

**PENGARUH METODE MAKE A MATCH DENGAN MEDIA GAMBAR  
TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KEKHASAN BANGSA  
INDONESIA SEPERTI KEBHINEKAAN SISWA KELAS III SDN  
PURWODADI KEC. KRAS KAB. KEDIRI TAHUN AJARAN 2015**

RISKE NURALITA LINGGA DEWI

Email: riske\_nuralita@yahoo.co.id

ALFI LAILA

Email: L.alfi@yahoo.co.id

PGD FKIP UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

***Abstract***

*The background of this research observations and experiences research, that teaching Civics in particular in Purwodadi SDN 1 has not been implemented to the maximum. It can be seen from the average grade Civics subjects were lower compared with the other subjects. This is because learning in the classroom is still dominated by the teachers, and less variation of the method and model of applied learning in the classroom teacher. As a result, students tend to be passive in accepting the lessons. The problems of this study are (1) Is the lecture with media images affect the ability to know the diversity of students? (2) Does the method make a match with media images affect the students' ability to recognize the diversity of the class? (3) Are there differences in the effect of a lecture with media images rather than methods of make a match with the media image of the ability of the student diversity know? This research uses experimental research technique so that there are two classes, experimental and control. Using a quantitative approach to research subjects third grade students of SDN Purwodadi 1. Data collection techniques in the form of a test, and the instrument be a matter of stuffing. The data analysis technique used is inferential statistics using independent t-test at 5% significance level. Results of the analysis carried out showed the value of t (3.486) and the average value of the control class (73.92) <75 (KKM), while the average value of the experimental class (85.04) > 75 (KKM). That is no effect of the learning model make a match with the media image of the ability to recognize the diversity of third-grade students of SDN Purwodadi I Kediri.*

**Keywords:** *Image, methods, make a match, media, recognize diversity.*

**A. PENDAHULUAN**

Manusia tidak pernah lepas dari pendidikan. Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan merupakan dasar pembentukan karakter manusia, dengan karakter yang baik dan matang kehidupan manusia akan berjalan baik pula. Dengan

pendidikan, manusia akan memiliki wawasan yang luas, hal itu akan memudahkannya dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Menurut UU nomor 20 tahun 2003, pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang di usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Hal senada diungkapkan oleh Daryanto (2012: 1) pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan. Oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Dalam arti sederhana, pendidikan dapat diartikan sebagai proses perubahan sikap dan tingkah laku peserta didik agar dapat mengembangkan segala potensi dan keterampilan yang dimiliki melalui proses belajar mengajar.

Pembelajaran merupakan suatu proses atau cara seseorang dalam belajar mengajar, Surya (Fauziddin, 2011: 58) mengemukakan bahwa belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Dengan kata lain dapat diartikan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku yang diperoleh melalui pengalaman yang dialami sendiri dan berdasarkan pada lingkungan. Lingkungan yang dimaksud bisa berupa lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat.

Kegiatan belajar mengajar hendaknya dilakukan secara menarik dan menyenangkan, agar motivasi peserta didik meningkat sehingga mereka giat belajar. Apalagi jika proses belajar ini dilaksanakan pada jenjang sekolah dasar, karena pada dasarnya anak usia sekolah dasar ini memiliki karakteristik yang aktif, tidak bisa diam, dan cenderung mudah bosan. Untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, dapat dilakukan dengan menggunakan metode yang tepat. Dalam proses pembelajaran di kelas, khususnya pada tingkat sekolah dasar, metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Sutikno (2014: 34) mengartikan metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan guru agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Teori tentang metode belajar yang dapat membuat siswa aktif belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar ternyata belum terlaksana sepenuhnya, Seperti halnya penemuan yang didapat saat observasi di SDN Purwodadi I dengan wali kelas III-B yaitu Mudjiyanto, S.Pd., kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah, yaitu guru menjelaskan materi kepada siswa. Proses pembelajaran diselingi dengan kegiatan tanya jawab tentang materi dengan tujuan agar siswa aktif, namun siswa yang aktif hanyalah beberapa siswa yang memang memiliki peringkat baik di kelas, sedangkan siswa yang lain hanya diam dan mendengarkan. Hal tersebut tentu sangat berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa. Terbukti pada nilai PKn Semester I yang hanya memiliki rata-rata kelas sebesar 78,25. Nilai ini masih dibawah nilai rata-rata pada mata pelajaran lain seperti matematika dan bahasa Indonesia. Hal ini tentu tidak bisa dibiarkan begitu saja, mengingat mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang mengajarkan tentang nasionalisme dan merupakan mata pelajaran pembentuk karakter bangsa yang berpancasila. Menurut bapak Mudjiyanto metode *make a match* sebelumnya belum pernah diterapkan di SDN Purwodadi I, karena selama ini proses pembelajaran selalu menggunakan metode ceramah.

