

BELAJAR DAN BERMAIN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH PADA MATERI PAHLAWAN NASIONAL DI SEKOLAH DASAR

Nur Sheilla Amin¹⁾, Sri Utami²⁾, Putri Zudhah Ferryka³⁾

^{1, 2, 3)}Universitas WidyaDharma. JalanKi Hajar Dewantara, Desa Macanan Karanganom,
KecamatanKlaten Utara, Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah. Kode Pos: 57438
E_mail: nursheillaamin@gmail.com¹⁾; sriutmii26@gmail.com²⁾;
zudhah_putri@yahoo.com³⁾

Abstrak: Siswa sekolah dasar sering kali merasa bosan pada saat guru memberikan materi tentang pahlawan nasional dengan metode yang digunakan ceramah. Metode ceramah bagi sekolah dasar sangat membosankan. Karena hal tersebut seorang guru harus melakukan inovasi bagaimana caranya agar siswa tidak merasa bosan dengan materi tentang pahlawan nasional dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Artikel ini bertujuan untuk membantu guru agar memecahkan masalah tersebut, dengan model *make a match* guru dapat menciptakan pengalaman belajar bagi siswa yang lebih menyenangkan. Pada dasarnya model *make a match* adalah pembelajaran yang berbasis pada permainan kartu. Dengan bermain siswa dapat menghilangkan rasa bosannya pada materi pahlawan nasional dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (ips). Maka penulis ingin menyajikan solusi supaya guru tidak hanya menggunakan metode ceramah melainkan mengembangkan pembelajaran tersebut dengan cara belajar sambil bermain menggunakan model *make a match*. Maka artikel ini akan menyajikan sintaks *make a match* yang di kembangkan sesuai dengan materi pahlawan nasional dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang akan memudahkan guru dalam memberikan materi kepada siswa.

Kata Kunci: Belajar dan bermain; model pembelajaran *make a match*.

Abstract: *Elementary school students often feel bored when teachers provide material about national heroes using only the lecture method. The lecture method for elementary schools is very boring. Because of this, the teacher must innovate how to make students not feel bored with the material on national heroes in social sciences (IPS) subjects. This article aims to help teachers to solve this problem, with the make a match model the teacher can create a more enjoyable learning experience for students. Basically the make a match model is learning based on card games. By playing, students can get rid of their boredom with the material on national heroes in social science (IPS) subjects. So the author wants to present a solution so that the teacher does not only use the lecture method but develops learning by learning while playing using the make a match model. So this article will present the make a match syntax which was developed in accordance with the national hero material in social sciences (IPS) subjects which will make it easier for teachers to provide material to students.*

Keywords *Learn and play, make a match learning models.*

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) termasuk mata pelajaran

yang sangat membosankan bagi siswa.

Jika mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) guru hanya dengan

menggunakan model pembelajaran ceramah saja. Maka siswa kurang faham dan kurang mengerti dalam pembelajaran yang di sampaikan oleh guru.

Rasa bosan yang sering di alami siswa di pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sering di sebabkan oleh beberapa faktor. Faktor yang pertama karena lingkungan yang kurang menarik, cara guru menyampaikan materi cenderung monoton.

Dampak dari kebosanan yang di alami oleh siswa tergantung dari individu itu sendiri, tergantung bagaimana siswa itu sendiri meyikapi rasa bosan tersebut. Rasa bosan itu di sebabkan karena pembelajaran yang monoton setiap harinya.

Belajar dan Bermain

Belajar yaitu suatu kegiatan yang dilakukan oleh setiap manusia untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih.

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu (Sudjana dalam Rusman, 2018: 1). Artinya, seluruh

aktivitas anak memperhatikan sesuatu merupakan proses belajar

Bermain adalah suatu aktivitas yang sangat menyenangkan bagi siswa. Bermain dapat merangsang daya motorik dan psikomotorik.

Metode bermain digunakan dalam membantu anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas seorang anak. Dengan metode bermain anak dapat memilih kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah tanpa dipaksakan. (Dewi, dkk., 2014).

Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial atau yang sering di sebut dengan IPS yaitu mata pelajaran yang wajib di ikuti oleh dari berbagai tingkatan sekolah terutama bagi siswa sekolah dasar.

Ilmu Pengetahuan Sosial mempunyai kegunaan untuk memberikan pengetahuan sosial kepada peserta didik untuk kehidupan di kemudian hari.

Trianto (2007: 124) menyatakan bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti Sosiologi, Sejarah, Geografi, Ekonomi, Politik, Hukum dan Budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas

dasar realita dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisiplin dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial. IPS atau studi sosial itu merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial.

Melalui pembelajaran IPS anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggungjawab, serta warga dunia yang cinta damai (Ahmadi & Amri, 2011: 3).

Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif, yakni bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Rusman, 2018: 223).

