

**PERBEDAAN EFEKTIVITAS METODE *MAKE A MATCH* DAN
METODE *GUIDED NOTE TAKING* DALAM MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS VIII SMP 2 BANTUL
TAHUN AJARAN 2013/2014**

RINGKASAN SKRIPSI



**Disusun Oleh:
ESTI KURNIANINGSIH
10416241025**

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

**PERBEDAAN EFEKTIVITAS METODE *MAKE A MATCH* DAN
METODE *GUIDED NOTE TAKING* DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS VIII
SMP 2 BANTUL TAHUN AJARAN 2013/2014**

Oleh:

Esti Kurnianingsih dan Dr. Taat Wulandari, M. Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Perbedaan aktivitas dan hasil belajar siswa menggunakan metode *make a match* dibandingkan metode *guided note taking* pada pembelajaran IPS; dan 2) Efektivitas metode *make a match* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dibandingkan metode *guided note taking* pada pembelajaran IPS di Kelas VIII SMP 2 Bantul Tahun Ajaran 2013/2014.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan desain *Pretest-Posttest Randomized Groups Design*, menggunakan dua kelas eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMP 2 Bantul Tahun Ajaran 2013/2014, sedangkan sampelnya yaitu kelas VIII A dan VIII F. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket, observasi dan tes. Validitas instrumen dilakukan dengan validitas isi dan konstruk. Pengujian prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan homogenitas, sedangkan pengujian hipotesis menggunakan uji-t, dilanjutkan perhitungan ukuran efek (d).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Adanya perbedaan yang signifikan penggunaan metode *make a match* dibandingkan metode *guided note taking* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Perbedaan aktivitas belajar siswa yang signifikan ditunjukkan dari hasil uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $t_{hitung} = 4,471$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,015$. Perbedaan hasil belajar yang signifikan ditunjukkan dari hasil uji-t $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $t_{hitung} = 2,429$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,015$. (2) Metode *make a match* efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dibandingkan metode *guided note taking*. Efektivitas penggunaan metode *make a match* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa ditunjukkan dari hasil perhitungan ukuran efek $d = 1,37 (d > 0,8)$, yang termasuk kategori efek besar. Efektivitas penggunaan metode *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar ditunjukkan dari hasil perhitungan ukuran efek $d = 0,88 (d > 0,8)$, yang termasuk kategori efek besar.

Kata kunci: efektivitas, metode *make a match*, metode *guided note taking*, aktivitas belajar siswa, hasil belajar siswa.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wahana pencetak Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Melalui pendidikan, manusia mendapatkan ilmu pengetahuan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu pengetahuan yang diperoleh tersebut sekaligus menjadi bekal untuk menghadapi segala bentuk persaingan di era global saat ini. SDM yang berkualitas diperoleh melalui pendidikan yang berkualitas pula. Maka

dari itu, peningkatan kualitas pendidikan merupakan hal yang utama dilakukan untuk mencetak SDM yang berkualitas.

Peningkatan kualitas pendidikan tidak dapat terlepas dari peningkatan kualitas pembelajaran. Guru merupakan salah satu faktor penentu tercapainya pembelajaran yang berkualitas. Guru dalam usahanya menciptakan pembelajaran yang berkualitas, dituntut menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Penggunaan metode pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, menyenangkan, sehingga siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selain itu, guru juga harus mampu menumbuhkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya aktivitas belajar proses pembelajaran menjadi tidak berarti. Pengetahuan yang diajarkan oleh guru akan lebih bermakna dan terserap apabila siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Melalui berbagai jenis aktivitas belajar, siswa memperoleh pengalaman-pengalaman secara langsung karena terlibat dalam proses pembelajaran. Berbagai aktivitas yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran akan berdampak pada tingkat pemahaman materi dan pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Pada umumnya proses pembelajaran yang berlangsung cenderung didominasi oleh guru. Siswa hanya pasif mendengarkan penjelasan dari guru. Hal tersebut akan menimbulkan kebosanan pada siswa karena tidak dilibatkan langsung dalam pembelajaran. Diperlukan kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran termasuk didalamnya penggunaan metode pembelajaran.

Realitas yang terjadi di SMP 2 Bantul, guru belum menggunakan metode yang bervariasi dalam proses pembelajaran. Guru menggunakan metode ceramah dengan variasi tanya jawab sebagai metode utama dalam menyampaikan materi pelajaran. Selain itu, guru juga menggunakan metode diskusi. Metode yang digunakan guru tersebut hanya merangsang beberapa siswa untuk ikut terlibat dalam pembelajaran. Sesekali guru menggunakan metode *role playing*, akan tetapi guru belum dapat menjamin apakah siswa paham akan materi yang disampaikan.

Penggunaan metode ceramah maupun diskusi di SMP 2 Bantul juga belum terlaksana secara optimal sehingga aktivitas belajar siswa masih rendah. Pada saat pembelajaran IPS tidak semua siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Siswa kurang berani mengajukan pertanyaan dan pendapat ketika proses pembelajaran berlangsung. Banyak siswa terlihat mengobrol dengan temannya ketika guru

menjelaskan materi pelajaran. Akibatnya, materi pelajaran tidak sepenuhnya diterima baik oleh siswa.

Rendahnya aktivitas belajar siswa berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Hasil Ujian Akhir Semester (UAS) 1 menunjukkan bahwa sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yakni 76. Rata-rata nilai hasil UAS sebelum dilakukan remedial menunjukkan bahwa sebagian besar kelas belum memiliki rata-rata nilai yang tuntas KKM.

Tabel 1. Nilai Rata-rata Ujian Akhir Semester (UAS) 1 Siswa Kelas VIII SMP 2 Bantul

| No. | Kelas | Nilai Rata-rata | Nilai Maks/Nilai Min | Keterangan |
|-----|--------|-----------------|---|---------------------------|
| 1 | VIII A | 79,03 | Nilai Maks = 98,33 Nilai Min = 61,67 | 13 siswa sudah tuntas KKM |
| 2 | VIII B | 74,03 | Nilai Maks = 90,00 Nilai Min = 48,33 | 11 siswa sudah tuntas KKM |
| 3 | VIII C | 72,54 | Nilai Maks = 86,67 Nilai Min = 58,33 | 8 siswa sudah tuntas KKM |
| 4 | VIII D | 67,08 | Nilai Maks = 86,67 Nilai Min = 50,00 | 3 siswa sudah tuntas KKM |
| 5 | VIII E | 73,82 | Nilai Maks = 91,67 Nilai Min = 56,67 | 9 siswa sudah tuntas KKM |
| 6 | VIII F | 74,27 | Nilai Maks = 80,00 Nilai Min = 65,00 | 12 siswa sudah tuntas KKM |

Sumber : Dokumen SMP 2 Bantul Tahun Ajaran 2013/2014

Permasalahan di atas membutuhkan solusi untuk mengatasinya. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa misalnya: *make a match*, *guided note taking*, *jigsaw*, dan sebagainya. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *make a match* dan metode *guided note taking*.

