

**PENGARUH MODEL *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS III SD NEGERI 1 WAY KANDIS
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Skripsi

Oleh

HILDA DEWI ANIFA



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

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS III SD NEGERI 1 WAY KANDIS TAHUN AJARAN 2016/2017

Oleh

HILDA DEWI ANIFA

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPS dan guru belum menerapkan model *Make A Match* pada siswa kelas III SD Negeri 1 Way Kandis. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi experiment* dengan desain dalam penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengumpulan data adalah observasi dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan t-test. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 1 Way Kandis dengan jumlah siswa 67 dan sampel sebanyak 67 siswa. Hasil penelitian ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata *posttest* yang mengikuti pembelajaran IPS yang menggunakan model *Make A Match* yaitu 66,62 lebih tinggi dari nilai rata-rata *posttest* yang tidak menggunakan model *Make A Match* yang mendapat nilai 52. Serta nilai aktivitas siswa yang lebih tinggi. Demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Make A Match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 1 Way Kandis tahun ajaran 2016/2017.

Kata kunci: Hasil Belajar, IPS, Model Make A Match.

ABSTRACT

INFLUENCE OF *MAKE A MATCH* MODEL ON LEARNING OUTCOMES STUDENTS CLASS III SD NEGERI 1 WAY KANDIS TEACHING DATE 2016/2017

By

HILDA DEWI ANIFA

The problem in this research was the low of IPS learning outcomes and the teacher has not applied Make A Match. The purpose of this study was to determine the effect of Make A Match learning model on learning outcomes. The method used in this research is quasi experiment method with design in this research using Nonequivalent Control Group Design. Data collection techniques was observations and tests. Technique of data analysis in this research use t-test. The population of this study is the third grade students of SD Negeri 1 Way Kandis with 67 students and 67 students. The results of this study indicated by the mean posttest grade that follows the IPS learning using the Make A Match model that is 66.62 higher than the posttest average value that does not use the Make A Match model which scores 52. And the value of the student activity is more high. It can be concluded that there is influence of Make A Match model on IPS student outcomes of third grade students of SD Negeri 1 Way Kandis academic year 2016/2017.

Keywords: Learning Outcomes, IPS, Model Make A Match.

**PENGARUH MODEL *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS III SD NEGERI 1 WAY KANDIS
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Oleh

HILDA DEWI ANIFA

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan



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

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL *MAKE A MATCH*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA
KELAS III SD NEGERI 1 WAY KANDIS
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Nama Mahasiswa : **Hilda Dewi Anifa**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1313053069

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

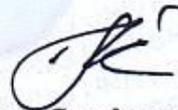
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing



Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd.
NIP 19561005 198303 2 002



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

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



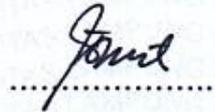
Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd.** 

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

Penguji
Bukan Pembimbing : **Dra. Fitria Akhyar, M.Pd.** 

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.
NRP 19590722 198603 1 003 

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **15 September 2017**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Hilda Dewi Anifa

NPM : 1313053069

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : PENGARUH MODEL *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD NEGERI 1 WAY KANDIS TAHUN AJARAN 2016/2017

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Bandar Lampung, 15 September 2017



Hilda Dewi Anifa
NPM 1313053069

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Hilda Dewi Anifa dilahirkan di Natar, pada tanggal 12 November 1994. Penulis adalah anak pertama dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Slamet dan Ibu Sri Suhartini.

Penulis mengawali pendidikan formal pada tahun 2001/2002 sampai 2006/2007 di SD Al-Kautsar. Pada tahun 2007/2008 penulis melanjutkan pendidikan formal ke sekolah menengah pertama di SMP Negeri 8 Bandar Lampung. Setelah 3 tahun belajar di sekolah menengah pertama penulis lulus pada tahun 2009/2010 penulis melanjutkan pendidikan formal ke SMA Negeri 15 Bandar Lampung, setelah 3 tahun belajar di SMA penulis lulus pada tahun 2012/2013. Dan pada tahun 2013/2014 penulis diterima dan terdaftar sebagai mahasiswi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, melalui jalur SNMPTN (Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri) dan mengambil Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Tahun 2016, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui Program Pengalaman Lapangan (PPL) di desa Sendang Asri, kecamatan Sendang Agung, Kabupaten Lampung Tengah.

