

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA
KELAS IV SD NEGERI 6 METRO BARAT**

(Skripsi)

Oleh

SHANTI EKA RAHMAWATI



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

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD NEGERI 6 METRO BARAT

Oleh

SHANTI EKA RAHMAWATI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 6 Metro Barat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes. Alat pengumpul data berupa soal pilihan jamak yang sebelumnya telah diujikan dan dianalisis dengan validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data berupa kuantitatif. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan SPSS 23. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci: hasil belajar, IPS, *make a match*,

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA
KELAS IV SD NEGERI 6 METRO BARAT**

Oleh
SHANTI EKA RAHMAWATI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

SARJANA PENIDIKAN

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 IPS SISWA KELAS IV SD NEGERI
6 METRO BARAT**

Nama Mahasiswa : **Shanti Eka Rahmawati**

No. Pokok Mahasiswa : 1313053152

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

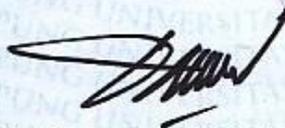
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI

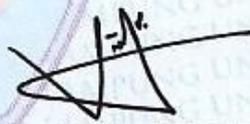
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I



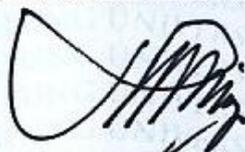
Dr. Darsono, M.Pd.
NIP 19541016 198003 1 003

Dosen Pembimbing II



Dra. Yulina H., M.Pd.I.
NIP 19540722 198012 2 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



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

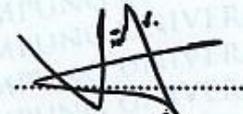
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

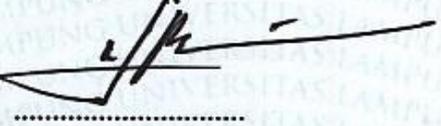
Ketua : Dr. Darsono, M.Pd.



Sekretaris : Dra. Yulina H., M.Pd.I.

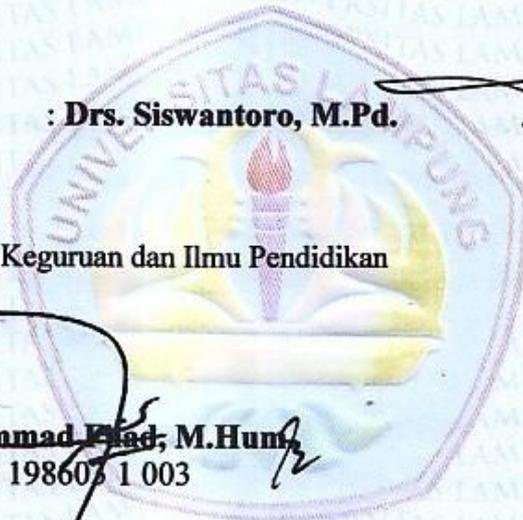


Penguji Utama : Drs. Siswanto, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

H. Muhammad Elad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 19 Juli 2017

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : Shanti Eka Rahmawati
NPM : 1313053152
Program studi : S-1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat” adalah asli dari penelitian saya dan tidak plagiat, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan seperlunya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Metro, Maret 2017
Yang membuat pernyataan



S. Eka Rahmawati
Shanti Eka Rahmawati
NPM 1313053152

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Shanti Eka Rahmawati, dilahirkan di Rejomulyo, Kecamatan Metro Selatan, Kota Metro, pada tanggal 24 Februari 1996. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara, putri pasangan Bapak Sukarman dan Ibu Sudarsih.

Peneliti memulai pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Metro Selatan Kota Metro lulus pada tahun 2007. Peneliti menyelesaikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 5 Metro lulus pada tahun 2010 kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 4 Metro lulus pada tahun 2013. Pada tahun 2013 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa FKIP Program Studi PGSD Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN.

MOTO

*Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan
Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan
Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan),
tetaplah bekerja keras (untuk urusan lain)
Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap
(Q.S Al-Insyirah Ayat 6-8)*

*Memulai sesuatu dengan penuh keyakinan
Menjalankan dengan penuh keikhlasan
Dan menyelesaikan dengan penuh kebahagiaan
(Anonim)*

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmaanirrohiim

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

Bapakku Sukarman dan Ibuku Sudarsih yang tercinta.

Terimakasih atas segala-galanya, 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.

Adikku Sekar Dwi Mawarni tersayang, untuk semua dukungan, senyuman, canda tawa, dan kasih sayang yang membuat peneliti tetap semangat dan optimis menyelesaikan karya ini. Semoga semua usaha ini mampu menjadi kebahagiaan dan kebanggan untuk adikku.

Almamater tercinta PGSD FKIP

-Universitas Lampung-

SANWACANA

Bismillaahirrohmaanirrohiim

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Muncarno, M.Pd., Koordinator Kampus B FKIP Unila yang memberikan banyak ilmu kepada peneliti dan membantu dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.

6. Ibu Dr. Sowiyah, M.Pd., selaku Pembimbing Akademik yang telah mengarahkan dan memberi saran yang bermanfaat bagi peneliti dalam skripsi ini.
7. Bapak Dr. Darsono, M.Pd., Ketua Tim Penguji yang telah mengarahkan dengan bijaksana, membimbing dengan penuh kesabaran dalam proses penyelesaian skripsi ini.
8. Ibu Dra. Yulina. H, M.Pd.I., Sekretaris Tim Penguji yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak Drs. Siswantoro, M.Pd., Penguji Utama yang telah memberikan motivasi, kritik, dan saran-saran yang sangat bagi peneliti.
10. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf karyawan PGSD Kampus B yang telah banyak memberi masukan demi kelancaran penulisan skripsi ini.
11. Ibu Sutini, S.Pd., Koordinator Administrasi Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan syarat-syarat skripsi.
12. Bapak Jamaluddin, S.Pd.I., Kepala SD Negeri 6 Metro Barat, serta dewan guru dan staf yang telah memberikan izin dan membantu peneliti selama penyusunan skripsi ini.
13. Ibu Darsiti, S.Pd, wali kelas IV C dan teman sejawat yang telah banyak membantu peneliti dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
14. Ibu Rohmaningsih, S.Pd., wali kelas IV B dan teman sejawat yang telah banyak membantu peneliti dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

15. Siswa-siswi kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat, yang telah membantu dengan berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
16. Sahabat berbagi suka dan duka peneliti selama ini Ratih Septia Ningrum, Rosa Maghfirah, Siti Nurazizah, Ridha Sutiarahmah, Rina Murniati, Ratna Wulandari, dan Purnama Sari.
17. Seluruh rekan-rekan S-1 PGSD angkatan 2013 terkhusus Kelas C: Sahdi, Retno, Annisa, Ragil, Wahyuni, Oki, Wisnu, Rahma, Nurjanah, Royati, Winda, Diani, Rizki, Novuri, Rohma, Tika, Vivi, Yusrifa, Wanda, Yopita, dan Yitzhak.
18. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa tulisan ini tidaklah sempurna, karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT, namun semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi perkembangan dan peningkatan mutu dunia pendidikan terutama ke SD-an.

Metro, Mei 2017
Peneliti,

Shanti Eka Rahmawati
NPM 1313053152

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Model Pembelajaran.....	10
1. Pengertian Model Pembelajaran.....	10
2. Tipe-tipe Model Pembelajaran.....	11
3. Model Pembelajaran Kooperatif.....	13
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	13
b. Tipe-tipe Model Pembelajaran Kooperatif	14
c. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif.....	15
B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i>	17
1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i>	17
2. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i>	18
3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i>	21
C. Belajar dan Pembelajaran	23
1. Belajar	23
a. Pengertian Belajar	23
b. Teori Belajar	24

c. Hasil Belajar	25
d. Pembelajaran	28
D. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	29
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	29
2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	30
3. Pendidikan IPS SD	32
4. Karakteristik IPS di SD	33
5. Pembelajaran IPS di SD	35
E. Penelitian yang Relevan	36
F. Kerangka Pikir.....	37
G. Hipotesis Penelitian.....	39
III. METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian	43
1. Tempat Penelitian	43
2. Waktu Penelitian	43
C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Penelitian	43
1. Variabel Penelitian	43
2. Definisi Operasional Penelitian	44
D. Populasi dan Sampel	47
1. Populasi Penelitian	47
2. Sampel Penelitian	47
E. Instrumen Penilaian.....	48
1. Instrumen Tes	48
2. Observasi	49
3. Uji Coba Instrumen Tes.....	49
4. Uji Persyaratan Instrumen	50
a. Validitas	50
b. Reliabilitas	51
F. Teknis Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	52
1. Uji Persyaratan Analisis Data.....	53
a. Uji Normalitas.....	53
b. Uji Homogenitas	54
c. Uji Hipotesis	55
2. Teknis Analisis Data Kuantitatif	56
a. Nilai Hasil Belajar Secara Individual	56
b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa	57
c. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal	57
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian.....	58