Metode *make a match* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif. Menurut Agus Suprijono (2012: 67) model pembelajaran kooperatif dapat memberikan peluang terjadinya partisipasi aktif siswa dalam belajar dan terjadi interaksi aktif antarsiswa. Partisipasi tersebut diwujudkan dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan melakukan berbagai jenis aktivitas belajar. Aktivitas belajar yang terjadi tidak hanya aktivitas psikis tetapi juga aktivitas fisik. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun

pengetahuannya sendiri dan menuntut siswa bertanggung jawab akan hasil belajarnya. Metode *make a match* memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat serta berinteraksi dengan siswa lain. Proses pembelajaran menggunakan metode *make a match* dapat menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga siswa memperoleh hasil belajar maksimal.

Metode *guided note taking* memungkinkan siswa melakukan berbagai jenis aktivitas belajar baik psikis maupun fisik. Siswa lebih fokus dalam pembelajaran karena dituntut untuk mampu mengisi bagian *handout* yang sengaja dikosongi. Selain itu, metode *guided note taking* dapat melatih daya ingat serta merangsang siswa untuk berani bertanya kepada guru ketika ada materi yang belum jelas. Proses pembelajaran yang berlangsung menggunakan metode *guided note taking* menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif sehingga siswa mampu berkonsentrasi dan hasil belajar yang dicapai dapat maksimal.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian menggunakan metode *make a match* dan metode *guided note taking* pada pembelajaran IPS. Metode *make a match* digunakan untuk melihat efektivitasnya dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dibandingkan dengan metode *guided note taking*. Setelah dibandingkan, dapat diketahui besarnya efektivitas metode *make a match* dan metode *guided note taking* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP 2 Bantul Tahun Ajaran 2013/2014.

B. KAJIAN PUSTAKA

1. Aktivitas belajar

Aktivitas belajar siswa merupakan salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini mengingat bahwa kegiatan pembelajaran diadakan dalam rangka memberikan pengalaman-pengalaman belajar pada siswa. Pengalaman-pengalaman belajar tersebut didapat ketika siswa dilibatkan dalam pembelajaran.

Menurut Ahmad Rohani dan Abu Ahmad (1991: 6) belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Sardiman (2010: 96) menjelaskan bahwa aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar. Hal tersebut dikarenakan pada dasarnya belajar adalah berbuat, tanpa adanya aktivitas, kegiatan belajar tidak akan tercipta. Pendapat tersebut diperkuat oleh Frobel dan Montessori. Frobel dengan semboyannya “berpikir dan berbuat”. Manusia dalam kehidupannya tidak dapat terlepas dari kegiatan berpikir dan berbuat. Kedua kegiatan tersebut merupakan satu rangkaian yang tidak dapat

dipisahkan. Prinsip utama yang dikemukakan Frobel adalah anak harus bekerja sendiri. Hal tersebut senada dengan Montessori yang menegaskan bahwa anak-anak memiliki tenaga-tenaga untuk berkembang sendiri, membentuk sendiri. Guru akan berperan sebagai pembimbing dan mengamati bagaimana perkembangan siswanya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan siswa baik aktivitas fisik maupun psikis untuk menunjang pembelajaran serta mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Segala kegiatan tersebut ditujukan untuk memberikan pengalaman-pengalaman belajar siswa secara langsung sehingga pemahaman akan materi pelajaran lebih bermakna dan bermanfaat.

Penelitian ini menggunakan jenis-jenis aktivitas antara lain *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *mental activities* dan *emotional activities*. Pemilihan jenis-jenis aktivitas belajar dalam penelitian ini disesuaikan dengan metode pembelajaran yang digunakan serta materi yang diajarkan.

2. Hasil belajar

Hasil belajar pada siswa hakikatnya adalah perubahan tingkah laku pada siswa. Perubahan tingkah laku tentunya perubahan ke arah yang lebih baik, termasuk didalamnya perubahan pengetahuan yang dimiliki siswa. Menurut Nana Sudjana (2005: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Agus Suprijono (2012: 5) berpendapat bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Sistem pendidikan nasional dalam rumusan tujuan pendidikan, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom. Seperti yang dijelaskan dalam Nana Sudjana (2005: 22-23) secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yakni:

- a. Ranah kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah afektif, berkaitan dengan sikap yang terdiri dari penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotoris, berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau

ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan siswa yang dimiliki setelah melalui pembelajaran meliputi aspek kognitif, aspek afektif, maupun aspek psikomotoris. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan intelektual peserta didik dan juga cara mengajar guru. Guru sebagai fasilitator harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang menumbuhkan aktivitas belajar tinggi, dapat meningkatkan pemahaman siswa, yang berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil belajar dalam penelitian ini meliputi hasil belajar kognitif. Peningkatan hasil belajar dapat diketahui dari hasil tes sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah mendapat perlakuan (*posttest*).

3. Efektivitas Metode Pembelajaran

Definisi dari para ahli mengenai efektivitas sangat bervariasi, tergantung dari sudut pandang mana efektivitas itu dilihat. Pada dasarnya efektivitas adalah suatu upaya untuk menyelesaikan pekerjaan dengan tepat dan mencapai tujuan atau hasil yang maksimal. Menurut Madyo Ekosusilo dan R. B. Kasihadi (1988: 54) efektivitas merupakan keadaan yang menunjukkan sejauh mana apa yang telah direncanakan dapat tercapai. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut.

Menurut Pasaribu dan Simanjuntak (1983: 111) dalam pembelajaran efektivitas dapat ditinjau dari dua segi, yaitu:

- “1) Dilihat dari sisi guru, pembelajaran dikatakan efektif jika rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun dapat terlaksana dengan baik; dan
- 2) Dilihat dari sisi siswa, pembelajaran dikatakan efektif jika tujuan pembelajaran dapat dimengerti oleh siswa melalui kegiatan belajar mengajar.”

