \frac{1.305}{1.500} \times 100\% \\ &= 87\% \end{aligned}$$

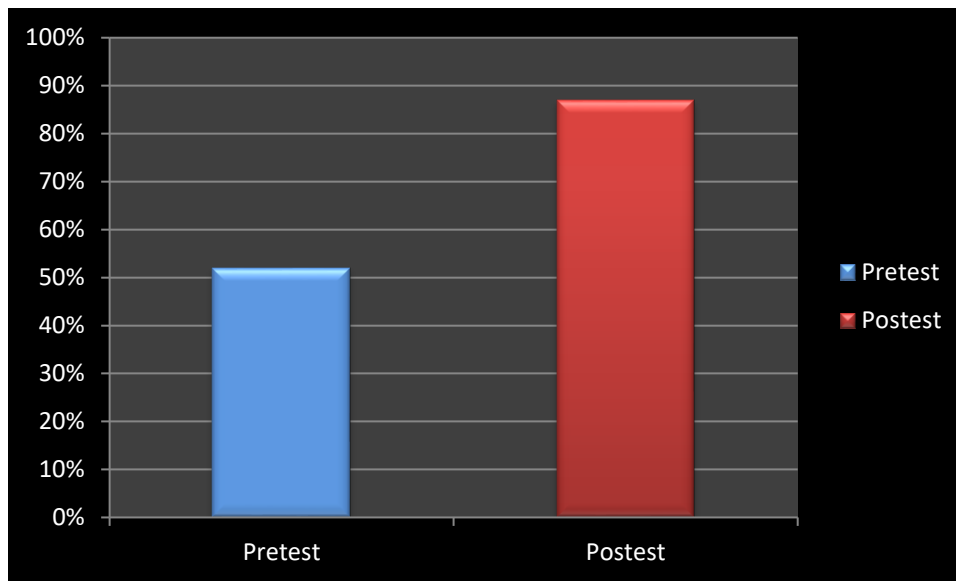


Diagram 1. Hasil Nilai Pretest dan Posttest

Setelah melakukan analisis data nilai pretest dan posttest maka selanjutnya dilakukan uji normalitas dan uji hipotesis.

Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk menguji apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji ini dilakukan terhadap sebaran data kelas eksperimen, tujuannya untuk mengetahui apakah sampel tersebut berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil perhitungan data, dapat diketahui bahwa keseluruhan data mempunyai nilai signifikan pada hasil pretest dan posttest. Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Data	L0	Ltabel	Kesimpulan
Pretest	0,210	0,22	Berdistribusi Normal
Posttest	0,137	0,22	Berdistribusi Normal

Setelah dilakukan pengolahan data, maka diperoleh hasil L_{hitung} sebesar 0,118. Dari daftar uji Lilliefors pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ dengan $n= 15$ maka diperoleh nilai L_{tabel} sebesar 0,22 hal ini berarti $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,210 < 0,137$. Kemudian untuk nilai posttest diperoleh L_{hitung} sebesar 0,137 dan nilai L_{hitung} sebesar 0,22 maka $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,137 < 0,22$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji persyaratan data yaitu uji normalitas dan diketahui bahwa kedua sampel berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis dilakukan untuk melihat ada tidaknya pengaruh yang signifikan pada taraf tertentu terhadap variabel yang diteliti.

Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji-t pada tingkat kepercayaan 95% pada $\alpha=0,05$ dan $dk (n-1)$ dengan kriteria pengujian yang berlaku adalah H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_0 ditolak apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$. Uji hipotesis dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Data Nilai	t_{hitung}	t_{tabel}
Posttest	15,65	1,75

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa $t_{hitung} = 15,65$ dan $t_{tabel} = 1,75$. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, yaitu $15,65 \geq 1,75$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dengan pernyataan terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match Berbantuan Media Flashcard terhadap hasil belajar IPS siswa tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 2 perubahan

lingkungan pembelajaran 3 dan 4 kelas V SD Negeri 2 Harian, Desa Harian, Kecamatan Onanrunggu, Kabupaten Samosir T.A 2022/2023.

