

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH*  
TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS SISWA KELAS IV  
SD NEGERI 1 BALI SADHAR UTARA  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

(Skripsi)

Oleh

**PUTU AYU CAKYAMUNI**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016**

## ABSTRAK

### PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 BALI SADHAR UTARA TAHUN AJARAN 2015/2016

Oleh

**Putu Ayu Cakyamuni**

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD, siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran IPS karena dianggap membosankan dan tidak menyenangkan, dan guru belum menggunakan variasi model pembelajaran salah satunya yaitu model kooperatif tipe *make a match*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe *make a match* terhadap prestasi belajar IPS pada materi pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi adalah seluruh kelas IV SD Negeri 1 Bali Sadhar Utara yang terdiri dari 48 siswa. Tehnik pengambilan sampel yang digunakan yaitu sampel jenuh. Penelitian ini menggunakan 2 kelas yaitu kelas IV A berjumlah 22 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B berjumlah 26 siswa sebagai kelas kontrol. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model kooperatif tipe *make a match* yang digunakan dalam kelas eksperimen (X1) dan metode ceramah yang digunakan di kelas kontrol (X2) dengan variabel terikat yaitu prestasi belajar IPS (Y). Hasil penelitian dan pengolahan data diperoleh bahwa terdapat pengaruh yang positif penggunaan model kooperatif tipe *make a match* terhadap prestasi belajar IPS siswa Kelas IV SD Negeri 1 Bali Sadhar Utara yang dilihat dari hasil pengujian hipotesis didapat  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel ( $12,280 > 2,013$ ). Hasil observasi didapat bahwa lebih banyak siswa yang aktif dalam pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *make a match* dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah.

**Kata kunci:** Model Kooperatif tipe *Make A Match* , Prestasi Belajar, IPS.

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH*  
TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS SISWA KELAS IV  
SD NEGERI 1 BALI SADHAR UTARA  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh

**Putu Ayu Cakyamuni**

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
**SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016**

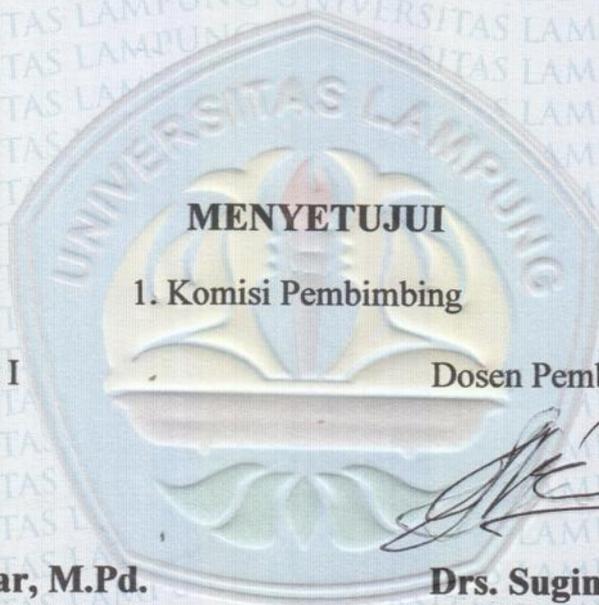
Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE MAKE A  
MATCH TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS SISWA  
KELAS IV SD NEGERI 1 BALI SADHAR UTARA  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa : **Putu Ayu Cakyamuni**

No. Pokok Mahasiswa : 1213053089

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Dra. Fitria Akhyar, M.Pd.**  
NIP. 19560324 198103 2 001

**Drs. Sugiman, M.Pd.**  
NIP 19560906 198211 1 002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

**Dr. Riswanti Rini, M.Si.**  
NIP 19600328 198603 2 002

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua : Dra. Fitria Akhyar, M.Pd.**



**Sekretaris : Drs. Sugiman, M.Pd.**



**Penguji Utama : Dra. Loliyana, M.Pd.**



**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Dra. H. Muhammad Fuad, M.Hum**  
NIP. 19590722 198603 1 003

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 04 Mei 2016**

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Putu Ayu Cakyamuni  
NPM : 1213053089  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Perguruan Tinggi : Universitas Lampung  
Judul : Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Bali Sadhar Utara Tahun Ajaran 2015/2016

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandarlampung, Mei 2016

Yang membuat pernyataan,



*[Handwritten Signature]*  
**Putu Ayu Cakyamuni**

**NPM. 1213053089**

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Putu Ayu Cakyamuni dilahirkan di Lampung Utara pada tanggal 01 Desember 1994. Anak pertama dari dua bersaudara, buah hati dari pasangan bapak I Made Setia Rupawan dan ibu Ni Luh Ketut Widi Astiti dengan satu adik laki-laki yang bernama I Made Bayu Mahagadha. Pendidikan yang pernah penulis tempuh adalah Sekolah Dasar Negeri 3 Bali Sadhar Utara pada tahun 2000-2006, Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Marga Denpasar pada tahun 2007- 2009, dan Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Banjit pada tahun 2010-2012. Pada Tahun 2012 penulis tercatat sebagai mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar melalui jalur UM. Pada semester tujuh, penulis melaksanakan Kegiatan Kerja Nyata (KKN) di desa Kembahang Kecamatan Batu Brak Kabupaten Lampung Barat. Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 1 Kembahang Kecamatan Batu Brak Kabupaten Lampung Barat.

## **PERSEMBAHAN**

*Dengan Mengucap Om Avignam Asthu Namoh Sidham, penulis mempersembahkan skripsi ini sebagai tanda bukti cinta kasih penulis yang tulus kepada:*

***Ibuku tercinta (Ni Luh Ketut Widi Astiti)***

*Yang telah membesarkanku dengan penuh kesabaran, mendidikku dengan penuh kasih sayang, selalu memberikan yang terbaik untukku, selalu memberikan semangat dan mendoakanku dalam setiap doa dan menantikan keberhasilanku, serta memberikan motivasi terbesar dalam hidupku.*

***Bapakku tercinta (I Made Setia Rupawan)***

*Yang telah menjadi sosok bapak terhebat yang selalu aku kagumi, yang selalu berjuang tak kenal lelah demi keluarga kecilnya, mendidik dan memberikan motivasi untuk keberhasilanku, selalu mengingatkanku untuk berjuang demi menggapai cita-cita, dan selalu mengajarkanku arti ketegasan dan tanggung jawab.*

***Adikku tercinta (I Made Bayu Mahagadha)***

*Terimakasih karena selalu memebrikan senyum keceriaan serta sumber semangat dalam hidupku untuk membahagiakan keluarga. Karena curahan kasih sayang kalian yang menjadi ledakan awal jejakku.*

*Seluruh pengajarku, yang telah membuat hidup lebih berarti dan bernilai.*

*Serta*

*Almamater tercinta Universitas Lampung yang telah mendewasakanku*

## **MOTO**

“Pendidikan adalah bekal yang paling berharga di hari tua”  
(Penulis)

## **PRAKATA**

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Bali Sadhar Utara Tahun Ajaran 2015/2016”. Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari hambatan yang datang baik dari luar dan dari dalam diri penulis. Penulisan ini juga tidak lepas dari bimbingan dan bantuan serta petunjuk dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Lampung.
4. Ibu Dra. Fitria Akhyar, M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing, dan memberi dorongan dengan kesabaran dan tulus sampai skripsi ini selesai.

5. Bapak Drs. Sugiman, M.Pd, selaku Pembimbing II yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing, dan memberi dorongan dengan kesabaran dan tulus sampai skripsi ini selesai.
6. Ibu Dra. Loliyana, M.Pd, selaku penguji yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing, dan memberi dorongan dengan kesabaran dan tulus sampai skripsi ini selesai.
7. Bapak dan Ibu Dosen serta Staff Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan, motivasi, dan pandangan hidup yang baik kepada penulis.
8. Kedua orang tuaku tercinta bapak I Made Setia Rupawan dan ibu Ni Luh Ketut Widi Astiti yang menjadi sosok orang tua terhebat yang tak henti menyayangiku, mendoakanku, memberikan semangat, motivasi serta menantikan keberhasilanku.
9. Adikku I Made Bayu Mahagadha yang selalu memberikan dukungan, sumber semangat, senyum ketulusan dan keceriaan dalam setiap langkahku.
10. Sahabat seperjuangan di PGSD Kampus 2012 yaitu Posmaulina Sianipar, Anggi Febriani, dan Mukti Laras Ayu Pangesti yang telah membantu, memotivasi sampai skripsi ini selesai. Tak lupa terimakasih atas kekeluargaan dan kebersamaan yang telah diberikan.
11. Almamater tercinta

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca umumnya dan penulis khususnya. Kritik dan saran yang membangun demi peningkatan kualitas skripsi ini di masa mendatang sangat penulis harapkan.

