

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR PKn
SISWA KELAS V SD NEGERI 1 SIDOKERTO
KECAMATAN BUMIRATU NUBAN**

(Skripsi)

**Oleh
INAYATUL MAS'AMAH**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS V SD NEGERI 1 SIDOKERTO KECAMATAN BUMIRATU NUBAN

Oleh

INAYATUL MAS'AMAH

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 1 Sidokerto tahun pelajaran 2016/2017. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri 1 Sidokerto.

Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes, yang kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis data kuantitatif. Alat pengumpul data berupa soal pilihan jamak yang sebelumnya telah diujikan dan dianalisis dengan validitas dan reliabilitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 1 Sidokerto Kecamatan Bumiratu Nuban.

Kata kunci: hasil belajar, *make a match*, PKn.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR PKn
SISWA KELAS V SD NEGERI 1 SIDOKERTO
KECAMATAN BUMIRATU NUBAN**

Oleh

INAYATUL MAS'AMAH

Skripsi

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

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR
PKn SISWA KELAS V SD NEGERI 1 SIDOKERTO
KECAMATAN BUMIRATU NUBAN**

Nama Mahasiswa : **Inayatul Mas'amah**

No. Pokok Mahasiswa : 1313053073

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Drs. A. Sudirman, M.H.
NIP 19540505 198303 1 003

Dosen Pembimbing II

Dra. Nelly Astuti, M.Pd.
NIP 19600311 198803 2 002


2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

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

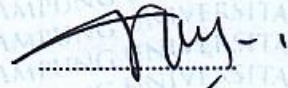
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

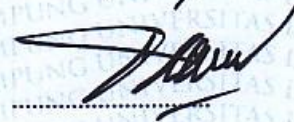
Ketua : Drs. A. Sudirman, M.H.



Sekretaris : Dra. Nelly Astuti, M.Pd.



Penguji Utama : Dr. Darsono, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 19 Juni 2017

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Inayatul Mas'amah
NPM : 1313053073
Program Studi : S 1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sidokerto Kecamatan Bumiratu Nuban" adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 7 Maret 2017

Yang membuat Pernyataan



Inayatul Mas'amah

NPM 1313053073

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Inayatul Mas'amah, di lahirkan di Trimurjo Bd.10, Kecamatan Trimurjo, Kabupaten Lampung Tengah pada tanggal 19 Maret 1995. Peneliti merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara, putri pasangan Bapak Ngadirin dan Ibu Nasriyah.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 3 Trimurjo Lampung Tengah lulus pada tahun 2007.
2. SMP Negeri 2 Trimurjo Lampung Tengah lulus pada tahun 2010.
3. SMA Muhammadiyah 1 Metro Kota Metro lulus pada tahun 2013.

Pada tahun 2013, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung.

MOTC

*“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang berilmu pengetahuan beberapa derajat.
Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”
(Al-Mujadilah: 11)*

*“Wahai orang-orang yang beriman, bersabarlah kamu dan kuatkanlah kesabaranmu”
(Ali-Imron: 200)*

PERSEMBAHAN

Bismillaahirraahmaanirrahiim

Bersama keridhaanMu ya Allah, kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang-orang yang menyayangi insan sepertiku.

Kedua orangtuaku yaitu Ayahku Ngadirin dan Ibuku Nasriyah yang tercinta.

Terimakasih atas segalanya, atas segala yang telah dilakukan demi anakmu.

Terimakasih atas semua pengorbanan, cinta, yang terpancar dalam setiap

doa dan restumu yang selalu mengiringi langkah anakmu dan untuk

setiap dukungan, serta lantunan doa yang selalu

diutarakan untuk anakmu.

Terimakasih kakak-kakakku Muhammad Ilyas dan Dwi Amanah tersayang,

untuk semua dukungan dan kasih sayang kalian yang membuat

peneliti tetap semangat dan optimis menyelesaikan karya ini.

Semoga semua usaha ini mampu menjadi kebahagiaan

dan kebanggan untuk kakak-kakakku.

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillahirobbil'aalamiin, puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas ridha-Nya skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sidokerto Kecamatan Bumiratu Nuban”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung.

5. Bapak Drs. Muncarno, M.Pd., selaku Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan bantuan selama proses penyusunan skripsi.
6. Bapak Drs. Sarengat, M.Pd., selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan dukungan dan motivasi yang sangat bermanfaat bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Dr. Darsono, M.Pd., selaku Dosen Penguji Utama yang telah memberikan motivasi, kritik, masukan, dan saran-saran yang sangat bermanfaat bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Drs. A. Sudirman, M.H., selaku Dosen Penguji Ketua yang telah bersedia untuk memberikan bimbingan, kritik, saran, dan motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
9. Ibu Dra. Nelly Astuti, M.Pd., selaku Dosen Penguji Sekretaris yang telah memberikan bimbingan, kritik, saran, dan motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
10. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Karyawan PGSD Kampus B Metro, yang telah banyak memberi masukan membantu demi kelancaran penulisan skripsi ini hingga selesai.
11. Ibu Sutini, S.Pd., selaku Koordinator Administrasi Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan skripsi.
12. Bapak Sutriyono, S.Pd.SD., selaku Kepala SD Negeri 1 Sidokerto, serta dewan guru dan staf administrasi yang telah memberikan saran, ilmu yang sangat

bermanfaat, dan membantu peneliti untuk melakukan penelitian hingga penelitian selesai.

13. Bapak Ahfut. SM,S.Pd., selaku Guru Kelas VA yang telah bersedia menjadi teman sejawat dan telah membimbing, serta banyak memberikan masukan selama penelitian.
14. Bapak Suharsono, S.Pd., selaku Guru Kelas VB yang telah bersedia menjadi teman sejawat dan telah membimbing, serta banyak memberikan masukan selama penelitian.
15. Siswa-siswi kelas VA dan VB SD Negeri 1 Sidokerto semoga kalian menjadi anak yang bertaqwa, cerdas, dan berprestasi.
16. Sahabat berbagi suka dan duka peneliti selama ini, Ferra Dwi Putri, Fitri Aulia Annissa, Ira Maya Sari, Lady Astria Prayogi, Luiki Prianti A.S, Mar'atus Solihah, Milatus Solikhah, dan Indri Novriyani. Terima kasih telah menjadi teman bertukar pendapat dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
17. Seluruh rekan-rekan senasib seperjuangan, mahasiswa S-1 PGSD angkatan 2013 terutama keluarga besar kelas B yang selalu menolong dan mendukung setiap langkah peneliti dan semoga tetap menjadi sahabat tanpa melihat tempat dan waktu, kalian akan menjadi cerita terindah di masa depan: Isro'i, Widi, Udin, Fransiskus, Irwan, Mujianto, Fadjrln, Septo, Ferra, Ira, Atus, Lady, Luiki, Mila, Fitri, Made, Melsa, Ulfa, Setia, Ratih, Nurul, Tiyas, Aci, Merna, Kristiana, May, Mba Firda, Mia, Melia, dan Evi.