B.	Hasil Penelitian	60
1.	Persiapan Penelitian.....	60
2.	Uji Coba Instrumen Penelitian	60
a.	Validitas	60
b.	Reliabilitas	61
3.	Pelaksanaan Penelitian	62
4.	Pengambilan Data Penelitian.....	62
C.	Deskripsi Data Penelitian	62
D.	Analisis Data Penelitian	63
E.	Uji Persyaratan Analisis Data	68
1.	Uji Normalitas	68
2.	Uji Homogenitas.....	69
3.	Pengujian Hipotesis	71
F.	Pembahasan.....	72
V.	KESIMPULAN DAN SARAN	
A.	Kesimpulan.....	75
B.	Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	81

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data <i>Mid</i> Semester Ganjil Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPS.....	6
2. Kisi-kisi Instrumen Tes	46
3. Data siswa kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat tahun pelajaran 2016/2017	47
4. Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r	51
5. Koefisien Reliabilitas	52
6. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	57
7. Keadaan Fasilitas Sekolah SD Negeri 6 Metro Barat	58
8. Keadaan Guru SD Negeri 6 Metro Barat	59
9. Analisa Tes Uji Instrumen	61
10. Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	63
11. Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	65
12. Penggolongan <i>N-Gain</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	66
13. Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	68
14. Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	68
15. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	69
16. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	69
17. Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	70
18. Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	70
19. Uji Hipotesis Hasil Belajar Siswa.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konsep Variabel	39
2. Diagram Rancangan Penelitian	41
3. Diagram Batang Perbandingan Ketuntasan <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	64
4. Diagram Batang Nilai Rata-rata <i>Pretest</i>	64
5. Diagram Batang Perbandingan Ketuntasan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	65
6. Diagram Batang Perbandingan Nilai Rata-rata <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	66
7. Diagram Batang Kategori Peningkatan <i>N-Gain</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	67
8. Perbandingan Rata-rata <i>N-Gain</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan dari Fakultas.....	82
2. Surat Keterangan dari Fakultas	83
3. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	84
4. Surat Izin Penelitian dari Kepala Sekolah.....	85
5. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas IV C.....	86
6. Surat Pernyataan Teman Sejawat kelas IV B.....	87
7. Surat Pernyataan Teman Sejawat Mahasiswa lain.....	88
8. Surat Keterangan Penelitian.....	89
9. Data <i>Mid</i> Semester Ganjil 2016/2017 Kelas IV pada Mata Pelajaran IPS.....	90
10. Pemetaan SK dan KD	91
11. Silabus Pembelajaran	93
12. RPP Kelas Eksperimen	96
13. RPP Kelas Kontrol	103
14. Instrumen Tes.....	109
15. Kunci Jawaban Soal Uji Instrumen Tes.....	114
16. Hasil Uji Validitas.....	115
17. Hasil Uji Reliabilitas.....	117
18. Tabel Nilai-nilai (r)	118

Lampiran	Halaman
19. Kisi-kisi Instrumen Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	119
20. Soal <i>Pretest</i>	121
21. Soal <i>Posttest</i>	124
22. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	127
23. Data Hasil Belajar Kognitif Kelas Eksperimen	128
24. Data Hasil Belajar Kognitif Kelas Kontrol	130
25. <i>Test of Normality Pretest</i> Eksperimen	132
26. <i>Test of Normality Posttest</i> Eksperimen.....	133
27. <i>Test of Normality Pretest</i> Kontrol.....	134
28. <i>Test of Normality Posttest</i> Kontrol	135
29. <i>Test of Homogeneity of Varians Pretest</i>	136
30. <i>Test of Homogeneity of Varians Posttest</i>	138
31. Uji Hipotesis	140
32. Dokumentasi Pembelajaran di Kelas Eksperimen	141
33. Dokumentasi Pembelajaran di Kelas Kontrol.....	146

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan merupakan kegiatan mobilitas segenap komponen pendidikan oleh pendidik yang mengarah kepada pencapaian tujuan pendidikan. Kualitas proses pendidikan salah satunya terletak pada kualitas pengelolaannya. Adapun tujuan utama pengelolaan proses pendidikan yaitu terjadinya proses belajar dan pengalaman belajar yang optimal. Untuk mencapai proses belajar dan pengalaman belajar yang optimal maka harus ada kegiatan pembelajaran serta segenap komponen yang mendukung kegiatan pembelajaran tersebut.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan 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.

Berdasarkan Undang-undang tersebut, maka tujuan dari pendidikan di Indonesia adalah untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran aktif agar siswa dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Tujuan-tujuan tersebut dicapai oleh penyelenggara pendidikan dengan mengacu pada kurikulum. Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 19

menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Indonesia menyelenggarakan sebuah sistem pendidikan yang berkualitas, efektif, dan menyeluruh guna mencapai tujuan pendidikan, sehingga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang juga berkualitas, berdaya saing tinggi, dan sesuai dengan kebutuhan bangsa ini. Kurikulum pendidikan yang dijadikan pedoman untuk mencapai tujuan tersebut sangat dibutuhkan. Kurikulum sebagai pedoman harus seragam agar tidak terjadi perbedaan tujuan, isi dan bahan pelajaran antara wilayah yang satu dengan wilayah yang lain sehingga perlu diberlakukan kurikulum yang sifatnya nasional. Kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013. Menurut badan standar nasional pendidikan atau BSNP (2006: 5) KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. Pembelajaran KTSP di SD menerapkan pendekatan tematik terpadu pada kelas rendah (1, 2, dan 3) dan pendekatan mata pelajaran pada kelas tinggi (4, 5, dan 6). SD Negeri 6 Metro Barat yang dijadikan subjek penelitian menerapkan KTSP sebab tenaga pendidik belum menguasai kurikulum 2013.

Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang standar isi menyatakan bahwa komponen mata pelajaran pada struktur kurikulum SD/MI adalah: (1)

pendidikan agama, (2) Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), (3) bahasa Indonesia, (4) matematika, (5) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), (6) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), (7) Seni Budaya dan Keterampilan (SBK), (8) pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, serta (9) mata pelajaran lain sebagai muatan lokal sesuai dengan kebijakan sekolah masing-masing. Penelitian ini terfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Melalui mata pelajaran IPS siswa diharapkan dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, dan warga dunia yang cinta damai. Salah satu upaya untuk mencapai tujuan IPS tersebut dapat melalui pengembangan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, untuk menunjang tercapainya tujuan IPS harus didukung juga suasana belajar yang kondusif, interaktif, dan dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi menjelaskan bahwa pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, siswa dapat diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (Permendiknas, 2006: 175).

Menurut Trianto (2013: 171) IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu, pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan pendidikan nasional. Tujuan-tujuan pendidikan IPS dapat tercapai apabila

pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Tujuan tersebut dapat tercapai apabila dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa. Menurut Susanto (2013: 145) tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat. Untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS tersebut maka diperlukan suatu model pembelajaran, agar nilai-nilai edukatif mata pelajaran IPS yang akan diajarkan dapat tersampaikan secara keseluruhan kepada siswa. Hal ini sangat diperlukan karena anak usia 9-12 tahun mulai ingin merealisasikan potensi-potensi yang dimilikinya sehingga anak berusaha memenuhi kebutuhan dengan sikap persaingan.

Mikarsa (2007: 3.30) menjelaskan anak-anak usia sekolah dasar kelas tinggi sudah timbul keinginan untuk menjadi yang terhebat, mereka berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai prestasi. Keaktifan anak dalam persaingan inilah yang harus diarahkan kepada pembelajaran yang mampu menggali potensi yang dimilikinya.

