

PEMBELAJARAN SEJARAH MASA PRA AKSARA PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN *MAKE A MATCH*

Veneshia Auralia Medida¹, Pratidina Okta Normala², Yustisia Ayu Safitri³

¹Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang, veneshia.am.1807416@students.um.ac.id

²Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang

³Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang

Abstrak

Penulisan artikel ini memiliki tujuan sebagai referensi dalam pembuatan media pembelajaran yang inovatif dalam proses penilaian peserta didik dalam mata pelajaran IPS khususnya pada materi Sejarah Pra Aksara melalui permainan yang dinamakan "*Make a Match*". Dalam proses pelaksanaan pembelajaran dikembangkan menggunakan model game based learning dengan tata cara siswa siswa diperintahkan untuk mencari kartu pasangannya yang merupakan jawaban dengan batas waktu yang telah ditentukan. Tujuan dari penggunaan permainan ini dalam pembelajaran IPS adalah untuk menambah motivasi belajar peserta didik serta untuk menambah wawasan mengenai sejarah zaman pra aksara. Pembuatan permainan ini adalah 1) Penentuan materi ajar yang digunakan dalam permainan; 2) Pembuatan kartu soal dan kartu jawaban yang nantinya akan dibagikan satu persatu kepada para siswa; 3) Pelaksanaan permainan beserta aturan-aturannya. Metode yang digunakan dalam pembuatan artikel ini adalah menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan menggunakan studi literatur.

Kata Kunci

Pembelajaran IPS, *Make a Match*, *Game based learning*

Abstract

Writing this article has the aim of being a reference in making innovative learning media in the process of assessing students in social studies subjects, especially in pre-literate history material through a game called "Make a Match". In the process of implementing this game students are taught to play in a way that students are instructed to look for their partner cards which are answers within a predetermined time limit. The purpose of using this game in social studies learning is to increase students' motivation to learn and to add insight into the history of pre-literacy. The making of this game is 1) Determining the teaching material used in the game; 2) Making question cards and answer cards which will be distributed one by one to

the students; 3) Implementation of the game and its rules. The method used in the manufacture of this article is a descriptive qualitative method using literature studies.

Keywords

Social studies learning, Make a Match, Game based learning

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat mengembangkan potensi ataupun pencapaian yang dimiliki setiap seseorang, dengan cara mengubah tingkah lakunya menjadi yang lebih baik lagi. Dalam kurun waktu ke waktu, sistem pembelajaran dalam bangsa ini lebih menekankan keaktifan para pengajar dan siswa menjadi pasif menerima saja (Waluya, 2001) Hal lain yang dapat dirubah dengan adanya pendidikan yaitu dapat mencetak manusia sebagai sumber daya manusia yang kreatif dan handal dalam hal bidang yang ditekuninya. Pendidikan dapat dikatakan sebagai suatu yang kompleks, yang dapat digunakan oleh setiap manusia tumbuh menjadi pribadi yang utuh. Di lain sisi, pendidikan juga dapat digunakan sebagai proses kegiatan belajar mengajar yang bisa diterapkan. Proses pembelajaran yang terjadi di setiap kelas biasanya ditentukan oleh adanya peran para siswa serta peran dari adanya guru yang terlibat langsung di dalam kelas. Proses pembelajaran tersebut juga tergantung bagaimana peran guru dalam menyampaikan suatu materi kepada setiap siswanya di kelas. Oleh karena itu, kesiapan seorang guru dalam mendidik para siswa merupakan suatu hal yang penting dan harus diperhatikan. Maka dari itu, guru memiliki tugas menstimulus siswa dalam pembelajaran membina perkembangan intelektualnya (Wiradimadja, 2016).

Permasalahan dalam pembelajaran ialah seringkali siswa merasa bosan ketika belajar. Hal ini juga bisa mengakibatkan para siswa tidak dapat memahami apa yang mereka pelajari (Sulistyo & Wiradimadja, 2019). Dalam hal interaksi pada kegiatan belajar mengajar terdapat berbagai macam model belajar yang dapat digunakan para guru untuk mengajar para siswanya di kelas, guna bertujuan untuk menuju proses kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Hal ini juga bertujuan untuk menjadikan seorang siswa menjadi anak yang lebih aktif serta diharapkan dapat menimbulkan sikap ketertarikan siswa dalam pembelajaran yang berjalan secara menyeluruh. Perkembangan dalam proses belajar siswa memang sangat diperlukan dan diharuskan sebagai jalan alternatif dalam model pembelajaran yang baru. Pembelajaran yang efektif tersebut juga harus diimbangi dengan kemampuan guru serta penguasaan guru dalam menguasai model pembelajaran yang diajarkan.