Berdasarkan pendapat Rusman (2018) kita dapat menyimpulkan pembelajaran *make a match* salah satu model pembelajaran yang berkelompok yang mengajak siswa mengetahui konsep ips dengan cara bermain menggunakan kartu.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *make a match* menurut Rusman (2018: 203) sebagai berikut: 1)Guru menyiapkan kartu yang berisi beberapa konsep yang cocok untuk sesi review, salah satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawab. 2)Masing-masing siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang di pegang. 3)Masing-masing siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. 4)Masing-masing siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu, diberi poin. 5)Apabila siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan temannya akan mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama. 6)Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya. 7)Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah di buat untuk memudahkan penulis dalam menulis artikel ini. Penulis merumuskan beberapa masalah dalam penggunaan model pembelajaran *make a match* untuk

memudahkan proses pembelajaran yaitu:
1) Pengertian dari *make a match*. 2) Langkah-langkah dari pembelajaran *make a match*. 3) Kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran *make a match*. 4) Ide baru yang bisa di gunakan.

Tujuan dan Manfaat Artikel

Tujuan artikel ini yaitu untuk membantu guru supaya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam materi pahlawan nasional dapat berjalan dengan lancar serta pembelajaran tidak bersifat monoton. Dalam artikel ini guru dapat berkreasi dalam membuat suasana pembelajaran yang lebih menarik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kepustakaan, yaitu kegiatan penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang terdapat di perpustakaan seperti buku referensi, hasil penelitian sebelumnya yang sejenis, artikel, catatan, serta berbagai jurnal yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan.

Penulis artikel ini menggunakan artikel-artikel yang di unggah di dalam jurnal ilmiah sebagai referensi atau

landasan. Peneliti menggunakan studi pustaka untuk menyelesaikan masalah dan memberikan solusi. Maka penulis menggunakan teori-teori sesuai dengan masalah yang akan di selesaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif, yakni bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogeny (Rusman, 2018: 223).

Menurut Suyatno (2009 : 72 dalam Perwita Sari, 2020: 21) bahwa model pembelajaran *make a match* itu adalah model pembelajaran dimana seorang guru dapat menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya.

Dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* adalah salah satu teknik belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bisa bekerja sama dengan orang lain, model ini juga menciptakan pengalaman belajar dengan bermain yang akan meningkatkan ketertarikan terhadap pembelajaran yang

akan di jalani terutama mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial terkhususnya pada materi pahlawan nasional untuk tingkatan siswa sekolah dasar.

Materi ini sering di anggap membosankan karena guru biasanya hanya menggunakan metode ceramah. Adapun langkah-langkahnya yang dapat digunakan oleh guru, yaitu:

Fase 1: Guru menyiapkan kartu yang berisi beberapa konsep yang cocok untuk sesi review, salah satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.

Di dalam langkah ini guru bisa mengembangkan idenya agar materi yang berisi tentang pahlawan nasional yang disampaikan lebih menarik lalu guru menyiapkan kartu yang berisi tentang materi tentang pahlawan nasional atau soal beserta jawaban dalam bentuk kartu.

Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat kartu: 1)gunting, 2)kertas karton 260 gr, 3)desain kartu yang bisa dibuat menggunakan canva ataupun aplikasi lainnya.

Cara membuat kartu: 1)Terlebih disain gambar yang akan di buat kartu terlebih dahulu bisa menggunakan aplikasi canva. 2)Cetak disain dengan menggunakan kertas karton berukuran A3, yaitu ukuran 29,7 x 42 cm. 3)Setelah

di cetak gunting sesuai ukuran kartu yang telah kamu buat. Kartu siap di pakai

Fase 2: Masing-masing siswa mendapatkan sebuah kartu pahlawan yang bertuliskan soal atau jawaban dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.

Guru membagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok untuk pegang soal dan kelompok yang membawa jawaban.

Fase 3: Masing-masing siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.

Setiap siswa pemegang kartu berisi tentang soal lalu bisa membacakannya dan mencocokkan dengan siswa pembawa kartu berisi jawaban yang dibuat oleh guru. Pada ase ini siswa diajarkan untuk tidak malu dalam bertanya. Agar siswa lebih percaya diri saat berada di keramaian.

Fase 4: Masing-masing siswa yang dapat mencocokkan kartu pahlawan sebelum batas waktu, diberi poin.

Dalam hal ini guru memberikan ketentuan bermain yaitu rentan waktu yang digunakan. siswa dituntut untuk cepat dalam mencocokkan soal dan jawaban. Agar mendapatkan skor lebih cepat dan baik. Guru mengajarkan agar

siswa dapat menghargai waktu yang telah diberikan.