IPS di SD berusaha mengintegrasikan bahan atau materi dari beberapa cabang ilmu dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat sekeliling dengan tujuan untuk mengembangkan "*human knowledge*" melalui penelitian serta penemuan. Sapriya (2014: 20) menyatakan bahwa IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains, bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan. Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak

terlihat aspek disiplin ilmu karena yang lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik berpikir siswa yang bersifat holistik.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS tersebut maka diperlukan suatu model pembelajaran, agar nilai-nilai edukatif mata pelajaran IPS yang akan diajarkan dapat tersampaikan secara keseluruhan kepada siswa. Berdasarkan hasil observasi serta wawancara dengan wali kelas IV yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 6 Metro Barat pada tanggal 26 dan 28 November 2016, diperoleh informasi bahwa pada proses pembelajaran belum efektif, siswa cenderung aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dalam pembelajaran suasana kurang kondusif. Hal ini mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu penyebab pembelajaran yang kurang efektif ini, karena dalam proses pembelajaran terlihat gurulah yang menjadi pusat pembelajaran (*teacher centered*). Demikian pula dalam kegiatan kelompok, siswa belum optimal dalam mengembangkan kerja sama antarsiswa. Belum optimalnya komunikasi antarsiswa yang menyebabkan siswa hanya bermain dalam proses pembelajaran.

Akibat dari permasalahan di atas, berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berdasarkan hasil nilai *mid* semester ganjil kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat tahun pelajaran 2016/2017 diperoleh informasi yang dapat dipaparkan pada tabel berikut.

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

Kelas	KKM	Rata-rata nilai kelas	Jumlah Siswa (orang)	Jumlah Siswa		Persentase (%)	
				Tuntas	Tidak tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
IV A	65	55,4	32	9	23	28 %	72 %
IV B	65	54,5	30	9	21	30 %	70 %
IV C	65	48,5	31	5	26	16 %	84 %

(sumber: Dokumentasi wali kelas IV *mid* semester ganjil)

Berdasarkan tabel 1. di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai kelas IV A sebesar 55,4 hanya 9 siswa yang tuntas dari jumlah keseluruhan 32 siswa atau sekitar 28%, di kelas IV B rata-rata nilai kelas sebesar 54,5 hanya 9 siswa yang tuntas dari jumlah keseluruhan 30 siswa atau sekitar 30%, dan di kelas IV C rata-rata nilai kelas sebesar 48,5 hanya 5 siswa yang tuntas dari jumlah keseluruhan 31 siswa atau sekitar 16%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat masih rendah, hanya 28%, 30% dan 16% yang idealnya 75%. Sesuai dengan pedoman penyusunan KTSP dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) bahwa kriteria ideal kelulusan untuk masing-masing indikator pencapaian kompetensi adalah 75% (Depdiknas, 2006: 27). Peneliti memilih kelas IV C sebagai kelas eksperimen karena persentase kelas IV C lebih rendah dari persentase kelas IV A dan IV B.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat, rasa ingin tahu dan percaya diri siswa agar lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga mendorong pengembangan potensi yang dimiliki oleh siswa secara maksimal. Peneliti

memilih model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS. Isjoni (2007: 77) menyatakan bahwa *make a match* dikembangkan oleh *Lorna Curran* (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran ini menuntut siswa untuk bekerja sama dan meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap apa yang telah dipelajari dengan cara menyenangkan, saling bekerja sama dalam mencari kartu pertanyaan/jawaban, dan melakukan presentasi setelah menemukan kartu pasangan jawaban/pertanyaan yang cocok. Pembelajaran yang dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar, akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, akibatnya hasil belajar yang diraih siswa pun menjadi optimal dan begitupun sebaliknya.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti memutuskan untuk mengambil judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Siswa cenderung aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dalam pembelajaran kurang kondusif.
2. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
3. Siswa belum optimal dalam mengembangkan kerja sama antarsiswa.

4. Belum optimalnya komunikasi antarsiswa yang menyebabkan siswa hanya bermain dalam proses pembelajaran.
5. Rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas IV C sebesar 16% dari 31 siswa dengan KKM yang ditentukan yaitu 65.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah yang diteliti, yakni rendahnya hasil belajar IPS siswa pada ranah kognitif kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian yakni, “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat.

F. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Siswa

Penerapan pembelajaran IPS dengan model pembelajaran kooperatif tipe

make a match merupakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, minat dan motivasi siswa untuk belajar IPS.

2. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi tentang penggunaan model pembelajaran *make a match* dan diharapkan nantinya guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan yang bervariasi.

3. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 6 Metro Barat.

4. Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah ilmu, pengalaman dan wawasan yang berharga guna menghadapi permasalahan dimasa depan.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen.
2. Objek penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat.
4. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Barat semester genap tahun pelajaran 2016/2017.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi/tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran adalah pola interaksi siswa dengan guru di dalam kelas yang menyangkut pendekatan, strategi, metode, teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Suatu model pembelajaran ditentukan bukan hanya apa yang harus dilakukan guru, akan tetapi menyangkut tahapan-tahapan, prinsip-prinsip reaksi guru dan siswa serta sistem penunjang yang disyaratkan. Joyce dan Weill (dalam Huda, 2014: 73) menerangkan model pembelajaran adalah sebagai suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain, materi-materi instruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau di setting yang berbeda.

Suprijono (2013: 46) menyatakan bahwa model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di

kelas maupun tutorial. Sedangkan Hanafiah & Suhana (2010: 41) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generatif. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik dan gaya mengajar guru.

Komalasari (2010: 57) menjelaskan bahwa model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan suatu bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu konsep atau rancangan pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir secara sistematis, serta pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

2. Tipe-Tipe Model Pembelajaran

Terdapat berbagai model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Sani (2014: 76) menyatakan bahwa beberapa model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di SD yaitu: (a) Model pembelajaran berbasis inkuiri, (b) Model pembelajaran penemuan, (c) Model pembelajaran berbasis masalah, dan (d) Model pembelajaran berbasis proyek.

Menurut Bern dan Erikson (dalam Komalasari, 2011: 23) terdapat lima model pembelajaran dalam mengimplementasikan pembelajaran yang mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa sebagai berikut.

- a) *Problem based learning* (pembelajaran berbasis masalah), pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu.
- b) *Cooperative learning* (pembelajaran kooperatif), pembelajaran yang diorganisasikan dengan menggunakan kelompok belajar kecil dimana siswa bekerja bersama untuk memperoleh tujuan pembelajaran.
- c) *Project based learning* (pembelajaran berbasis proyek), pembelajaran yang memusat pada prinsip dan konsep utama suatu disiplin, melibatkan siswa dalam pemecahan masalah dan tugas penuh makna lainnya, mendorong siswa untuk bekerja mandiri membangun pembelajaran, dan pada akhirnya menghasilkan karya nyata.
- d) *Service learning* (pembelajaran pelayanan), pembelajaran yang menyediakan suatu aplikasi praktis pengembangan pengetahuan dan keterampilan baru untuk kebutuhan di masyarakat melalui proyek dan aktivitas.
- e) *Work based learning* (pembelajaran berbasis kerja), dimana kegiatan pembelajaran mengintegrasikan antara tempat kerja, atau seperti tempat kerja dengan materi di kelas untuk kepentingan para siswa dan bisnis.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, bahwa tipe-tipe model pembelajaran yang peneliti pilih pada penelitian ini adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang diorganisasikan dengan menggunakan kelompok belajar kecil di mana siswa bekerja bersama untuk memperoleh tujuan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan dalam pembelajaran IPS menyajikan materi tentang masalah sosial dan siswa diharapkan dapat memecahkan masalah-masalah sosial dalam kehidupan sehari-hari dengan membentuk kelompok belajar kecil dimana siswa bekerja bersama dalam memecahkan masalah-masalah sosial tersebut.

3. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif salah satu model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sanjaya (dalam Rusman, 2014: 203) *cooperative learning* merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Slavin (dalam Komalasari, 2010: 62) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja bersama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 5 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.

Jacob (dalam Masitoh, 2009: 232) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu metode intruksional dimana siswa dalam kelompok kecil bekerjasama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas akademik. Isjoni (2007: 11) menyatakan bahwa *cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Selanjutnya dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. Guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung kearah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri.

b. Tipe-tipe Model Pembelajaran Kooperatif

Ada beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran kooperatif, walaupun prinsip dasar dari pembelajaran kooperatif ini tidak berubah, ada tipe yang mengharuskan kelompok terdiri dari 4 siswa ada tipe yang kelompok hanya terdiri dari 2 siswa saja (berpasangan). Huda (2014: 215) menyatakan bahwa di dalam pembelajaran kooperatif terdapat beberapa tipe yaitu *Think-Talk-Write*, *Talking Stick*, *Snowball Trowing*, *Time Token*, *Make A Match* , dan lain-lain.

Tipe-tipe pembelajaran kooperatif yang beragam dapat menjadi pilihan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, materi, serta tujuan yang hendak dicapai. 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*.