Tingkat pemahaman siswa dalam sebuah kerucut pengalaman, siswa akan merasakan pengalaman jika seorang pengajar mampu menghadirkan suasana belajar yang dapat diterima oleh siswa menggunakan segala panca inderanya dan proses belajar akan lebih mudah diserap siswa (Hadi, 2017). Proses pembelajaran

yang dapat digunakan oleh seorang guru ialah proses yang dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dengan adanya interaksi komunikasi yang terjadi antara guru dengan siswanya. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan ialah model pembelajaran "*Make a Match*". Penerapan model pembelajaran yang bermacam-macam dapat mengatasi kejenuhan yang dapat dirasakan oleh para siswa, sehingga model pembelajaran sangatlah memiliki pengaruh terhadap tingkat pemahaman para siswa.

METODE

Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode SLR (Systematic Literature Review) atau dalam bahasa Indonesia studi literatur. Metode penelitian studi literatur merupakan penelitian yang menggunakan pengumpulan data serta informasi melalui data pendukung yang bersumber dari jurnal penelitian baik nasional maupun internasional, buku penunjang, ataupun surat kabar (Hariyanti, 2018). Copper dalam bukunya Creswell (2010) menyatakan bahwa metode ini memiliki beberapa tujuan untuk menginformasikan kepada pembaca hasil-hasil yang telah penelitian lain lakukan berkaitan dengan pokok penelitian yang dibahas dalam penulisan ini. Menghubungkan beberapa literatur sebelumnya yang berupa rangkuman ataupun pemikiran penulis. Penulisan ini bertujuan untuk menambah motivasi belajar peserta menggunakan permainan *make a match*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dianalisis, dan dipaparkan terdapat hasil yang dapat diperoleh serta sesuai dengan fokus tujuan penulis yang ingin dicapai oleh penulis. Temuan-temuan berikut di antaranya adalah: (1) Kelebihan serta kekurangan yang ada dalam model pembelajaran *Make a Match* yang digunakan dalam proses pembelajaran IPS seorang guru terhadap para siswanya di kelas, (2) Penerapan model pembelajaran *Make a Match* yang digunakan, (3) Langkah-langkah yang dilakukan dalam melakukan model pembelajaran *Make a Match* bagi para siswa, (4) Tujuan dari dilakukannya model pembelajaran *Make a Match* terhadap para siswa di kelas.

A. Kelebihan serta kekurangan yang ada dalam model pembelajaran *Make a Match* yang digunakan dalam proses pembelajaran IPS seorang guru terhadap para siswanya di kelas

Setiap model pembelajaran pasti memiliki beberapa kelebihan maupun kekurangan, adapun kelebihan yang ada dalam model kegiatan pembelajaran *Make a Match* ini adalah:

- a) Siswa dapat terlibat langsung dalam menjawab sebuah pertanyaan yang dituliskan melalui kartu yang telah disediakan
- b) Metode pembelajaran *Make a Match* ini mampu mengembangkan kreativitas para siswa
- c) Dapat mengurangi kejenuhan dari para siswa terhadap pembelajaran di kelas

yang selalu monoton

- d) Pembelajaran akan lebih menyenangkan, karena melibatkan media pembelajaran yang dibuat langsung oleh guru

Sedangkan kekurangan dalam penerapan model pembelajaran *Make a Match* ini adalah:

- a) Guru biasanya akan kesulitan dalam hal bagaimana membuat design kartu-kartu yang bagus dan menarik sesuai dengan materi yang diajarkan
 - b) Guru akan lebih susah untuk mengatur jalannya kegiatan model pembelajaran *Make a Match* sesuai rencana yang diinginkan karena memungkinkan para siswa tidak semudah itu mengikuti perintah yang diberikan oleh gurunya
 - c) Dikhawatirkan siswa akan kurang menyerap makna pembelajaran mengenai materi yang disampaikan karena siswa akan asyik untuk bermain saja
- Model pembelajaran yang digunakan dalam model pembelajaran ini memungkinkan para siswa untuk sulit berkonsentrasi karena akan membuat para siswa akan asyik dalam permainannya saja.

B. Penerapan model pembelajaran *Make a Match* yang digunakan

Langkah awal yang dilakukan oleh guru ialah membagi kelompok 3 bagian siswa. Kelompok pertama ialah kelompok yang membawa kartu-kartu yang berisi pertanyaan. Kelompok kedua merupakan kelompok yang membawa kartu-kartu berisi jawaban, sedangkan kelompok ketiga merupakan kelompok yang bertugas sebagai pemberi nilai. Posisikan semua kelompok membuat pola U, dan posisi kelompok pertama dengan kelompok kedua usahakan harus saling berhadapan.