18. Sahabatku dari bertemu dibangku SMP sampai saat ini Rega Dwi Putri Anggun Sari, Siti Novia Nur Aini, dan Tri Wahyuni, yang tak pernah bosan memberikan dukungan dan keceriaan yang luar biasa.
19. Sahabatku dari bertemu dibangku SMA sampai saat ini Ajeng Imelda, Bayu Pamungkas, Lidya Intan Fatekah, dan Sandra Mutiara, yang tak pernah bosan memberikan dukungan dan keceriaan yang luar biasa.
20. Kakak-kakak alumni PGSD UNILA Feti Riantika dan Ria Erawati yang telah memberikan semangat, masukan dan saran yang luar biasa.
21. Semua Pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu per satu yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, 7 Maret 2017

Peneliti

Inayatul Mas'amah

NPM 1313053073

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Ruang Lingkup Penelitian	8
II. KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Teori	10
1. Model Pembelajaran	10
2. Model Pembelajaran Kooperatif	11
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	11
b. Ciri-ciri Model Pembelajaran Kooperatif	12
c. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif	13
d. Tipe-tipe Model Pembelajaran Kooperatif	13
e. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif	15
3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i>	16
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i>	16
b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i>	17
c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i>	19
4. Belajar dan Pembelajaran	21
a. Belajar	21
b. Pembelajaran	25

5. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	26
a. Pengertian PKn	26
b. Tujuan Pembelajaran PKn di SD	26
c. Ruang Lingkup PKn di SD	27
B. Penelitian yang Relevan	29
C. Kerangka Pikir dan Paradigma Penelitian	30
1. Kerangka Pikir	30
2. Paradigma Penelitian	31
D. Hipotesis	32
 III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	33
B. <i>Setting</i> penelitian	35
1. Tempat penelitian	35
2. Waktu penelitian	35
C. Populasi Dan Sampel	36
1. Populasi Penelitian	36
2. Sampel Penelitian	36
D. Variabel Penelitian	37
E. Definisi Operasional Variabel	38
1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i>	38
2. Hasil Belajar	39
F. Teknik Pengumpulan Data	39
1. Studi Dokumentasi	40
2. Teknik Tes	40
G. Instrumen Penelitian	40
1. Pengertian Instrumen Tes	40
2. Uji Coba Instrumen	41
3. Uji Persyaratan Instrumen	41
H. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	44
1. Uji Persyaratan Analisis Data	44
2. Teknik Analisis Data Kuantitatif	46
3. Uji Hipotesis	47
 IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	49
1. Visi dan Misi	49
2. Keadaan Sarana dan Prasarana	50
3. Keadaan Siswa dan Tenaga Pendidik	51
B. Pelaksanaan Penelitian	51
1. Persiapan Penelitian	51
2. Uji Coba Instrumen Penelitian	52
a. Validitas	52
b. Reliabilitas	52
3. Pelaksanaan Penelitian	53

	Halaman
4. Pengambilan Data Penelitian.....	53
5. Deskripsi Data Penelitian	54
6. Analisis Data Penelitian	54
7. Uji Persyaratan Analisis Data.....	59
a. Uji Normalitas.....	59
b. Uji Homogenitas	61
c. Uji Hipotesis	63
C. Pembahasan.....	64
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	67
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data <i>Mid</i> Semester Ganjil Siswa Kelas V Mata Pelajaran PKn	4
2. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif	15
3. Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r	42
4. Koefisien Reliabilitas	43
5. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	47
6. Keadaan Prasarana SD Negeri 1 Sidokerto.....	50
7. Keadaan Siswa SD Negeri 1 Sidokerto.....	51
8. Keadaan Tenaga Pendidik SD Negeri 1 Sidokerto	51
9. Analisis Tes Uji Instrumen.....	52
10. Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	54
11. Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	56
12. Penggolongan Nilai <i>N-Gain</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	58
13. Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	60
14. Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	60
15. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	60

	Halaman
16. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	61
17. Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	62
18. Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	62
19. Hasil Uji Hipotesis	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Paradigma Penelitian	31
2. Desain <i>Pretest-Posttest Control Group</i>	34
3. Diagram Batang Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	55
4. Diagram Batang Perbandingan Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	55
5. Diagram Batang Perbandingan Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	57
6. Diagram Batang Perbandingan Nilai Rata-rata <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	57
7. Perbandingan <i>N-Gain</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	58
8. Perbandingan Rata-rata <i>N-Gain</i> Siswa Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan dari Fakultas.....	73
2. Surat Keterangan dari Fakultas	74
3. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	75
4. Surat Izin Penelitian dari Kepala Sekolah.....	76
5. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas VA.....	77
6. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas VB	78
7. Surat Keterangan Penelitian.....	79
8. Pemetaan SK dan KD	80
9. Silabus Pembelajaran	84
10. RPP Kelas Eksperimen	88
11. RPP Kelas Kontrol.....	95
12. Kisi-kisi Penulisan Instrumen Soal.....	100
13. Instrumen Soal	101
14. Hasil Uji Validitas dan Hasil Uji Reliabilitas	107
15. Analisis Uji Instrumen	110
16. Tabel Nilai-nilai r.....	111

	Halaman
17. Soal <i>Pretest</i>	112
18. Soal <i>Posttest</i>	115
19. Data Hasil Belajar Kognitif PKn Kelas VA (Eksperimen).....	119
20. Data Hasil Belajar Kognitif PKn Kelas VB (Kontrol).....	120
21. Hasil Uji Normalitas	121
22. Hasil Uji Homogenitas.....	125
23. Hasil Uji Hipotesis	129
24. Dokumentasi Proses Belajar Mengajar Kelas VA (Eksperimen)	130
25. Dokumentasi Proses Belajar Mengajar Kelas VB (Kontrol)	136

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam pembangunan disetiap negara. Pendidikan merupakan cerminan kualitas suatu negara. Suatu negara dikatakan maju atau tidak, salah satunya juga dapat dilihat dari seberapa tinggi kualitas pendidikan yang ada di negara tersebut. Pendidikan sebagai penyiapan warga negara diartikan sebagai suatu kegiatan yang terencana untuk membekali siswa agar menjadi warga negara yang baik. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal I (ayat I) halaman 1 menjelaskan 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 (Sisdiknas, 2003: 1).

Pendidikan dasar merupakan pondasi awal dari semua jenjang sekolah selanjutnya. Pendidikan dasar diselenggarakan untuk memberikan bekal dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat berupa pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dasar.

Pendidikan diarahkan kepada terbinanya manusia Indonesia sesuai dengan tujuan pendidikan. Proses pendidikan yang terlaksana di lingkungan sekolah atau pendidikan formal terstruktur oleh beberapa perangkat atau komponen-komponen yang menjadi faktor penunjang berlangsungnya kegiatan belajar mengajar tersebut, seperti guru, kurikulum, media, alat peraga, sarana dan prasarana, lingkungan, alat evaluasi dan lain sebagainya. Tujuan pendidikan dapat tercapai dengan meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang baik dan harus terjalin interaksi serta kerja sama yang baik pula antara komponen-komponen yang ada tersebut.

Proses pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dilakukan dalam bentuk mata pelajaran untuk kelas tinggi (kelas IV, V dan VI), dan untuk kelas rendah (kelas I, II dan III) adalah menggunakan tematik. Salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di SD adalah pendidikan kewarganegaraan (PKn).

Pengertian pendidikan kewarganegaraan menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Permendiknas, 2006: 271).

Pembelajaran PKn di SD dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu siswa agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya. Pembentukan karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masyarakat yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang berlandaskan pada Pancasila, UUD, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat.

Ruminiati (2007: 1.26) menjelaskan tujuan pembelajaran PKn di SD adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya. PKn di SD memberikan pelajaran pada siswa untuk memahami dan membiasakan dirinya dalam kehidupan di sekolah atau di luar sekolah, karena materi PKn menekankan pada pengamalan dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari yang ditunjang oleh pengetahuan dan pengertian sederhana sebagai bekal untuk mengikuti pendidikan berikutnya.

Upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran PKn tersebut diperlukan suatu model pembelajaran. Suprijono (2015: 65) menjelaskan model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Berdasarkan deskripsi di atas, dapat diketahui bahwa pemilihan model pembelajaran sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Susanto (2014: 228) menyatakan bahwa dalam aplikasinya, pelajaran PKn ini kurang banyak diminati dan dikaji dalam dunia pendidikan dan persekolahan, karena kebanyakan lembaga pendidikan formal dominan pada penyajian materi yang bersifat kognitif dan psikomotorik belaka, kurang menyentuh pada aspek afektif. Hal ini bukan karena tidak disadari esensinya, melainkan karena ketidakpahaman para pengajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 11 dan 14 November 2016 diperoleh informasi data nilai *mid* semester ganjil di kelas V SD Negeri 1 Sidokerto Kecamatan Bumiratu Nuban, bahwa masih banyak siswa yang hasil belajarnya belum mencapai KKM (68). Hal ini dapat kita lihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Data *mid* semester ganjil siswa kelas V mata pelajaran PKn

No.	Kelas	Ketuntasan				Σ
		Tuntas (≥ 68)		Belum Tuntas		
		Angka	Persentase	Angka	Persentase	
1	V A	9	38%	15	62%	24
2	V B	12	52%	11	48%	23
Jumlah Siswa		21	-	26	-	47

(Sumber: Dokumentasi wali kelas V SD Negeri 1 Sidokerto)

KKM yang telah ditetapkan sekolah dan guru mata pelajaran PKn dengan mempertimbangkan kompleksitas dan kesulitan pelajaran adalah 68. Dilihat pada tabel di atas, bahwa dari 24 orang siswa yang berada di kelas VA, hanya terdapat 9 orang siswa yang nilainya mampu mencapai KKM dan pada kelas VB, dari 23 orang siswa terdapat 12 orang siswa yang nilainya mampu mencapai KKM. Dapat disimpulkan bahwa, hanya terdapat 45% dari keseluruhan siswa yang nilai hasil belajar PKn nya dapat dikategorikan tuntas.

Hasil belajar pada mata pelajaran PKn tersebut belum dapat dikatakan berhasil. Mulyasa (2011: 105) menjelaskan bahwa kegiatan belajar mengajar dapat dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri siswa seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diperoleh informasi bahwa guru belum maksimal dalam menerapkan model pembelajaran yang bervariasi. Guru cenderung mendominasi dalam proses pembelajaran (*teacher centered*), proses belajar mengajar kurang memanfaatkan kegiatan yang dapat memicu keaktifan

dan kreatifitas siswa pada saat pembelajaran, pembelajaran di kelas belum menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

Permasalahan pada pembelajaran PKn di sekolah ditunjukkan oleh rendahnya hasil belajar siswa. Guru harus dapat membuat perubahan dari pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran aktif, efektif dan menyenangkan. Perlu peran guru untuk memberikan inovasi dalam perencanaan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran PKn sesuai dengan yang diharapkan. Tercapainya tujuan pembelajaran PKn dapat menggunakan salah satu model pembelajaran yang menarik dan membuat siswa aktif yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Kurniasih dan Sani (2015: 55) menjelaskan bahwa *make a match* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana belajar yang menyenangkan. Kelebihan tipe ini adalah siswa mencari pasangan kartu dan jawaban sambil belajar mencari pemecahan masalah dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Kegiatan tersebut memungkinkan siswa untuk aktif, mengembangkan keterampilan, sikap, dan pengetahuannya secara mandiri serta bekerja sama dalam kelompok. Model pembelajaran tersebut diharapkan dapat terwujud suatu pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Maka perlu dilakukan penelitian mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sidokerto Kecamatan Bumiratu Nuban”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar sebagai berikut.

1. Guru belum maksimal dalam menerapkan model pembelajaran yang bervariasi.
2. Guru cenderung mendominasi dalam proses pembelajaran (*teacher centered*).
3. Proses belajar mengajar kurang memanfaatkan kegiatan yang dapat memicu keaktifan dan kreatifitas siswa pada saat pembelajaran.
4. Pembelajaran di kelas belum menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
5. Hasil belajar PKn kelas V masih rendah, terdapat 45% siswa yang nilainya sudah mampu mencapai KKM (68).

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini pada hasil belajar PKn aspek kognitif dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan ini dijadikan titik tolak penelitian untuk dicari jawabannya dirumuskan sebagai berikut “apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 1 Sidokerto Kecamatan Bumiratu Nuban Tahun Pelajaran 2016/2017?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 1 Sidokerto Kecamatan Bumiratu Nuban Tahun Pelajaran 2016/2017.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat secara langsung maupun tidak langsung untuk dunia pendidikan, adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Siswa

Memberikan pengalaman belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran PKn.

2. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan guru mengenai model pembelajaran dan nantinya guru dapat menjadi sumber informasi tentang model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

3. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 1 Sidokerto dan menjadikan bahan masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui inovasi pembelajaran yakni model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

4. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai model pembelajaran terutama tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa dan menjadikan sebuah ilmu dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan dimasa depan serta dapat menambah pengetahuan tentang penelitian eksperimen.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen.
2. Objek penelitian adalah hasil belajar PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

3. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Sidokerto Kecamatan Bumiratu Nuban.
4. Tempat penelitian adalah SD Negeri 1 Sidokerto Kecamatan Bumiratu Nuban Kabupaten Lampung Tengah.
5. Waktu penelitian adalah semester genap tahun pelajaran 2016/2017.

II. KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran digunakan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar. Joice dan Weil (dalam Isjoni, 2013: 73) menjelaskan model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, menyusun materi pelajaran dan memberikan petunjuk kepada pengajar di kelasnya.

Trianto (2012: 22) menjelaskan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar. Komalasari (2014: 57) menjelaskan model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rancangan atau prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Bentuk model pembelajaran ini tergambar dari awal sampai akhir.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif perlu digunakan dalam proses belajar mengajar karena model pembelajaran ini mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Johnson dan Johnson (dalam Huda, 2015: 31) menjelaskan pembelajaran kooperatif berarti *working together to accomplish shared goals* (bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama).

Isjoni (2013: 14) menjelaskan pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Eggen dan Kauchak (dalam Trianto, 2012: 58) menjelaskan pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok belajar. Siswa

bertanggung jawab dalam belajar untuk dirinya sendiri. Kegiatan pembelajaran ini berpusat pada siswa (*student oriented*).

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif bercirikan pembelajaran yang bersifat kerja sama dalam kelompok. Hamdani (2011: 31) menjelaskan ciri-ciri model pembelajaran kooperatif, yaitu:

- 1) Setiap anggota memiliki peran.
- 2) Terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa.
- 3) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas cara belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya.
- 4) Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok.
- 5) Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlakukan.

Rusman (2014: 207) menjelaskan ciri-ciri pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran secara team.
- 2) Didasarkan pada manajemen kooperatif.
- 3) Kemauan untuk bekerja sama.
- 4) Keterampilan bekerja sama.