Rusman (2014: 213-224) menjabarkan bahwa model pembelajaran kooperatif dibagi menjadi enam sebagai berikut.

1. *Student Teams Achievement Divisison* (STAD)
2. *Jigsaw*
3. *Investigasi Kelompok* (*Group Investigation*)
4. *Make a Match* (Membuat Pasangan)
5. *TGT* (*Teams Games Tournament*)
6. *Struktural*

Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak jenis atau tipe untuk diterapkan dalam pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan semua tingkatan usia siswa. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Hal itu sesuai permasalahan yang peneliti temui, bahwa pembelajaran IPS di SD Negeri 6 Metro Barat masih berpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga siswa kurang bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, maka dari itu melalui *make a match* diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut.

c. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Setiap model pembelajaran memiliki tujuan yang akan dicapai, sama halnya dengan pembelajaran kooperatif. Konsep utama dari

pembelajaran kooperatif adalah siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Jihad & Haris (2012: 30) tujuan penerapan pembelajaran kooperatif, yaitu sebagai berikut.

1. Hasil belajar akademik
bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik.
2. Penerimaan terhadap keragaman
bertujuan agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai macam perbedaan latar belakang.
3. Pengembangan keterampilan sosial
bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Hal ini sejalan dengan pendapat Hosnan (2014: 237) yang menyatakan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif adalah hasil akademik siswa meningkat dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya, serta pengembangan keterampilan sosial. Adapun Johnson (dalam Trianto, (2013: 109) menyatakan bahwa tujuan pokok belajar kooperatif yaitu memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun kelompok.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran kooperatif adalah meningkatkan prestasi siswa, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial. Model kooperatif juga dapat meningkatkan sikap kerja sama antar siswa.

B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Make a match (mencari pasangan) merupakan model yang dikembangkan pertama kali oleh Lorna Curran pada tahun 1994. *Make a match* ini merupakan model yang mengajarkan siswa untuk dapat aktif dalam mencari/mencocokkan jawaban dan disiplin terhadap waktu yang telah ditentukan. Huda (2014: 251) menyatakan bahwa *make a match* saat ini merupakan salah satu strategi penting dalam ruang kelas. Tujuan dari strategi ini antara lain, pendalaman materi, penggalan materi, dan *edutainment*.

Rusman (2014: 223) menjelaskan bahwa *make a match* merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Komalasari (2010: 85) menyatakan bahwa *make a match* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan.

Isjoni (2007: 77) menyatakan bahwa *make a match* dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran kelompok yang mengajak siswa memahami suatu konsep atau topik melalui permainan kartu pasangan. Permainan tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

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

Setiap model mempunyai langkah masing-masing dalam penerapannya.

Lie (2014: 54) menyatakan bahwa langkah-langkah penerapan model *make a match* adalah sebagai berikut.

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang mungkin cocok untuk sesi *review* (persiapan menjelang tes atau ujian).
2. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.
3. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya: pemegang kartu yang bertuliskan lima akan berpasangan dengan pemegang kartu peru. Atau pemegang kartu yang berisi nama Koffi Annan akan berpasangan dengan pemegang kartu sekretaris jenderal PBB.
4. Siswa bisa juga bergabung dengan dua atau tiga siswa lain yang memegang kartu yang cocok. Misalnya, pemegang kartu 3+9 akan membentuk kelompok dengan pemegang kartu 3x4 dan 6x2.

Huda (2014: 252) menjabarkan prosedur pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai berikut.

1. Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
2. Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
3. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.

4. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka hanya mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
5. Guru meminta semua anggota 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 mendapat 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.

Selanjutnya Kurniasih & Sani (2015: 57) menyatakan beberapa langkah-langkah model pembelajaran *make a match* adalah 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

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menggunakan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menurut Huda. Alasannya karena langkah-langkah yang dikemukakan oleh Huda dijelaskan secara rinci pada tahapan-tahapan dan kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan dalam mengimplementasikan model pembelajaran.

Langkah-langkahnya seperti berikut:

1. Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
2. Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
3. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
4. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka hanya mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
5. Guru meminta semua anggota 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 mendapat 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.

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

Setiap model pembelajaran pasti ada kelebihan dan kelemahannya, sehingga perlu adanya pemahaman dalam melaksanakan model pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mempunyai kelebihan dan kelemahan. Lie (2014: 45) menjelaskan kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah sebagai berikut.

Kelebihan:

1. Meningkatkan partisipasi siswa.
2. Cocok untuk tugas sederhana.
3. Lebih banyak kesempatan untuk kontribusi masing-masing anggota kelompok.
4. Interaksi lebih mudah.
5. Lebih mudah dan cepat membentuknya.

Kelemahan:

1. Banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitor.
2. Lebih sedikit ide yang muncul.

Huda (2014: 253) mengemukakan beberapa kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai berikut.

Kelebihan:

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 tampil presentasi.
5. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Kelemahan:

1. Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, 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 presentasi 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.

Selanjutnya Kurniasih & Sani (2015: 56) menyatakan beberapa kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *make a match* sebagai berikut.

Kelebihan:

1. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
2. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
3. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar klasikal.
4. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
5. Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis.
6. Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa.

Kelemahan:

1. Sangat memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
2. Waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan siswa bisa banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
3. Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.
4. Pada kelas dengan murid yang banyak (>30 siswa/kelas) jika kurang bijaksana maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali.
5. Bisa mengganggu ketenangan belajar kelas di kiri kanannya.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang memiliki kelebihan yakni meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, melatih keberanian siswa, dan menghargai waktu. Sedangkan kelemahannya, jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik akan banyak waktu yang

terbuang, karena tingkat pemahaman setiap siswa berbeda antara siswa yang satu dengan yang lainnya.

C. Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Setiap manusia pasti pernah mengalami proses belajar. Belajar berlangsung secara berkesinambungan selama manusia tersebut masih hidup. Belajar merupakan aktivitas yang dapat menghasilkan perubahan dalam diri seseorang, baik secara aktual maupun potensial. Perubahan yang didapat sesungguhnya adalah kemampuan yang baru dan ditempuh dalam jangka waktu yang lama yang terjadi karena ada usaha dari dalam diri setiap individu. Kasmadi & Sunariah (2014: 29) mendefinisikan bahwa belajar adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain. Suatu program pembelajaran yang baik, haruslah memenuhi kriteria daya tarik (*appeal*), daya guna (*efektifitas*), dan hasil guna (*efisiensi*).

Susanto (2013: 4) mendefinisikan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan segala dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif baik dalam berpikir, merasa, maupun, dalam bertindak.

Komalasari (2010: 2) menyatakan bahwa 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. Masitoh (2009: 3) mendefinisikan belajar adalah suatu proses atau kegiatan yang dilakukan sehingga membuat suatu perubahan perilaku yang berbentuk kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses atau kegiatan dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan. Kegiatan yang dilakukan membuat suatu perubahan perilaku yang berbentuk kognitif, afektif, dan psikomotor.

b. Teori Belajar

Teori merupakan landasan terjadinya proses belajar, maka perlu adanya teori belajar yang mendukung suatu model, pendekatan, strategi, atau metode yang digunakan dalam pembelajaran. Banyak sekali teori yang berkaitan dengan belajar. Teori belajar dapat membantu guru untuk memahami bagaimana siswa belajar.

Trianto (2013: 28) menjelaskan teori konstruktivisme memiliki satu prinsip yang paling penting yaitu guru tidak hanya sekadar memberikan pengetahuan kepada siswa, melainkan siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya. Teori belajar terkait dengan asumsi tentang pengetahuan, siswa, dan proses belajar mengajar. Sani (2013: 34-35) menjelaskan teori-teori belajar sebagai berikut.

