

## **PENGUNAAN METODE *MAKE A MATCH* DALAM PEMBELAJARAN IPS TENTANG LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN**

**Risa Adilah Utami**

Guru SD Muhammadiyah Purwodiningratan 2 Yogyakarta

### **Abstrak**

Guru harus kreatif menggunakan berbagai metode belajar yang dapat menggairahkan siswa untuk belajar. Sejak sekolah dasar siswa harus mulai digemakan untuk belajar pengetahuan sosial, termasuk tentang lingkungan alam dan buatan. Salah satu metode yang tepat adalah *make a match*. Metode ini dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa. Metode ini menyenangkan karena ada unsur permainan dan efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk mengkomunikasikan kepada siswa lain. Metode ini juga melatih kedisiplinan siswa untuk menyelesaikan tugas pada waktu yang tepat, dan melatih kerjasama antarsiswa untuk tidak membeda-bedakan lawan jenis, dan dapat diterapkan di semua mata pelajaran dan semua kelas.

**Kata Kunci:** *metode make a match, sekolah dasar, pembelajaran IPS*

### **Pendahuluan**

Pendidikan yang terbagi menjadi tiga jenis yaitu pendidikan formal, informal, dan nonformal. Khususnya pendidikan formal yang dilaksanakan di sekolah, pendidikan diberikan oleh seorang guru. Pemberian ilmu pengetahuan tentunya terjalin adanya suatu proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar ini yang disebut dengan pembelajaran. Di sekolah pembelajaran berlangsung dengan terbagi menjadi berbagai macam mata pelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial. Pembelajaran IPS yang merupakan suatu kegiatan proses belajar mengajar di dalamnya berisi materi yang mencakup berbagai permasalahan di lingkungan sekitar kita. Sesuai hakikatnya bahwa manusia adalah makhluk sosial yang perlu berinteraksi dengan sesamanya di dalam lingkungan itu sendiri.

Pandangan yang muncul dalam pendidikan IPS itu sendiri, di antaranya pendekatan, model pembelajaran, metode pem-

belajaran, strategi pembelajaran yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran yang terus menerus menggunakan ceramah untuk membahas suatu materi. Keadaan yang demikian menjadikan asumsi dalam diri siswa bahwa IPS merupakan bidang studi yang menjemukan, kurang menantang minat belajar, bahkan dipandang dengan banyak yang bersifat hafalan. Hal ini sesuai dengan apa yang diutarakan oleh Nu'man Sumantri (dalam Syafruddin Nurdin, 2005: 7) bahwa pelajaran IPS yang diberikan di sekolah-sekolah sangat menjemukan dan membosankan. Hal ini disebabkan penyajiannya bersifat monoton sehingga siswa kurang antusias yang dapat mengakibatkan pelajaran kurang menarik.

Permasalahan pembelajaran tersebut berdampak pada minat dan motivasi siswa untuk belajar menjadi berkurang, dan pembelajaran menjadi tidak bermakna bagi siswa, sehingga mengakibatkan kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran berlangsung. Pembelajaran IPS seharusnya tidak hanya diarahkan pada penguasaan materi

saja, tetapi juga menyentuh ranah kognitif, afektif, dan juga psikomotorik sehingga peserta didik dalam menerima pelajaran dapat diterapkan dalam kehidupannya.

Di kelas 3 pembelajaran IPS mengenai lingkungan alam dan buatan, siswa perlu memahami banyak macam-macam lingkungan, contoh lingkungannya dan manfaat dari lingkungan itu sendiri. Pada mata pelajaran tersebut anak mengalami keluhan dengan materi yang banyak menuntut anak untuk membaca lebih. Dengan banyaknya materi yang harus dihafal siswa tersebut menjadikan hasil belajar siswa kurang memuaskan. Padahal usia anak SD yang lebih senang bermain dan jalan-jalan kesana kemari dari pada membaca, sehingga menjadikan anak-anak bosan dengan duduk dan mendengarkan. Begitu juga dengan perkembangan kognitifnya yang memasuki tahap operasional konkret perlu adanya sesuatu gambarannya untuk mempermudah dalam memahami suatu materi.