Ellis (A. M. Slamet Soewandi, dkk: 2008: 43-44) menambahkan efektivitas selain mengacu pada proses, juga mengacu pada hasil. Efektivitas mengacu pada proses yakni dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan mengacu pada hasil dilihat prestasi akademik yang dicapai melalui tes.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas metode pembelajaran adalah sejauh mana metode pembelajaran yang digunakan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Penelitian ini mengacu efektivitas pada proses dan hasil. Metode pembelajaran dikatakan efektif ketika dapat

melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, dalam hal ini siswa melakukan berbagai jenis aktivitas belajar. Selain itu, efektivitas metode pembelajaran dapat dilihat dari keterlaksanaan metode pembelajaran sesuai dengan apa yang telah direncanakan, serta dari hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan. Efektivitas metode pembelajaran dilihat pula dari besarnya ukuran efek yang diperoleh melalui perhitungan ukuran efek Cohen dengan lambang d , dihitung setelah terjadi perbedaan hasil yang signifikan pada penelitian.

4. Metode *Make A Match*

Pembelajaran yang efektif memerlukan metode yang tepat dalam mengajarkan suatu materi. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah *make a match*. Metode *make a match* dikembangkan oleh Lorna Corran (Syaiful Bahri Djamarah, 2010: 402). Metode *make a match* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif. Menurut Agus Suprijono (2012: 67) model pembelajaran kooperatif dapat memberikan peluang partisipasi aktif siswa di kelas. Metode *make a match* dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat serta berinteraksi dengan siswa lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode *make a match* dapat menumbuhkan aktivitas belajar siswa melalui partisipasi dan interaksi antarsiswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Anita Lie (2008: 55) metode *make a match* merupakan metode pembelajaran dengan cara mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan metode *make a match* merupakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar baik psikis maupun fisik, dengan cara mencari pasangan menggunakan kartu-kartu yang sudah disediakan. Metode *make a match* dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran termasuk IPS.

5. Metode *Guided Note Taking*

Metode lain yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah metode *guided note taking*. Penggunaan metode *guided note taking* dapat menarik bagi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran, tidak hanya pasif mendengarkan penjelasan

materi dari guru. Metode ini dapat membantu siswa lebih fokus dalam pembelajaran dan melatih daya ingat siswa.

Menurut Agus Suprijono (2012: 105) metode pembelajaran *guided note taking* atau catatan terbimbing adalah metode pembelajaran yang menggunakan bahan ajar misalnya *handout* sebagai media yang dapat membantu siswa dalam membuat catatan ketika guru sedang menyampaikan pelajaran dengan metode ceramah. Tujuan Metode pembelajaran *guided note taking* adalah agar metode ceramah yang digunakan oleh guru mendapat perhatian siswa. Metode ini juga dapat dikembangkan untuk membangun *stock of knowledge* siswa. *Handout* yang dibagikan kepada siswa merupakan *handout* dimana didalamnya terdapat bagian-bagian yang masih kosong. Poin-poin penting dalam materi sengaja dikosongkan. Beberapa cara yang dapat dilakukan adalah mengosongkan istilah atau definisi dan menghilangkan beberapa kata kunci.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode *guided note taking* merupakan metode pembelajaran menggunakan *handout* dimana didalamnya terdapat poin-poin yang sengaja dikosongkan. *Handout* tersebut ditujukan untuk membimbing siswa membuat catatan materi yang disampaikan guru dengan metode ceramah.

6. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP/MTs

Pembelajaran berkaitan dengan aktivitas maupun kegiatan yang melibatkan guru dengan siswa. Menurut Sugihartono (2009: 81) pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal. Trianto (2010: 17) menambahkan pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Jadi, pembelajaran merupakan interaksi dua arah oleh guru dan siswa, dimana terjadi transfer pengetahuan yang terarah dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran IPS di SMP/MTs disajikan menggunakan pendekatan interdisipliner. Isu-isu dan masalah sosial yang dikaji dalam IPS tidak hanya dilihat dari satu pandangan disiplin ilmu saja, akan tetapi harus dilihat dari berbagai macam disiplin ilmu. Tujuan pendidikan di tingkat sekolah akan sulit dicapai apabila terlalu menekankan kepada pendekatan mata pelajaran yang terpisah-pisah (Numan

Somantri, 2001: 265-266). Pada praktiknya masih ada SMP/MTs yang menerapkan pembelajaran IPS secara terpisah-pisah. Menurut Supardi (2011: 194) hal tersebut disebabkan:

- 1) Kurikulum IPS masih terpisah-pisah antar bidang ilmu-ilmu sosial.
- 2) Latar belakang pendidikan guru sebagian besar berasal dari salah satu disiplin ilmu saja, seperti geografi, sosiologi, sejarah, dan ekonomi. Guru hanya menguasai materi dari latar belakang pendidikannya sehingga sulit memadukan antardisiplin ilmu tersebut.
- 3) Penerapan *team teaching* masih terkendala pada pembagian tugas dan waktu pada masing-masing guru “mata pelajaran” terutama pada sekolah yang memiliki banyak kelas.
- 4) Guru di sekolah belum terbiasa melaksanakannya sehingga dianggap menjadi hal yang baru.

Pembelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis siswa terhadap kondisi masyarakat. Hal tersebut menegaskan bahwa pembelajaran IPS tidak hanya sebatas memberikan pengetahuan saja, akan tetapi menekankan pada keterampilan siswa dalam memecahkan masalah baik pada lingkup diri sendiri hingga pada masalah yang kompleks. Guru sebagai pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna, sehingga siswa memiliki keterampilan yang bermanfaat dan dapat diterapkan di masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan pembelajaran IPS di SMP/MTs merupakan upaya untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa agar berguna bagi kehidupannya di masyarakat. Pembelajaran IPS menekankan bahwa pembelajaran tidak hanya sampai pada penyampaian materi saja, akan tetapi juga memberikan bekal bagi siswa untuk kehidupannya. Untuk itu, proses pembelajaran IPS yang terjadi haruslah menyenangkan dan siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui berbagai jenis aktivitas baik psikis maupun fisik. Melalui berbagai aktivitas tersebut siswa memperoleh pengalaman-pengalaman langsung sehingga hasil belajar yang diperoleh lebih bermakna dan bermanfaat bagi kehidupannya.

C. METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *Pretest-Posttest Randomized Groups Design* (Wiersma, 2009: 147).

Tabel 2. Desain Penelitian

| Kelompok | Awal | Perlakuan (<i>Treatment</i>) | Akhir |
|--------------|----------------|-----------------------------------|----------------|
| Eksperimen 1 | O ₁ | Metode <i>Make a Match</i> | O ₂ |
| Eksperimen 2 | O ₃ | Metode <i>Guided Note Taking</i> | O ₄ |

Keterangan :

O₁, O₃ = *pretest* dan angket

O₂, O₄ = *posttest* dan angket

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP 2 Bantul. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret 2014–selesai, disesuaikan dengan waktu mata pelajaran IPS pada semester 2 Tahun Ajaran 2013/2014.

3. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Efektivitas Metode *Make a Match*

Metode *make a match* merupakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dengan cara mencari pasangan menggunakan kartu-kartu yang sudah disediakan. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu pertanyaan dan kartu jawaban.

Efektivitas metode *make a match* ditunjukkan pada keterlibatan siswa ketika proses pembelajaran, dalam hal ini siswa melakukan berbagai jenis aktivitas belajar. Selain itu, efektivitas metode *make a match* dilihat dari keterlaksanaan metode pembelajaran sesuai dengan apa yang telah direncanakan, serta dari hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan. Efektivitas metode pembelajaran dilihat pula dari besarnya pengaruh dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar yang dihitung menggunakan perhitungan ukuran efek Cohen dengan lambang *d*, dihitung setelah terjadi perbedaan yang signifikan pada hasil penelitian.

b. Efektivitas Metode *Guided Note Taking*

Metode *guided note taking* merupakan metode pembelajaran menggunakan *handout* dimana didalamnya terdapat poin-poin yang sengaja dikosongkan untuk membimbing siswa membuat catatan materi yang disampaikan guru dengan metode ceramah. Efektivitas metode *guided note taking* dilihat dari keterlaksanaan metode sesuai dengan langkah-langkah yang telah disusun, dan aktivitas serta hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan.

c. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah segala kegiatan baik fisik maupun psikis yang dilakukan siswa untuk menunjang pembelajaran serta mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Segala kegiatan tersebut ditujukan untuk memberikan pengalaman-pengalaman belajar siswa secara langsung sehingga pemahaman akan materi pelajaran lebih bermakna dan bermanfaat. Peningkatan aktivitas belajar siswa diketahui dari hasil angket dan observasi pada saat proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan jenis-jenis aktivitas antara lain *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, mental activities* dan *emotional activities*.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan siswa yang dimiliki setelah melalui pembelajaran meliputi aspek kognitif, aspek afektif, maupun aspek psikomotoris. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan intelektual peserta didik dan juga cara mengajar guru. Guru sebagai fasilitator harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang menumbuhkan aktivitas belajar tinggi, dapat meningkatkan pemahaman siswa, yang berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil belajar dalam penelitian ini meliputi hasil belajar kognitif. Peningkatan hasil belajar dapat diketahui dari hasil tes sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah mendapat perlakuan (*posttest*).

3. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMP 2 Bantul Tahun Ajaran 2013/2014 sebanyak 134 siswa, yang terdiri dari 6 kelas. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas VIII A dan VIII F dengan jumlah 48 siswa, terdiri dari 24 siswa kelas VIII A dan 24 siswa kelas VIII F yang berasal dari SMP 2 Bantul Tahun Ajaran 2013/2014.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

a. Observasi

Peneliti menggunakan teknik observasi untuk memperoleh data aktivitas belajar dan pelaksanaan metode *make a match* serta metode *guided note taking*. Pelaksanaan observasi mengacu pada pedoman observasi yang telah didesain oleh peneliti dalam bentuk lembar observasi.

b. Angket

Angket merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara memberi sejumlah pernyataan secara tertulis kepada responden untuk menjawabnya. Teknik pengambilan data menggunakan angket dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data aktivitas belajar siswa. Angket diberikan sebanyak dua kali sebelum dan setelah perlakuan.

c. Tes

Tes ini digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa baik pada kelas eksperimen 1 maupun kelas eksperimen 2. Pada penelitian ini tes digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif. Tes dilakukan sebanyak dua kali, sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*).

5. Instrumen Pengumpulan Data

a. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data aktivitas belajar siswa dan pelaksanaan metode *make a match* serta metode *guided note taking* di dalam kelas. Untuk mengetahui klasifikasi aktivitas belajar siswa dan keterlaksanaan metode pembelajaran berdasarkan persentase (Ngalim Purwanto, 1994: 103), dapat dilihat berdasarkan tabel 3.

Tabel 3. Klasifikasi Persentase Skor Hasil Observasi

| Persentase | Kriteria |
|-------------|---------------|
| $\leq 54\%$ | Kurang sekali |
| 55-59% | Kurang |
| 60-75% | Cukup |
| 76-85% | Baik |
| 86-100% | Sangat baik |

Berikut merupakan kisi-kisi lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 4. Kisi-kisi Lembar Observasi Kegiatan Guru Kelas Eksperimen 1 (Metode *Make a Match*)

| Aspek yang diamati | Indikator | Butir Observasi |
|--|---|------------------------|
| Tahap-tahap pelaksanaan pembukaan pembelajaran | a. Membuka pelajaran. | 1 |
| | b. Melakukan Apersepsi. | 2 |
| | c. Melakukan Motivasi. | 3 |
| | d. Menyampaikan tujuan pembelajaran. | 4 |
| Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode <i>make a match</i> | a. Guru menyampaikan materi pelajaran. | 5 |
| | b. Guru menyediakan kartu pertanyaan dan jawaban sesuai dengan materi. | 6 |
| | c. Guru membagikan kartu kepada setiap siswa secara acak. | 7 |
| | d. Guru meminta siswa berdiskusi dengan siswa lain dalam mencari kartu yang cocok. | 8 |
| | e. Guru menerima laporan ketika siswa sudah mendapat pasangannya. | 9 |
| | f. Guru memberikan siswa poin jika dapat menemukan pasangannya sebelum batas waktu habis, sedangkan yang tidak dapat menemukan pasangannya diberi hukuman sesuai kesepakatan. | 10 |
| | g. Guru meminta pasangan yang terbentuk secara bergantian presentasi di depan kelas. | 11 |
| | h. Guru memberi konfirmasi kebenaran dari pasangan yang presentasi. | 12 |
| Penutup dan evaluasi | a. Kesimpulan. | 13 |
| | b. Penyampaian tugas. | 14 |
| | c. Doa | 15 |
| | d. Salam penutup. | 16 |