Bandar Lampung, Mei 2016  
Penulis,

**Putu Ayu Cakyamuni**

## DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	7
II. KAJIAN PUSTAKA .....	8
A. Belajar dan Pembelajaran IPS.....	8
1. Pengertian Belajar .....	8
2. Prinsip Belajar .....	9
3. Teori Belajar.....	10
4. Pengertian Pembelajaran .....	12
5. Pengertian Pembelajaran IPS .....	13
6. Tujuan Pembelajaran IPS .....	14
7. Karakteristik Pembelajaran IPS .....	15
B. Model Pembelajaran Kooperatif .....	16
1. Pengertian Model Pembelajaran .....	16
2. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif .....	17
3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif .....	18
4. Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran Kooperatif .....	19
5. Jenis-Jenis Model Pembelajaran Kooperatif .....	20
C. Model Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> .....	20
1. Pengertian Model Kooperatif tipe <i>make a match</i> .....	20
2. Kelebihan dan Kelemahan Model Kooperatif Tipe <i>make a match</i> .....	21
3. Langkah-Langkah Model Kooperatif Tipe <i>make a match</i> .....	22

D. Prestasi Belajar.....	23
1. Pengertian Prestasi Belajar.....	23
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar .....	24
E. Kajian Penelitian yang Relevan .....	25
F. Kerangka Pikir .....	27
G. Hipotesis Penelitian .....	29
III. METODE PENELITIAN .....	30
A. Metode dan Desain Penelitian .....	30
B. Populasi dan Sampel Penelitian .....	32
C. Prosedur Penelitian .....	33
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
E. Variabel Penelitian.....	34
F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional Variabel.....	35
1. Definisi Konseptual.....	35
2. Definisi Operasional.....	36
G. Teknik Pengumpulan Data.....	37
1. Tes .....	37
2. Observasi .....	38
3. Dokumentasi.....	42
H. Tehnik Pengolahan Data .....	43
1. Uji Persyaratan Instrumen .....	43
2. Uji Validitas.....	44
3. Uji Reliabilitas.....	46
4. Taraf Kesukaran .....	48
5. Uji Daya pembeda Soal .....	50
I. Uji Hipotesis .....	51
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	53
A. Pelaksanaan Penelitian.....	53
B. Hasil Penelitian .....	54
1. Prestasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen .....	54
2. Prestasi Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	61
C. Pengujian Hipotesis .....	67
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	69
V. KESIMPULAN DAN SARAN .....	74
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran .....	75
DAFTAR PUSTAKA .....	76
LAMPIRAN .....	78

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Mid Semester Ganjil .....	4
2. Data Jumlah Siswa.....	32
3. Kriteria Keaktifan Belajar Siswa .....	39
4. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Tes .....	46
5. Kriteria Indeks Kesulitan Soal.....	49
6. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal.....	49
7. Kriteria Daya Pembeda Soal.....	51
8. Hasil Uji Daya Pembeda Soal.....	51
9. Jadwal dan Pokok Bahasan Penelitian.....	53
10. Data Prestasi Belajar Kelas Eksperimen.....	55
11. Distribusi Prestasi Belajar Kelas Eksperimen .....	57
12. Deskripsi Prestasi Belajar Kelas Eksperimen.....	58
13. Kriteria Keaktifan Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	59
14. Data Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen .....	60
15. Data Prestasi Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	62
16. Distribusi Prestasi Belajar Kelas Kontrol .....	64
17. Deskripsi Prestasi Belajar Kelas Kontrol .....	65
18. Kriteria Keaktifan Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	66
19. Data Keaktifan Siswa Kelas Kontrol.....	67

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Alur Kerangka Pikir .....	28
2. Bagan Prosedur Penelitian .....	28
3. Bagan Diagram Rancangan Penelitian .....	31
4. Histogram Prestasi Belajar Kelas Eksperimen .....	58
5. Histogram Prestasi Belajar Kelas Kontrol .....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Pembelajaran.....	79
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	84
3. Rangkuman Materi .....	103
4. Lembar Kerja Siswa .....	111
5. Lembar Kartu pertanyaan dan Jawaban Model <i>Make A Match</i> .....	113
6. Kisi-kisi Soal .....	115
7. Soal <i>Pretest-postest</i> .....	118
8. Kunci Jawaban.....	121
9. Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes.....	122
10. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal Tes .....	124
11. Rekapitulasi Uji Coba Taraf Kesukaran Soal Tes .....	126
12. Rekapitulasi Uji Daya Pembeda Soal Tes .....	128
13. Tabel r Validitas .....	130
14. Tabel Uji Hipotesis .....	131
15. Rekapitulasi Prestasi Belajar Kelas Eksperimen .....	133
16. Rekapitulasi Prestasi Belajar Kelas Kontrol.....	137
17. Rakapitulasi Data Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen .....	141
18. Rakapitulasi Data Keaktifan Siswa Kelas Kontrol.....	146
19. Hasil Pengujian Hipotesis.....	151
20. Dokumentasi .....	152
21. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian.....	158
22. Surat Pemberian Izin Penelitian.....	159
23. Surat Keterangan Penelitian .....	160

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan secara sadar dan terencana. Bagi setiap individu, pendidikan ini merupakan suatu kebutuhan dalam hidup karena dengan pendidikan seseorang akan mempunyai suatu keterampilan yang dapat digunakan untuk hidup dimasyarakat, bangsa dan negara. Istilah pendidikan atau *paedagogie* ini lebih menekankan dalam hal praktek, yaitu menyangkut proses pembelajaran. Menurut Langeveld dalam Hasbullah (2011:2) pendidikan adalah usaha, pengaruh, perlindungan, dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju pada pendewasaan anak itu, atau lebih tepatnya membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri.

Dalam UU No. 20 tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan di Indonesia yaitu lemahnya proses pembelajaran. Kebanyakan proses pembelajaran yang terjadi di kelas dilaksanakan sesuai dengan kemampuan dan selera

guru. Menurut Hanafiah (2010:103) pembelajaran yang unggul memerlukan para guru yang profesional. Selain guru, siswa juga memiliki keterlibatan dalam pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan dan wawancara peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri 1 Bali Sadhar Utara Kecamatan Banjit Kabupaten Way Kanan pada tanggal 5-9 Nopember 2015 terhadap proses pembelajaran IPS siswa kelas IV tahun ajaran 2015/2016, diketahui bahwa selama kegiatan pembelajaran berlangsung hanya guru yang aktif dan masih menggunakan ceramah dalam proses pembelajaran, sedangkan siswa masih kurang aktif untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, diperoleh informasi bahwa model kooperatif tipe *make a match* tidak pernah diterapkan dalam pembelajaran. Ketika menyampaikan materi pelajaran, guru belum menggunakan variasi model dan media pembelajaran secara maksimal, sehingga konsep pemahaman siswa masih bersifat abstrak dan pembelajaran terkesan monoton.

Sebagian siswa kelas IV ada yang mengobrol dengan temannya ataupun melamun ketika guru menyampaikan materi. Ketika guru menyampaikan pertanyaan, siswa kurang antusias bahkan terkesan pasif dalam menjawab pertanyaan karena pelajaran IPS dianggap membosankan dan tidak menyenangkan. Pertanyaan yang diberikan guru hanya dijawab dan didominasi oleh siswa yang pintar. Hal tersebut merupakan indikasi rendahnya prestasi belajar siswa.

Menurut Isjoni (2011:49) agar guru dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran harus menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain menggunakan model pembelajaran yang tepat, gurupun hendaknya menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran sehingga berjalan dengan kondusif. Salah satu model pembelajaran yang efektif serta menyenangkan adalah model *cooperative learning tipe make a match*.

Menurut Rusman (2012:223) model *cooperative learning tipe make a match* merupakan model pembelajaran siswa mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Model *cooperative learning tipe make a match* melatih pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, karena ada unsur permainan sehingga siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran, selain itu melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar karena adanya pembatasan waktu dalam penerapan model *cooperative learning tipe make a match*.

Pada jenjang SD, telah dirancang berbagai mata pelajaran yang wajib diberikan kepada siswa seperti yang telah diatur dalam permendiknas No. 22 Tahun 2006 di mana disebutkan bahwa kurikulum SD/MI memuat 8 mata pelajaran inti. Salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan di sekolah dasar adalah pelajaran IPS. Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diujikan pada ujian nasional. Menurut Trianto (2014:176) disebutkan bahwa tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari.

Penelusuran dokumen prestasi belajar siswa kelas IV diperoleh banyak siswa yang belum tuntas dan mencapai KKM yaitu 65, nilai mid semester ganjil siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Data Nilai Mid Semester Ganjil Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV**

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai	KKM	Jumlah Ketuntasan	Persentase Ketuntasan	Keterangan
IV A	22	50 – 64	65	14	63,64%	Belum tuntas
		65 – 80		8	36,36%	Tuntas
IV B	26	54 – 64		16	61,54%	Belum tuntas
		65 – 86		10	38,46%	Tuntas

Sumber : Dokumentasi guru kelas IV SD Negeri 1 Bali Sadhar Tahun Ajaran 2015/2016.

Prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS tergolong rendah, karena banyak yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan, yaitu 65. Hal ini dibuktikan dengan adanya 14 siswa (63,64%) pada kelas IV A yang belum mencapai KKM pada ujian mid semester dari jumlah keseluruhan siswa yaitu 22 siswa, sedangkan dari 26 siswa kelas IV B terdapat 16 siswa (61,54 %) yang belum mencapai KKM pada mid semester. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu perubahan dalam proses pembelajaran IPS yaitu salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* agar prestasi belajar IPS siswa dapat meningkat.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti merasa perlu untuk mengadakan perbaikan pembelajaran melalui studi kuasi eksperimen dengan judul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Prestasi Belajar IPS Pada Materi Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi Produksi,

Komunikasi, dan Transportasi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Bali Sadhar Utara Tahun Ajaran 2015/2016”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang ada di lokasi penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa kurang aktif untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran IPS karena guru masih menggunakan ceramah dalam proses pembelajaran tersebut.
2. Rendahnya prestasi belajar IPS siswa pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 1 Bali Sadhar Utara tahun ajaran 2015/2016.
3. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran IPS karena dianggap membosankan dan tidak menyenangkan.
4. Pembelajaran belum berpusat pada siswa, sehingga dalam proses pembelajarannya siswa menjadi kurang aktif.
5. Guru belum menggunakan variasi model pembelajaran salah satunya model kooperatif tipe *make a match* dalam proses pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Bali Sadhar Utara tahun ajaran 2015/2016.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada masalah sebagai berikut.