Fase 5: Apabila siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan temannya akan mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama.

selain cepat siswa juga dituntut untuk teliti dalam mencocokkan soal dengan jawaban, jika siswa salah atau lalai dalam mencocokkan soal dengan jawaban maka siswa tersebut mendapatkan hukuman sesuai kesepakatan yang telah dibuat bersama.

Fase 6: Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.

Agar tidak terlihat membosankan guru mengocok kembali kartu. Dan dibabak ini siswa mengalami rotasi kembali, agar soal dan jawaban berputar serta siswa mendapatkan pengalaman yang berbeda.

Fase 7: Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran.

Ditahap yang terakhir ini siswa dan guru kembali mengingat materi yang telah dipraktikkan tadi, lalu siswa dan guru membuat kesimpulan pada akhir pembelajaran.

Dengan demikian pembelajaran yang dialami siswa lebih menarik dan menyenangkan, dikarenakan siswa tidak hanya duduk mendengarkan ceramah dari guru saja tetapi siswa juga dapat belajar sambil bermain dalam satu waktu yang bersamaan.

Kelebihan Dalam Model *Make A Match*

Adapun kelebihan yang dapat diperoleh guru dan siswa saat menggunakan model pembelajaran ini adalah: 1)Guru akan lebih mudah memaparkan materi dan materi yang diberikan mudah di tangkap. 2)Guru lebih mudah membuat suasana kelas lebih menyenangkan karena model ini disertai dengan bermain. 3)Siswa akan mendapat pengalaman belajar yang menyenangkan. 4)Siswa akan menghilangkan persepsi bahwa pembelajaran IPS sangat membosankan. 5)Guru dapat mengembangkan sikap percaya diri dan mengajarkan siswa untuk tidak malu saat bertanya.

Hasil penelitian Sumarni pada tahun 2021 terhadap siswa kelas V di SD Negeri 1 Baturetno dalam mengikuti pelajaran materi Cara Makhluk Hidup Menyesuaikan Diri Dengan Lingkungan menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* diantaranya adalah: 1)dapat meningkatkan hasil

belajar siswa, 2) dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, dan 3) dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa.

Kekurangan Dalam Penggunaan Model *Make A Match*

Ada kelebihan pasti ada kekurangan, karena semua hal tidak akan sempurna kecuali Allah. Jadi kekurangannya adalah: 1) Guru akan membutuhkan waktu dan biaya untuk membuat kartu. 2) Guru harus berpikir untuk menyesuaikan waktu agar pembelajaran yang berlangsung sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. 3) Guru harus berusaha agar suasana kelas bisa terkondisikan sesuai dengan sintaks *make a match*.

Dengan adanya kekurangan yang ada dalam model pembelajaran ini dapat di tutupi oleh kelebihan. Karena kekurangan dapat dibayarkan dengan apa yang di dapat siswa dan guru akan lebih mudah dalam penyampaian materi serta siswa akan lebih senang dalam mengikuti pembelajaran yang tidak monoton atau membosankan.

Ide atau inovasi yang dapat digunakan untuk menunjang model pembelajaran ini adalah bisa menggunakan media IT dalam penyampaiannya.

Seperti melalui video *You Tube* yang bisa diputar terlebih dahulu sebelum sintaks pembelajaran *make a match*. Selain dari video *You Tube* jika sekolah ada alatnya guru bisa menggunakan *powerpoint* untuk menampilkan materi terlebih dahulu.

SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat di ambil adalah siswa akan lebih menerima materi jika mengikuti pembelajaran yang tidak monoton. Maka model pembelajaran *make a match* akan sangat cocok menjadi salah satu model yang dipakai di karenakan model ini menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dengan belajar sambil bermain. Jika siswa senang terhadap proses pembelajarannya siswa akan lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan.

Metode pembelajaran model *make a match* diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa peneliti sudah membuktikan bahwa metode ini cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Khoirudin, 2019) membuktikan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD.

SARAN

Saran untuk guru dari penulis adalah hendaknya guru merubah kebiasaan dalam mengajar hanya dengan metode ceramah. Guru juga harus menyesuaikan model yang digunakan karena akan berpengaruh pada pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

DATAR RUJUKAN:

- Dewi, Ni Made Oktiana., dkk. (2014). Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Balok Cruissenare Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif. *e-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 2(1). Halaman: 1-10.
- Khoirudin, M. (2019). Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Mendeskripsikan Nilai Juang Pancasila Sebagai Dasar Negara Pada Siswa Kelas VI SDN I Guwotirto Tahun Pelajaran 2013/2014. *Elementary School*. Vol. 6(2). Halaman: 190-195.
- Perwita Sari, Suci., dkk. (2020). Penggunaan Metode *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Educational Journal of Elementary School*. Vol. 1(1). Halaman: 19-24.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sumarni. (2021). Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penyesuaian Diri Dengan Lingkungan Pada Siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*. Vol. 5(1). Halaman: 39-44.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.