Tabel 5. Kisi-kisi Lembar Observasi Kegiatan Guru Kelas Eksperimen 2 (Metode *Guided Note Taking*)

| Aspek yang diamati | Indikator | Butir Observasi |
|--|---|---|
| Tahap-tahap pelaksanaan pembukaan pembelajaran | <ul style="list-style-type: none"> a. Membuka pelajaran. b. Melakukan apersepsi c. Melakukan motivasi. d. Menyampaikan tujuan pembelajaran. | <ul style="list-style-type: none"> 1 2 3 4 |
| Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode <i>guided note taking</i> | <ul style="list-style-type: none"> a. Guru membagikan <i>handout</i> yang terdapat beberapa poin masih kosong kepada siswa. b. Guru meminta siswa memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan dengan ceramah dan tanya jawab. c. Selama guru menyampaikan materi pembelajaran siswa diminta mengisi bagian <i>handout</i> yang kosong. d. Guru meminta siswa secara acak untuk presentasi membacakan jawaban di depan kelas. e. Guru memberikan klarifikasi hasil presentasi <i>handout</i> oleh siswa. | <ul style="list-style-type: none"> 5 6 7 8 9 |
| Penutup dan Evaluasi | <ul style="list-style-type: none"> a. Kesimpulan. b. Penyampaian Tugas. c. Doa d. Salam penutup. | <ul style="list-style-type: none"> 10 11 12 13 |

Tabel 6. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen 1 (Metode *Make a Match*)

| Variabel | Aspek | Indikator | Butir Kendali |
|-------------------------|--------------------------------|--|----------------------|
| Aktivitas Belajar Siswa | a. <i>Visual activities</i> | 1) Siswa fokus memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru (tidak melamun, bercanda dan berbicara dengan temannya). | 1 |
| | | 2) Siswa membaca materi yang dipelajari. | 2 |
| | b. <i>Oral activities</i> | 3) Siswa menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru. | 3 |
| | | 4) Siswa bertanya kepada guru ketika ada materi yang belum dimengerti. | 4 |
| | | 5) Siswa berdiskusi menentukan pasangan kartu dengan siswa lain. | 5 |
| | c. <i>Listening activities</i> | 6) Siswa mendengarkan dengan sungguh-sungguh uraian materi yang disampaikan guru (tidak melamun, bercanda dan berbicara dengan temannya). | 6 |
| | | 7) Siswa mendengarkan dengan sungguh-sungguh pada saat siswa lain sedang presentasi (tidak melamun, bercanda dan berbicara dengan temannya). | 7 |
| | d. <i>Writing activities</i> | 8) Siswa mencatat informasi penting penjelasan guru ke dalam buku catatan. | 8 |
| | e. <i>Mental activities</i> | 9) Siswa dapat memasang kartu pertanyaan dan kartu jawaban. | 9 |
| | | 10) Siswa dapat memberikan kesimpulan mengenai pelajaran yang telah dipelajari. | 10 |
| | f. <i>Emotional activities</i> | 11) Siswa bersemangat tinggi aktif terlibat dalam pembelajaran. | 11 |

Tabel 7. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen 2 (Metode *Guided Note Taking*)

| Variabel | Aspek | Indikator | Butir Kendali |
|-------------------------|--------------------------------|--|---------------|
| Aktivitas Belajar Siswa | a. <i>Visual activities</i> | 1) Siswa fokus memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru (tidak melamun, bercanda dan berbicara dengan temannya). | 1 |
| | | 2) Siswa membaca materi yang dipelajari | 2 |
| | b. <i>Oral activities</i> | 3) Siswa menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru. | 3 |
| | | 4) Siswa bertanya kepada guru ketika ada materi yang belum dimengerti. | 4 |
| | | 5) Siswa mengemukakan pendapat saat proses pembelajaran. | 5 |
| | c. <i>Listening activities</i> | 6) Siswa mendengarkan dengan sungguh-sungguh uraian materi yang disampaikan guru (tidak melamun, bercanda dan berbicara dengan temannya). | 6 |
| | | 7) Siswa mendengarkan dengan sungguh-sungguh presentasi yang dilakukan oleh siswa lain (tidak melamun, bercanda dan berbicara dengan temannya) | 7 |
| | d. <i>Writing activities</i> | 8) Siswa mencatat informasi penting dari penjelasan guru ke dalam buku catatan. | 8 |
| | e. <i>Mental activities</i> | 9) Siswa dapat melengkapi/menyelesaikan <i>handout</i> yang dibagikan guru. | 9 |
| | | 10) Siswa dapat memberikan kesimpulan mengenai pelajaran yang telah dipelajari. | 10 |
| | f. <i>Emotional activities</i> | 11) Siswa bersemangat tinggi aktif terlibat dalam pembelajaran. | 11 |

b. Lembar Angket

Peneliti memberikan angket tertutup kepada siswa untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Kisi-kisi angket aktivitas belajar sebagai berikut:

Tabel 8. Kisi-kisi Angket Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen 1 (Metode *Make a Match*)

| Aspek yang diamati | Indikator Pernyataan | No. Item |
|--------------------------------|---|----------|
| a. <i>Visual activities</i> | 1) Fokus memperhatikan penjelasan materi oleh guru, dan membaca materi yang akan dipelajari. | 1, 2 |
| b. <i>Oral activities</i> | 2) Menjawab pertanyaan dari guru atau bertanya kepada guru ketika pembelajaran, dan berdiskusi menentukan pasangan kartu dengan siswa lain. | 3, 4, 5 |
| c. <i>Listening activities</i> | 3) Mendengarkan dengan sungguh-sungguh uraian yang disampaikan guru atau teman yang sedang presentasi. | 6, 7 |
| d. <i>Writing activities</i> | 4) Mencatat informasi penting penjelasan guru ke dalam buku catatan. | 8 |
| e. <i>Mental activities</i> | 5) Berhasil memasangkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban, serta dapat memberikan kesimpulan mengenai pelajaran yang telah dipelajari. | 9,10 |
| f. <i>Emotional activities</i> | 6) Bersemangat tinggi aktif terlibat dalam pembelajaran IPS. | 11 |