- 1) Teori belajar behaviorisme
Belajar menurut kaum behavioris adalah perubahan dalam tingkah laku yang dapat diamati dari hasil hubungan timbal balik antara guru sebagai pemberi stimulus dan siswa sebagai respon tindakan stimulus yang diberikan.
- 2) Teori kognitivisme
Teori kognitivisme menganggap bahwa proses mental dalam mengolah informasi dengan menggunakan strategi kognitif. Dimana pengetahuan dan pengalaman tertata dalam bentuk strategi kognitif.
- 3) Teori konstruktivisme
Teori ini membahas kesadaran sosial dalam kegiatan sosial kemudian terjadi pemaknaan atau kontruksi pengetahuan baru serta transformasi. Siswa dapat membangun konsep dari pengalaman-pengalamannya.
- 4) Teori humanisme
Teori ini menyatakan bahwa keberhasilan belajar terjadi jika siswa memahami lingkungan dan dirinya sendiri.
- 5) Teori sibernetik
Proses belajar memang penting dalam teori ini, namun yang lebih penting adalah sistem informasi yang diproses dan dipelajari oleh siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa teori belajar yang sesuai dengan pembelajaran ini adalah teori belajar konstruktivisme. Teori belajar konstruktivisme menekankan bahwa dalam belajar siswa dituntut untuk membangun pengetahuannya sendiri dan guru berperan sebagai fasilitator, sehingga guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa melainkan juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya.

c. Hasil Belajar

Keberhasilan dalam belajar dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar yang diperoleh. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 104 Tahun

2014 Tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan

Dasar dan Pendidikan Menengah Pasal 1 berbunyi:

Penilaian hasil belajar oleh pendidik adalah proses pengumpulan informasi/bukti tentang capaian pembelajaran siswa dalam kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis, selama dan setelah proses pembelajaran.

Penilaian dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi siswa, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, sekaligus sebagai umpan balik untuk memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian dilakukan secara konsisten, sistematis, dan terprogram dengan menggunakan tes dan nontes dalam bentuk tertulis atau lisan, pengamatan kinerja, pengukuran sikap, penilaian hasil karya berupa tugas, proyek, portofolio, dan penilaian diri.

Penilaian hasil pembelajaran menggunakan standar penilaian pendidikan dan panduan penilaian kelompok mata pelajaran. Kasmadi & Sunariah (2014: 43) mengemukakan bahwa variabel hasil belajar pada tingkat umum, diklasifikasikan sebagai berikut.

- a. Keefektifan pembelajaran diukur dengan tingkatan pencapaian pembelajaran. Yakni 4 aspek penting yang dapat dipakai untuk memprediksi efektifitas belajar, yaitu 1) kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari, 2) kecepatan untuk kerja, 3) tingkat alih untuk belajar, dan 4) tingkat retensi dari apa yang dipelajari.
- b. Efisiensi pembelajaran diukur dengan rasio antara keefektifan dengan jumlah waktu yang dipakai, dan jumlah biaya yang digunakan.
- c. Daya tarik pembelajaran, diukur dengan mengamati kecenderungan siswa untuk senang belajar. Erat kaitannya

dengan daya tarik dan kualitas pembelajaran. Oleh sebab itu, pengukuran siswa belajar dapat dikaitkan dengan proses pembelajaran itu sendiri.

- d. Hasil belajar, secara normatif merupakan hasil penilaian terhadap kegiatan pembelajaran sebagai tolak ukur tingkat keberhasilan siswa memahami pembelajaran yang dinyatakan dengan nilai berupa huruf atau angka. Akan tetapi, secara psikologi menampakan perubahan perilaku pada siswa.

Susanto (2013: 5) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Sedangkan Suprijono (2013: 5) menyatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perubahan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Bloom (dalam Suprijono, 2013: 6) mendefinisikan hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Terdapat enam tingkatan ranah kognitif, yaitu dari pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Pada ranah afektif, terdapat lima tingkatan yaitu menerima, menanggapi, menilai, mengelola, dan menghayati, sedangkan pada ranah psikomotor, terdapat empat tingkatan, yaitu peniruan, manipulasi, pengalamiahan, dan artikulasi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, sehingga mengakibatkan perubahan tingkah laku dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar dalam penelitian ini, difokuskan pada ranah kognitif pada jenjang pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3).

d. Pembelajaran

Setiap pembelajaran pasti terjadi interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung maupun tidak langsung. Permendiknas no. 41 tahun 2007 tentang standar proses menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Susanto (2014: 19) menjelaskan pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Rusman (2014: 3) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien.

Komalasari (2010: 3) menyatakan bahwa pembelajaran adalah sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Isjoni (2007: 11) berpendapat bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang dilakukan secara sengaja di dalam proses belajar antara siswa, guru, dan sumber belajar untuk mencapai tujuan yang akan dicapai, sehingga siswa

memperoleh kemudahan dalam memperoleh informasi yang disampaikan. Hal ini penting untuk terjadinya komunikasi timbal balik diantara komponen pembelajaran.

D. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan lingkungan sosial baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Secara umum pengertian IPS memusatkan pada aktivitas kehidupan manusia dan lingkungannya yang meliputi masa lalu, sekarang, dan masa yang akan datang. Aktivitas manusia yang berkaitan dalam hubungan interaksinya dengan aspek keadaan geografis wilayahnya. Hakikat IPS menurut Susanto (2013: 138) adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negara.

Trianto (2013: 171) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek-aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya).

Susanto (2013: 137) berpendapat bahwa ilmu pengetahuan sosial, yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia

yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Sapriya dkk (2007: 4) pengertian IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas kehidupan manusia dan fokus kajian IPS adalah berbagai aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial (*homo socius*).

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa IPS merupakan integrasi dari sejumlah disiplin ilmu sosial yang mempelajari tentang aktivitas dan interaksi sosial manusia. Terutama dalam berbagai dimensi kehidupan sosial manusia dan peradabannya serta mempelajari, menelaah gejala dan masalah sosial di masyarakat dari berbagai kehidupan yang disajikan secara ilmiah untuk mencapai tujuan pendidikan.

2. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pembelajaran IPS memiliki tujuan utama untuk mendidik dan memberikan pengetahuan serta informasi tentang keadaan sosial budaya serta perkembangan dan peradaban interaksi sosial yang terjadi di lingkungan sekitar dan seluruh kehidupan manusia. Permendiknas No. 22 Tahun 2006 menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran IPS yaitu agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.

- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen, kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Sementara itu, Susanto (2013: 145) menyatakan bahwa tujuan utama pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental 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. Sementara itu, Sapriya, dkk. (2007: 13) menjelaskan bahwa:

Tujuan Pendidikan IPS meliputi aspek: (1) pengetahuan (*understanding*); (2) sikap dan nilai (*attitudes and values*), “dimensi rasa” (*feeling*); (3) keterampilan (*skill*). Aspek keterampilan IPS ini secara garis besarnya, meliputi: keterampilan sosial (*social skill*), (*group work skills*), dan (*intellectual skill*).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan memberikan pengetahuan serta informasi guna mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya. Selain itu untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya.

3. Pendidikan IPS SD

Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat memberikan wawasan pengetahuan yang luas mengenai masyarakat lokal maupun global, agar mampu hidup di tengah-tengah masyarakat yang majemuk. Sapriya (2009: 20) mengemukakan bahwa IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan. Pendapat tersebut sejalan dengan Susanto (2016:143) menjelaskan bahwa pendidikan IPS di SD merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan persekolahan saja, tetapi juga memberikan nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan siswa di masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa cara dan teknik pembelajaran IPS di SD harus dikaji dengan tepat. Karena materi IPS penuh dengan konsep-konsep abstrak seperti waktu, perubahan, kesinambungan (*continuity*), arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan. Oleh sebab itu, pembelajaran IPS di SD harus bergerak dari yang konkret ke yang abstrak dengan mengikuti pola pendekatan lingkungan yang semakin meluas dan pendekatan spiral dengan memulai dari yang mudah ke yang sukar, dari yang sempit menjadi lebih luas, dan dari yang dekat ke yang jauh.

4. Karakteristik IPS di SD

Ilmu Pengetahuan Sosial di SD memiliki karakteristik yang membedakannya dengan disiplin ilmu lainnya. Pendidikan IPS di SD lebih menekankan pada bagaimana cara mendidik tentang ilmu-ilmu sosial atau lebih kepada penerapannya. Ilmu yang disajikan dalam pendidikan IPS di SD merupakan suatu *synthetic* antara ilmu-ilmu sosial dengan ilmu-ilmu pendidikan. Pendidikan IPS di SD merupakan hasil rekayasa “*inter cross*” dan “*trans disipliner*” antara disiplin ilmu pendidikan dengan disiplin ilmu sosial murni untuk tujuan pendidikan. Ilmu yang dikembangkan dalam pendidikan IPS di SD merupakan hasil seleksi, adaptasi, dan modifikasi dari hubungan inter disiplin antara disiplin ilmu pendidikan dan disiplin ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan IPS di SD.

Somantri (dalam Supriatna, dkk, 2007: 5) menjelaskan karakteristik pendidikan IPS di SD sebagai suatu *synthetic disciplines*. Disebut *synthetic disciplines* karena pendidikan IPS bukan hanya harus mampu menyintesis konsep-konsep yang relevan antara ilmu-ilmu pendidikan dan ilmu-ilmu sosial, melainkan juga tujuan pendidikan dan pembangunan serta masalah-masalah sosial dalam hidup bermasyarakatpun yang sering disebut dengan ipoleksosbudhankam akan menjadi pertimbangan dalam pendidikan IPS.