Permasalahan diatas dapat menjadikan sebuah pemikiran dengan salah satu solusi menggunakan metode *Make A Match* yang disesuaikan dengan materi pembelajaran mengenai lingkungan alam dan buatan. Metode *Make A Match* ini dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Metode ini membantu siswa dalam belajar sambil bermain, sehingga tidak menghilangkan karakteristik siswa yang masih senang bermain. Dalam pembelajaran siswa juga dapat terlibat aktif untuk saling bekerja sama, percaya diri, dan disiplin dalam melakukannya.

## **Pembahasan**

### **Metode Pembelajaran IPS**

Menurut Sugihartono, dkk. (2012: 81), metode pembelajaran diartikan sebagai cara yang dilakukan dalam proses pembelajaran sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal. Hasil yang optimal tentunya dapat

dicapai dengan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Hal tersebut diperhatikan karena masing-masing metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Faktor yang dipilihnya suatu metode pembelajaran tergantung pada tujuan pembelajaran, tingkat kematangan berpikir siswa, situasi dan kondisi yang ada dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nana dan Erliany (2012: 167) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran berfokus pada proses belajar-mengajar untuk bahan ajar dan tujuan pembelajaran tertentu yang lebih terbatas.

Adanya berbagai metode pembelajaran tentunya perlu dipilih kembali sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Khususnya pembelajaran IPS yang di dalamnya berisi ilmu sosial yang diharapkan siswa dapat memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya sehingga dapat memecahkan permasalahan sosial yang ada. Hal ini sejalan dengan pendapat Sapriya (2009: 20) yang menyatakan bahwa IPS di Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial dalam kehidupan. Di dalam pembelajaran IPS juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat yang dijadikan tempat anak tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat. Di masyarakat inilah yang nantinya akan dihadapkan pada berbagai permasalahan lingkungan sekitar.

### **Metode *Make A Match* dalam Pembelajaran IPS**

Metode *Make A Match* (Miftahul Huda, 2013: 251) pertama kali dikembangkan tahun 1994 oleh Lorna Curran. Guna me-

ningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam kelas, guru menerapkan metode pembelajaran *Make A Match*. Metode *Make A Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa dalam pembelajaran IPS kelas 3 khususnya tentang lingkungan alam dan lingkungan buatan. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya dengan temannya. Dengan demikian siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga tidak terasa mereka telah mempelajari suatu materi pelajaran tertentu.

Sebelum menggunakan metode pembelajaran *Make A Match*, ada persiapan yang harus dilakukan, antara lain yaitu sebagai berikut.

- a. Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pertanyaan dituliskan dalam kartu-kartu pertanyaan.
- b. Membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan menuliskannya dalam kartu jawaban. Jawaban disertai gambar untuk memperjelas. Kartu pertanyaan dengan kartu jawaban dibedakan warnanya untuk memperjelas.
- c. Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi siswa yang gagal. Aturan ini dapat dibuat bersama-sama antara guru dan siswa.
- d. Menyediakan lembar untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam menggunakan metode pembelajaran *Make A Match* yaitu sebagai berikut.

- a. Guru menyampaikan materi terlebih dahulu atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
- b. Siswa dibagi ke dalam dua kelompok yang jumlahnya sama, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
- c. Guru membagikan kartu, misalnya 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 sesuai dengan jawaban. Guru juga menyampaikan batasan maksimal waktu yang diberikan kepada siswa dalam mencari pasangannya.
- e. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B.
- f. Jika waktu sudah habis maka siswa yang belum menemukan pasangannya diminta untuk berkumpul tersendiri.
- g. Guru memanggil pasangan satu per satu untuk mempresentasikan hasilnya di depan kelas dan siswa yang lain memperhatikan. Selain itu siswa lain dapat memberikan tanggapan apakah pasangan tersebut cocok antara pertanyaan dan jawabannya atau tidak.
- h. Bagi siswa yang tidak menemukan pasangannya atau salah maka guru yang mengoreksi langsung.
- i. Jika materi yang dibahas banyak, maka langkah-langkah tersebut dapat diulangi lagi namun dengan pertanyaan yang berbeda atau dapat diulangi lagi dengan catatan setiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- j. Jika siswa terlalu banyak dan ruang gerak yang terbatas, maka pencarian pasangan dapat dilakukan per deret meja

ke belakang agar siswa tidak terlalu ramai dan mudah dalam mencarinya.