Metode *make a match* merupakan sebuah metode mengajar yang bisa membuat siswa aktif di kelas. Penerapan metode ini menggunakan beberapa pasang kartu yang berupa kartu soal dan kartu jawaban, kartu-kartu tersebut diacak, kemudian dibagikan kepada siswa, selanjutnya siswa diminta mencari pasangan kartu yang cocok. Metode pembelajaran *make a match* perlu dicobakan pada kegiatan pembelajaran di kelas, karena dalam pelaksanaannya, siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Huda (2014: 253) berpendapat bahwa metode *make a match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik. Pengalaman siswa ketika aktif dalam proses pembelajaran

dapat menumbuhkan motivasi tersendiri untuk belajar lebih baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Metode pembelajaran *make a match* sangat sesuai jika digunakan dalam mata pelajaran Pkn khususnya pada materi mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan yang menjabarkan tentang keberagaman budaya Indonesia. Mengingat budaya Indonesia yang sangat banyak dan beragam, tidak mungkin jika peserta didik dapat menghafal semuanya. Dengan model ini peserta didik akan mencari sendiri budaya-budaya apa saja yang ada di Indonesia, sehingga peserta didik akan memahami dan tentunya akan tertanam di ingatan.

Keberhasilan dari penerapan metode pembelajaran *make a match* pernah dibuktikan oleh beberapa peneliti sebelumnya, Salah satunya adalah Rita Dwi Anggraini, mahasiswi program studi S1 PGSD Universitas Negeri Malang. Pada tahun 2011 Rita melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas III SDN Bareng 5 Kota Malang”, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas III SDN Bareng 5 Kota Malang. Perolehan rata-rata hasil belajar siswa meningkat, dari rata-rata pretes ke siklus I sebesar 39%, dari siklus I ke siklus II sebesar 31% dengan ketuntasan belajar 89%. Aktivitas belajar siswa juga meningkat dari 54% pada siklus I menjadi 78% pada siklus II, terjadi peningkatan sebesar 24%. Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa di kelas. Sehingga metode *make a match* perlu diujikan pada penelitian ini.

Proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat juga dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Zainal Aqib (2015: 50), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa). Dengan kata lain, media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan maksimal.

Namun tidak jarang guru enggan untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena anggapan bahwa menggunakan media itu merepotkan karena harus mempersiapkan terlebih dahulu serta pembuatan media pembelajaran yang sulit. Berdasarkan hasil observasi di sekolah dasar, kegiatan pembelajaran hanya menggunakan buku paket, Saat saya lihat, sebenarnya di dalam buku paket sudah ada media gambar, tetapi masih sangat sedikit dan tidak lengkap. Misalnya dalam materi ada empat sub materi yang harus dipelajari, tetapi gambar yang ada dalam buku hanya satu buah gambar. Tentu saja hal tersebut sangat kurang efektif jika digunakan.

Dari permasalahan tersebut, media pembelajaran perlu digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga proses belajar dapat berjalan dengan maksimal. Dalam hal ini media yang tepat untuk digunakan adalah media gambar. Pembuatan media gambar sangatlah mudah, sehingga tidak akan merepotkan dan menyita waktu guru. Penggunaan media gambar akan menarik perhatian siswa dan memberikan kejelasan obyek yang diamatinya. Media gambar juga akan mudah diingat siswa, sehingga siswa akan lebih paham dengan materi. Menurut Edgar Dale dalam Daryanto (2012,110), gambar fotografi dapat mengubah tahap-tahap pengajaran, dari lambang kata beralih pada tahapan yang lebih konkret, yaitu lambang visual. Berdasarkan pendapat di atas, sudah sangat jelas bahwa media gambar akan sangat berguna dalam proses pembelajaran. Terutama pada jenjang pendidikan dasar yang menuntut proses pembelajaran dengan hal-hal yang kongkret.