PERSEMBAHAN

Aku persembahkan hasil kerja keras yang tak sepadan dengan tetesan air mata wanita terindahku, serta sebagai tanda kebanggaanku terhadap lelaki tangguh yang tulus mencurahkan do'a panjangnya untuk langkah demi langkah yang aku lalui.

Merekalah impian terindah

Ibuku dan Ayahku

(Sri Suhartini) & (Slamet)

terimakasih untuk perjuangan yang kalian berikan.

Terimakasih kepada alasan-alasan terkuatku untuk tetap berdiri tegak,

Adikku

Bima Hernanda dan Damar Aprilia Putra

yang selalu memberikan kehangatan dalam setiap canda tawa diwajah kalian.

dan

Almamater Tercinta, Universitas Lampung

MOTTO

Hidup adalah sebuah perjuangan

(HILDA DEWI ANIFA)

Jika engkau mengalami kegagalan
tidak ada orang lain yang menyebabkannya
karena kesulitanmu adalah dirimu sendiri
(SANDI RACANA PUTERA SABURAI)

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur Penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ”*Pengaruh Model Make A Match Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Ajaran 2016/2017*” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya atas keterbatasan kemampuan dan pengetahuan, maka adanya dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Ucapan terimakasih disampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Si., selaku wakil dekan bidang akademik dan kerjasama.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan.
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD.

5. Ibu Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd., selaku pembimbing I atas kesediaan waktu untuk memberikan bimbingan, pengarahan, saran, semangat dan motivasi selama proses perkuliahan dan proses penyusunan skripsi.
6. Bapak Drs. Sugiman, M.Pd., selaku pembimbing II atas kesediaan waktu untuk memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan motivasi selama proses perkuliahan dan proses penyusunan skripsi.
7. Ibu Dra. Fitria Akhyar, M.Pd., selaku Pembahas atas keikhlasan dan kesediaannya dalam memberikan pengarahan, dan masukan kepada penulis selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi.
8. Para dosen PGSD Universitas Lampung yang telah memberikan ilmunya, pengalaman yang sangat berharga dan tak ternilai bagi penulis.
9. Ibu Rajow, S.Pd.SD, selaku Kepala SD Negeri 1 Way Kandis yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian.
10. Ibu Nurmala, S.Pd., selaku Wali kelas III A dan Ibu Marsaulina Sitompul, S.Pd., selaku Wali kelas III B yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian.
11. Keluarga sederhanaku, Ayahku Slamet dan Ibuku Sri Suhartini, adikku Bima Hernanda dan Damar Aprilia Putra. Terimakasih atas pengorbanan, kasih sayang dalam balutan do'a yang tulus, dan selalu memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
12. Abangku, Baidowi yang selalu bersabar menemani perjuangan selama ini.
13. Teristimewa sahabat-sahabat yang memberikan warna, tawa, dan semangat dalam perkuliahan, Vini Agustiani, Desti Yuniatun, Hardi Hamidi, Tri Yoga Pangestu, Faisal A. Noval, Sri Harnita, Indah Nur Komala Dewi,

Nilu Oktaviani, Anggi Rizka Romadona, Miftahul Nuranisa, Novita Rini, dan Meriya Andriyani.