1. Rendahnya prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Bali Sadhar Utara tahun ajaran 2015/2016 yang belum mencapai KKM pada mata pelajaran IPS.

2. Siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran IPS karena dianggap membosankan dan tidak menyenangkan.
3. Guru belum menggunakan variasi model pembelajaran salah satunya model kooperatif tipe *make a match* dalam proses pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Bali Sadhar Utara tahun ajaran 2015/2016.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Prestasi Belajar IPS Pada Materi Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Bali Sadhar Utara Tahun Ajaran 2015/2016?”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe *make a match* terhadap prestasi belajar IPS pada materi pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Bali Sadhar Utara tahun ajaran 2015/2016.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Sebagai bahan informasi ilmiah dan pengembangan ilmu pengetahuan yang meliputi unsur-unsur peran guru, penggunaan model pembelajaran, dan prestasi belajar siswa.

2. Mengatasi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran agar mencapai prestasi belajar yang maksimal.
3. Memberikan sumbangan pada para pendidik bahwa perlu adanya penggunaan model pembelajaran seperti model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan dapat meningkatkan pembelajaran agar keberhasilan dalam proses pembelajaran di kelas dapat tercapai.
4. Sebagai bahan pertimbangan bagi kepala sekolah untuk melakukan kajian bagi guru-guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.
5. Sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya mengenai model kooperatif tipe *make a match*.

#### **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 1 Bali Sadhar Utara Kecamatan Banjit Kabupaten Way Kanan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016. Objek penelitian yaitu prestasi belajar IPS siswa kelas IV menggunakan model kooperatif tipe *make a match* (membuat pasangan) pada materi pokok bahasan yaitu perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi.

## **II. KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Belajar dan Pembelajaran IPS**

#### **1. Pengertian Belajar**

Hampir semua ahli mencoba membuat tafsiran tentang belajar, namun seringkali tafsiran tersebut berbeda satu sama lain. Dalam uraian ini peneliti akan membahas beberapa pendapat saja guna melengkapi dan memperluas pandangan peneliti tentang mengajar. Menurut Djamarah (2000:13) belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Dimiyati dan Mudjiono (2002:7), yang menyatakan bahwa belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar.

Sedangkan menurut pendapat Djamarah dan Zain (2006:38) belajar pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Slameto (2003:2), yang menyatakan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan

seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis sependapat dengan pendapat Slameto yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

## 2. Prinsip Belajar

Slameto (2003:27) menyimpulkan uraiannya yang cukup panjang tentang prinsip-prinsip belajar sebagai berikut.

- a. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar.
  1. Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan intruksional;
  2. Belajar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan intruksional;
  3. Belajar perlu lingkungan yang menantang dimana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif;
  4. Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.
- b. Sesuai hakikat belajar.
  1. Belajar itu proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya;
  2. Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi, dan *discovery*;
  3. Belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain) sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan.
- c. Sesuai materi atau bahan yang harus dipelajari.
  1. Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya;

2. Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai tujuan intruksional yang harus dicapainya.
- d. Syarat keberhasilan belajar.
1. belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang;
  2. repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/keterampilan/sikap itu mendalam pada siswa.

Berdasarkan pendapat Slameto di atas penulis menyimpulkan bahwa belajar pada prinsipnya merupakan proses yang kontinyu yang dilakukan karena ada interaksi siswa dengan lingkungannya untuk mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya. Belajar juga memerlukan sarana yang cukup dan ulangan berkali-kali sehingga siswa dapat belajar dengan tenang dan memiliki pengetahuan serta keterampilan yang mendalam pada siswa.

### **3. Teori Belajar**

Pada mulanya teori-teori belajar dikembangkan oleh para ahli psikologi dan dicobakan tidak langsung kepada siswa di sekolah. Dalam hal ini, penulis ingin menyebutkan beberapa teori belajar saja guna menyempurnakan proses pembelajaran.

- a. Teori Behavioristik dalam Hamalik (2012:43) disebutkan bahwa belajar ditafsirkan sebagai latihan-latihan pembentukan hubungan antara stimulus dan respon. Dengan pemberian rangsangan (stimulus), maka anak akan mereaksi respon. Hubungan antara stimulus-respons ini akan menimbulkan kebiasaan-kebiasaan otomatis pada belajar, jadi pada dasarnya kelakuan anak adalah terdiri atas respons-respons tertentu terhadap stimulus-stimulus tertentu.
- b. Teori konstruktivisme dalam Sardiman (2012:37) disebutkan bahwa belajar merupakan proses aktif dari si subjek belajar untuk merekonstruksi makna, sesuatu entah itu di teks, kegiatan dialog, pengalaman fisik dan lain-lain. Jadi menurut teori ini,

belajar adalah kegiatan yang aktif di mana si subjek belajar membangun sendiri pengetahuannya. Subjek belajar juga mencari sendiri sesuatu yang mereka pelajari.

- c. Teori Gestalt dalam Slameto (2003:9) disebutkan bahwa dalam belajar yang penting adalah adanya penyesuaian pertama yaitu memperoleh response yang tepat untuk memecahkan problem yang dihadapi. Belajar yang penting bukan mengulangi hal-hal yang harus dipelajari, tetapi mengerti atau memperoleh pengetahuan.
- d. Teori Belajar Menurut J. Bruner dalam Slameto (2003:11) disebutkan bahwa belajar tidak untuk mengubah tingkah laku seseorang tetapi untuk mengubah kurikulum sekolah menjadi sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar lebih banyak dan mudah. Dalam proses belajarnya mementingkan partisipasi aktif dari tiap siswa, dan mengenal dengan baik adanya perbedaan kemampuan.
- e. Teori Belajar Piaget dalam Slameto (2003:12) disebutkan bahwa perkembangan proses belajar pada anak-anak terdapat 3 tahap perkembangan yaitu berpikir secara intuitif, beroperasi secara konkret, dan beroperasi secara formal. Dalam perkembangan intelektual terjadi proses yang sederhana seperti melihat, menyentuh menyebut nama, dan sebagainya.
- f. Teori Belajar R. Gagne dalam Slameto (2003:13) disebutkan bahwa belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi.

Berdasarkan beberapa pendapat teori belajar di atas, maka penulis menyimpulkan dalam penelitian ini menerapkan teori belajar konstruktivisme karena siswa yang aktif untuk belajar dan mencari sendiri sesuatu yang mereka pelajari. Dalam penelitian ini menggunakan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran berbasis sosial dimana dalam proses pembelajarannya terdapat interaksi sosial dan kerja sama antar

kelompok sehingga siswa mencari dan menemukan sendiri materi yang akan mereka pelajari.

#### **4. Pengertian Pembelajaran**

Komalasari (2011:3) yang berpendapat bahwa pembelajaran adalah sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subyek didik atau pembelajar, yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan di evaluasi secara sistematis agar subyek didik atau pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Winkel dalam Siregar dan Nara (2010:12) yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa.

Sedangkan menurut Gagne dalam Siregar dan Nara (2010:12) menyebutkan juga bahwa pembelajaran sebagai pengaturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuatnya berhasil. Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang sifatnya internal. Pembelajaran ini dimaksudkan untuk menghasilkan belajar, situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis sependapat dengan pendapat Komalasari yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses membelajarkan peserta didik atau pembelajar, yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan di evaluasi secara sistematis agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

## 5. Pengertian Pembelajaran IPS

Menurut Trianto (2014:171) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial , seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Susanto (2013:137), berpendapat bahwa IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya ditingkat dasar dan menengah.

Menurut Martoella dalam Trianto (2014:172) yang menyatakan bahwa pembelajaran pendidikan IPS adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada aspek “pendidikan” daripada “transfer konsep” karena dengan pembelajaran ini diharapkan dapat memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilan berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

Sedangkan menurut pendapat Alma dalam Susanto (2013:141) yang mengemukakan pengertian IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis sependapat dengan pendapat Trianto yang menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS merupakan kajian dari disiplin ilmu yang nantinya setelah belajar

diharapkan dapat memperoleh pemahaman dan keterampilan berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

## 6. Tujuan Pembelajaran IPS

Trianto (2014:176) menyebutkan bahwa tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental yang positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Mutakin dalam Trianto (2014:176) juga menyebutkan uraiannya yang cukup panjang tentang tujuan pembelajaran IPS sebagai berikut:

1. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
3. Mampu menggunakan model-model dan proses berfikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
4. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu untuk mengambil tindakan yang tepat.
5. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.
6. Memotivasi seseorang untuk bertindak berdasarkan moral.
7. Fasilitator di dalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersifat menghakimi.
8. Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya "*to prepare students to be well-functioning citizens in a democratic society*" dan mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya.
9. Menekankan perasaan, emosi, dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi pembelajaran IPS yang diberikan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka penulis sependapat dengan pendapat Trianto yang menyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

## **7. Karakteristik Pembelajaran IPS**

Trianto (2014:174) menyebutkan uraiannya yang cukup panjang tentang karakteristik pembelajaran IPS sebagai berikut.

1. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
2. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
3. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
4. Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses, dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.

Berdasarkan pendapat Trianto di atas penulis menyimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Pembelajaran IPS bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat.

## **B. Model Pembelajaran Kooperatif**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Suprijono (2015:65) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran ini dapat diartikan pula sebagai pola. Arends dalam Suprijono (2015:65) yang mendefinisikan model pembelajaran tersebut sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Sedangkan menurut Rusman (2012:133) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Joy dan Weil dalam Rusman (2012:133), yang berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis sependapat dengan pendapat Suprijono yang menyatakan bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran ini mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya terdapat tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam

kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

## **2. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Huda (2011:32) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang bergantung pada efektivitas kelompok-kelompok siswa tersebut. Pembelajaran ini mengacu pada metode pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar yang biasanya setiap kelompok terdiri dari 4 siswa dengan kemampuan yang berbeda dan ada pula yang menggunakan kelompok dengan ukuran yang berbeda-beda.

Rusman (2012:162) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 5 orang, dengan struktur kelompoknya yang sama.

Sedangkan menurut Roger, dkk. Dalam Huda (2011:29) mendefinisikan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajaran yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain.

Berdasarkan pengertian di atas, penulis sependapat dengan pendapat Rusman yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 5 orang, dengan struktur kelompoknya yang sama.

### 3. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Setiap model dalam kegiatan pembelajaran memiliki langkah-langkah secara sistematis dalam penerapannya. Menurut Rusman (2012:212) menyatakan bahwa terdapat empat tahap dalam pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut.

1. Penjelasan Materi

Tahap ini merupakan tahapan penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama tahapan ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran.

2. Belajar Kelompok

Tahapan ini dilakukan setelah guru memberikan penjelasan materi, siswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.

3. Penilaian

Penilaian dalam pembelajaran kooperatif bisa dilakukan melalui tes atau kuis, yang dilakukan secara individu atau kelompok. Tes individu akan memberikan penilaian kemampuan individu, sedangkan kelompok akan memberikan penilaian pada kemampuan kelompoknya, seperti dijelaskan Sanjaya (2006:247). “Hasil akhir setiap siswa adalah penggabungan keduanya dan dibagi dua. Nilai setiap kelompok memiliki nilai sama dalam kelompoknya. Hal ini disebabkan nilai kelompok adalah nilai bersama dalam kelompoknya yang merupakan hasil kerja sama setiap anggota kelompoknya.”

4. Pengakuan Tim

Pengakuan tim adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah, dengan harapan dapat memotivasi tim untuk terus berprestasi lebih baik.

Berdasarkan pendapat Rusman di atas, penulis menyimpulkan bahwa terdapat empat langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran ini dimulai dengan adanya penjelasan materi untuk memberikan pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran, kemudian belajar secara kelompok dan melakukan penilaian melalui tes

atau kuis serta memberikan penghargaan atau hadiah kepada kelompok yang paling menonjol atau tim paling berprestasi.

#### **4. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Kooperatif**

Rusman (2012:212) menyimpulkan uraiannya yang cukup panjang tentang prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif sebagai berikut.

1. Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*), yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok. Oleh karena itu, semua anggota dalam kelompok akan merasakan saling ketergantungan.
2. Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut.
3. Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
4. Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*), yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
5. Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

Berdasarkan pendapat Rusman di atas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif pada prinsipnya adalah pembelajaran yang dilakukan oleh kelompok. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok dan mempunyai tugas serta tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut. Setiap anggota kelompok dapat berpartisipasi aktif, melakukan interaksi dan

diskusi, memberi dan menerima informasi dari kelompok lain, serta melakukan evaluasi sebagai hasil proses kerja kelompok.

## 5. Jenis-jenis Kooperatif

Ada beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran kooperatif. Menurut Rusman (2012:213) menyebutkan bahwa ada enam jenis model pembelajaran kooperatif sebagai berikut.

1. Model *student teams achievement division* (STAD)
2. Model jigsaw
3. Model *group investigation* (investigasi group)
4. Model *make a match* (membuat pasangan)
5. Model *teams games tournaments* (TGT)
6. Model struktural

Berdasarkan ke enam jenis model pembelajaran kooperatif tersebut, penulis menggunakan model yang ke empat yaitu model *make a match* (membuat pasangan), karena permasalahan dalam penelitian ini adalah siswa kurang antusias, masih pasif, dan merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran IPS, untuk itu penulis memilih model *make a match*. *Make a match* adalah salah satu jenis model kooperatif dimana dalam penerapannya siswa membuat pasangan untuk menemukan suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan.

### C. Model Kooperatif Tipe *Make A Match* (membuat pasangan)

#### 1. Pengertian Model Kooperatif Tipe *Make A Match*

Menurut Ngalimun (2013:176) menyatakan bahwa *make a match* adalah model pembelajaran dimana setiap siswa mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal dan berusaha menjawabnya, setiap siswa mencari

kartu jawaban yang cocok dengan persoalannya siswa yang benar mendapat nilai-reward. Rusman (2012:223), yang menyatakan bahwa *make a match* merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif, dimana dalam penerapannya siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Sedangkan menurut Komalasari (2011:85) menyatakan bahwa *make a match* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. Huda (2014:251), yang berpendapat bahwa *make a match* ini adalah salah satu strategi yang bertujuan untuk pendalaman materi, dan penggalian materi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis sependapat dengan pendapat dari Komalasari yang menyatakan bahwa bahwa *make a match* ini adalah bahwa *make a match* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan.

## **2. Kelebihan dan Kelemahan Model Kooperatif Tipe *Make A Match***

Setial model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Komalasari (2011:120) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah sebagai berikut:

- a. Kelebihan *make a match*
  - 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.

- 2) Karena ada unsur permainan metode ini menyenangkan.
  - 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
  - 4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk melatih persentasi.
  - 5) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.
- b. Kelemahan *make a match*
- 1) Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik maka akan banyak waktu yang terbuang.
  - 2) Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
  - 3) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat persentasi pasangan.
  - 4) Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.
  - 5) Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Berdasarkan pendapat Komalasari di atas, penulis menyimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini dapat meningkatkan aktivitas, pemahaman, dan keberanian siswa, namun jika model ini digunakan secara terus menerus dan tidak dipersiapkan dengan baik maka akan menimbulkan kebosanan. Untuk itu, guru harus berupaya memaksimalkan pembelajaran agar tidak terjadi kesenjangan di dalam kelas.

### **3. Langkah-langkah Model Kooperatif Tipe *Make A Match***

Setiap model dalam kegiatan pembelajaran memiliki langkah-langkah secara sistematis dalam penerapannya. Menurut Komalasari (2011:85) ada delapan langkah-langkah dalam model pembelajaran *make a match* ini, yaitu:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
3. Setiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan dari kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
6. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
7. Demikian seterusnya.
8. Kesimpulan dan penutup.

Berdasarkan pendapat Komalasari di atas, penulis menyimpulkan model Kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran kelompok yang mengajak siswa memahami konsep-konsep melalui permainan kartu pasangan, permainan ini dibatasi waktu yang telah ditentukan dalam suasana belajar yang menyenangkan. Adapun langkah-langkah model kooperatif tipe *make a match* harus dilaksanakan secara sistematis, pelaksanaannya diawali dengan tahap persiapan, pembagian kartu pertanyaan atau jawaban, mencari dan menemukan pasangan, pemberian penghargaan, dan menyimpulkan.

## **D. Prestasi Belajar**

### **1. Pengertian Prestasi Belajar**

Prestasi belajar erat kaitannya dengan proses belajar dan hasil belajar. Menurut Tu'u (2004:75) prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes, atau nilai yang diberikan oleh guru. Prestasi juga menunjukkan gambaran keberhasilan seseorang dalam upaya

mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki. Surya (2004:75) juga menyebutkan bahwa prestasi belajar adalah hasil belajar atau perubahan tingkah laku yang menyangkut ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap setelah melalui proses tertentu, sebagai hasil pengamatan individu dalam interaksinya dengan lingkungan.

Sedangkan menurut Kurjono (2010:160), prestasi belajar adalah perubahan yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar yang ditandai dengan adanya perubahan aspek kognitif, afektif dan psikomotor, dengan demikian prestasi belajar dapat dilihat dari penguasaan pengetahuan siswa dalam memahami mata pelajaran disekolah.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis sependapat dengan pendapat dari Tu'u yang menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang setelah ia melakukan perubahan belajar, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Prestasi belajar tersebut yaitu usaha belajar yang berupa nilai-nilai sebagai ukuran dari usaha belajar yang telah dicapai seseorang.

## **2. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Menurut Slameto (2003: 54), faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi

belajar adalah sebagai berikut:

### **1. Faktor intern**

Yaitu faktor yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor intern terdiri dari:

- a. Faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh).
- b. Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan).
- c. Faktor kelelahan.