Trianto (2013: 174) menjelaskan karakteristik IPS di SD adalah sebagai berikut.

1. Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, dan sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
2. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.

3. 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.
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.

Susanto (2014: 22) menjelaskan karakteristik mata pelajaran IPS di SD sebagai berikut.

1. Menggunakan pendekatan lingkungan yang luas.
2. Menggunakan pendekatan terpadu antar mata pelajaran yang sejenis.
3. Berisi materi konsep, nilai-nilai sosial, kemandirian, dan kerja sama.
4. Mampu memotivasi siswa untuk aktif, kreatif, dan inovatif, dan sesuai dengan perkembangan anak.
5. Mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir dan memperluas cakrawala budaya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS di SD adalah bersifat dinamis, dengan kata lain pembelajaran IPS di SD dapat berubah sesuai dengan perkembangan masyarakat. Perubahan tersebut dapat terjadi dalam aspek materi, pendekatan, bahkan tujuannya, sesuai dengan perkembangan masyarakat. Sejatinnya pendidikan IPS di SD berupaya mengembangkan kompetensi siswa, agar menjadi warga negara yang baik yang dapat menjaga keharmonisan hubungan di antara masyarakat sehingga terjalin persatuan dan keutuhan bangsa.

5. Pembelajaran IPS di SD

Ilmu pengetahuan sosial merupakan pelajaran yang diajarkan pada anak di sekolah dasar. IPS di SD tidak bersifat keilmuan melainkan bersifat pengetahuan. Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 menjelaskan beberapa ruang lingkup dalam mata pelajaran IPS di SD yaitu (1) manusia, tempat dan lingkungannya, (2) waktu, keberlanjutan dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan (Permendiknas, 2006: 176).

Sapriya (2014: 20) menyatakan bahwa IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains, bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan. Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena yang lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik berpikir siswa yang bersifat holistik.

Menurut Bruner (dalam Supriatna, dkk. 2007: 38) terdapat tiga prinsip pembelajaran IPS di SD yaitu:

- a. Pembelajaran harus berhubungan dengan pengalaman serta konteks lingkungan sehingga dapat mendorong mereka untuk belajar.
- b. Pembelajaran harus terstruktur sehingga siswa belajar dari hal-hal mudah kepada hal yang sulit.
- c. Pembelajaran harus disusun sedemikian rupa sehingga memungkinkan siswa dapat melakukan eksplorasi sendiri dalam mengkonstruksi pengetahuannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di SD disajikan sebagai suatu mata pelajaran yang dikemas secara terpadu dari disiplin-disiplin ilmu sosial. IPS SD dapat dibelajarkan dengan menampilkan permasalahan sehari-hari yang ada di masyarakat.

E. Penelitian yang Relevan

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

1. Cakyamuni. 2015. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berpengaruh positif terhadap nilai mata pelajaran 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 (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. Maulidiyah. 2014. Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada materi adaptasi makhluk hidup di kelas V MI Raudlatul Jannah, bahwa model pembelajaran kooperatif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa pada materi adaptasi makhluk hidup. Hal ini ditunjukkan oleh hasil perhitungan uji-T diperoleh nilai t hitung $> t$ tabel yaitu sebesar $2,12 > 1,706$. Jadi dapat dinyatakan bahwa hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi adaptasi makhluk hidup kelas V MI Raudlatul Jannah.

F. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan bagian dari penelitian yang menggambarkan alur pikir penelitian. Uma Sekaran (dalam Sugiyono, 2016: 91) mengemukakan bahwa, kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

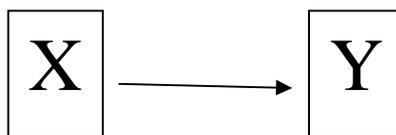
Kegiatan awal penelitian ini adalah dengan melakukan observasi. Kegiatan observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat. Hasil observasi tersebut adalah rendahnya hasil belajar IPS kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat yang diperoleh dari data *mid* semester ganjil. Hasil observasi ini digunakan sebagai acuan dalam menentukan kelas eksperimen (kelompok yang diberi perlakuan) dan kelas kontrol (kelompok yang tidak diberi perlakuan) serta menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kelas eksperimen.

Penelitian eksperimen ini, dilaksanakan dengan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan tidak memberikan perlakuan pada kelas kontrol. Pembelajaran pada kelas eksperimen diberikan perlakuan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Hasil belajar yang diperoleh setelah diberi perlakuan kemudian diuji hipotesis untuk melihat signifikansi pengaruhnya antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Seperti yang telah diungkapkan dalam tinjauan pustaka bahwa variabel bebas berkaitan dengan variabel terikat. Sebab model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga memungkinkan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang diterapkan saat proses pembelajaran berlangsung dapat membuat siswa lebih mudah menguasai dan memahami materi pelajaran karena siswa ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Siswa harus mengerjakan tugas secara berpasangan dalam model pembelajaran ini. Siswa harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari. Belajar menjadi lebih menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah. Siswa bahkan lebih aktif karena dapat bergerak leluasa di dalam kelas untuk mencari kartu jawaban/pertanyaan yang cocok dengan kartu yang dipegangnya.

Model pembelajaran ini membuat siswa terbiasa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga keikutsertaan secara aktif siswa dalam proses pembelajaran memungkinkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Sehingga diperoleh kerangka pikir seperti bagan di bawah ini.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X = Model Kooperatif Tipe *Make A Match*

Y = Hasil Belajar

→ = Pengaruh

(Adaptasi Sugiyono, 2016: 105)

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Sugiyono, 2016: 96). Hipotesis dalam penelitian yang akan dilakukan adalah “Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat”.

III. METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

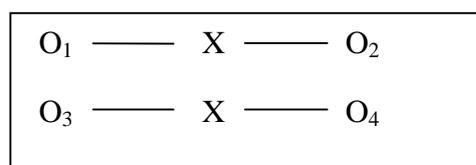
Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Secara sederhana penelitian eksperimen adalah penelitian yang mencari pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan. Sanjaya (2014: 85) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang sengaja dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu.

Selanjutnya Sugiyono (2016: 107) menyatakan bahwa metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali. Objek penelitian itu adalah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (X) terhadap hasil belajar siswa (Y).

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Quasi Exsperimental Design*. Bentuk *design* penelitian ini merupakan pengembangan dari *True Exsperimental Design*. Sugiyono (2016: 114) menyatakan bahwa *Quasi Exsperimental Design* digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapat kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian. Desain penelitian ini

tidak akan mengambil subjek secara acak dari populasi tetapi menggunakan seluruh subjek dalam kelompok utuh untuk diberi perlakuan.

Adapun pola yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Design ini, dibedakan dengan adanya *pretest* sebelum perlakuan diberikan. Karena adanya *pretest*, maka pada desain penelitian tingkat kesetaraan kelompok turut diperhitungkan. *Pretest* dalam desain penelitian ini juga dapat digunakan untuk pengontrolan secara statistik (*statistical control*) serta dapat digunakan untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap capaian skor (*gain score*). Diagram penelitian ini dapat digambarkan seperti berikut.



Gambar 2. Diagram Rancangan Penelitian

Keterangan

- O₁ = nilai *pretest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)
- O₂ = nilai *posttest* kelompok yang diberi perlakuan(eksperimen)
- O₃ = nilai *pretest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)
- O₄ = nilai *posttest* kelompok yang tidak diberi perlakuan(kontrol)
- X = perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

Desain ini menggunakan 2 kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yaitu kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sedangkan kelas kontrol adalah kelas pengendali yaitu kelas yang tidak diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Pelaksanaan *pretest* yang dilakukan sebelum melakukan perlakuan, baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol (O_1 , O_3) dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Pemberian *posttest* pada akhir perlakuan akan menunjukkan seberapa jauh akibat dari perlakuan. Hal ini dilakukan dengan cara melihat perbedaan nilai ($O_2 - O_4$) sedangkan pada kelompok kontrol tidak diperlakukan apapun.