14. Teman-teman PGSD 2013 yang lain, yaitu Abdul Aziz, Acep Setiawan, Anastasia Apriani, Anggi Dwi Septiani, Ajeng Tri Utami, Anas Fauzi, Cika, Diah Ayu Nur Rosidah, Dayang Ayu, Delfi Citra Utami, Didit Prasetianto, Winda Fadila, Dita, Ena Santiana, Desi Eri, Erlin Aisyah, Fauza Afifi, Fedrik Irawan, Garnis Dese, Ica Parmania, Ida Bagus, Indri Novriyani, Intan, Julian Sari, Kiki Fauziah, Laila Khumairah, Mela, Muthyara, Mya Rosalina, Nasta kania, Rahayu, Rani, Riska, Ratna, Reisyha, Rini, Rio Dedi, Rizki S,Tia, Tirta, dan Mia.
15. Teman-teman KKN/PPL Desa Sendang Asri Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah Arif Setiawan, Abdul Azis, Fauza Afifi, Avira Riska Darmanita, Apriska Marganingsih.
16. Keluarga besar UKM Pramuka Unila Racana Raden Intan - Puteri Silamaya, khususnya angkatan XXXII Alm. Adelita Silvia Mawardi, Vini Agustiani, Desti Yuniatun, Sri Harnita, Indah Nur Komala Dewi, Nilu Oktaviani, Siti Khotijah, Rina Intan Sari, Reni Andriyani, Uun Yukanah, Fitri Fidyah, Kak Dini Arimurti, Arif Rizki, Temu Riadi, Faisal A. Noval, Tri Yoga Pangestu, Hardi Hamidi, Ahmat Syamsudin, Saipul Anwar, Andi Kurniawan, Kak Nur Rohim, Kak Diaz, dan Kak Rizki, Kak Erwanto, Kak Eka Nur Rani Efendi, dan Purna Racana. Terimakasih untuk pelajaran hidup yang berharga.
17. Adik-adik Racana Raden Intan - Puteri Silamaya semoga menjadi generasi penerus Racana yang lebih baik.

18. Dan bagi pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang turut mendukung peneliti menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Bandar Lampung, 15 September 2017
Penulis

HILDA DEWI ANIFA

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Ruang Lingkup Penelitian	11
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Belajar	12
B. Teori Belajar	13
1. Teori Behavioristik.....	13
2. Teori Kognitif	13
3. Teori Humanistik	14
4. Teori Konstruktivisme	14
C. Model Pembelajaran	15
D. Pengertian Model Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i>	17
1. Model Cooperative Learning	17
2. <i>Make A Match</i>	19
D. Hasil Belajar.....	22
E. Pembelajaran IPS	24
1. Pengertian Pembelajaran IPS	24
2. Tujuan Pembelajaran IPS	25
3. Karakteristik Pembelajaran IPS	26
F. Hubungan Antar Variabel	27
G. Penelitian Yang Relevan	28
H. Kerangka Pikir	30
I. Hipotesis Penelitian	31

III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian	35
1. Tempat Penelitian	35
2. Waktu Penelitian	35
C. Populasi dan Sampel Penelitian	35
1. Populasi Penelitian	35
2. Sampel Penelitian	36
D. Variabel Penelitian	36
1. Definisi Konseptual	37
2. Definisi Operasional	37
E. Teknik Pengumpulan Data	39
1. Observasi	39
2. Tes	39
F. Instrumen Penelitian	40
1. Jenis Instrumen	40
2. Uji Instrumen	43
a. Uji Validitas	43
b. Uji Reliabilitas	45
c. Uji Daya Pembeda Soal	46
d. Tingkat Kesukaran Soal	47
G. Teknik Analisis Data	48
1. Uji Hipotesis	48
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Pelaksanaan Penelitian	50
B. Hasil Penelitian	51
C. Pengujian Hipotesis	56
D. Pembahasan Hasil Penelitian	58
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	62
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	68