### **2. Faktor ekstern**

Yaitu faktor yang ada di luar individu. Faktor ekstern terdiri dari:

- a. Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan).
- b. Faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah).
- c. Faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Selain faktor-faktor tersebut di atas, menurut Nasution (2004: 50), prestasi belajar juga dipengaruhi oleh kecakapan dan ketangkasan belajar yang berbeda secara individual. Walaupun demikian, kita dapat membentuk anak dengan memberi petunjuk-petunjuk itu dengan sendirinya akan menjamin sukses anak dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa prestasi belajar seseorang atau hasil akhir yang dicapai seseorang di dapat melalui proses pembelajaran. Pada dasarnya faktor – faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua golongan, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu dan faktor yang berasal dari luar diri individu. Kedua faktor ini akan saling mendukung dan saling berinteraksi sehingga mendapatkan prestasi belajar.

#### **E. Kajian Penelitian Yang Relevan**

Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian eksperimen dalam proposal ini:

1. Pindo (2015) tentang pengaruh penggunaan model *cooperative learning* tipe *make a match* pada pelajaran IPS terhadap aktivitas dan prestasi

belajar siswa kelas VI SD Negeri 3 Rulung Helok di kecamatan Natar Lampung Selatan tahun pelajaran 2014/2015. Hasil analisis diketahui bahwa simultan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan nilai rata-rata *post test* kelas kontrol 58,74 dan nilai rata-rata *post test* kelas eksperimen 72,06.

Prestasi belajar siswa yang pembelajarannya dengan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* lebih tinggi dibandingkan dengan prestasi belajar siswa yang diajar dengan metode ceramah. Hal ini disebabkan karena adanya perbedaan perlakuan antara siswa kelas eksperimen yang diajar dengan *make a match* dan siswa kelas kontrol yang diajar dengan metode ceramah. Dari hasil pengamatan di kelas yang diajar dengan menggunakan pembelajaran model kooperatif teknik *make a match* dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam belajar.

2. Dayantari (2013) tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif teknik mencari pasangan (*make a match*) terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus V Kecamatan Gerokgak kabupaten Buleleng. Hasil analisis dari penelitian tersebut menemukan bahwa prestasi belajar IPS siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* pada kategori sangat tinggi dengan nilai rata-rata 23,46 sedangkan prestasi belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 18,81

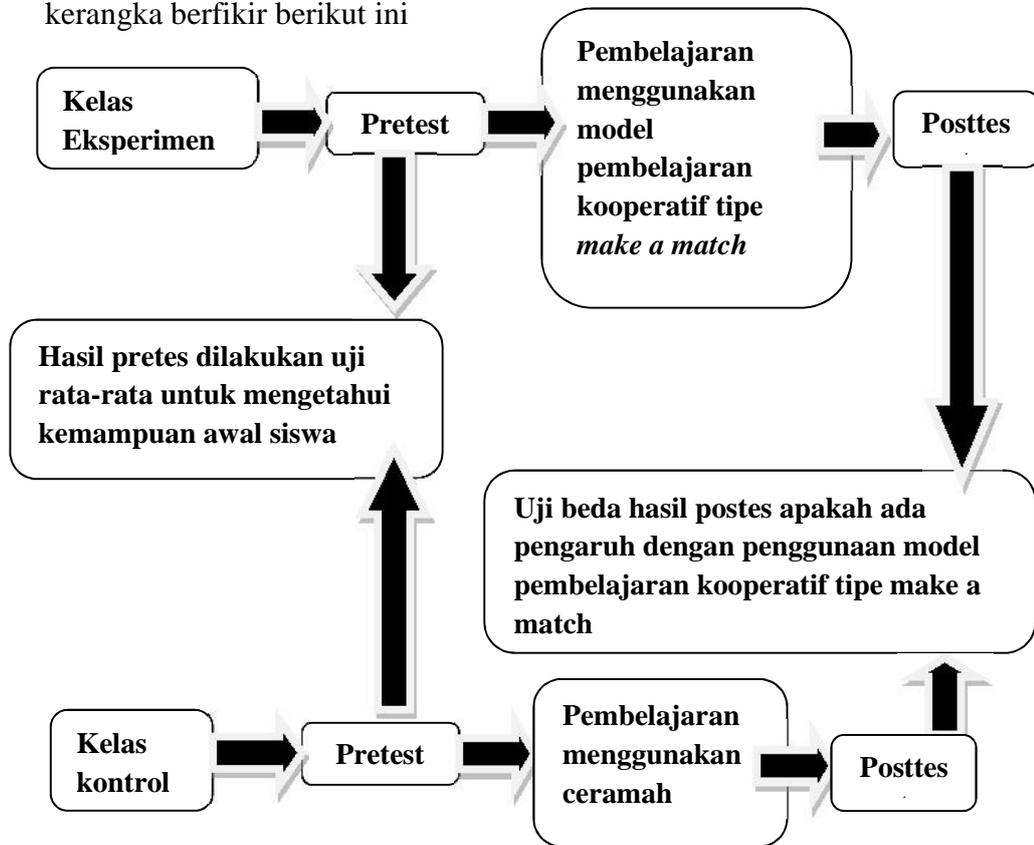
Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan prestasi belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional. Adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* berpengaruh terhadap prestasi belajar IPS dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

#### **F. Kerangka Pikir**

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting (Sugiono 2012:60). Peneliti akan membandingkan prestasi belajar IPS antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sedangkan pada kelas kontrol akan dilaksanakan pembelajaran seperti biasa guru mengajar atau menerapkan metode ceramah. Untuk soal *pretes* dan *posttest* akan diambil dari alat evaluasi yang telah diuji coba pada kelas uji coba.

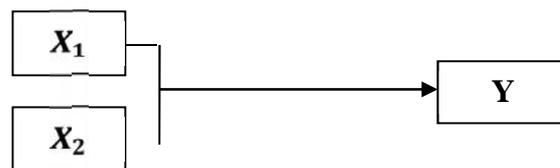
Hasil *pretes* di kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji beda rata-rata. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di kelas eksperimen dan pembelajaran ceramah di kelas kontrol maka hasil belajar dari kedua kelompok tersebut dilakukan uji beda rata-rata hasil *posttes* untuk melihat

apakah ada pengaruh dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* tersebut. Kerangka berfikir ini dapat dilihat dalam bagan alur kerangka berfikir berikut ini



Gambar 1. alur kerangka berfikir

Selanjutnya, prosedur penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. Prosedur Penelitian

Keterangan :

X 1 = Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

X2 = Pembelajaran menggunakan ceramah

Y = prestasi belajar

→ = Perlakuan

(Sugiono, 2012:156)

## G. Hipotesis Penelitian

Sugiono (2012:64) menyebutkan hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah peneliti telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Sedangkan Riduwan (2012:9) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau sub masalah yang diajukan oleh peneliti yang dijabarkan dari landasan teori atau kajian teori dan masih harus diuji kebenarannya.

Dari pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa hipotesis adalah suatu dugaan sementara yang masih perlu diuji kebenarannya melalui penelitian. Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh Pindo (2015) dan Dayantari (2013) serta kerangka pikir di atas maka dapat dirumuskan dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis “Ada Pengaruh Positif Model Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Prestasi Belajar IPS Pada Materi Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi Pada Kelas IV SD Negeri 1 Bali Sadhar Utara Tahun Ajaran 2015/2016”.

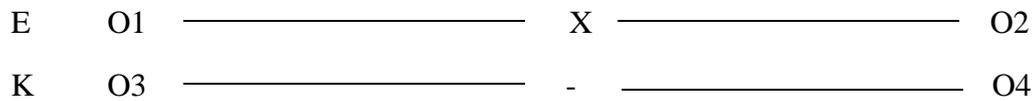
### III. METODE PENELITIAN

#### A. Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiono, 2012:2). Metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuasi eksperimen. Menurut Sugiono (2012:77) metode penelitian kuasi eksperimen adalah metode yang desainnya ini mempunyai kelompok kontrol. Metode kuasi eksperimen merupakan bagian dari metode kuantitatif dan mempunyai ciri khas tersendiri yaitu adanya kelompok kontrolnya. Desain kuasi eksperimen yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* yang merupakan bentuk metode penelitian eksperimen semu (*kuasi eksperimen*). Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Secara diagram rancangan penelitian ini adalah:



Gambar 3. Diagram rancangan penelitian

(Sugiono, 2012:79)

Keterangan:

E = kelas eksperimen

K = kelas kontrol

O1= pengukuran awal kelompok eksperimen

O3= pengukuran awal kelompok kontrol

X = perlakuan terhadap kelompok eksperimen

O2= pengukuran kelompok eksperimen setelah perlakuan

O4= pengukuran kelompok kontrol tanpa perlakuan

*Pretest* sebelum melakukan perlakuan baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol (O1, O2) dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Pemberian *posttest* pada akhir perlakuan akan menunjukkan seberapa jauh hasil dari perlakuan. Hal ini dilakukan dengan cara mencari perbedaan nilai O2-O1 sedangkan pada kelompok kontrol perbedaan itu bukan karena perlakuan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki ada tidaknya pengaruh tersebut dengan cara memberikan perlakuan tertentu pada kelas eksperimen dan menyediakan kelas kontrol. Pembelajaran pada kelas eksperimen memperoleh perlakuan dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol tidak memperoleh perlakuan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* melainkan pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah. Pada akhir pertemuan siswa diberi *posttest*, yaitu dengan memberikan tes kemampuan penyelesaian soal dalam bentuk pilihan ganda yang

dilakukan pada kedua kelas sampel dengan soal tes yang sama untuk mengetahui prestasi belajar siswa.