Manfaat dari media gambar ini sudah pernah dibuktikan oleh peneliti terdahulu. Salah satunya adalah Agus Budiono, mahasiswa program studi S1 PGSD Universitas Negeri Malang. Pada tahun 2010 Agus budiono melakukan penelitian dengan judul Pemanfaatan media kartu gambar untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V tentang persebaran flora dan fauna wilayah Indonesia di SDN Kandung, Kecamatan Winongan, Kabupaten Pasuruan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media kartu gambar flora dan fauna dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN Kandang. Hal

ini ditunjukkan meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar siswa, pada pra tindakan 59,39, siklus I 68,9 sedangkan siklus II 88,11.

Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar dapat membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan lebih kongkrit. Sehingga akan memberi pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Maka sangat bagus sekali jika penelitian ini menggunakan media gambar atau kartu gambar.

Mata pelajaran PKn merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar, salah satu materi yang dibahas dalam mata pelajaran PKn adalah mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan kekayaan alam, keramahtamahan. Kekhasan bangsa Indonesia mengenai kebhinekaan ini menjabarkan tentang keberagaman budaya Indonesia. Menurut Tylor (Wahab, 2009: 8.3) kebudayaan itu adalah keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan yang lain serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat.

Melalui proses pembelajaran PKn diharapkan siswa memiliki kemampuan mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan, kita berusaha dengan diri sendiri, Sehingga melalui pembelajaran ini siswa diharapkan sanggup memahami materi dengan baik melalui usahanya sendiri dan dibimbing oleh guru.

Namun pada masa kini banyak sekali budaya asing yang masuk ke Indonesia. Budaya asing tersebut dianggap lebih modern oleh bangsa Indonesia sehingga siswa menganggap budaya Bangsa kita adalah budaya lama yang membosankan. Siswa sangat bangga saat menggunakan budaya asing dan malu saat belajar budayanya sendiri. Hal inilah yang sangat perlu menjadi perhatian. Kebanyakan budaya asing ini tidak sesuai dengan nilai-nilai yang dijunjung tinggi bangsa Indonesia. Budaya asing ini bertolak belakang dengan norma-norma yang sudah lama menjadi kebiasaan bangsa Indonesia. Dikhawatirkan jika hal ini terus berlanjut maka bangsa Indonesia akan kehilangan jati dirinya.

Dari permasalahan di atas, peran guru sangat penting dalam mengenalkan budaya bangsa kepada peserta didik terutama guru sekolah dasar, karena sekolah dasar merupakan akar dari pembentukan kepribadian anak. Di sekolah dasar, guru bukan hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pendidik. Guru merupakan aspek yang sangat penting dalam pembelajaran. Berapa kalipun kurikulum diganti dan diperbarui, jika guru tidak berperan dengan baik maka kurikulum tersebut tidak akan berjalan dan berhasil. Namun tetap harus diperhatikan bahwa peran guru dalam proses pembelajaran bukanlah sebagai pusat pengetahuan yang hanya memberikan pengetahuan kepada siswa dan meminta siswa untuk terus-terusan menghafal materi, tetapi membimbing dan mengarahkan siswa untuk aktif dalam memperoleh pemahaman. Hal ini dikarenakan, jika siswa memahami materi maka dia akan terus mengingatnya dalam jangka waktu yang lama, sedangkan menghafal hanya akan membuat siswa ingat dalam jangka waktu pendek.

Pentingnya peran guru pernah dibuktikan oleh para peneliti terdahulu, Reny Yuhana mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang, melakukan penelitian pada Tesisnya tahun 2013 yang berjudul Peran Guru dan Orang tua dalam Mendukung Siswa Memahami Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian ini menunjukkan bahwa guru aktif dalam usaha membantu siswa memahami materi IPS.