Berdasarkan pernyataan para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa ciri-ciri model pembelajaran kooperatif yaitu siswa dalam suatu kelompok saling bekerja sama. Siswa dapat berinteraksi serta menghargai perbedaan pendapat.

c. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Setiap model pembelajaran memiliki tujuan yang akan dicapai, sama halnya dengan model kooperatif. Johnson dan Johnson (dalam Trianto, 2012: 57) menyatakan “tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok”. Isjoni (2007: 21) menyatakan tujuan utama dalam penerapan model belajar mengajar kooperatif adalah agar siswa dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan pada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran kooperatif adalah setiap siswa dapat mengerjakan sesuatu bersama-sama dengan saling membantu satu sama lain, sehingga terjadi kesamaan pemikiran dan pemahaman antara anggota satu dengan anggota yang lain di dalam satu kelompok. Model pembelajaran kooperatif menekankan untuk belajar saling menghargai pendapat antar anggota kelompok.

d. Tipe-tipe Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe. Tipe-tipe pembelajaran kooperatif pada dasarnya adalah sama yaitu siswa diajarkan untuk bekerja sama dan diajarkan agar mampu bertanggung

jawab atas tugas yang diberikan, namun pada proses pelaksanaannya saja yang berbeda, misalnya pada jumlah anggota dalam penerapannya. Ada tipe yang mengharuskan kelompok terdiri dari 4 siswa ada tipe yang kelompok hanya terdiri dari 2 siswa saja.

Suprijono (2015: 108-120) menjelaskan tipe-tipe model pembelajaran kooperatif dibagi menjadi; (1) *Jigsaw*, (2) *Think Pair Share*, (3) *Number Heads Together*, (4) *Group Investigation*, (5) *Two Stay Two Stray*, (6) *Make a Match*, (7) *Listening Team*, (8) *Inside Outside Circle*, (9) *Bamboo Dancing*, (10) *Point Counter Point*, (11) *The Power of Two*, dan (12) *Listening Team*.

Fathurrohman (2015: 53-102) menjelaskan tipe-tipe model pembelajaran kooperatif dibagi menjadi:

(1) *Student Team Achievement Division* (STAD), (2) *Team Assisted Individualization* (TAI), (3) *Teams Games Tournament* (TGT), (4) *Snowball Throwing*, (5) *Jigsaw*, (6) *Learning Together*, (7) *Cooperative Learning Structures* (CLS), (8) *Group Investigation* (GI), (9) *Complex Instruction*, (10) *Team Accelerated Instruction* (TAI), (11) *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC), (12) *Structured Dyadic Methods* (SDM), (13) *Spontaneous Group Discussion* (SGD), (14) *Numbered Head Together* (NHT), (15) *Team Product* (TP), (16) *Cooperative Review* (CR), (17) *CO-OP CO-OP*, (18) *Think Pair Share*, (19) *Discussion Group* (DG), (20) *Make a Match*, (21) Bertukar Pasang, (22) *Structured Numbered Heads*, (23) *Two Stay Two Stray*, (24) Keliling Kelompok, (25) Kancing Gemerincing, (26) Keliling Kelas, (27) *Role Playing*, (28) *Tea Party*, (29) Berkirim salam dan soal, (30) *Write Around*, (31) *Listening Team*, (32) *Student Team Learning* (STL), (33) *Inside Outside Circle*, (34) Tari Bambu, dan (35) *Paired Story Telling* (PST).

Berdasarkan uraian tentang tipe-tipe model pembelajaran kooperatif di atas, peneliti memilih model yang akan dicari pengaruhnya dalam pembelajaran di kelas yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

memungkinkan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain, serta dapat mengoptimalkan partisipasi siswa.

e. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Setiap model dalam kegiatan pembelajaran memiliki langkah-langkah secara sistematis dalam penerapannya. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif sebagai berikut.

Tabel 2. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif

FASE-FASE	PERILAKU GURU
Fase 1: <i>Present goals and set</i> Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar
Fase 2: <i>Present information</i> Menyajikan informasi	Menyampaikan materi kepada peserta didik secara verbal
Fase 3: <i>Organize student into learning teams</i> Mengorganisasikan peserta didik ke dalam tim-tim belajar	Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien
Fase 4: <i>Assist team work and study</i> Membantu kerja tim dan belajar	Membantu tim-tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya
Fase 5: <i>Test on the materials</i> Mengevaluasi	Menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase 6: <i>Provide recognition</i> Memberikan pengakuan atau penghargaan	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan presentasi individu maupun kelompok

(Sumber: Suprijono, 2015: 84)

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dikembangkan oleh Loma Curran pada tahun 1994. Model pembelajaran ini cocok untuk digunakan di semua mata pelajaran dan semua tingkatan usia siswa. Rusman (2014: 223) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan pembelajaran yang mengajak siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

Komalasari (2014: 85) menjelaskan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan dalam batas waktu yang ditentukan.. Huda (2015: 135) menjelaskan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Keaktifan siswa dapat dilihat pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkah dalam pelaksanaannya, agar mudah diterapkan dalam pembelajaran.

Komalasari (2011: 85) adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya atau bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 2) Setiap siswa mendapatkan 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.

Huda (2014: 251) menjelaskan langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* antara lain:

- 1) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
- 2) Siswa dibagi kedalam dua kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadapan.
- 3) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- 4) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lainnya. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
- 5) Guru meminta semua kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
- 6) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.

- 7) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapatkan pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- 8) Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- 9) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Kurniasih dan Sani (2015: 57) menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai berikut.

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 2) Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban.
- 3) Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- 4) Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya: pemegang kartu yang bertuliskan “kepercayaan pada Tuhan” akan berpasangan dengan kartu yang bertuliskan soal “UUD 45”.
- 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 6) Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama.
- 7) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- 8) Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.
- 9) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang akan digunakan peneliti yaitu menurut pendapat Huda, karena langkah-langkah tersebut dijelaskan secara rinci pada tahapan-tahapan serta kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan dalam mengimplementasikan model kooperatif tipe *make a match*. Berikut ini

penjabaran langkah-langkah model kooperatif tipe *make a match* menurut Huda (2014: 251):

- 1) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
- 2) Siswa dibagi kedalam dua kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadapan.
- 3) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- 4) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lainnya. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
- 5) Guru meminta semua kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
- 6) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
- 7) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapatkan pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- 8) Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- 9) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Suatu model dalam pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kelemahan. Huda (2014: 253-254) menjelaskan kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di antaranya:

- 1) **Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*:**
 - a) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik.
 - b) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
 - c) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - d) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
 - e) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu.
- 2) **Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*:**
 - a) Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
 - b) Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
 - c) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
 - d) Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.
 - e) Menggunakan metode ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini tidak hanya memiliki kelebihan tetapi juga kelemahan. Berikut ini kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menurut Huda (2014: 253-254). Kelebihan; (a) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik, (b) karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan, (c) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, (d) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, dan (e) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu. Kekurangan; (a) jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang, (b) Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan

jenisnya, (c) jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan, (d) guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu, dan (e) menggunakan metode ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.

4. Belajar dan Pembelajaran

a. Belajar

1) Pengertian Belajar

Setiap manusia pasti pernah mengalami proses belajar. Belajar berlangsung secara berkesinambungan selama manusia tersebut masih hidup. Gagne (dalam Susanto, 2014: 1) menjelaskan belajar terjadi apabila suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.

Komalasari (2014: 2) menjelaskan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena suatu hal. Kasmadi dan Nia (2014: 29) menjelaskan belajar adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, terkedali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas dan usaha untuk memperoleh pengetahuan, kemampuan sikap, dan perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan. Belajar dapat terjadi pada perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain.