## **B. Populasi dan Sampel Penelitian**

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2012:80). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD di SD Negeri 1 Bali Sadhar Utara Tahun Ajaran 2015/2016 yang terdiri dari 2 kelas. Jumlah siswa dapat dilihat dalam tabel 2.

**Tabel 2. Data jumlah siswa**

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah siswa</b>
IV A	22
IV B	26
<b>JUMLAH</b>	48

Sumber: Dokumentasi guru kelas IV A dan IV B di SD Negeri 1 Bali Sadhar Utara

### 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2012:81). Teknik sampel yang dipilih oleh peneliti adalah sampling jenuh yaitu mengambil data dari seluruh jumlah populasi untuk dijadikan sampel. Sehingga dalam melaksanakan penelitian, penulis menentukan sampel sebanyak 2 kelas yaitu kelas IVA dan IV B yang berjumlah 48 siswa.

### C. Prosedur Penelitian

Penelitian terdiri dari tiga tahapan, yaitu penelitian pendahuluan, perencanaan, dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1. Penelitian Pendahuluan

- a) Peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan ke sekolah;
- b) Melakukan penelitian pendahuluan untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan siswa yang akan dijadikan subjek penelitian;
- c) Menentukan kelas kontrol dan eksperimen;

#### 2. Tahap Perencanaan

- a) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match*;
- b) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah
- c) Menyiapkan instrumen penelitian;

#### 3. Tahap Pelaksanaan

- a) Mengadakan *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen;
- b) Melaksanakan penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada pembelajaran kelas eksperimen menggunakan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *make a match* sebagai perlakuan dan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran (RPP) yang telah disusun, sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Proses pembelajaran dilakukan seperti biasanya yaitu dengan ceramah dan proses pembelajarannya disesuaikan dengan RPP yang telah disusun.

- c) Mengadakan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen;
- d) Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest*;
- e) Membuat laporan hasil penelitian.

#### **D. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Bali Sadhar Utara Kecamatan Banjit Kabupaten Way Kanan Tahun Ajaran 2015/2016.

##### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016.

#### **E. Variabel Penelitian**

Hal yang diteliti dalam penelitian berkenaan dengan variabel penelitian. Variabel penelitian merupakan hal yang akan diteliti dalam sebuah penelitian. Menurut Sugiyono (2012: 60) “variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya.” Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu sebagai berikut:

a. Variabel Bebas (Independent Variable)

Variabel bebas (X) yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah

$X_1$  = model kooperatif tipe *make a match*.

$X_2$  = pembelajaran menggunakan ceramah

b. Variabel Terikat (Dependent Variable)

Variabel terikat (Y) yang menjadi akibat atau yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah prestasi belajar IPS siswa.

## F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional Variabel

### 1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah

- a. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan (Komalasari, 2011:85).
- b. Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang setelah ia melakukan perubahan belajar, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Prestasi belajar tersebut yaitu usaha belajar yang berupa nilai-nilai sebagai ukuran dari usaha belajar yang telah dicapai seseorang (Tu'u, 2004:75).

## 2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah memberikan pengertian terhadap konstruk atau variabel dengan menspesifikasikan kegiatan atau tindakan yang diperlukan peneliti untuk mengukur atau memanipulasinya. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah

- a. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif, dimana dalam proses pembelajaran di kelas guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban. Setiap siswa mendapat satu buah kartu kemudian memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.

Setiap siswa mencari pasangan dari kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban). Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Hal ini dilakukan secara berulang-ulang dan diakhir pelajaran diakhiri dengan kesimpulan dan penutup.

- b. Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh dari proses belajar. Untuk mengetahui hasil dari proses belajar tersebut dilakukanlah evaluasi. prestasi belajar yang dicapai dapat dilihat dari nilai atau skor yang didapat siswa setelah mengerjakan tes. Tes yang diberikan merupakan tes formatif dalam bentuk tes objektif pilihan ganda

sebanyak 20 item. Jika siswa dapat menjawab 20 soal dengan benar maka nilai siswa yang diperoleh adalah 100. Nilai 100 ini didapat dari skor yang diperoleh atau dijawab benar dibagi dengan skor maksimum kemudian dikalikan dengan 100. Siswa dikatakan berhasil apabila siswa telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 65.

#### **G. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dan dokumentasi. .

##### **1. Tes**

Teknik pengumpulan data utama dalam penelitian ini adalah tes. Menurut Arikunto (2010:193) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data prestasi belajar siswa untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari perlakuan yang telah dilakukan.

Adapun teknik penskoran nantinya menggunakan kisi-kisi soal yang telah disesuaikan tingkat kesukaran pada tiap item soal. Instrumen yang digunakan yaitu pilihan ganda yang berjumlah 20 butir soal dengan 4 pilihan jawaban berupa A, B, C, D. Apabila 20 butir soal dijawab dengan benar maka nilai yang diperoleh siswa adalah 100. Menghitung

prestasi belajar siswa berupa tes pilihan ganda secara individu yaitu sebagai berikut

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai siswa (nilai yang dicari)

R = skor yang diperoleh/dijawab benar

N = skor maksimum

100 = bilangan tetap

(Sudjana, 2014:54)

## 2. Observasi

Salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Menurut Sugiyono (2012:203) teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi dalam penelitian ini digunakan pada saat observasi pendahuluan untuk mengamati pembelajaran yang dilaksanakan guru di dalam kelas dan melihat keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Menghitung nilai keaktifan belajar siswa secara individu yaitu sebagai berikut

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai siswa (nilai yang dicari)

R = skor yang diperoleh

N = skor maksimum

100 = bilangan tetap

(Sudjana, 2014:54)

Kriteria keaktifan belajar siswa pada penelitian ini menggunakan kriteria dari Arikunto (2013:281), seperti pada tabel 3 di bawah ini

**Tabel 3. Kriteria Keaktifan Belajar Siswa**

Skor	Nilai	Keterangan
13-15	87-100	Sangat aktif
9-12	60-86	Aktif
4-8	27-59	Kurang aktif
1-3	7-26	Sangat kurang aktif

Pada kelas eksperimen yang proses pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *make a match* ada 5 aspek yang dinilai untuk menentukan nilai dari keaktifan siswa yaitu

1. Menanggapi pendapat orang lain selama proses pembelajaran.
2. Mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran.
3. Menyampaikan ide/pendapat selama proses pembelajaran.
4. Bekerjasama dalam kelompok.
5. Aktif selama kegiatan *make a match* berlangsung.

Kriteria pemberian skor di kelas eksperimen yaitu

Kriteria Pemberian Skor Aspek No 1

Skor 0 = tidak memberikan pendapat

Skor 1 = memberikan tanggapan tetapi tidak sesuai pokok permasalahan

Skor 2 = memberikan tanggapan yang kurang sesuai pokok permasalahan

Skor 3 = memberikan tanggapan sesuai pokok permasalahan

Kriteria Pemberian Skor Aspek No 2

Skor 0 = tidak mengajukan pertanyaan

Skor 1 = mengajukan pertanyaan tetapi tidak sesuai pokok permasalahan

Skor 2 = mengajukan pertanyaan yang kurang sesuai pokok permasalahan

Skor 3 = mengajukan pertanyaan sesuai pokok permasalahan

Kriteria Pemberian Skor Aspek No 3

Skor 0 = tidak memberikan pendapat

Skor 1 = mengajukaan pendapat tetapi tidak sesuai pokok permasalahan

Skor 2 = mengajukan pendapat yang kurang sesuai pokok permasalahan

Skor 3 = mengajukan pendapat sesuai pokok permasalahan

Kriteria Pemberian Skor Aspek No 4

Skor 0 = tidak bekerjasama dalam kelompok

Skor 1 = kurang bekerjasama dalam kelompok

Skor 2 = bekerjasama dalam kelompok dengan baik

Skor 3 = sangat baik bekerjasama dalam kelompok

Kriteria Pemberian Skor Aspek No 5

Skor 0 = tidak aktif dalam kegiatan *make a match* berlangsung

Skor 1 = kurang aktif dalam kegiatan *make a match* berlangsung

Skor 2 = aktif dalam kegiatan *make a match* berlangsung

Skor 3 = sangat aktif dalam kegiatan *make a match* berlangsung

Kriteria Keseluruhan/Skor Total : merupakan skor hasil penjumlahan setiap aspek dengan rincian:

Total 13-15 = sangat aktif

Total 9-12	= aktif
Total 4-8	= kurang aktif
Total 1-3	= sangat kurang aktif

Pada kelas kontrol yang proses pembelajarannya menggunakan metode ceramah ada 5 aspek yang dinilai untuk menentukan nilai dari keaktifan siswa yaitu

1. Menanggapi pendapat orang lain selama proses pembelajaran.
2. Mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran.
3. Menyampaikan ide/pendapat selama proses pembelajaran.
4. Berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan.
5. Aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kriteria pemberian skor di kelas kontrol yaitu