Tabel 9. Kisi-kisi Angket Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen 2 (Metode *Guided Note Taking*)

| Aspek yang diamati | Indikator Pernyataan | No. Item |
|--------------------------------|---|----------|
| a. <i>Visual activities</i> | 1) Fokus memperhatikan penjelasan materi oleh guru, dan membaca materi yang akan dipelajari. | 1, 2 |
| b. <i>Oral activities</i> | 2) Menjawab pertanyaan dari guru atau bertanya kepada guru, dan mengemukakan pendapat pada saat pembelajaran IPS. | 3, 4, 5 |
| c. <i>Listening activities</i> | 3) Mendengarkan dengan sungguh-sungguh uraian yang disampaikan guru atau teman yang sedang presentasi. | 6, 7 |
| d. <i>Writing activities</i> | 4) Mencatat informasi penting dari penjelasan guru ke dalam buku catatan. | 8 |
| e. <i>Mental activities</i> | 5) Menyelesaikan <i>handout</i> dan dapat memberikan kesimpulan mengenai pelajaran yang telah dipelajari. | 9, 10 |
| f. <i>Emotional activities</i> | 6) Bersemangat tinggi aktif terlibat dalam pembelajaran IPS. | 11 |

c. Soal Tes

Soal tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari empat alternatif pilihan a, b, c, dan d. Dari keempat alternatif pilihan jawaban tersebut hanya ada satu jawaban yang benar. Skor tiap soalnya 1 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban yang salah. Soal *pretest* dan *posttest* menggunakan soal yang sama namun diacak nomer urutnya.

Tabel 10. Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar Siswa

| Standar kompetensi | Kompetensi dasar | Indikator | No Butir Soal | Jumlah Soal |
|---|---|---|--|--------------------|
| 6. Memahami pranata dan penyimpangan sosial | 6.2 Mendeskripsikan pranata sosial dalam kehidupan masyarakat | 1. Menjelaskan pengertian pranata sosial | 1, 2, 3* | 3 |
| | | 2. Menjelaskan fungsi pranata sosial | 5*, 6, 7*, 8, 11, 12* | 6 |
| | | 3. Mengidentifikasi ciri-ciri pranata sosial | 4*, 9, 10, 13*,14*,15 | 6 |
| | | 4. Menjelaskan proses pertumbuhan pranata sosial | 16, 17, 18*, 19, 20 | 5 |
| | | 5. Mengidentifikasi penggolongan/tipe-tipe pranata sosial | 21*, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30* | 10 |
| Total | | | | 30 |

*) Soal tidak valid

6. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Validitas

Validitas secara umum adalah mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen dalam penelitian ini berupa lembar angket, lembar observasi dan soal tes. Uji validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan validitas isi dan konstruk.

1) Validitas Isi

Pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan (Sugiyono, 2012: 182). Untuk mengetahui validitas isi instrumen dalam penelitian ini disusun kisi-kisi terlebih dahulu, setelah itu dilakukan koreksi terhadap item-item yang telah dibuat dengan mengkonsultasikan instrumen penelitian kepada dosen pembimbing.

2) Validitas Konstruk

Pengujian validitas konstruk dapat digunakan pendapat beberapa ahli (*judgement experts*). Sebelum divalidasi, instrumen disusun terlebih dahulu. Setelah instrumen disusun kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing yang dapat memberikan masukan tentang instrumen yang telah disusun. Instrumen lembar angket dan observasi divalidasi oleh dosen pembimbing. Validitas konstruk instrumen soal tes diketahui dari hasil uji coba instrumen.

b. Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dapat dilakukan dengan *internal consistency*. Pengujian reliabilitas dengan *internal consistency* dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan bantuan program *Anates Versi 4*. Langkah selanjutnya adalah menginterpretasikan reliabilitas instrumen. Suatu instrumen dikatakan reliabel ketika $r \geq 0,60$ (Siregar, 2011: 175).

7. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui validitas konstruk dan reliabilitas soal tes. Uji coba instrumen soal tes dilaksanakan di SMP 2 Depok kelas VIII C dengan jumlah 32 siswa. Pelaksanaan uji coba pada hari Selasa tanggal 25 Februari 2014 dengan total responden 31 siswa, satu siswa tidak berangkat karena sakit.

Instrumen soal tes yang diujicobakan berjumlah 30 soal. Hasil analisis dengan bantuan program *Anates Versi 4* menunjukkan terdapat 10 soal dinyatakan tidak valid (ditolak). Berdasarkan hasil tersebut dengan memperhatikan keterwakilan setiap indikator soal tes, maka penelitian ini menggunakan instrumen soal tes berjumlah 20 (soal no. 1, 2, 6, 8, 9, 10, 11, 15, 16, 17, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, dan 28).

Langkah selanjutnya yakni menentukan reliabilitas instrumen soal tes. Perhitungan reliabilitas dilakukan setelah butir-butir soal yang tidak valid dan tidak memenuhi kriteria dihilangkan. Uji reliabilitas menggunakan program *Anates Versi 4*. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa koefisien instrumen soal tes sebesar 0,62.

Kriteria suatu instrumen dikatakan reliabel yakni $\geq 0,60$, sehingga instrumen soal tes dalam penelitian ini dapat dinyatakan reliabel.

8. Teknik Analisis Data

a. Uji Prasyarat Analisis

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel yang diambil yang berdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas dilakukan dengan SPSS menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Data tersebut dikatakan normal jika probabilitas $> 0,05$ pada uji normalitas *Kolmogorov Smirnov*.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui dua kelompok mempunyai varians yang sama atau tidak. Uji yang dilakukan adalah *Test Homogeneity of Varians*. Data tersebut homogen jika probabilitas $> 0,05$.

b. Uji Hipotesis

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t (*independent sample t-test*) dengan berbantuan SPSS. Uji-t ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan aktivitas dan hasil belajar siswa yang signifikan antara pembelajaran IPS menggunakan metode *make a match* dibandingkan dengan pembelajaran IPS menggunakan metode *guided note taking*. Kriteria penerimaan atau penolakan H_0 pada taraf signifikansi 0,05 adalah sebagai berikut:

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Selanjutnya, jika terdapat perbedaan signifikan mengenai aktivitas dan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 1 maupun kelas eksperimen 2, maka perlu dicari ukuran efeknya (*effect sized*). Pengukuran efektivitas dilakukan dengan ukuran efek Cohen yang dinyatakan dengan rumus sebagai berikut (*dali.staff.gunadarma.ac.id*):

$$d = \frac{\text{selisih rerata}}{\text{simpangan baku}}$$

Keterangan:

d = Ukuran Efek (*effect sized*)

Selisih rerata = Rerata kelas eksperimen 1 – rerata kelas eksperimen 2

Simpangan baku = Simpangan baku kelas eksperimen 1

Adapun kriteria keberhasilan ukuran efek menurut Cohen (Dali Santun Naga, 2009: 99) sebagai berikut:

Tabel 11. Kriteria Ukuran Efek

| Parameter | Ukuran Efek | Keterangan |
|---------------------|-----------------|-------------|
| Rerata dan proporsi | $0 < d < 0,2$ | Efek kecil |
| | $0,2 < d < 0,8$ | Efek sedang |
| | $d > 0,8$ | Efek besar |

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode *make a match* dibandingkan metode *guided note taking* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP 2 Bantul. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII A sebagai kelas eksperimen 1 berjumlah 24 siswa dan kelas VIII F sebagai kelas eksperimen 2 berjumlah 24 siswa. Kelas eksperimen 1 melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan metode *make a match*, sedangkan kelas eksperimen 2 melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan metode *guided note taking*. Melalui uji normalitas data hasil observasi aktivitas belajar siswa, *pretest*, dan *posttest* kedua kelas memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil penelitian kedua kelas terdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama (homogen). Melalui uji homogenitas yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga terbukti homogen.

1. Aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS menggunakan metode *make a match* dibandingkan dengan metode *guided note taking*

Aktivitas belajar siswa dapat dilihat dari rata-rata hasil angket pada masing-masing kelas. Rata-rata hasil angket aktivitas belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dengan metode *make a match* pada kelas eksperimen 1 sebesar 25,74, setelah diberikan perlakuan meningkat menjadi 35,52. Sedangkan rata-rata hasil angket aktivitas belajar siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan metode *guided note taking* pada kelas eksperimen 2 sebesar 25,00 meningkat setelah diberikan perlakuan menjadi 31,35.

Berdasarkan rata-rata hasil angket tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat aktivitas belajar siswa antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Untuk lebih memastikan ada atau tidaknya perbedaan maka dilakukan uji-t (*independent sample t-test*) pada hasil angket aktivitas belajar siswa. Pengujian tersebut menunjukkan nilai signifikansi yang lebih besar dari t_{tabel} yakni $t_{hitung} = 4,471 > t_{tabel} = 2,015$, yang dapat diartikan perbedaan aktivitas belajar siswa adalah signifikan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan aktivitas belajar antara siswa yang belajar menggunakan metode *make a match* dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode *guided note taking* pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP 2 Bantul Tahun Ajaran 2013/2014.

Perbedaan aktivitas belajar siswa diakibatkan oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah langkah-langkah pembelajaran yang berbeda. Pembelajaran menggunakan metode *make a match* memungkinkan siswa berdiskusi dan berinteraksi dengan siswa lain. Selain itu, metode *make a match* menuntut siswa untuk menemukan pasangan kartu yang cocok sebelum batas waktu yang ditentukan, sehingga siswa termotivasi untuk memperhatikan penjelasan materi oleh guru agar lebih mudah menemukan pasangannya. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *guided note taking* belum maksimal dalam menumbuhkan aktivitas belajar siswa. Ketika pembelajaran menggunakan metode *guided note taking* siswa terfokus pada mengisi *handout* yang diberikan. Hal tersebut menjadikan aktivitas belajar siswa di kelas menggunakan metode *make a match* dengan kelas menggunakan metode *guided note taking* berbeda.

2. Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS menggunakan metode *make a match* dibandingkan dengan metode *guided note taking*

Sampel dalam penelitian ini memiliki kemampuan awal yang tidak jauh berbeda. Setelah mengalami proses pembelajaran dan diberi perlakuan yang berbeda pada kedua kelas, siswa diberikan *posttest*. Berdasarkan tes yang telah dilakukan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen 1 sebesar 86,52, sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen 2 sebesar 78,26. Untuk memastikan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar dilakukan uji-t (*independent sample t-test*).

Berdasarkan hasil uji-t diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$, yakni $t_{hitung} = 2,429 > t_{tabel} = 2,015$. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode *make a*

match dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode *guided note taking*.

3. Efektivitas metode *make match* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS dibandingkan dengan metode *guided note taking*

Penelitian ini melibatkan dua kelas eksperimen yaitu kelas eksperimen 1 dengan menggunakan metode *make a match* dan kelas eksperimen 2 dengan menggunakan metode *guided note taking*. Kedua metode yang digunakan tersebut dibandingkan untuk mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS Kelas VIII di SMP 2 Bantul. Efektivitas metode pembelajaran dapat dilihat dari besarnya ukuran efek yang diberikan dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Perhitungan ukuran efek dilakukan ketika terjadi perbedaan yang signifikan pada aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2.

Berdasarkan hasil uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa yang signifikan, sehingga dilakukan pengukuran besarnya efek. Hasil perhitungan ukuran efek, nilai d sebesar 1,37 atau $d > 0,8$ yang berarti metode *make a match* memberikan pengaruh yang besar dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dibandingkan metode *guided note taking*.

Selain itu, efektivitas metode pembelajaran dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas belajar siswa pada saat proses pembelajaran. Kelas eksperimen 1 dengan menggunakan metode *make a match* mengalami peningkatan aktivitas belajar yang lebih besar dibandingkan kelas eksperimen 2 yang menggunakan metode *guided note taking*. Persentase kelas eksperimen 1 dengan menggunakan metode *make a match* pada pertemuan I sebesar 58%, meningkat 22% menjadi 80% pada pertemuan II, sedangkan persentase hasil observasi aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen 2 dengan menggunakan metode *guided note taking* pada pertemuan I sebesar 56%, mengalami peningkatan sebesar 13% menjadi 66% pada pertemuan II.

Proses pelaksanaan metode pembelajaran seperti yang telah direncanakan juga menjadi bahan pertimbangan suatu metode dapat dikatakan efektif. Keterlaksanaan metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa pada saat pembelajaran, yang pada akhirnya berpengaruh pada hasil belajar. Pelaksanaan proses pembelajaran yang baik tentunya akan membawa hasil yang baik

pula. Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan metode pembelajaran kedua kelas sudah baik.