2) Teori Belajar

Teori belajar dapat membantu guru untuk memahami bagaimana siswa belajar. Trianto (2012: 27) menjelaskan teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran siswa.

Teori belajar terkait dengan asumsi tentang pengetahuan, siswa, dan proses belajar mengajar. Winataputra (2014: 1.6-1.15) menjelaskan beberapa teori belajar sebagai berikut.

1) Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik mendefinisikan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku, khususnya perubahan kapasitas siswa untuk berperilaku (yang baru) sebagai hasil belajar, bukan sebagai hasil proses pematangan (atau pendewasaan) semata. Perubahan perilaku manusia sangat dipengaruhi oleh lingkungan yang akan memberikan beragam pengalaman kepada seseorang.

2) Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif memandang bahwa pada dasarnya setiap orang dalam bertindak laku dan mengerjakan segala sesuatu senantiasa dipengaruhi oleh tingkat-tingkat perkembangan dan pemahamannya atas dirinya sendiri. Setiap orang memiliki kepercayaan, ide-ide dan prinsip yang dipilih untuk kepentingan dirinya.

3) Teori Belajar Sosial

Teori ini menjelaskan tentang pengaruh penguatan dari luar diri atau lingkungan seorang siswa, dan aktifitas kognitif dari dalam diri siswa digabungkan dengan filsafat

dasar teori belajar humanistik, yaitu “memanusiakan manusia”, terhadap kemampuan siswa belajar melalui cara “modelling” atau mencontoh perilaku orang lain.

4) Teori Belajar Humanistik

Teori belajar humanistik menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses di mana siswa mengembangkan kemampuan pribadi yang khas dalam bereaksi terhadap lingkungan sekitar.

5) Teori Belajar Konstruktifis

Teori belajar konstruktifis memaknai belajar sebagai proses mengonstruksi pengetahuan melalui proses internal seseorang dan interaksi dengan orang lain. Hasil belajar akan dipengaruhi oleh kompetensi dan struktur intelektual seseorang. Hasil belajar dipengaruhi pula oleh tingkat kematangan berpikir, pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, serta faktor lainnya seperti konsep diri dan percaya diri dalam proses belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa teori belajar yang sesuai dengan pembelajaran ini adalah teori belajar konstruktifis karena teori belajar ini memaknai belajar sebagai proses mengonstruksi pengetahuan melalui proses internal seseorang dan interaksi dengan orang lain. Hasil belajar akan dipengaruhi oleh kompetensi dan struktur intelektual seseorang serta tingkat kematangan berpikir, pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, dan juga faktor lainnya seperti konsep diri dan percaya diri dalam proses belajar.

3) Hasil Belajar

Keberhasilan dalam belajar dapat di lihat dari pencapaian hasil belajar yang diperoleh. Bloom (dalam Suprijono, 2015: 6) menjelaskan hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

- 1) Domain Kognitif mencakup:
 1. *Knowledge* (pengetahuan, ingatan);
 2. *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh);
 3. *Application* (menerapkan);
 4. *Analys* (menguraikan, menentukan hubungan);
 5. *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru);
 6. *Evaluating* (menilai).
- 2) Domain Afektif mencakup:
 - a) *Receiving* (sikap menerima);
 - b) *Responding* (memberikan respon);
 - c) *Valuing* (menilai);
 - d) *Organization* (organisasi);
 - e) *Characterization* (karakterisasi).
- 3) Domain Psikomotor mencakup:
 - a) *Initiatory* (yang mula-mula);
 - b) *Pre-routine* (sebelum rutin/sehari-harinya);
 - c) *Rountinized* (sehari-hari);
 - d) Keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Susanto (2014: 5) menjelaskan hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Rusman (2013: 123) menjelaskan hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Kemampuan tersebut mencakup pada ranah kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian. Ranah afektif yang berupa menerima, menanggapi, menilai, mengelola dan menghayati. Ranah psikomotor meliputi peniruan, manipulasi,

alamiah dan artikulasi. Hasil belajar dalam penelitian ini menekankan pada ranah kognitif.

b. Pembelajaran

Setiap pembelajaran pasti terjadi interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung maupun tidak langsung. Susanto (2014: 19) menjelaskan pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.

Pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses penambahan pengetahuan dan wawasan. Maulana (2014: 1) menjelaskan pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik, siswa dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Isjoni (2013: 14) menjelaskan pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya guru untuk membantu siswa melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu komponen yang saling berhubungan untuk membantu siswa melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran sebagai proses interaksi antara guru, siswa dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

5. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

a. Pengertian PKn

Pengertian PKN (N) tidak sama dengan PKn (n). PKN adalah Pendidikan Kewargaan Negara, sedangkan PKn adalah Pendidikan Kewarganegaraan. Ruminati (2007: 1.25) menjelaskan PKN merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik. Winataputra (2014: 1.23) menjelaskan PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan PKn adalah mata pelajaran yang dilaksanakan di sekolah yang memiliki tujuan untuk membentuk warga negara yang baik. Pembentukan warga negara yang baik dengan cara memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia.

b. Tujuan Pembelajaran PKn di SD

Pembelajaran PKn memiliki tujuan penting dalam penyelenggaraan pendidikan di SD. Susanto (2014: 233) menjelaskan tujuan pembelajaran PKn ini adalah siswa dapat memahami dan melaksanakan

hak dan kewajiban secara santun, jujur, dan demokratis secara ikhlas sebagai warga negara terdidik dan bertanggung jawab.

Melalui mata pelajaran PKn, diharapkan kegiatan pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan sebagaimana tercantum pada Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang standar isi meliputi:

- 1) Berpikir secara kritis dan rasional dalam menghadapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta anti korupsi.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia baik secara langsung maupun tidak langsung dengan memanfaatkan ilmu dan teknologi (Permendiknas, 2006: 271).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa PKn memiliki tujuan agar siswa dapat memahami dan melaksanakan hak serta kewajibannya. PKn mengajarkan siswa agar dapat membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain.

c. Ruang Lingkup PKn di SD

Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Pendidikan Nasional, ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif

- terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- 2) Norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
 - 3) Hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
 - 4) Kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.
 - 5) Konstitusi Negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
 - 6) Kekuasaan dan Politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
 - 7) Pancasila meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar Negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka.
 - 8) Globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional, organisasi internasional dan mengevaluasi globalisasi (Permendiknas, 2006: 271).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa materi pembelajaran pada mata pelajaran PKn terangkum dalam ruang lingkup mata pelajaran PKn yang terdiri dari beberapa aspek, meliputi: ruang lingkup persatuan dan kesatuan bangsa, ruang lingkup norma, hukum, dan peraturan, ruang lingkup Hak Asasi Manusia (HAM), ruang lingkup kebutuhan dan konstitusi negara, ruang lingkup kekuasaan dan politik, ruang lingkup pancasila, serta ruang lingkup globalisasi.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan yang digunakan pada penelitian ini adalah:

1. Artawa (2012). Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar matematika yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional kelas V di Gugus Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2012/2013 dengan nilai t_{hitung} sebesar 8,47 dan $t_{tab} = 2,00$ maka t_{hitung} lebih besar dari t_{tab} . Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* lebih baik dibandingkan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.
2. Putri (2012). Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis media lingkungan dengan siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional siswa kelas IV Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Kuta Utara dengan analisis data diperoleh rata-rata kelompok eksperimen $X_1 = 24,7 > X_2 = 19,3$ kelompok kontrol. Melalui uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 4,354$ sedangkan dengan taraf signifikan 5% dengan $dk = 70$ diperoleh $t_{tabel} = 2,00$ sehingga $t_{hitung} = 4,354 > t_{tabel(a=0,05,70)} = 2,00$, maka H_0 ditolak H_a diterima.

Peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperative tipe *make a match* berbasis media lingkungan berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Kuta Utara Tahun pelajaran 2012/2013.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, dan populasi yang digunakan yaitu siswa kelas V. Adapun perbedaan antara penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan adalah pada populasi dan sampel, instrumen yang dikembangkan oleh peneliti, mata pelajaran, tempat, dan penggunaan media berbasis lingkungan dalam mendukung proses pembelajarannya. Peneliti melakukan penelitian agar dapat mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan seberapa besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran PKn.

C. Kerangka Pikir dan Paradigma Penelitian

1. Kerangka Pikir

Penelitian ini memerlukan sebuah kerangka pikir. Sugiyono (2012: 91) menjelaskan bahwa kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah penting. Peneliti mempunyai keyakinan bahwa variabel bebas berkaitan dengan variabel terikat. Penelitian ini membandingkan pengaruh hasil belajar PKn pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan kartu pasangan pada saat pembelajaran, guru menciptakan pembelajaran secara optimal dengan melibatkan seluruh siswa dalam proses pembelajaran sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada penelitian yang relevan telah menunjukkan adanya keberhasilan yang signifikan terhadap hasil belajar. Peneliti akan melakukan penelitian dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* agar dapat mengetahui pengaruh dan mengetahui seberapa besar pengaruh model tersebut terhadap hasil belajar.

2. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian digunakan untuk mengetahui suatu gambaran dalam pola dari hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Sugiyono (2012: 66) menjelaskan bahwa paradigma penelitian diartikan sebagai pola pikir yang menunjukkan hubungan antar variabel yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis, dan teknik analisis yang digunakan.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan variabel terikat adalah hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjabaran kerangka berfikir di atas, maka paradigma penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Paradigma penelitian

Keterangan:

X = Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*
 Y = Hasil belajar siswa
 → = Pengaruh

D. Hipotesis

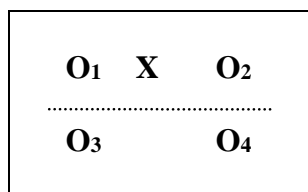
Hipotesis digunakan untuk mengetahui dugaan sementara pada penelitian ini. Hipotesis dapat diartikan sebagai asumsi atau dugaan sementara yang dikemukakan peneliti mengenai hasil penelitian yang nantinya diuji kebenarannya. Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah “terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 1 Sidokerto Kecamatan Bumiratu Nuban”.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian eksperimen. Sugiyono (2016: 107) menjelaskan bahwa metode penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan. Peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*). *Quasi experimental design* terdiri dari dua bentuk yaitu *time series design* dan *nonequivalent control group design*.

Adapun jenis *design* yang dipilih dalam penelitian ini yaitu *nonequivalent control group*. Desain bentuk ini digunakan karena terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*), kedua kelompok tersebut diberikan *pretest* untuk mengetahui perbedaan keadaan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik adalah jika nilai kedua kelompok hampir sama atau tidak berbeda secara signifikan. Sugiyono (2016: 116) menjelaskan desain *pretest-posttest control group design* sebagai berikut.



Gambar 2. Desain *pretest-posttest control group*

Keterangan:

O_1 = nilai *pretest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)

O_2 = nilai *posttest* kelompok yang perlakuan (eksperimen)

O_3 = nilai *pretest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

O_4 = nilai *posttest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

X = diberikan perlakuan kooperatif tipe *make a match*

Adanya *pretest* sebelum perlakuan, baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol (O_1 , O_3), dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Disamping itu, dapat pula meminimalkan atau mengurangi kecondongan seleksi (*selection bias*), Sedangkan pemberian *posttest* pada akhir kegiatan akan dapat menunjukkan seberapa jauh akibat perlakuan (X). Hal itu dilakukan dengan mencari perbedaan skor $O_2 - O_1$ sedangkan pada kelompok kontrol ($O_4 - O_3$) perbedaan itu bukan karena perlakuan. Perbedaan O_2 dan O_4 akan memberikan gambaran lebih baik akibat perlakuan X , setelah memperhitungkan selisih O_3 dan O_1 (Yusuf, 2014: 185-186).

Berdasarkan uraian di atas, secara sederhana peneliti menyimpulkan untuk mencari hasil dari suatu perlakuan maka perlu mencari selisih antara O_2 dan O_1 , sedangkan untuk kelas kontrol tanpa perlakuan, hasil diperoleh dari selisih antara O_4 dan O_3 . Langkah selanjutnya setelah memperhitungkan selisih O_3 dan O_1 , yaitu melihat akibat perlakuan X dengan melihat perbedaan antara O_2 dan O_4 .

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan rancangan ini sebagai berikut.

1. Memilih dua kelompok subjek yang tidak *equivalent*. Kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan kelompok kontrol tanpa perlakuan.

2. Melaksanakan *pretest* pada kedua kelompok itu.
3. Mengadakan perlakuan pada kelompok eksperimen, dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.
4. Setelah selesai langkah ketiga, kemudian memberikan *posttest* pada kedua kelompok.
5. Setelah dilaksanakan *posttest*, kemudian mencari beda *mean* antara *posttest* dan *pretest* pada kedua kelompok tersebut.
6. Menggunakan statistik untuk mencari perbedaan hasil langkah kelima, sehingga dapat diketahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 1 Sidokerto yang beralamatkan di Jalan Pandawa Lima No. 01, Kelurahan Sidokerto, Kecamatan Bumiratu Nuban, Kabupaten Lampung Tengah. SD Negeri 1 Sidokerto merupakan salah satu SD yang masih menerapkan kurikulum KTSP.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama lima bulan. Mulai dari bulan November 2016 sampai bulan April 2017.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi digunakan untuk mengetahui seluruh himpunan dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya ingin kita ketahui. Sugiyono (2016: 117) menjelaskan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Sidokerto Kecamatan Bumiratu Nuban berjumlah 47 orang siswa yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VA berjumlah 24 orang siswa dan VB berjumlah 23 orang siswa.

2. Sampel Penelitian

Sampel digunakan hanya untuk sebagian anggota populasi yang memberikan keterangan atau data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Gunawan (2013: 2) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non probability sampling*. Sugiyono (2016: 122) menyatakan bahwa *non probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.

Jenis sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah sampel jenuh. Sugiyono (2016: 124) menjelaskan bahwa sampel jenuh ialah teknik

penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Dari populasi sebanyak 2 kelas dengan jumlah 47 orang siswa, peneliti memilih kelas VA berjumlah 24 orang siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas V B berjumlah 23 orang siswa sebagai kelas kontrol.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini menggunakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh penulis untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Terdapat dua macam variabel dalam penelitian ini yaitu variabel independen dan variabel dependen.