Kriteria Pemberian Skor Aspek No 1

Skor 0 = tidak memberikan pendapat

Skor 1 = memberikan tanggapan tetapi tidak sesuai pokok permasalahan

Skor 2 = memberikan tanggapan yang kurang sesuai pokok permasalahan

Skor 3 = memberikan tanggapan sesuai pokok permasalahan

Kriteria Pemberian Skor Aspek No 2

Skor 0 = tidak mengajukan pertanyaan

Skor 1 = mengajukan pertanyaan tetapi tidak sesuai pokok permasalahan

Skor 2 = mengajukan pertanyaan yang kurang sesuai pokok permasalahan

Skor 3 = mengajukan pertanyaan sesuai pokok permasalahan

#### Kriteria Pemberian Skor Aspek No 3

Skor 0 = tidak memberikan pendapat

Skor 1 = mengajukaan pendapat tetapi tidak sesuai pokok permasalahan

Skor 2 = mengajukan pendapat yang kurang sesuai pokok permasalahan

Skor 3 = mengajukan pendapat sesuai pokok permasalahan

#### Kriteria Pemberian Skor Aspek No 4

Skor 0 = tidak berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan

Skor 1 = kurang berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan

Skor 2 = berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan

Skor 3 = sangat berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan

#### Kriteria Pemberian Skor Aspek No 5

Skor 0 = tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran berlangsung

Skor 1 = kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran berlangsung

Skor 2 = aktif dalam kegiatan pembelajaran berlangsung

Skor 3 = sangat aktif kegiatan pembelajaran berlangsung

Kriteria Keseluruhan/Skor Total : merupakan skor hasil penjumlahan setiap aspek dengan rincian:

Total 13-15 = sangat aktif

Total 9-12 = aktif

Total 4-8 = kurang aktif

Total 1-3 = sangat kurang aktif

### **3. Dokumentasi**

Teknik pengumpulan data lain yang digunakan adalah dokumentasi.

Menurut Arikunto (2010: 201) dokumentasi, dari asal katanya dokumen,

yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan

dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya.

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian seperti catatan, arsip sekolah, perencanaan pembelajaran, dan data guru. Selain itu, dokumentasi juga digunakan untuk melihat gambaran proses pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas.

## **H. Tehnik Pengolahan Data**

### **1. Uji Persyaratan Instrumen**

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Dalam mengumpulkan data penelitian ini menggunakan instrumen tes. Menurut Sudjana (2014:35) “tes ialah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tulisan), atau dalam bentuk perbuatan (tes tindakan)”.

Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 item. Soal pilihan ganda adalah salah satu bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat.

Dilihat dari strukturnya bentuk soal pilihan ganda terdiri atas:

1. *Stem* : suatu pertanyaan/pernyataan yang berisi permasalahan yang akan ditanyakan.
2. *Option* : sejumlah pilihan/alternatif jawaban.

3. Kunci : jawaban yang benar/paling tepat.
4. *Distractor*/ pengecoh : jawaban-jawaban lain selain kunci.

Menurut Sudjana (2014:48) tes objektif bentuk pilihan ganda memiliki kelebihan yaitu:

- a. materi yang diujikan dapat mencakup sebagian besar dari bahan pengajaran yang telah diberikan.
- b. Jawaban siswa dapat dikoreksi (dinilai) dengan mudah dan cepat dengan menggunakan kunci jawaban.
- c. Jawaban untuk setiap pertanyaan sudah pasti benar atau salah sehingga penilaiannya bersifat objektif

## 2. Uji Validitas

Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat ketepatan suatu instrumen. Sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Validitas instrumen tes yang digunakan adalah validitas isi, yakni ditinjau dari kesesuaian isi instrumen tes dengan isi kurikulum yang hendak diukur. Untuk mendapatkan instrumen tes yang valid dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan kompetensi dasar dan indikator yang akan diukur sesuai dengan materi dan kurikulum yang berlaku.
2. Membuat soal berdasarkan kisi-kisi kompetensi dasar dan indikator.

3. Melakukan penilaian terhadap butir soal dengan meminta bantuan guru mitra untuk menyatakan apakah butir-butir soal telah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.

Setelah melalui uji validitas isi, selanjutnya dilaksanakan uji validitas butir soal yang dilakukan terhadap 20 siswa diluar sampel dan populasi namun masih dalam satu kecamatan yaitu di kelas IV SD Negeri 1 Donomulyo Kecamatan Banjit Kabupaten Way Kanan, dengan jumlah soal yang diujikan 20 soal. Untuk menguji validitas butir soal dengan jenis soal objektif atau pilihan ganda digunakan korelasi *point biserial* menggunakan bantuan program *microsoft excel 2007* dengan rumus sebagai berikut:

$$y_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{P}{q}}$$

(Arikunto, 2013:93)

Keterangan :

$y_{pbis}$  = Koefisien korelasi *point biserial*

$M_p$  ≡ rerata skor dari subjek yang menjawab betul bagi item yang dicari validitasnya

$M_t$  = rerata skor total

$S_t$  = standar deviasi dari skor total proporsi

P = proporsi siswa yang menjawab benar

$$\left( p = \frac{\text{banyaknya siswa yang benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \right)$$

q = proporsi siswa yang menjawab salah (q=1-p)

Berdasarkan data perhitungan validitas instrumen prestasi belajar pada lampiran 9, dapat dibuat rekapitulasi seperti tabel 3. Dengan N = 20 dan signifikansi = 5% maka r tabel adalah 0,423. Berdasarkan tabel hasil

perhitungan uji validitas, dapat disimpulkan bahwa seluruh item soal yang berjumlah 20 item soal valid, karena  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel. Berikut ini adalah tabel rekapitulasi hasil perhitungan uji validitas instrumen tes.

**Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Validitas Intrumen Tes**

No	Nilai $r$ hitung	Nilai $r$ tabel	Kondisi	Simpulan
1	0,592	0,423	$r$ hitung $>$ $r$ tabel	Valid
2	0,727	0,423	$r$ hitung $>$ $r$ tabel	Valid
3	0,540	0,423	$r$ hitung $>$ $r$ tabel	Valid
4	0,754	0,423	$r$ hitung $>$ $r$ tabel	Valid
5	0,592	0,423	$r$ hitung $>$ $r$ tabel	Valid
6	0,888	0,423	$r$ hitung $>$ $r$ tabel	Valid
7	0,540	0,423	$r$ hitung $>$ $r$ tabel	Valid
8	0,529	0,423	$r$ hitung $>$ $r$ tabel	Valid
9	0,754	0,423	$r$ hitung $>$ $r$ tabel	Valid
10	0,460	0,423	$r$ hitung $>$ $r$ tabel	Valid
11	0,701	0,423	$r$ hitung $>$ $r$ tabel	Valid
12	0,491	0,423	$r$ hitung $>$ $r$ tabel	Valid
13	0,595	0,423	$r$ hitung $>$ $r$ tabel	Valid
14	0,540	0,423	$r$ hitung $>$ $r$ tabel	Valid
15	0,563	0,423	$r$ hitung $>$ $r$ tabel	Valid
16	0,640	0,423	$r$ hitung $>$ $r$ tabel	Valid
17	0,587	0,423	$r$ hitung $>$ $r$ tabel	Valid
18	0,477	0,423	$r$ hitung $>$ $r$ tabel	Valid
19	0,529	0,423	$r$ hitung $>$ $r$ tabel	Valid
20	0,595	0,423	$r$ hitung $>$ $r$ tabel	Valid

Data lengkap lampiran 9

### 3. Uji reliabilitas

Reliabilitas adalah ketetapan hasil tes apabila diteskan kepada subjek yang sama dalam waktu yang berbeda. Instrumen yang dikatakan reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.

Suatu instrumen pengukuran dikatakan reliabel jika pengukurannya konsisten dan cermat akurat. Jadi uji reliabilitas dilakukan dengan

tujuan untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur, sehingga mampu mengungkap data yang dipercaya (Arikunto, 2010:222).

Menurut Sukardi (2009:132) untuk reliabilitas tes soal objektif atau pilihan ganda, bisa menggunakan rumus K-R 21 dan perhitungannya dibantu dengan menggunakan bantuan program *microsoft excel 2007* dengan rumus K-R 21 sebagai berikut :

$$r_{xx} = \frac{K(S_x^2) - X(K-X)}{S_x^2(K-1)}$$

Keterangan :

$r_{xx}$  = reliabilitas untuk keseluruhan tes

K = jumlah item dalam tes

$S_x^2$  = varian semua tes

X = rerata skor

sedangkan untuk varians total:

$$S^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

$S^2$  = varians total

$\sum X^2$  = jumlah kuadrat data

$(\sum X)^2$  = jumlah data yang dikuadratkan

N = banyaknya data

Menurut Arikunto (2010:319) reabilitas tes yaitu :

Antara 0,800 sampai dengan 1,00 : tinggi

Antara 0,600 sampai dengan 0,800 : cukup

Antara 0,400 sampai dengan 0,600 : agak rendah

Antara 0,200 sampai dengan 0,400 : rendah

Antara 0,000 sampai dengan 0,200 : sangat rendah

Tingkat kerelibilitas tes yang diharapkan adalah cukup tinggi sampai tinggi sesuai dengan interpretasi korelasi di atas. Jika tes pilihan ganda memenuhi kriteria yang diharapkan, maka tes tersebut dapat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen tes pada lampiran 10 diketahui bahwa pada variabel model kooperatif tipe *make a match* diperoleh  $r$  hitung = 0,909 sedangkan nilai  $r$  tabel = 0,423, hal ini berarti  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel ( $0,909 > 0,423$ ), dengan demikian uji coba instrumen tes dinyatakan reliabel. Hasil ini kemudian dibandingkan dengan kriteria tingkat reliabilitas, karena  $r$  hitung yang diperoleh yaitu 0,909 berada diantara nilai 0,800-1,00, maka dinyatakan bahwa tingkat reliabilitas dari uji coba instrumen tes tergolong tinggi, sehingga tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa.