SIMPULAN

Sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match Berbantuan Media Flashcard terhadap hasil belajar IPS siswa tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 2 perubahan lingkungan pembelajaran 3 dan 4 kelas V SD Negeri 2 Harian, Desa Harian, Kecamatan Onanrunggu, Kabupaten Samosir T.A 2022/2023 dilakukan pengambilan data dengan menggunakan instrument tes untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V tema 8 subtema 2 pembelajaran 3 dan 4. Hasil yang diperoleh dari instrument tes yang sudah dilakukan kemudian dianalisis dengan menggunakan program Microsoft Excel untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe time token terhadap hasil belajar IPS siswa. Sebelum penelitian ini dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas tes dengan instrument tes pilihan berganda sebanyak 40 soal terhadap siswa kelas VI SD Negeri 2 Harian yang bukan dari sampel penelitian yang sudah ditentukan dan sudah mempelajari materi tema 8 subtema 2. Kemudian dilakukan uji reliabilitas, tingkat kesukaran tes soal, dan daya pembeda soal. Setelah dilakukan pengujian, maka diperoleh data hasil uji validitas dari 40 butir soal terdapat 20 butir soal yang dinyatakan valid dan 20 soal yang tidak valid. 20 soal yang sudah valid juga dinyatakan reliabel dan dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian. Kemudian berdasarkan tingkat kesukaran tes diperoleh 1 soal dengan kriteria soal sukar, 5 soal dengan kriteria soal sedang dan 14 soal dengan kriteria soal mudah. Selanjutnya daya pembeda tes diperoleh 7 soal dengan kriteria daya beda soal baik sekali, 10 soal dengan kriteria daya beda soal baik dan 3 soal dengan kriteria daya beda soal cukup. Pada awal penelitian ini diberikan tes uji kemampuan awal (*Pretest*), kemudian diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe make A Match Berbantuan Media Flashcard. Setelah itu, diberikan tes kemampuan akhir (*Posttest*) dengan soal yang sama pada pretest. Sehingga diperoleh data hasil belajar posttest lebih tinggi dengan rata-rata 87,00 dan simpangan baku nya 6,21059.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan terhadap data penelitian dari variabel model pembelajaran kooperatif tipe make A Match Berbantuan Media Flashcard ditemukan pengaruh yang positif antara model pembelajaran kooperatif tipe make A Match Berbantuan Media Flashcard terhadap hasil belajar IPS siswa. Berdasarkan hasil analisis dan uji hipotesis (uji-t) yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe time token terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Harian, Desa Harian, Kecamatan Onanrunggu, Kabupaten Samosir T.A 2022/2023. Model pembelajaran kooperatif tipe make A Match Berbantuan Media Flashcard. Pretest dilaksanakan dihari yang berbeda dengan posttest. Selama penelitian berlangsung, tidak terdapat kesulitan yang dihadapi. Sehingga, semua tahapan dalam penelitian dapat terlaksana dengan baik. Dengan demikian dari keseluruhan proses analisis data diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe make A Match Berbantuan Media Flashcard memberikan kontribusi yang positif terhadap hasil belajar IPS siswa. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat diasumsikan bahwa guru harus bisa memilih dan menggunakan model-model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan dikelas maka hasil belajar siswa dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adittia, A. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 9-20. Doi : <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v4i1.5227>
- Agustika & Eka Lengari. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Flash Card Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 65. Doi : <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.25032>
- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(1), 247-264. Doi : <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/download/82/64>
- Harefa, D (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Pembelajaran Kooperatif Make A Match Pada Aplikasi Jarak dan Perpindahan. *Jurnal Kajian; Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 1-18. Di unduh : <https://core.ac.uk/download/pdf/327097093.pdf>
- Hikmah, S. N, dkk. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi di SMP Negeri 10 Palembang. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 13-17. Doi : <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v3i1.1335>
- Hilmi, Z. M. (2017). Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164-172. Di unduh di <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/download/198/189>

- Kewa, M & Dady, P. F. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Time Token Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar PPKn Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 357-366. Doi : <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/703>
- Khairunisa, Nasution, Y & Sitohang, R. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning Terintegrasi Lingkungan Hidup Pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPS Sekolah Dasar. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*, 12(3), 205-213. Doi : <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v12i3.40748>
- Lukman. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Peningkatan Motivasi, Partisipasi Belajar Siswa Serta Kreativitas Di SMA Negeri 1 Wanasaba Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Ilmiah Rinjani*, 7(1), 168-183. Di unduh <https://jurnal.ugr.ac.id/index.php/jir/article/download/211/166>
- Mailani, E, dkk. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Higher Order Thingking Skills Pada Mahasiswa Prodi PGSD FIP Unimed. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*, 7(4), 434-443. Doi : <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v7i4.8094>
- Mukmiman, M & Surahman, E. (2017). Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggungjawab Sosial Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPS*, 4(1), 1-13. Doi : <http://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi>
- Mulyani, S. (2017). Penggunaan Media Kartu (Flash Card) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi Bagi Peserta Didik Kelas XII. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 143-148. Doi : <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk/article/view/10786/7091>
- Musdalifah & Fitrianiingsih, R. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Pembuatan STRAPLESS Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Jambu. *Fashion and Fashion Education Journal*, 4(1), 1-6. Doi : <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ffe/article/view/7793>
- Ni'Mah, F. H. (2018). Pengaruh Time Token Terhadap Hasil Belajar IPS dan Keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3447-3457. Di unduh di <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/download/13917/13516>
- Saputri, W. S (2020). Pengenalan Flash Card Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris. *Jurnal Abdi Karya*, 2(1), 56-61. Doi : <https://doi.org/10.47080/abdikarya.v2i1.1061>
- Simbolon N & Annisa, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Materi Gaya di Kelas IV SD Negeri 101776 Sampali. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*, 8(2), 217-229. Doi : <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v8i2.10199>
- Simbolon, N. (2014). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*, 1(2), 14-19. Di unduh di https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=DekxpEwAAAAJ&citation_for_view=DekxpEwAAAAJ:Se3iqnhoufWC
- Sudin, A (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2051-2060. Di unduh di : <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/download/12421/7380>
- Sutiarso, Sugeng & Rahmawati, I. Nur. (2019). Pembelajaran Kooperatif Sebagai Model Efektif Untuk Mengembangkan Interaksi Dan Komunikasi Antara Guru dan Peserta Didik. *Jurnal Eksponen*, 9(2), 10-19. Doi : <https://dx.doi.org/10.47637/eksponen.v9i2.55>
- Yanto, Ari & Febryanto, B. (2019). Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108-116. Doi : <https://journal.univedbantara.ac.id/index.php/komdik/>