1. Variabel *independen* adalah variabel bebas. Sugiono (2016: 61) menjelaskan variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* atau terikat. Variabel bebas disimbolkan dengan “X”, dan variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.
2. Variabel *dependen* adalah variabel terikat. Sugiyono (2016: 61) menjelaskan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat disimbolkan dengan “Y”, dan variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional digunakan untuk mengetahui sifat-sifat yang didefinisikan dan diamati. Definisi operasional variabel yang tertuang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

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 dalam batas waktu yang ditentukan. *Make a match* menjadikan siswa lebih percaya diri, berani, dan antusias terhadap pembelajaran yang berlangsung.

Aktivitas pengajaran menggunakan *make a match* yaitu meliputi; (a) guru menyampaikan materi kepada siswa, (b) siswa dibagi kedalam dua kelompok, yaitu kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan., (c) guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B, (d) guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lainnya. Guru menyampaikan batasan maksimum waktu dalam permainan ini. (e) guru meminta semua kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan. (f) jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk

berkumpul tersendiri, (g) guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapatkan pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak, (h) terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa yang berupa kemampuan yang diperoleh melalui proses belajar yang telah dilalui, bukti ketercapaian kemampuan tersebut dapat dilihat dari bentuk skor atau nilai yang berupa angka. Ukuran tersebut diperoleh setelah siswa menjawab instrumen tes pengetahuan yang disusun dalam bentuk pilihan jamak dengan 4 pilihan jawaban. Hasil belajar yang diamati pada penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif. Indikator yang dibuat merupakan indikator produk yang diturunkan dari ranah pengetahuan C1 dan C2 pada *Taxonomi Bloom*. Indikator yang dibuat juga disesuaikan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pembelajaran yang dijadikan sebagai objek penelitian.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan studi dokumentasi dan teknik tes.

1. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data nilai siswa dari dokumentasi nilai *mid* semester ganjil. Teknik ini juga digunakan untuk memperoleh data berupa gambar saat penelitian berlangsung.

2. Teknik Tes

Sanjaya (2014: 251) menjelaskan tes adalah instrumen atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran. Teknik tes digunakan untuk mengukur data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif siswa.

G. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes. Instrumen tes digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam proses pembelajaran.

1. Pengertian Instrumen Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menjawab soal. Kasmadi dan Nia (2014: 69) menjelaskan bahwa tes merupakan rangkaian pertanyaan yang memerlukan jawaban testi sebagai alat ukur dalam proses asesmen maupun evaluasi dan mempunyai peran penting untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, kecerdasan, bakat atau kemampuan yang dimiliki individu atau kelompok. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Bentuk tes

yang diberikan berupa pilihan jamak yaitu 30 soal, setiap jawaban benar memiliki skor 1 dan jawaban salah memiliki skor 0.

2. Uji Coba Instrumen

Instrumen tes yang telah tersusun, kemudian diuji cobakan kepada kelas yang bukan subjek penelitian. Tes uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan persyaratan tes yaitu validitas dan reliabilitas, setelah diadakan uji coba instrumen, selanjutnya yaitu menganalisis hasil uji coba instrumen. Tes uji ini dilaksanakan pada kelas V SD Negeri Wates Kecamatan Bumiratu Nuban Kabupaten Lampung Tengah, karena memiliki akreditasi yang sama yaitu B, kurikulum yang diterapkan sama yaitu kurikulum KTSP, kelas V berjumlah 2 kelas, dan KKM 68 pada mata pelajaran PKn.

3. Uji Persyaratan Instrumen

Langkah selanjutnya yang dilakukan setelah uji coba instrumen tes, yaitu menganalisis hasil uji coba instrumen. Hal-hal yang dianalisis mencakup:

a. Validitas

Validitas atau kesahihan menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. Sugiyono (2012: 173) menjelaskan bahwa valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Tes dikatakan valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Tes yang telah diuji coba tingkat validitas soalnya dapat diukur dengan teknik korelasi *point biserial* berbantu *microsoft office excel 2016* dan dengan rumus:

$$r_{pbis} = \frac{Mp - Mt}{St} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbis} = koefisien korelasi *point biserial*

M_p = mean skor dari subjek-subjek yang menjawab benar item yang dicari korelasi

M_t = mean skor total

S_t = simpangan baku

p = proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut

q = (1-P)

(Sumber: Kasmadi dan Nia, 2014: 157)

Tabel 3. Interpretasi koefisien korelasi nilai r

Besar koefisien korelasi	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

(Sumber: Sugiyono, 2016: 257)

b. Reliabilitas

Tes yang diujikan harus reliabel (ajeg/dapat dipercaya). Reliabilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda (Yusuf, 2014: 242). Tes dikatakan reliabel apabila instrumen yang diuji cobakan kepada subjek yang sama namun hasilnya relatif sama.

Menghitung reliabilitas digunakan rumus Kuder Richardson (KR 20) dengan bantuan *microsoft office excel 2016* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan :

- r_{11} = reliabilitas tes keseluruhan
 p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar
 q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah
 $\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q
 n = banyaknya item
 S^2 = varians

(Sumber: Kasmadi dan Nia, 2014: 78).

Jumlah soal yang valid, kemudian dilakukan perhitungan tingkat reliabilitas pada penelitian ini menggunakan program *microsoft office excel* 2016. Hasil perhitungan tersebut diperoleh kriteria penafsiran untuk indeks reliabilitasnya. Kriteria indeks reliabilitasnya sebagai berikut.

Tabel 4. Koefisien reliabilitas

No	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1	0,80-1,00	Sangat kuat
2	0,60-0,79	Kuat
3	0,40-0,59	Sedang
4	0,20-0,39	Rendah
5	0-00-0,19	Sangat rendah

(Sumber: Arikunto, 2013: 276)

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

H. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Langkah selanjutnya setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Rumus yang digunakan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dapat adalah sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Tinggi : $0,7 \leq N-gain \leq 1$
 Sedang : $0,3 \leq N-gain \leq 0,7$
 Rendah : $N-gain < 0,3$

(Sumber: Meltzer dalam Khasanah, 2014: 39)

1. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Ada beberapa cara yang digunakan untuk menguji normalitas data, antara lain: dengan kertas peluang normal, uji *Chi* Kuadrat, uji *Liliefors*, dengan teknik *Kolmogorov-Smirnov*, *Shapiro-Wilk* dan dengan *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan program SPSS 23 untuk melakukan uji normalitas data. Langkah-langkah uji normalitas adalah sebagai berikut (Gunawan, 2013: 77).

1) Rumusan hipotesis:

H_0 = Populasi yang berdistribusi normal

H_a = Populasi yang berdistribusi tidak normal

- 2) Mencari nilai signifikansi normalitas data dengan memasukkan dan mengolahnya menggunakan program SPSS 23. Kasmadi & Nia (2014: 116) menjelaskan langkah-langkah penggunaannya sebagai berikut:
- a) Buka program SPSS, kemudian masukkan daftar tabel skor yang diperoleh.
 - b) Klik menu *Analyze* → pilih *Descriptive Statistics* → klik *explore*.
 - c) Masukkan semua variabel ke dalam kolom *Dependent List* melalui tombol ►.
 - d) Selanjutnya klik tombol *Plots* lalu beri tanda (v) pada *Normality Plots with test*.
 - e) Klik *Continue-OK*.
- 3) Melihat nilai signifikan hasil perhitungan menggunakan SPSS yang berupa data *test of normality* dan menarik kesimpulan dengan ketentuan jika nilai signifikan lebih dari 0,05 maka data berdistribusi normal atau H_0 diterima.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi sama. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *levene statistic* dengan program SPSS 23. Adapun langkah-langkah pengujiannya seperti yang dijelaskan oleh (Gunawan, 2013: 85) sebagai berikut:

- 1) Buka file data yang akan dianalisis
- 2) Pilih menu berikut ini: *Analyze* → *Descriptives Statistics* → *Explore*
- 3) Pilih y sebagai *dependent list* dan x sebagai *factor list*
- 4) Klik tombol *plots*
- 5) Pilih *levene test*, untuk *untransformed*
- 6) Klik *continue* lalu *ok*.