#### 4. Taraf kesukaran

Menurut Arikunto (2013:223) bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran (*difficulty index*). Besarnya indeks kesukaran ( $P$ ) antara 0,0 sampai 1,0. Indeks kesukaran ini menunjukkan taraf kesukaran soal. Untuk menguji taraf kesukaran soal dalam penelitian ini menggunakan bantuan program *microsoft excel 2007*. Rumus mencari indeks kesukaran adalah

$$P = \frac{B}{JS}$$

(Arikunto, 2013:223)

Keterangan :

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes

Kriteria indeks kesulitan soal itu adalah sebagai berikut:

**Tabel 5. Kriteria indeks kesulitan soal**

Indeks Kemudahan	Penilaian Soal
0 – 0,31	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

(Sudjana, 2014:137)

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan bantuan program *microsoft excel 2007*, dapat diketahui hasil perhitungan taraf kesukaran soal seperti tabel 6.

**Tabel 6. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal**

No	Tingkat Kesukaran	Nomor Soal	Jumlah
1	Sukar	3,4,5,7,9,12,14,19	8
2	Sedang	1,2,6,8,10,15,17,18,20	9
3	Mudah	11,13,16	3

Data lengkap lampiran 11

Berdasarkan tabel 6 perhitungan taraf kesukaran pada 20 soal yang diujikan kepada sampel di luar kelas penelitian terdapat 9 butir soal bernilai sedang, 3 butir soal bernilai mudah, dan 8 butir soal bernilai sukar. Arikunto (2015:225) menyatakan bahwa soal-soal yang terlalu mudah atau terlalu sukar, tidak berarti tidak boleh digunakan. Hal ini tergantung dalam penggunaannya.

## 5. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Angka yang menunjukkan daya pembeda disebut indeks diskriminasi yang biasa disingkat dengan huruf D (Arikunto, 2013:226). Menguji daya pembeda soal dalam penelitian ini menggunakan bantuan program *microsoft excel 2007*.

Sudjana (2014:143) cara menghitung daya pembeda adalah dengan menempuh langkah sebagai berikut:

- a) Memeriksa jawaban soal semua siswa peserta tes.
- b) Membuat daftar peringkat hasil tes berdasarkan skor yang dicapainya.
- c) Menentukan jumlah sampel sebanyak 27% dari jumlah peserta tes untuk kelompok siswa pandai (peringkat atas) dan 27% untuk kelompok siswa kurang (peringkat bawah).
- d) Melakukan analisis butir soal, yakni menghitung jumlah siswanya yang menjawab salah dari semua nomor soal, baik pada kelompok pandai maupun pada kelompok kurang.
- e) Menghitung selisih jumlah siswa yang salah menjawab pada kelompok kurang dengan kelompok pandai (SR-ST).
- f) Membandingkan nilai selisih yang diperoleh dengan nilai Tabel Ross dan Stanley.
- g) Menentukan ada tidaknya daya pembeda pada setiap nomor soal dengan kriteria “memiliki daya pembeda” bila nilai selisih jumlah siswa yang menjawab salah antara kelompok kurang dengan kelompok pandai (SR-ST) *sama atau lebih besar* dari nilai tabel.

Menurut Arikunto (2013:228) rumus mencari indeks diskriminasi adalah:

$$D = \frac{E_A}{J_A} - \frac{E_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan :

J = jumlah peserta tes

$J_A$  = banyaknya peserta kelompok atas

$J_B$  = banyaknya peserta kelompok bawah

$B_A$  = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

$B_B$  = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

$P_A$  = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

$P_B$  = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

**Tabel 7. Kriteria daya pembeda soal**

Daya Pembeda	Penilaian Soal
D : 0,00 – 0,20	Kurang baik
D : 0,21 – 0,40	Cukup
D : 0,41 – 0,70	Baik
D : 0,71 – 1,00	Baik sekali

(Arikunto, 2013:232)

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan bantuan program *microsoft excel 2007*, dapat diketahui hasil daya pembeda soal seperti pada tabel 8.

**Tabel 8. Hasil Uji Daya Pembeda Soal**

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Kurang baik	-	-
2	Cukup	2,3,6,7,9,16	6
3	Baik	1,4,5,8,11,13,14,18,20	9
4	Baik Sekali	10,12,15,17,19	5

Data lengkap lampiran 12

Berdasarkan tabel 8, perhitungan daya pembeda soal diketahui bahwa terdapat 6 soal bernilai cukup, 9 soal bernilai baik, 5 soal bernilai baik sekali, dan tidak ada soal yang bernilai kurang baik.

## I. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *make a match* terhadap prestasi belajar IPS pada

materi pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Bali Sadhar Utara. Dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis dilakukan dengan menggunakan regresi linear berganda. Kegunaan analisis linear berganda ini adalah untuk mengukur pengaruh antara lebih dari satu variabel bebas terhadap variabel terikat. Pengujian hipotesis ini dibantu dengan menggunakan program *spss 15*.

Rumus :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

Keterangan :

Y = variabel terikat  
 a = konstanta  
 b<sub>1</sub>b<sub>2</sub> = koefisien regresi  
 X<sub>1</sub> = variabel bebas ( make a match)  
 X<sub>2</sub> = variabel bebas (ceramah)

Setelah hasil  $t_{hitung}$  diketahui selanjutnya yang peneliti lakukan adalah membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap prestasi belajar IPS siswa. Apabila hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya ada pengaruh yang positif terhadap penggunaan model *make a match* terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas IV pada materi pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi.

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

##### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka kesimpulan dalam penelitian ini yaitu

1. Terdapat pengaruh yang positif pada penggunaan model kooperatif tipe *make a match* terhadap prestasi belajar IPS siswa yang diketahui dari rata-rata nilai kelas eksperimen yaitu 69 lebih besar dari rata-rata nilai kelas kontrol yaitu 59. Hasil pengujian hipotesis diperoleh  $t$  hitung sebesar  $12,280 > t$  tabel yaitu 2,013. Apabila dilihat dari probabilitasnya ( $\text{sig}$ )  $0,000 < 0,005$ , maka pengaruh model kooperatif tipe *make a match* terhadap prestasi belajar IPS sangat signifikan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model *make a match* dapat mempengaruhi prestasi belajar IPS.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar IPS. Hal ini dapat dilihat dari data keaktifan siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu diketahui bahwa pada kelas eksperimen jumlah siswa yang aktif lebih banyak dari jumlah siswa yang aktif di kelas kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa model *make a match* ini dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga pembelajaran IPS menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

**B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka saran dalam penelitian ini adalah sebaiknya model pembelajaran kooperatif tipe *make a matchi* ini digunakan dalam proses pembelajaran IPS. Guru hendaknya menerapkan penggunaan model kooperatif tipe *make a match* ini untuk meningkatkan keaktifan siswa dengan kegiatan belajar yang menyenangkan sehingga dapat mencapai keberhasilan proses pembelajaran yang diinginkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta: Jakarta
- , 2013. *Dasar –Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta
- Djamarah. 2000. *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta: Jakarta
- Djamarah dan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta: Jakarta
- Hamalik, Oemar. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara: Jakarta
- Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Refika Aditama: Bandung
- Hasbullah. 2011. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Rajawali: Jakarta
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning Metode, teknik, Struktur, dan Model Terapan*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta
- , 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta
- Isjoni. 2011. *Cooperative learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Alfabeta: Bandung
- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama: Bandung
- Kurjono. 2010. *Proses Belajar Mengajar dengan Aspek-aspeknya Panduan Bagi Para Pendidik, Mahasiswa, dan Para Praktisi Pendidikan*. Program Studi Pendidikan Akutansi: Bandung
- Ngalimun. 2013. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo: Yogyakarta

- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian (Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula)*. Alfabeta: Bandung
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajagrafindo Persada: Jakarta
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajagrafindo Persada: Jakarta
- Siregar, Eveline dan Hartini, Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia: Bogor
- Sisdiknas. 2009. *UU SISDIKNAS (UU RI NO 20 Th 2003)*. Sinar Grafika: Jakarta
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi*. Rineka Cipta: Jakarta
- Sudjana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya: Bandung
- , 2005. *Metode Statistika*. Tarsito:Bandung
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Alfabeta: Bandung
- , 2012. *Statistik Untuk Penelitian*. Alfabeta: Bandung
- Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Bumi Aksara: Jakarta
- Suprijono, Agus.2015. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta
- Surya, M. 2004. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Pustaka Bani Qurasy; Bandung
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta
- Trianto.2014. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara: Jakarta
- Tu'u,T. 2004. *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Gramedia Widiasarana: Jakarta