Jika masing-masing kelompok sudah menduduki posisi yang telah diperintahkan, selanjutnya ialah tugas guru untuk membunyikan peluit tanda permainan sudah dimulai. Dan masing-masing anggota kelompok pertama akan mencari pasangan jawaban yang berada di kartu anggota kelompok kedua. Sebaiknya, guru juga memberikan waktu untuk berdiskusi, di selang waktu diskusi mereka alangkah lebih asyik nya jika ditambah dengan pemutaran instrumen musik-musik yang lembut untuk mengiringi aktivitas belajar mereka. Diskusi dilaksanakan oleh siswa yang memegang kartu pertanyaan dengan siswa yang memegang kartu jawaban.

Pasangan yang berhasil menemukan pertanyaan ataupun jawaban yang sesuai, wajib memberitahukannya kepada tim penilai untuk diteliti apakah pasangan tersebut sudah cocok atautkah belum. Jika pasangan tersebut cocok, tim penilai akan memberikan poin untuk pasangan tersebut, sedangkan jika tidak cocok pasangan tersebut akan diberikan hukuman sesuai dengan kesepakatan bersama. Selanjutnya berjalan seperti itu bergantian sampai dengan kelompok ketiga menjadi kelompok pencari jawaban dan pencari pertanyaan yang sesuai.

C. Langkah-langkah yang dilakukan dalam melakukan model pembelajaran *Make a Match* bagi para siswa

Langkah-langkah yang harus dilakukan demi lancarnya kegiatan pembelajaran model kegiatan *Make a Match* ini adalah sebagai berikut:

- a) Guru membuat beberapa kartu yang diisikan sebuah pertanyaan dan di beberapa kartu lain diisikan jawaban dari pertanyaan tersebut sesuai dengan materi pembelajaran yang diterima oleh para siswa
- b) Siswa di kelas dibagi menjadi 3 kelompok bagian, bagian kelompok pertama mendapatkan peran sebagai pembawa pertanyaan, bagian kelompok kedua mendapatkan peran sebagai pembawa jawaban, dan sisanya di kelompok ketiga mendapatkan peran sebagai tim penilai
- c) Kartu-kartu tersebut dibagi satu persatu kepada setiap siswa keseluruhan pada kelompok pertama dan kedua, kelompok ketiga tidak diberikan kartu
- d) Setelah peluit tanda dimulainya permainan ditiup oleh guru, para siswa dari kelompok pertama dan kedua berpencair untuk mencari pasangan pertanyaan ataupun jawaban yang cocok dengan kartu yang telah diterimanya
- e) Setiap siswa yang mampu mencocokkan pertanyaan dengan jawaban yang diterimanya dengan baik sebelum waktu yang ditentukan habis, akan diberikan nilai poin
- f) Setelah melewati satu babak, kemudian kartu pertanyaan dan jawaban dikocok lagi supaya setiap siswa membawa kartu yang berbeda dengan kartu yang sebelumnya. Dan permainan dimulai dari awal lagi
- g) Setelah semua siswa mendapatkan pasangan pertanyaan serta jawabannya, kemudian kelompok siswa yang berperan sebagai tim penilai bergantian dengan kelompok lainnya untuk menjadi pemegang kartu pertanyaan dan jawaban. Sedangkan siswa kelompok pertama dan kedua berganti peran menjadi tim penilai yang menilai kegiatan kelompok ketiga
- h) Setelah peluit tanda dimulainya permainan ditiup oleh guru, para siswa dari kelompok pertama dan kedua berpencair untuk mencari pasangan pertanyaan ataupun jawaban yang cocok dengan kartu yang telah diterimanya
- i) Setiap siswa yang mampu mencocokkan pertanyaan dengan jawaban yang diterimanya dengan baik sebelum waktu yang ditentukan habis, akan diberikan nilai poin
- j) Setelah melewati satu babak, kemudian kartu pertanyaan dan jawaban dikocok lagi supaya setiap siswa membawa kartu yang berbeda dengan kartu yang sebelumnya. Dan permainan dimulai dari awal lagi

D. Tujuan dari dilakukannya model pembelajaran *Make a Match* terhadap para siswa di kelas

Tujuan yang ingin dicapai dalam model pembelajaran *Make a Match* ini sangat mempengaruhi para guru dalam memilih model pembelajaran yang kooperatif, efektif, dan kreatif. Terdapat tiga tujuan yang terdapat dalam model pembelajaran menggunakan *Make a Match ini*, yang pertama yaitu (1) Pendalaman materi ajar untuk para siswa; (2) Bahan untuk menggali materi lebih dalam; (3) Sarana selingan untuk para siswa supaya tidak jenuh dengan pembelajaran yang setiap hari dilakukan.