Langkah-langkah dalam melaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Memilih dua kelompok subjek untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
2. Memberikan *pretest* pada kedua kelompok.
3. Melakukan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.
4. Melaksanakan pembelajaran pada kelas kontrol tanpa memberi perlakuan khusus (pembelajaran konvensional).
5. Setelah selesai melakukan kegiatan keempat kemudian melakukan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
6. Menghitung mean dari nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
7. Menggunakan statistik untuk mencari perbedaan hasil langkah keenam, sehingga dapat diketahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Barat, Jalan Jenderal Sudirman, Kelurahan Ganjaragung, Kecamatan Metro Barat, Kota Metro.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap. Dimulai dari bulan November 2016 sampai dengan Juli 2017.

C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Penelitian

1. Variabel Penelitian

Sugiyono (2016: 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 ada dua macam variabel penelitian yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

a) Variabel *Independen*: variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, *antecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel bebas. Sugiyono (2016: 61) menyatakan bahwa variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (X).

b) Variabel *Dependen*: sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Sugiyono (2016: 61) menyatakan bahwa variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat yaitu hasil belajar siswa (Y).

2. Definisi Operasional Penelitian

Definisi operasional adalah suatu definisi yang didasarkan pada sifat-sifat yang didefinisikan dan diamati. Variabel-variabel yang dipilih dalam penelitian ini untuk memberikan penjelasan mengenai definisi operasional variabel penelitian, penjelasannya sebagai berikut.

a) Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang menerapkan suatu konsep/topik melalui permainan kartu pasangan dengan suasana yang menyenangkan. Kegiatan belajarnya dimulai dari guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah. Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka hanya mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan

maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka. Guru meminta semua anggota 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. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak. Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

b) Hasil belajar siswa

Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang diperoleh siswa dari 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 instrument 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, pemahaman C2, dan penerapan C3 pada Taksonomi Bloom.

Indikator yang dibuat juga disesuaikan dengan SK dan KD pembelajaran yang dijadikan sebagai objek penelitian.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Tes.

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Tujuan yang ingin dicapai	Ranah Kognitif	No. Soall
2. Menenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi dilingkungan kabupaten /kota dan provinsi.	2. Menenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transformasi serta pengalaman menggunakannya	Menjelaskan tentang perkembangan teknologi produksi.	Siswa dapat mengerti tentang perkembangan teknologi produksi.	C1	3, 7, 12, 13, 18, 23, 33, 35
		Menyebutkan macam-macam alat produksi masa lalu dan masa kini.	Siswa dapat menyebutkan macam-macam alat produksi masa lalu dan masa kini.	C1	1, 9, 11, 24, 25, 28, 32, 36.
		Mengklasifikasikan jenis-jenis alat komunikasi masa lalu dan masa kini.	Siswa dapat mengklasifikasikan jenis-jenis alat komunikasi masa lalu dan masa kini.	C3	5, 8, 14, 15, 22, 26, 34, 39, 40
		Membandingkan/membedakan jenis teknologi komunikasi pada masa lalu dan masa sekarang.	Siswa dapat membandingkan/membedakan jenis teknologi komunikasi pada masa lalu dan masa sekarang.	C2	10, 16, 19, 21, 31
		Menyebutkan macam-macam alat transportasi masa lalu dan masa kini.	Siswa dapat menyebutkan macam-macam alat transportasi masa lalu dan masa kini.	C1	2, 4, 6, 20, 27, 29, 30, 37

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Kasmadi & Sunariah (2014: 65) mengemukakan bahwa populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup, dan waktu yang ditentukan. Sugiyono (2016: 117) menyatakan 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 dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat yang terdiri dari tiga kelas yaitu kelas IV A, IV B, dan IV C dengan jumlah siswa 93 siswa. Data populasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Data siswa kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2016/2017.

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Siswa
1.	IV A	17	15	32
2.	IV B	19	11	30
3.	IV C	13	18	31
Jumlah		49	44	93

(Sumber: Data Guru kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2016/2017).

2. Sampel Penelitian

Sugiyono (2012: 118) mendefinisikan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sukardi (2010: 54) menyatakan sampel merupakan sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data. Berdasarkan definisi teori-teori

di atas, peneliti menyimpulkan bahwa sampel merupakan bagian yang akan diteliti dari populasi yang memiliki karakteristik atau keadaan tertentu untuk diteliti.

Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non probability sampling*. Sugiyono (2012: 66) mengemukakan bahwa *non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Jenis sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah *sampling purposive*. Sugiyono (2012: 68) menyatakan bahwa *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dari populasi sebanyak 3 kelas dengan jumlah 93 siswa, peneliti mengambil sampel kelas IV B dan IV C dengan jumlah 61 siswa. Kelas IV B sebagai kelas kontrol dan kelas IV C sebagai kelas eksperimen.

E. Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes dan observasi dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan siswa dan bagaimana hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

1. Instrumen Tes

Instrumen yang digunakan peneliti berupa instrumen tes. Kasmadi & Sunariah (2014: 69) menyatakan 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. Tes digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian keberhasilan siswa setelah melakukan kegiatan belajar.

Ada dua jenis tes yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu tes standar yaitu tes yang memenuhi kriteria-kriteria tertentu seperti kriteria reliabilitas dan validitas, dan tes non standar yaitu tes yang tidak diukur tingkat reliabilitas dan validasinya.

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar ranah kognitif. Ranah kognitif siswa diukur menggunakan instrumen tes yang diberikan pada akhir pembelajaran. Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan jamak dengan jumlah butir tes sebanyak 20 soal. Setiap jawaban benar mendapat skor 1 dan jawaban salah mendapat skor 0.

2. Observasi

Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengadakan pencatatan dan pengamatan secara langsung mengenai data setelah didokumentasikan. Observasi sebagai metode bantu untuk mengumpulkan data seperti keadaan guru, siswa, ruang belajar, sarana belajar, struktur organisasi, denah sekolah dan nilai hasil belajar *mid* semester.

3. Uji Coba Instrumen Tes

Setelah instrumen tes tersusun kemudian diuji cobakan kepada kelas yang bukan menjadi subjek penelitian. Tes uji coba ini dilakukan untuk

mendapatkan persyaratan tes yaitu validitas dan reliabilitas tes. Tes uji ini dilakukan pada kelas IV A SD Negeri 6 Metro Barat.

4. Uji Persyaratan Instrumen

Setelah diadakan uji coba instrumen, selanjutnya menganalisis hasil uji coba instrumen. Uji coba tersebut meliputi validitas dan reliabilitas.

a. Validitas

Gay (dalam Sukardi, 2010: 121) mengatakan bahwa suatu instrumen penelitian dikatakan valid jika instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur. Sukardi (2010: 122) menyatakan bahwa validitas suatu instrumen penelitian, tidak lain adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur.

Sebuah tes dapat dikatakan valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi, karena instrumen yang dikembangkan memuat materi yang hendak diukur. Agar instrumen memiliki validitas isi maka kita perlu menyusun kisi-kisi instrumen terlebih dahulu baru kemudian dikembangkan. Kisi-kisi tersebut dapat dijadikan pedoman dalam penyusunan instrumen tes. Untuk mengukur tingkat validitas soal, digunakan rumus *korelasi point biserial* dengan bantuan program *microsoft excel 2007*, rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

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 dari Supardi, 2015: 100)

Tabel 4. 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)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak valid.

b. Reliabilitas

Hasil penelitian yang reliabel, bila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Yusuf (2014: 242) yang dimaksud dengan reliabilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda. Suatu tes dikatakan reliabel apabila instrumen itu dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau relatif sama. Untuk menghitung reliabilitas

soal tes maka digunakan rumus KR. 20 (*Kuder Richardson*) sebagai berikut.

$$r_{1.1} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

- $r_{1.1}$ = reliabilitas tes
 p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar
 q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah
 pq = jumlah hasil perkalian antara p dan q
 n = banyaknya/jumlah item
 S = standar deviasi dari tes
 (Kasmadi, 2014: 166)

Perhitungan reliabilitas tes pada penelitian ini dibantu dengan program *microsoft office excel 2007*. Kemudian dari hasil perhitungan tersebut akan diperoleh kriteria penafsiran untuk indeks reliabilitasnya. Indeks reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 5. 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: Sugiyono, 2012: 231)

F. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan, menurut Meltzer (dalam Khasanah, 2014: 39) dapat digunakan rumus sebagai berikut.

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Dengan kategori sebagai berikut.

Tinggi : 0,7 *N-Gain* 1

Sedang : 0,3 *N-Gain* 0,7

Rendah : *N-Gain* < 0,3

(Sumber: Meltzer dalam Khasanah, 2014: 39)

1. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas perlu dilakukan untuk mengetahui apakah sampel penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Ada beberapa cara yang digunakan untuk menguji normalitas data, antara lain dengan kertas peluang normal, uji *chi* kuadrat, uji *liliefors*, dengan teknik *kolmogorov-smirnov*, *Statistical Product and Service Solution*.