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Nilai Mid Semester Ganjil Mata Pelajaran IPS	7
3.1 Data Jumlah Siswa	35
3.2 Klasifikasi Validitas	45
3.3 Klasifikasi Reliabilitas	46
3.4 Klasifikasi Daya Beda Soal	47
3.5 Hasil Uji Daya Beda Soal	47
3.6 Indeks Kesukaran Soal	48
3.7 Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal	48
4.1 Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian	50
4.2 Distribusi Frekuensi Aktivitas Siswa dengan Model <i>Make A Match</i>	53
4.3 Distribusi Prestasi Belajar kelas eksperimen	54
4.4 Deskripsi Prestasi Belajar kelas eksperimen	54
4.5 Distribusi Prestasi Belajar kelas kontrol	55
4.6 Deskripsi Prestasi Belajar kelas kontrol	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pikir.....	31
3.1 Desain Penelitian.....	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Data MID Semester Kelas Eksperimen	69
2. Data MID Semester Kelas Kontrol	70
3. Rekapitulasi Uji Validitas Soal	71
4. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal	72
5. Rekapitulasi Uji Daya Beda Soal	73
6. Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal	74
7. Rekapitulasi Aktivitas Siswa dengan <i>Model A Match</i>	75
8. Rekapitulasi Hasil <i>Posttest</i> kelas eksperimen	77
9. Rekapitulasi Hasil <i>Posttest</i> kelas kontrol	78
10. Uji Hipotesis	79
11. Tabel nilai-nilai <i>r Product Moment</i>	80
12. Tabel nilai-nilai Dalam Distribusi <i>t</i>	81
13. Rubrik Penilaian Pengamatan Model <i>Make A Match</i>	83
14. Lembar Observasi Pengamatan Model <i>Make A Match</i>	85
15. SK dan KD Mata Pelajaran IPS kelas III Semester 2	87
16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	88
17. Lembar Kerja Siswa	92
18. Soal <i>Posttest</i>	94
19. Kunci Jawaban	97
20. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kognitif	98
21. Kisi-kisi Pedoman Aktivitas Siswa	100
22. Dokumentasi	101
23. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	103
24. Surat Izin Penelitian	104
25. Surat Keterangan Judul Penelitian	105
26. Surat Balasan Penelitian.....	106
27. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Sekolah	107

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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

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

Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan di Indonesia yaitu lemahnya proses pembelajaran. Kebanyakan proses pembelajaran yang terjadi di kelas dilaksanakan sesuai dengan kemampuan dan selera guru. Menurut Hanafiah (2010:103) pembelajaran yang unggul memerlukan para guru yang

profesional. Selain guru, siswa juga memiliki keterlibatan dalam pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) atau Kurikulum 2006 adalah sebuah kurikulum operasional pendidikan yang disusun oleh, dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan di Indonesia. KTSP secara yuridis diamanatkan oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Penyusunan KTSP oleh sekolah dimulai tahun ajaran 2007/2008 dengan mengacu pada Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) untuk pendidikan dasar, dan menengah sebagaimana yang diterbitkan melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional masing-masing Nomor 22 Tahun 2006, dan Nomor 23 Tahun 2006, serta Panduan Pengembangan KTSP yang dikeluarkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

Salah satu perubahan yang menonjol pada KTSP dibanding dengan kurikulum sebelumnya adalah KTSP bersifat *desentralistik*. Artinya, segala tata aturan yang dicantumkan dalam kurikulum, yang sebelumnya dirancang dan ditetapkan oleh pemerintah pusat, dalam KTSP sebagian tata aturan dalam kurikulum diserahkan untuk dikembangkan dan diputuskan oleh pihak di daerah atau sekolah. Meski terdapat kebebasan untuk melakukan pengembangan pada tingkat satuan pendidikan, namun pengembangan kurikulum harus mengacu pada Standar Nasional Pendidikan yang telah ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Ketetapan ini

tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 23 tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. KTSP terdiri dari tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan, struktur, dan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan, kalender pendidikan, dan silabus. Pelaksanaan KTSP mengacu pada Permendiknas Nomor 24 Tahun 2006 tentang Pelaksanaan SI dan SKL.

Standar isi adalah ruang lingkup materi, dan tingkat kompetensi yang dituangkan dalam persyaratan kompetensi tamatan, kompetensi bahan kajian kompetensi mata pelajaran, dan silabus pembelajaran yang harus dipenuhi peserta didik pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Standar isi merupakan pedoman untuk pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan yang memuat kerangka dasar, dan struktur kurikulum, beban belajar, kurikulum tingkat satuan pendidikan yang dikembangkan di tingkat satuan pendidikan, dan kalender pendidikan.