Pengembangan metode yang ada di dalam model pembelajaran *Make a*

Match ini awalnya adalah untuk merancang anak untuk paham serta melatih penguasaan materi dengan cara memasangkan pertanyaan yang telah disusun dan mencocokkannya dengan sebuah jawaban yang sudah tersedia. Dengan hal ini, sebagai guru kita harus memberi tugas kepada para siswa terlebih dahulu terkait dengan materi yang akan diberikan seperti membacanya terlebih dahulu, supaya siswa memiliki pengetahuan tentang materi yang akan dilatihkan, kemudian setelah itu guru dapat menggunakan metode *Make a Match* ini di dalam pembelajaran.

Dalam hal pembekalan materi, disini guru tidak perlu menjelaskan materi yang akan diajarkan, biarkan para siswa untuk menggali materinya terlebih dahulu. Dengan cara yang harus ditempuh seorang guru adalah memberikan inti-inti pokok materi yang akan diajarkan. Setelah mereka menemukan pasangan pertanyaan serta jawabannya, mintalah setiap pasangan untuk mempresentasikan dan menjelaskan apa isi yang terkandung dalam pertanyaan dan jawaban tersebut. Metode pembelajaran dengan model *Make a Match* ini juga dapat dikatakan sebagai selingan untuk menghapus sedikit rasa jenuh yang dialami para siswa dalam kegiatan belajar mengajar setiap harinya dengan menggunakan permainan dalam proses belajarnya.

SIMPULAN

Perlu kita ketahui bahwa tidak semua peserta didik dapat memahami penjelasan yang telah di paparkan oleh pengajar di kelas. Hal ini menyebabkan menurunnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi dikelas dari waktu ke waktu. Dengan diterapkannya metode game based learning dalam kelas, siswa membawa kartu-kartu pertanyaan ataupun kartu-kartu jawaban. Para peserta didik juga tidak harus selalu menjadi tim penilai. Sedangkan pihak yang menjadi tim penilai wajib mengetahui apakah pertanyaan serta jawaban yang dipasangkan sudah benar-benar cocok atautah tidak cocok. Begitu pula dengan tim penilai, mereka pun juga tidak mengetahui apakah pertanyaan dan jawaban yang dipasangkan sudah benar cocok atau tidak, disinilah guru memfasilitasi para siswa untuk berdiskusi bersama untuk menentukan pasangan tersebut cocok atautah tidak untuk mengkonfirmasi pasangan yang telah dicocokkan benar atau tidak.

Model pembelajaran *Make a Match* seperti yang sudah dipaparkan di atas dapat bertujuan untuk mengembangkan keaktifan para peserta didik, mengembangkan pemahaman para siswa terhadap materi yang diajarkan, mengembangkan sikap kerjasama dan tanggung jawab dalam hal menemukan pasangannya, serta menjadi selingan para siswa yang kemungkinan merasa jenuh dengan pembelajaran yang telah dilakukan setiap harinya.

DAFTAR PUSTAKA

Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa . *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 70-77.

- Creswell John W., 2010, *Research Design : Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 3th, terjemahan Achmad Fawaid, Yogyakarta.
- Hariyanti, N. T. (2018). PENGARUH INFLUENCER MARKETING SEBAGAI STRATEGI PEMASARAN DIGITAL ERA MODERN (SEBUAH STUDI LITERATUR). *Jurnal EKSEKUTIF*, vol.15 No.1.
- Juraid, H. (2015). PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 1 PALU. *Jurnal Katalogis, Volume 3 Nomor 9*, 196-207 .
- Trisiantoro, J. D. (2017). IMPLEMENTASI METODE *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X MIA 3 SMA N 1 BANGUNTAPAN BANTUL . *E-JURNAL*, 350-367.
- Sulistyo, D. W., & Wiradimadja, A. (2019). Lesson Study (LS): Memahami “masalah penelitian” kepada mahasiswa. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 4(1), 29–37.
<https://doi.org/10.17977/um022v4i12019p029>
- Wiradimadja, A. W. (2016). PENERAPAN VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE (VCT) MODEL ROLE PLAYING DALAM MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENEKAN PERILAKU BULLYING SISWA DI SMP NEGERI 4 BANDUNG. *JURNAL PENDIDIKAN ILMU SOSIAL*, 25(2), 182–187. <https://doi.org/10.17509/jpis.v25i2.6195>