Keluaran *test of homogeneity of variance* yang digunakan untuk keperluan penelitian, sementara keluaran data yang lain tidak digunakan. Data keluaran tersebut ditafsirkan dengan memilih salah satu statistik, yaitu statistik yang didasarkan pada rata-rata (*based of mean*).

1) Rumusan Hipotesis yang diuji adalah:

H_0 : variansi pada tiap kelompok sama (homogen)

H_1 : variansi pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen)

2) Kaidah Pengujian

1) Tetapkan taraf signifikansi uji, $\alpha = 0,05$.

2) Bandingkan p dengan taraf signifikansi yang diperoleh.

3) Jika signifikansi yang diperoleh $> \alpha$, maka variansi setiap sampel sama (homogen).

4) Jika variansi yang diperoleh $< \alpha$, maka variansi setiap sampel tidak sama (tidak homogen).

(Sumber: Gunawan,2013: 87)

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

a. Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Nilai hasil belajar siswa secara individu pada ranah kognitif dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = nilai pengetahuan

R = skor yang diperoleh/item yang dijawab benar

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

(Sumber: Purwanto, 2008: 102)

b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Nilai rata-rata hasil belajar siswa dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\Sigma X}{\Sigma N}$$

Keterangan:

\bar{x} = nilai rata-rata seluruh siswa

ΣX = total nilai yang diperoleh siswa

ΣN = jumlah siswa

(Sumber: Aqib,dkk., 2010: 40)

c. Persentase Ketuntasan Belajar Siswa

Persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal, dapat dicari dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100 \%$$

(Sumber: Aqib, dkk., 2010: 41)

Tabel 5. Presentase ketuntasan hasil belajar siswa

No	Rentang Nilai (%)	Kategori
1	$\geq 85\%$	Sangat tinggi
2	65 – 84%	Tinggi
3	45 – 64%	Sedang
4	25 – 44%	Rendah
5	$< 24\%$	Sangat rendah

(Sumber: Aqib, dkk., 2010: 41)

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbandingan data antara sebelum dan sesudah perlakuan, serta membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian hipotesis ini menggunakan *independent sample t-test* dalam program statistik SPSS 23. *Independent sample t-test* digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok data atau sampel yang independen. Adapun langkah-langkah perhitungan seperti yang dijelaskan oleh Gunawan (2013: 116-117) adalah sebagai berikut.

- a) Buka program SPSS yang sudah terpasang di komputer, lalu masukan A dan B pada variabel *view*
- b) Masukan data hasil penelitian pada kolom yang sesuai pada data *view*
- c) Pilih menu *Analyze* → *Compare Mean* → *Independent samples test*
- d) Pindahkan variabel X dan Y ke kolom yang sesuai pada kotak dialog *Independent samples test* lalu pilih *Ok*.

Aturan keputusan:

Pada analisis dengan SPSS sedikit berbeda dengan perhitungan manual, pada perhitungan dengan SPSS yang dilihat adalah nilai p (probabilitas) yang ditunjukkan oleh nilai sig = (2-tailed). Aturan keputusan, jika nilai sig. > 0.05, maka H_0 diterima, sebaliknya jika nilai sig. < 0,05 maka H_0 ditolak.

Rumusan Hipotesis:

$H_0: \mu_1 \neq \mu_2$ (Tidak ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar PKn siswa).

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$ (Ada pengaruh yang signifikan pada model penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar PKn siswa).

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas V SD Negeri 1 Sidokerto Kecamatan Bumiratu Nuban tahun pelajaran 2016/2017. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 77,83 sedangkan kelas kontrol adalah 66,61. Begitu pula dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen adalah 0,48, masuk kedalam kriteria sedang, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,25, masuk kedalam kriteria rendah. Selisih nilai rata-rata *N-Gain* kedua kelas tersebut sebesar 0,23.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, maka ada beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti, antara lain.

1. Siswa, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat diterapkan untuk dapat menarik minat siswa dan untuk memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa sesuai dengan konteks dunia nyata.
2. Guru, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat dipakai sebagai alternatif untuk memberikan variasi dalam proses pembelajaran.
3. Sekolah, yang ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* hendaknya memberikan dukungan kepada guru yang berupa perlengkapan fasilitas sekolah yang mendukung tercapainya pembelajaran ini secara maksimal.
4. Peneliti lanjutan, yang ingin menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat ditindaklanjuti pada penelitian berikutnya, dengan memperhatikan alokasi waktu, fasilitas pendukung termasuk media pembelajaran, dan karakteristik siswa yang ada pada sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Artawa, Robet. 2012. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD di Gugus I Kecamatan Selat*. (Online) dapat diakses di ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/837/710. Diakses pada Tanggal 20 November (pukul 19.36 wib).
- Aqib, Zainal, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB, TK*. Yrama Widya. Bandung.
- Fathurrohman, M. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Ar-ruzz Media. Yogyakarta.
- Gunawan, Muhammad Ali. 2013. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Paranama Publishing. Yogyakarta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. CV Pustaka Setia. Bandung.
- Huda, Miftahul. 2015. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- _____. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Isjoni. 2013. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- _____. 2007. *Cooperative Learning*. Alfabet. Bandung.
- Kasmadi dan Nia, Siti Sunarsih. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta. Bandung.
- Khasanah, Faridatul. 2014. *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Teka-teki Silang terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Metro Utara*. Universitas Lampung.

- Komalasari, Kokom. 2014. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. PT Refika Aditama. Bandung.
- Kurniasih, Imas dan Sani, Berlin. 2015. *Ragam Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Kata Pena.
- Masidjo, I. 2007. *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah*. Penerbit Kanisius. Yogyakarta.
- Maulana, Dani. 2014. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan. Lampung.
- Mulyasa, E. 2011. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Muslimah, Etika. 2012. *Peningkatan Hasil Belajar PKn Materi Bangsa sebagai Bangsa Indonesia melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Siswa Kelas III SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal*. Universitas Negeri Semarang.
- Permendiknas. 2006. *Standar Kompetensi Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan Tahun 2006*. Permendiknas. Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Permendiknas. Jakarta.
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Putri, Ni Made Suandayani Ari. 2012. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbasis Media Lingkungan terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. (Online) dapat diakses di ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewFile/1330/1191. Diakses pada Tanggal 20 November 2016 (pukul 20.48 wib).
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Departemen Pendidikan Nasional.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- _____. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Alfabeta. Bandung.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.

- Sisdiknas. 2003. *Undang-undang RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas RI. Jakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- _____. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Pustaka pelajar. Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group. Jakarta.
- Trianto. 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sisdiknas. Jakarta.
- UNILA. 2015. *Format Penulisan Karya Ilmiah*. Universitas Lampung Press. Bandar Lampung.
- Winaputra, Udin. 2014. *Pendidikan PKn di SD*. Universitas Terbuka. Banten.
- Yusuf, A, Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Kencana. Jakarta.