Dari masalah dan solusi pemecahan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam mengenal kebhinekaan bangsa Indonesia khususnya pada materi kebudayaan dapat terwujud. Hal ini dapat tercapai jika siswa belajar dengan motivasi yang tinggi, memahami materi dengan baik, serta dengan bimbingan dan pengarahan dari guru.

Atas dasar adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode *Make a match* dengan Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Kekhasan Bangsa Indonesia Seperti Kebhinekaan Siswa Kelas III SDN Purwodadi 1 Kecamatan Kras Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015”.

## B. KAJIAN TEORI

### 1. Metode *Make a Match*

Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah kemampuan guru profesional dalam menggunakan metode yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar. Metode merupakan suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan. Menurut Sanjaya (2013: 147), metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.

Penelitian ini menggunakan metode *make a match*. Metode *make a match* pertama kali dikembangkan oleh Curran pada 1994. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah metode pembelajaran yang meminta siswa untuk mencari pasangan dengan bantuan sepasang kartu, yaitu satu kartu soal dan satu lagi jawaban. Aqib (2014: 23) mengemukakan bahwa, pada model ini siswa diminta mencari pasangan dari kartu.

Semua metode pembelajaran, disiapkan pasti karena memiliki tujuan. Pada dasarnya metode pembelajaran disiapkan dan dikembangkan untuk tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Sama seperti metode pembelajaran yang lain, metode *make a match* juga memiliki tujuan. Menurut Huda (2014: 251) tujuan dari strategi ini antara lain: pendalaman materi, penggalan materi, dan edutainment.

Sebenarnya cara melakukan metode pembelajaran ini cukup mudah. Tetapi guru perlu mempersiapkannya terlebih dahulu. Hal-hal yang perlu dipersiapkan antara lain adalah membuat pertanyaan yang sesuai dengan materi kemudian menulisnya pada kartu, membuat jawaban yang sesuai dengan pertanyaan kemudian menulisnya pada kartu (jumlah jawaban sama dengan jumlah pertanyaan), dan membuat aturan permainan.

### 2. Langkah-langkah Metode *Make a Match*

Setiap metode memiliki langkah-langkah yang harus dilakukan agar rencana yang telah dibuat dapat berjalan secara sistematis dan lancar. Huda (2014: 252) berpendapat bahwa langkah-langkah metode *make a match* adalah sebagai berikut:



- a. Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
- b. Siswa dibagi menjadi dua kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B, Kedua kelompok diminta untuk berhadapan-hadapan.
- c. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- d. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari atau mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
- e. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangan dikelompok B, Jika mereka sudah menemukan pasangan masing-masing, guru meminta mereka melaporkn diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
- f. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
- g. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- h. Terakhir guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- i. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

### **3. Kelebihan Metode *Make a Match***

Semua metode pembelajaran tentu memiliki kelebihan, begitu juga dengan metode *make a match*, Kelebihan ini digunakan oleh guru sebagai pertimbangan dalam menerapkan sebuah metode pembelajaran tersebut. Huda (2014: 253) berpendapat bahwa kelebihan metode *make a match* antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- b. Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.

- c. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- d. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
- e. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

#### **4. Kelemahan Metode *Make a match***

Seperti yang telah dibahas sebelumnya bahwa setiap metode memiliki kelemahan dan kelebihan masing masing. Adapun kelemahan metode *make a match* menurut Huda (2014, 253) sebagai berikut:

- a. Jika tidak disiapkan dengan baik akan banyak waktu terbuang.
- b. Pada awal penerapan metode, banyak siswa yang malu berpasangan dengan lawan jenis.
- c. Jika guru tidak mengarahkan dengan baik pada saat presentasi pasangan, akan ada banyak siswa yang tidak memperhatikan.
- d. Guru harus berhati-hati dalam menentukan hukuman bagi siswa yang tidak menemukan pasangan kartu.
- e. Penggunaan metode secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

### **C. PEMBAHASAN**

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang datanya disajikan dalam bentuk angka.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian quasi eksperimental design bentuk nonequivalent control group design. Desain ini hampir sama dengan pretest-posttest control group design, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Pada desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan metode *make a match* dengan media kartu gambar, sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan dengan model pembelajaran konvensional.