SKL digunakan sebagai pedoman penilaian dalam penentuan kelulusan peserta didik dari satuan pendidikan. SKL meliputi kompetensi untuk seluruh mata pelajaran atau kelompok mata pelajaran. Kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan standar nasional yang telah disepakati.

Pemberlakuan KTSP, sebagaimana yang ditetapkan dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 24 Tahun 2006 tentang Pelaksanaan SI dan SKL, ditetapkan oleh kepala sekolah setelah memperhatikan pertimbangan dari komite sekolah. Dengan kata lain, pemberlakuan KTSP sepenuhnya

diserahkan kepada sekolah, dalam arti tidak ada intervensi dari Dinas Pendidikan atau Departemen Pendidikan Nasional. Penyusunan KTSP selain melibatkan guru, dan karyawan juga melibatkan komite sekolah serta bila perlu para ahli dari perguruan tinggi setempat. Dengan keterlibatan komite sekolah dalam penyusunan KTSP maka KTSP yang disusun akan sesuai dengan aspirasi masyarakat, situasi, dan kondisi lingkungan, dan kebutuhan masyarakat.

Oleh sebab itu, berdasarkan hasil observasi pendahuluan dan wawancara peneliti dengan guru kelas III SD Negeri 1 Way Kandis Kecamatan Tanjung Senang Kota Bandar Lampung. Pada tanggal 26-27 Januari 2017 terhadap proses pembelajaran IPS siswa kelas III tahun ajaran 2016/2017, diketahui bahwa selama kegiatan pembelajaran berlangsung hanya guru yang aktif dan masih menggunakan ceramah dalam proses pembelajaran, sedangkan siswa masih kurang aktif untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu diperoleh informasi bahwa model *kooperatif tipe Make A Match* tidak pernah diterapkan dalam pembelajaran. Ketika menyampaikan materi pelajaran, guru belum menggunakan variasi model dan media pembelajaran secara maksimal, sehingga konsep pemahaman siswa masih bersifat abstrak dan pembelajaran terkesan monoton.

Sebagian siswa kelas III ada yang mengobrol dengan temannya ataupun melamun ketika guru menyampaikan materi. Ketika guru menyampaikan pertanyaan, siswa kurang antusias bahkan terkesan pasif dalam menjawab pertanyaan karena pelajaran IPS dianggap membosankan dan tidak

menyenangkan. Pertanyaan yang diberikan guru hanya dijawab dan didominasi oleh siswa yang pintar. Hal ini merupakan indikasi rendahnya hasil belajar siswa.

Memperbaiki mutu belajar mengajar yang tidak hanya sekedar menyampaikan materi pembelajaran saja, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral dan akhlak yang mulia merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan. Hal ini tertuang dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa.

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas dalam Suwarjo, 2008:127).

Pendidikan akan terlaksana dengan baik apabila adanya sebuah landasan dalam pelaksanaannya. Landasan yang sangat diperlukan dalam pelaksanaan pendidikan adalah kurikulum, karena di dalam kurikulum berisi acuan sebagai tuntutan dalam pelaksanaan pendidikan. Pada dasarnya kurikulum berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan dan kepentingan peserta didik serta lingkungannya yang dikembangkan berdasarkan prinsip bahwa peserta didik berada pada posisi sentral dan aktif dalam belajar.

Menurut Isjoni (2011:49) agar guru dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran harus menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain menggunakan model pembelajaran yang tepat, guru pun hendaknya menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran sehingga

berjalan dengan kondusif. Salah satu model pembelajaran yang efektif serta menyenangkan adalah model *kooperatif learning* tipe *Make A Match*.

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

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

Diketahui bahwa perolehan hasil belajar siswa SD Negeri 1 Way Kandis pada Mid semester ganjil tahun ajaran 2016/2017 IPS siswa kelas III masih rendah. Berikut data tentang hasil belajar siswa kelas III A dan III B pada mata pelajaran IPS:

Tabel 1.1 Data Nilai Mid Semester Ganjil Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas III SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Ajaran 2016/2017

Kelas	Jumlah siswa	Nilai	KKM	Jumlah ketuntasan	Persentasi ketuntasan	Keterangan
III A	35	≥ 65	≥ 65	8	22,85%	Tuntas
		< 65		27	77,14%	Belum Tuntas
IV B	32	≥ 65		5	15,62%	Tuntas
		< 65		27	84,37%	Belum Tuntas

Sumber: Dokumentasi guru kelas III SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Ajaran 2016/2017.