Langkah-langkah uji normalitas adalah sebagai berikut.

1) Rumusan hipotesis:

H_0 = Populasi yang berdistribusi normal

H_a = Populasi yang berdistribusi tidak normal

2) Uji normalitas menggunakan SPSS 23

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

- a. Buka program SPSS, kemudian masukkan daftar tabel skor yang diperoleh.
- b. Klik menu *Analyze* pilih *Descriptive Statistics* klik *explore* kemudian klik *OK*.
- c. Masukkan semua variabel ke dalam kolom *Dependent List* melalui tombol ►.

- d. Selanjutnya klik tombol *Plots* lalu beri tanda (✓) pada *Normality Plots with test*.
 - e. Klik *Continue-OK*.
- (Sumber: Kasmadi & Sunariah, 2014: 116)

- 3) Melihat nilai signifikan hasil penghitungan 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

Jika sampel berasal dari distribusi normal, maka selanjutnya akan diuji kesamaan dua varians atau disebut uji homogenitas. Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi sama atau tidak. Peneliti melakukan uji homogenitas dengan bantuan SPSS 23.

- 1) Rumusan hipotesis:

H_0 = Populasi mempunyai varians yang homogen.

H_a = Populasi mempunyai varians yang tidak homogen.

- 2) Uji homogenitas dengan SPSS 23

Langkah-langkah pengujian homogenitas menggunakan bantuan program statistik SPSS 23 seperti yang dijelaskan oleh Gunawan (2013: 85) sebagai berikut.

a. Buka file data yang akan dianalisis.

b. Pilih menu berikut ini:

Analyze → *Descriptives Statistics* → *Explore*.

- c. Pilih y sebagai *dependent list* dan x sebagai *factor list*.
- d. Klik tombol *plots*.
- e. Pilih *Lavene test*, untuk *untransformed*.
- f. Klik *continue* lalu Ok.

Selanjutnya data keluaran *test of homogeneity of variance* ditafsirkan dengan memilih salah satu statistik, yaitu statistik yang didasarkan pada rata-rata (*Based of Mean*).

Kaidah Pengujian

- a. Tetapkan taraf signifikansi uji, $\alpha = 0,05$.
 - b. Bandingkan nilai F dengan taraf signifikansi yang diperoleh.
 - c. Jika signifikansi yang diperoleh $> \alpha$, maka variansi setiap sampel sama (homogen).
 - d. Jika variansi yang diperoleh $< \alpha$, maka variansi setiap sampel tidak sama (tidak Homogen).
- (Sumber: Gunawan, 2013: 87)

c. Uji Hipotesis

Untuk pengujian hipotesis peneliti menggunakan *Independent Sampel t-test* dalam Program Statistik SPSS 23. *Independent Sampel t-test* digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok data atau sampel yang independen. Berikut peneliti sajikan perhitungan uji hipotesis dalam penelitian ini.

Rumusan Hipotesis:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat.

Langkah uji hipotesis dengan program SPSS 23 sebagai berikut.

- 1) Buka program statistik SPSS yang sudah terpasang di komputer, lalu masukan A dan B pada variabel *view*.
- 2) Masukan data hasil penelitian pada kolom yang sesuai pada data *view*.
- 3) Pilih menu *Analyze Compare Mean Independent Sampel t-Test*.
- 4) Pindahkan variabel Diklat (A) dan Non Diklat (B) ke kolom yang sesuai pada kotak dialog *Independent Sampel t-Test* lalu pilih Ok.

Aturan keputusan:

Perhitungan dengan program statistik SPSS 23 yang dilihat adalah nilai p (probabilitas) yang ditunjukkan oleh nilai *sig(2-tailed)*. Dengan aturan keputusan, jika nilai *sig.* > 0.05 , maka H_0 diterima, sebaliknya jika nilai *sig.* $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

a. Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Untuk menghitung nilai hasil belajar siswa ranah kognitif secara individu dengan 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

Untuk menghitung nilai rata-rata seluruh siswa dapat dihitung dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

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

$\sum X$ = total nilai yang diperoleh siswa

N = jumlah siswa

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

c. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal

Menghitung persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dapat digunakan rumus berikut.

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

(Sumber: Aqib, dkk, 2010: 41)

Tabel 6. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.

No	Persentase	Kriteria
1	>85%	Sangat tinggi
2	65-84%	Tinggi
3	45-64%	Sedang
4	25-44%	Rendah
5	< 24%	Sangat rendah

(Sumber: Aqib, dkk, 2010: 41)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 69,84 sedangkan kelas kontrol adalah 60,3. Begitu pula dapat dilihat dari perbandingan nilai *N-gain* kelas eksperimen 0,43, sedangkan nilai *N-gain* kelas kontrol 0,30. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan program statistik SPSS 23 diperoleh nilai *sig (2-tailed)* 0,002, ($0,002 < 0,05$) sehingga H_0 ditolak. Dari perhitungan tersebut dapat diperoleh bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* efektif dalam pembelajaran IPS SD.

B. Saran

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

1. Siswa, diharapkan mampu bekerja sama dengan baik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, mempermudah memahami materi pembelajaran dan mengerjakan soal dengan hasil yang baik serta tanggung jawab atas tugas yang diberikan.
2. Guru, diharapkan memperhitungkan waktu yang tersedia dan sumber belajar agar rencana pembelajaran dapat terlaksana secara optimal serta perlu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan memotivasi siswa agar semangat dan giat belajar.
3. Sekolah, dapat memberikan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan sarana dan prasarana pendukung proses pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan.
4. Peneliti lanjutan, yang ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, sebaiknya dianalisis terlebih dahulu hal-hal yang mendukung proses pembelajaran, terutama dalam hal alokasi waktu, ruang kelas, dan karakteristik siswa yang akan diterapkan model pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB, TK*. Yrama Widya. Bandung.
- BSNP. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Depdiknas. Jakarta.
- Cakyamuni, Putu Ayu 2015. *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make a Match terhadap Prestasi Belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Bali Sadhar Utara Tahun Ajaran 2015/2016*. Universitas Lampung. Lampung.
- Depdiknas. 2006. *Kriteria dan Keberhasilan Pembelajaran*. Dikti. Jakarta.
- Gunawan, Muhamad Ali. 2013. *Statistik untuk Penelitian Pendidikan*. Parama Publishing. Yogyakarta.
- Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. PT Refika Aditama. Bandung.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Huda, Miftahul. 2014. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur, dan Model Terapan*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Isjoni. 2007. *Pembelajaran Kooperatif*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Jihad Asep & Haris Abdul. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Pressindo. Yogyakarta.
- Kasmadi dan Sunariah, Nia Siti. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta. Bandung.
- Khasanah, Faridhatul. 2014. *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Teka-teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 4 Metro Timur*. Universitas Lampung.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama. Bandung.

- , 2011. *Pembelajaran Kontekstual*. Refika Aditama. Bandung.
- Kurniasih, Imas & Sani, Berlin. 2015. *Ragam Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Kata Pena.
- Lie, Anita. 2014. *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. PT Gramedia Widiasarana. Jakarta.
- Masitoh. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Departemen Agama Republik Indonesia. Jakarta.
- Maulidiyah. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas V MI Raudlatul Jannah pada Materi Adaptasi Makhluk Hidup*. Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Mikarsa, Hera Lestari. 2007. *Pendidikan Anak di SD*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran*. PT. Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Bumi Aksara. Jakarta.
- , 2014. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenadamedia Grup. Jakarta.
- Sapriya, dkk. 2007. *Pengembangan Pendidikan IPS di SD*. UPI PRESS. Bandung.
- , 2009. *Pengembangan Pendidikan IPS di SD*. UPI PRESS. Bandung.
- , 2014. *Pendidikan IPS*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sugiyono. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta. Bandung.
- , 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Sukardi. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Bumi Aksara. Jakarta
- Supardi. 2015. *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotor*. PT Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Supriatna, Nana, dkk. 2007. *Pendidikan IPS di SD*. UPI PRESS. Bandung.

- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- . 2015. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group. Jakarta.
- . 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group. Jakarta.
- . 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group. Jakarta.
- Tim Penyusun. 2003. *UU RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas. Jakarta.
- . 2006. *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Depdiknas. Jakarta.
- . 2007. *Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses*. Depdiknas. Jakarta.
- . 2014. *Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014 Tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Yusuf, A, Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Kencana. Jakarta.