Penelitian ini dilaksanakan SDN Purwodadi I Kabupaten Kediri tahun ajaran 2015. Dengan sasaran penelitian ini diarahkan pada siswa kelas III

semester II. Alasan pemilihan lokasi ini karena letaknya yang berada di pedesaan memungkinkan bahwa masih jarang dilakukan penelitian di SD ini sebelumnya.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas III-A dan III-B semester II SDN Purwodadi I Kabupaten Kediri tahun ajaran 2015. Kelas III-B sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 24 siswa dan kelas III-A sebagai kelas kontrol yang berjumlah 24 siswa.

Pada awal pembelajaran, kedua kelas sama-sama diberikan *pretest* untuk mengetahui bahwa kedua sampel memiliki kemampuan yang sama. Materi PKn yang diajarkan pada penelitian ini mengenai kebhinekaan. Selama proses pembelajaran, siswa siswa ditunjukkan media gambar sebagai alat bantu agar siswa lebih memahami materi.

Pada akhir pembelajaran, kedua kelompok diberikan *posttest* yang digunakan untuk mengetahui kelompok mana yang memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang telah disampaikan. *Posttest* yang diberikan berupa soal isian. Sebelum diujikan kepada subyek penelitian, test tersebut diuji cobakan terlebih dahulu kepada siswa kelas IV SDN Sumberagung III Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung yang sebelumnya pada kelas III sudah pernah mendapatkan materi tentang kebhinekaan. Pada test uji coba, soal yang diuji cobakan sebanyak 20 soal. Namun setelah melalui uji instrumen yang meliputi uji validitas dan uji reliabilitas, maka diperoleh 6 soal tidak valid dan 14 soal valid. Uji validitas dan reliabilitas dihitung dengan menggunakan *software SPSS 16,0 for windows*. Dengan mempertimbangkan waktu yang tersedia untuk mengerjakan soal, peneliti hanya mengambil 10 soal untuk diujikan kepada subyek penelitian.

Data penelitian kemampuan mengenal kebhinekaan menggunakan metode ceramah dengan media gambar dan kemampuan mengenal kebhinekaan menggunakan metode *make a match* dengan media gambar siswa kelas III SDN Purwodadi 1 Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015 dideskripsikan sebagai berikut.

**Tabel 1**  
**Nilai Postest Kelas Kontrol**

No	Nilai Siswa	Jumlah Siswa
1	50	1
2	55	2
3	59	1
4	64	1
5	68	2
6	71	1
7	72	1
8	73	1
9	77	4
10	80	1
11	81	4
12	82	1
13	85	3
14	90	1

Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui bahwa siswa kelas III-A SDN Purwodadi 1 memiliki nilai terendah yaitu 50 dan nilai tertinggi yaitu 90.

**Tabel 2**  
**Nilai Postest Kelas Eksperimen**

No	Nilai Siswa	Jumlah Siswa
1	59	1
2	64	1
3	66	1
4	68	1
5	81	2
6	82	5
7	86	1
8	90	1
9	91	6
10	95	2
11	100	3

Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui bahwa siswa di kelas III-B SDN Purwodadi 1 memiliki nilai terendah 59 dan nilai tertinggi 100.

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dihitung dengan menggunakan *software SPSS 16.0 for windows* dan hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3**  
*test of normality*

Kelas		Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Pretest	KK	.945	24	.211
	KE	.953	24	.311

Berdasarkan output *tabel test of normality* di atas, digunakan analisis *Shapiro-Wilk* karena jumlah subyek atau data kurang dari 50. Uji normalitas diperoleh hasil p-value/sig, 0.211 lebih besar dari  $\alpha = 0.05$ , Karena  $0.211 > 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa sampel kelompok kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan untuk kelompok eksperimen diperoleh hasil p-value/sig. 0.311 lebih besar dari  $\alpha = 0.05$ . Karena  $0.311 > 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa sampel kelompok eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

### 2. Uji Homogenitas

Dari hasil penghitungan uji homogenitas yang dihitung dengan menggunakan *software SPSS 16.0 for windows*, diperoleh hasil sebagai berikut.