4. Efektivitas metode *make match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dibandingkan dengan metode *guided note taking*

Penelitian ini membandingkan metode *make a match* dan metode *guided note taking* untuk mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS Kelas VIII di SMP 2 Bantul. Efektivitas metode pembelajaran dapat dilihat dari besarnya ukuran efek yang diberikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Perhitungan ukuran efek dilakukan ketika terjadi perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2.

Berdasarkan hasil uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan, sehingga dilakukan pengukuran besarnya efek. Hasil perhitungan ukuran efek, nilai d sebesar 0,88 atau $d > 0,8$ yang berarti metode *make a match* memberikan pengaruh yang besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan metode *guided note taking*.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara aktivitas belajar siswa menggunakan metode *make a match* dibandingkan dengan metode *guided note taking* di kelas VIII SMP 2 Bantul. Hal ini dilihat dari perbedaan rata-rata hasil angket. Rata-rata hasil angket aktivitas belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dengan metode *make a match* pada kelas eksperimen 1 sebesar 25,74, setelah diberikan perlakuan meningkat menjadi 35,52. Sedangkan rata-rata hasil angket aktivitas belajar siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan metode *guided note taking* pada kelas eksperimen 2 sebesar 25,00 meningkat setelah diberikan perlakuan menjadi 31,35. Selanjutnya, perbedaan yang signifikan dapat dilihat dari hasil uji-t menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yakni $t_{hitung} = 4,471$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,015$, dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan aktivitas belajar yang signifikan pada pembelajaran menggunakan metode *make a match* dibandingkan dengan metode *guided note taking*.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa menggunakan metode *make a match* dibandingkan dengan metode *guided note taking* di kelas VIII SMP 2 Bantul. Hasil belajar siswa menunjukkan terdapat perbedaan antara kelas eksperimen

1 dan kelas eksperimen 2, hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata hasil *posttest*. Rata-rata hasil *posttest* siswa kelas eksperimen 1 sebesar 86,52 lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen 2 yakni sebesar 78,26. Perbedaan yang signifikan dapat dibuktikan dengan melihat hasil uji-t yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yakni $t_{hitung} = 2,429$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,015$. Dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas menggunakan metode *make a match* dibandingkan metode *guided note taking* di kelas VIII SMP 2 Bantul.

3. Metode *make a match* lebih efektif meningkatkan aktivitas belajar siswa dibandingkan metode *guided note taking* di kelas VIII SMP 2 Bantul. Efektivitas dalam hal ini dilihat dari proses. Proses melibatkan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas belajar siswa meningkat lebih tinggi pada kelas yang menggunakan metode *make a match* dibandingkan kelas yang menggunakan metode *guided note taking*. Berdasarkan hasil perhitungan ukuran efek, metode *make a match* memberikan pengaruh yang besar dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hasil perhitungan pengaruh metode *make a match* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa diperoleh nilai d sebesar 1,37 yang dikategorikan memiliki pengaruh yang besar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode *make a match* lebih efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP 2 Bantul.
4. Metode *make a match* lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan metode *guided note taking* di kelas VIII SMP 2 Bantul. Efektivitas dalam hal ini dilihat hasil. Proses melibatkan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa meningkat lebih tinggi pada kelas yang menggunakan metode *make a match* dibandingkan kelas yang menggunakan metode *guided note taking*. Rata-rata hasil belajar siswa (*posttest*) pada kelas yang menggunakan metode *make a match* sebesar 86,52 lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan metode *guided note taking* sebesar 78,26. Berdasarkan hasil perhitungan ukuran efek, metode *make a match* memberikan pengaruh yang besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil perhitungan pengaruh metode *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa diperoleh nilai d sebesar 0,88 yang dapat dikategorikan memiliki pengaruh yang besar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode *make a match* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP 2 Bantul.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2012. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi. 1991. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- A.M. Slamet Soewandi, dkk. 2008. *Perspektif Pembelajaran Berbagai Bidang Studi*. Yogyakarta: Penerbit Universitas Sanata Darma.
- Anita Lie. 2008. *Cooperative Learning : Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Dali Santun Naga. 2009. *64 Rumus Terapan Probabilitas dan Sekor Hipotesis Statistika*. Jakarta: PT Grasindo Persada.
- Dali Santun Naga.____. Ukuran Efek dalam Laporan Hasil Penelitian. Diakses dari <http://dali.staff.gunadarma.ac.id/Publications/files/399/4861-aARCHE.doc> pada 22 Desember 2013, jam 17.10 WIB.
- Etin Solihatin dan Raharjo. 2009. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: PT Bumi Akasara.
- Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad. 2012. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: PT Bumi Akasara.
- Hani Ambarwati. 2012. “Upaya Peningkatan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII A Mata Pelajaran IPS Melalui Metode *Guided Note Taking* di SMP N 1 Mlati”. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Madyo Eko Susilo dan R. B. Kasihadi. 1988. *Dasar-dasar Pendidikan*. Semarang: Eftnar Offset.
- Moh. Uzer Usman. 2006. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Ngalim Purwanto. 1994. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Numan Somantri. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rusdakarya.
- Nuri Subekti. 2013. “Efektivitas Pembelajaran IPS dengan Penerapan Metode *Time Token Arend* (TTA) terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sanden”. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Oemar Hamalik. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Pasaribu, IL dan B. Simanjuntak. 1983. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Penerbit Tarsito.

- R. Partino dan M. Idrus. 2009. *Statistik Deskriptif*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sardiman. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Shely Frada Ajis. 2012. “Implementasi Model *Cooperative Learning* Teknik *Make A Match* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Pada Kelas VIII A SMP N 1 Wedi, Klaten”. Skripsi. Yogyakarta: UNY.
- Silberman, Men. 2009. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : Yappendis.
- Siregar, Syofian. 2011. *Statistika Deskriptif untuk Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugihartono dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sumarna Surapranata. 2006. *Analisis, Validitas, Reabilitas, Dan Interpretasi Hasil Tes Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Supardi. 2011. *Dasar-dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2010. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003. Diakses dari <http://www.inherent-dikti.net/files/sisdiknas.pdf> pada 20 Desember 2013, jam 15.30 WIB.
- Wiersma, William dan Jurs, Stephen G. 2009. *Research Methods in Education: An Introduction*. USA: Pearson.