Metode pembelajaran *Make A Match* memiliki kelebihan antara lain:

- a. dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa,
- b. metode ini menyenangkan karena ada unsur permainan,
- c. meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa,
- d. efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk mengkomunikasikan kepada siswa lain,
- e. melatih kedisiplinan siswa untuk menyelesaikan tugas pada waktu yang tepat,
- f. melatih kerjasama antarsiswa, dan
- g. dapat diterapkan disemua mata pelajaran dan semua kelas.

Ada beberapa kekurangan dalam metode *Make A Match* yaitu:

- a. jika metode ini tidak dipersiapkan dengan baik, banyak waktu yang terbuang.
- b. ada kemungkinan siswa malu berpasangan dengan lawan jenis,
- c. jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, siswa yang lain akan kurang memperhatikan pada saat presentasi,
- d. dalam mencari pasangan siswa akan cenderung ramai dan dapat mengganggu kelas lain,
- e. pada kelas yang memiliki siswa banyak dan ruangan yang terbatas maka kurang efektif.

### **Keterkaitan Metode *Make A Match* dengan Pembelajaran IPS**

Siswa SD merupakan masa banyak bermain. Dengan bermain tersebut dapat menjadikan peluang guru untuk menjadikan

anak aktif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kerjasama antar siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Izzaty (2008: 121), bermain secara berkelompok memberikan peluang dan pelajaran kepada anak untuk berinteraksi, bertenggang rasa dengan sesama teman. Namun hal tersebut juga disesuaikan dengan tahap kognitif anak sesuai dengan Sugihartono, dkk. (2012: 111) guru hendaknya menyesuaikan proses pembelajaran yang dilakukan dengan tahapan-tahapan kognitif yang dimiliki siswa melalui metode yang tepat.

Metode *Make A Match* yang memiliki banyak kelebihan diatas dapat dijadikan salah satu upaya untuk membantu dalam kegiatan pembelajaran IPS. Khususnya kelas 3 mengenai materi lingkungan alam dan buatan yang di dalamnya mencakup banyak macamnya. Mulai dari pengertian lingkungan alam dan buatan, macam-macam lingkungan alam dan buatan, contoh tempat dari berbagai macam lingkungan alam dan buatan. Dari materi yang kompleks tersebut diharapkan melalui pembelajaran yang menggunakan metode *make a match* dapat mengatasi sifat pasif siswa, kebosanan, dan bacaan yang begitu banyak.

### **Penutup Simpulan**

Berdasarkan isi yang telah dijelaskan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan metode *make a match* dalam pembelajaran IPS, adalah:

- a. dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa,
- b. metode ini menyenangkan karena ada unsur permainan,
- c. efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk mengkomunikasikan kepada siswa lain,
- d. melatih kedisiplinan siswa untuk menyelesaikan tugas pada waktu yang tepat,

- e. melatih kerjasama antarsiswa untuk tidak membeda-bedakan lawan jenis, dan
- f. dapat diterapkan disemua mata pelajaran dan semua kelas.

#### Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

- a. Bagi guru  
Guru dalam mengajar diharapkan lebih inovatif serta kreatif salah satunya dengan menggunakan metode *make a match* pada pembelajaran IPS pada materi yang lain untuk diimplementasikan
- b. Bagi siswa  
Siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan metode *make a match* agar bisa lebih aktif serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi agar memberikan hasil yang maksimal.

#### Daftar Pustaka

- Miftahul Huda. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Nana Sy. Sukmadinata & Erliany Syaodih. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Rita Eka Izzaty, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugihartono, dkk. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Supriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Syafruddin Nurdin. 2005. *Model Pembelajaran yang Memperhatikan Keragaman Individu Siswa dalam Bebas Kompetensi*. Jakarta: Ciputat Press.