**Tabel 4**  
**Test of Homogeneity of Variances**

Pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.045	1	46	.832

Berdasarkan *output* tabel *test of homogeneity of variances* dapat diketahui p-value/sig. 0.832 lebih dari  $\alpha = 0.05$ . Karena  $0.832 > 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa kedua data kelompok tersebut memiliki varians yang homogen.

Setelah menganalisis data kemampuan mengenal kebhinekaan siswa kelas III SDN Purwodadi 1 Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2014-2015, diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 5  
Group Statistics**

		N	Mean	Std, Deviation	Std, Error Mean
Posttest	KK	24	73.92	10.754	2.195
	KE	24	85.04	11.346	2.316

Setelah memperoleh data dari kelas III-A SDN Purwodadi 1 menggunakan metode ceramah dengan media gambar dan menganalisisnya, diketahui bahwa nilai rata-rata kelasnya yaitu 73.92. Standar deviasinya adalah 10.754 dan standar kesalahan mean 2.195. Sedangkan setelah memperoleh data dari kelas III-B SDN Purwodadi 1 dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan media gambar dan menganalisisnya, diperoleh hasil bahwa nilai rata-rata kelasnya yaitu 85.04. Standar deviasinya adalah 11.346 dan standar kesalahan mean 2.316.

**Tabel 4.76: Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Posttest	Equal variances assumed	.010	.919	-3.486	46	.001	-11.125	3.191	-17.548	-4.702
	Equal variances not assumed			-3.486	45.868	.001	-11.125	3.191	-17.549	-4.701

Berdasarkan tabel di atas, dari hasil levene's test didapat p-value = 0.919 lebih besar dari  $\alpha = 0.05$ . Karena  $0.919 > 0.05$  maka dapat diasumsikan kedua varians sama besar (*equal variances assumed*) terpenuhi, Karena hasil levene's

test di atas menyatakan bahwa asumsi kedua variance sama besar (*equal variances assumed*) terpenuhi, maka digunakan hasil uji-t dua sampel independent dengan asumsi kedua variance sama untuk hipotesis  $H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$  terhadap  $H_a : \mu_1 > \mu_2$  yang memberikan nilai  $t = -3,486$  dengan derajat kebebasan  $n_1 + n_2 - 2 = 24 + 24 - 2 = 46$  dan  $p\text{-value (2-tailed)} = 0.001$ . Karena dilakukan uji hipotesis satu sisi (one tailed)  $H_a : \mu_1 > \mu_2$ , maka nilai  $p\text{-value (2 tailed)}$  harus dibagi 2 menjadi  $0.001 \cdot 2 = 0.002$ , karena  $p\text{-value} = 0.002$  lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$ , maka  $H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal kebhinekaan siswa menggunakan metode *make a match* dengan media gambar lebih baik dibandingkan kemampuan mengenal kebhinekaan siswa menggunakan metode ceramah dengan media gambar. Artinya ada pengaruh metode *make a match* dengan media gambar terhadap kemampuan mengenal kebhinekaan kelas III SDN Purwodadi I Kabupaten Kediri tahun ajaran 2014 – 2015.

Berdasarkan hasil analisis data kelas III-A SDN Purwodadi 1 diketahui bahwa kemampuan mengenal kebhinekaan siswa menggunakan metode ceramah dengan media gambar siswa kelas III-A SDN Purwodadi 1 nilai rata-ratanya rendah, dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata sebesar 73,92 kurang dari KKM mata pelajaran PKn yaitu 75,00. Siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebesar 58,3% atau sebanyak 14 siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal kebhinekaan siswa kelas III SDN Purwodadi 1 masih rendah dan sesuai dengan hipotesis pertama.

Berdasarkan diterimanya hipotesis tersebut, bahwa kemampuan mengenal kebhinekaan siswa kelas III SDN Purwodadi 1 masih rendah, hal ini terjadi karena siswa dalam proses pembelajaran kurang aktif sehingga kegiatan pembelajaran kurang menarik, yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar kurang maksimal. Hal ini sesuai dengan hasil riset dari *National Training laboratories* di Bethel, Maine (1954), Amerika Serikat dalam Warsono (2012: 12) menunjukkan bahwa dalam kelompok pembelajaran berbasis guru (*teacher centered learning*) mulai dari ceramah, tugas membaca, presentasi guru dengan audiovisual dan bahkan demonstrasi oleh guru, siswa hanya dapat menerima materi pembelajaran maksimal sebesar 30%, pembelajaran dalam metode diskusi yang tidak didominasi oleh guru (bukan diskusi kelas, *whole class*

*discussion*, dan guru sebagai pemimpin diskusi), siswa dapat mengingat sebanyak 50%. Jika para siswa diberi kesempatan melakukan sesuatu (*doing something*) mereka dapat mengingat 75%. Praktek pembelajaran belajar dengan cara mengajar (*learning by teaching*) menyebabkan mereka mampu mengingat 90% materi. Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh pepatah kuno dari Cina, Conficius dalam Warsono (2012: 4) apa yang saya dengar saya lupakan, apa yang saya lihat saya ingat, apa yang saya lakukan saya pahami.

Berdasarkan hasil analisis data kelas III- SDN Purwodadi 1, diketahui bahwa kemampuan mengenal kebhinekaan menggunakan metode *make a match* dengan media gambar siswa kelas III-B SDN Purwodadi 1 nilai rata-ratanya tinggi, dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata sebesar 85,04 lebih dari KKM mata pelajaran PKn yaitu 75,00. Siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebesar 83,3% atau sebanyak 20 siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal kebhinekaan pada siswa kelas III-B SDN Purwodadi 1 meningkat dan sesuai dengan hipotesis kedua.

Berdasarkan diterimanya hipotesis tersebut, bahwa kemampuan mengenal kebhinekaan pada siswa kelas III-B SDN Purwodadi 1 meningkat, ini terjadi karena dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dan meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal. Hal ini sesuai dengan Kerucut Pengalaman Dale (Daryanto, 2012: 15) sebagai berikut.



**Gambar 1**  
**kerucut pengalaman Edgar Dale**

Pengaruh metode *make a match* dengan media gambar terhadap kemampuan mengenal kekhasan bangsa Indonesia seperti Kebhinekaan siswa kelas III SDN Purwodadi Kec. Kras Kab. Kediri Tahun Ajaran 2015



Sehubungan dengan kerucut pengalaman di atas, Dale (Warsono, 2012: 13) memaparkan hasil penelitiannya yaitu seperti yang tertera pada tabel berikut ini.

**Tabel 6**  
**Ingatan Terhadap Pembelajaran Dikaitkan dengan Jenis Presentasi**

Presentasi	Kemampuan Mengingat	
	Setelah 3 Jam	Setelah 3 Hari
Ceramah	25%	10-20%
Tertulis (Membaca)	72%	10%
Visual dan verbal (Pengajaran memakai ilustrasi)	80%	65%
Partisipatori( Bermain peran, studi kasus, praktik)	90%	70%

Berdasarkan pada tabel penelitian Dale, dapat dilihat bahwa kemampuan mengingat dengan metode ceramah setelah tiga jam akan menurun sampai 25%, dengan metode tertulis akan menurun sampai 72%, dengan metode visual dan verbal akan menurun sampai 80%, sedangkan dengan metode partisipatori akan menurun sampai 90%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan metode partisipatori akan memberikan hasil yang lebih maksimal daripada metode ceramah, tertulis, visual dan verbal.

#### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan uji hipotesis disimpulkan bahwa “ada pengaruh metode pembelajaran *make a match* dengan media gambar terhadap kemampuan mengenal kebhinekaan siswa kelas III SDN Purwodadi 1 Kabupaten Kediri”, pengaruh yang diberikan adalah pengaruh positif terhadap kemampuan mengenal kebhinekaan siswa, Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas dari 71,00 menjadi 85,04.

Dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode *make a match* dengan media gambar dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar, keaktifan, dan motivasi siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil analisis data, penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal kebhinekaaan menggunakan metode ceramah dengan media gambar pada siswa kelas III SDN Purwodadi Kecamatan Kras Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015 dinyatakan masih di bawah rata-rata. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata-ratanya 73,92 terletak di bawah 75,00 (KKM).
2. Kemampuan mengenal kebhinekaaan menggunakan metode *make a match* dengan media gambar pada siswa kelas III SDN Purwodadi Kecamatan Kras Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015 dinyatakan sudah di atas rata-rata. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata-ratanya 85,04 terletak di atas 75,00 (KKM).
3. Ada pengaruh signifikan metode *make a match* dengan media gambar terhadap kemampuan mengenal kebhinekaaan pada siswa kelas III SDN Purwodadi Kecamatan Kras Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari hasil analisis data dengan uji-t dan diperoleh hasil bahwa  $p\text{-value/sig.} = 0.01$  lebih kecil dari  $\alpha = 0.05$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $p < \alpha$ , sehingga  $H_0$  ditolak dengan taraf signifikan 5% dan  $H_a$  diterima.

## E. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Rita Dwi. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas III SDN Bareng 5 Kota Malang*. Jurnal Ilmu Pendidikan. (Online). tersedia. [library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=48365](http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=48365) (PKn. diunduh 05 juni 2014)
- Aqib, Zainal. 2014. *Model-Model Media. Dan Strategi Pembelajaran Konstektual*. Yrama Widya. Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Arnivia, Baranita. 2012. *Implementasi Model Make A Match pada Mata Pelajaran PKn SD Kelas IV di Kecamatan Durenan Kabupaten Trenggalek*. Jurnal Ilmu pendidikan (Online). Tersedia: [karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/23483](http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/23483) (PKn. Diunduh 05 Juni 2014)

- Budiono, Agus. 2010. *Pemanfaatan media kartu gambar untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V tentang persebaran flora dan fauna wilayah Indonesia di SDN Kandung. Kecamatan Winongan. Kabupaten Pasuruan. Jurnal Ilmu Pendidikan.* (Online). Tersedia: [library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=45968](http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=45968) (IPA. diunduh 28 November 2014)
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran.* Satu Nusa. Bandung.
- Fauziddin, Mohammad. 2011. *Pengantar Pendidikan.* Universitas Nusantara PGRI Kediri. Kediri.
- Febryani, Erika. 2014. *Penerapan Model Kooperatif Make A Match Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bentuk Permukaan Bumi Kelas III di SDN Purworejo 01 Ngantang.* Jurnal Ilmu Pendidikan. (Online). Tersedia: [karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/TEP/article/view/32160](http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/TEP/article/view/32160) (IPA. Diunduh 2 desember 2014)
- Huda. Miftahul, 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran.* Pustaka Belajar. Yogyakarta.
- Kibtiyah. Mariatul. 2009. *Penerapan model pembelajaran make a match untuk meningkatkan prestasibelajar IPS siswakesel IV SDN Pandanwangi 2 Kota Malang..* Jurnal Ilmu Pendidikan. (Online). Tersedia: [library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=37601](http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=37601) (Diunduh 28 November 2014)
- Rizema Putra, Sitiatava. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains.* Diva Press. Jogjakarta.
- Rumpak, Juliu C. dkk. 2007. *KBBI.* Balai Pustaka. Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* .Kencana. Jakarta.
- Soenarko, Bambang. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan.* Kediri .Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Alfabeta. Bandung.
- Sutikno, M. Sobry. 2010. *Metode & Model-model Pembelajaran.* Holistica. Lombok.
- Trianto. 2014. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik.* Prestasi Pustaka. Jakarta.
- Wahab, Abdul Aziz. 2009. *Konsep Dasar IPS.* Universitas Terbuka. Jakarta.

- Wardoyo, Sigit Mangun. 2013. *Pembelajaran Konstruktivisme*. Alfabeta. Bandung.
- Warsono. dkk. 2012. *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Yuhana, Reny dkk. 2013. *Peran Guru dan Orang Tua dalam Mendukung Siswa Memahami Ilmu Pengetahuan Sosial (Studi Kasus di SMP Negeri 4 Madiun)*. (Online). tersedia .Karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/disertasi/article/view/25235/0 (Diunduh 12 Desember 2014 pukul 08.00)