Berdasarkan tabel 1.1 dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 1 Way Kandis presentasi ketuntasan hasil belajar IPS masih tergolong relatif rendah. Siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai ≥ 65 ada sebanyak 13 siswa dari 67 siswa atau sebanyak 19,40%. Sedangkan siswa yang belum tuntas dengan nilai < 65 ada sebanyak 54 siswa dari 67 siswa atau sebanyak 80,59%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 1 Way Kandis masih rendah.

Penyebab rendahnya hasil belajar siswa terjadi karena pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru. Seorang guru dalam menyampaikan materi perlu memilih metode mana yang sesuai dengan siswa dan keadaan kelas sehingga siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Penerapan metode yang kreatif dan variatif dapat menjadi alternatif untuk guru dalam pembelajaran di kelas sehingga siswa menjadi aktif mengikuti proses pembelajaran dalam suasana belajar yang menyenangkan pada proses pembelajaran.

Selanjutnya, hasil penelitian pendahuluan juga mengamati bahwa dalam proses pembelajaran masih banyak guru yang menjelaskan dan siswa mendengarkan guru berbicara. Siswa cenderung duduk diam di bangkunya dan mendengarkan guru menjelaskan materi pokoknya dan yang terjadi adalah siswa bosan di kelas dan malas untuk mengikuti proses pembelajaran. Siswa belum mampu berpikir kritis mengolah informasi dari berbagai sumber yang diperoleh dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang menyenangkan untuk membuat siswa mendalami materi, dan penggalian materi. Salah satunya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* atau pembelajaran dalam mencari kartu pasangan. Melalui model *Make A Match*, siswa belajar untuk mengenal suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Maksud dari penggunaan model *Make A Match* adalah agar proses pembelajaran semakin bervariasi dan tidak membosankan, sehingga membuat siswa semakin aktif dan semangat dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Melalui model *Make A Match* diharapkan dapat lebih mempermudah pemahaman langsung terhadap materi pelajaran yang diberikan dan nantinya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang dapat membuat siswa mendalami materi, dan penggalian materi sehingga hasil belajar siswa pun meningkat.

Berdasarkan pemaparan uraian latar belakang di atas, maka judul penelitian ini adalah “Pengaruh Model *Make A Match* Terhadap Hasil belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Ajaran 2016/2017”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas III SD Negeri 1 Way Kandis sebanyak 54 (80,59%) siswa masih rendah berada dibawah KKM yaitu < 65 .
2. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran IPS karena dianggap membosankan dan tidak menyenangkan.
3. Pembelajaran belum berpusat pada siswa.
4. Guru belum menggunakan model pembelajaran model *Make A Match* dalam proses pembelajaran IPS siswa kelas III SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Ajaran 2016/2017.

C. Pembatasan Masalah

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

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas III SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Ajaran 2016/2017.
2. Guru belum menggunakan model pembelajaran salah satunya penggunaan model *Make A Match* dalam proses pembelajaran IPS siswa kelas III SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Ajaran 2016/2017.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada Pengaruh Model *Make A Match* terhadap Hasil belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Ajaran 2016/2017?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Make A Match* terhadap Hasil belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Ajaran 2016/2017.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan serta wawasan peneliti dalam menerapkan model *Cooperative Learning tipe Make A Match* pada pembelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, agar dapat bekerjasama dan memiliki rasa tanggung jawab pada kelompok belajarnya, meningkatkannya hasil belajar siswa.
2. Bagi guru, menambah wawasan guru dalam menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikelas.
3. Bagi kepala sekolah, diharapkan memberikan masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui model

Cooperative Learning tipe Make A Match sebagai salah satu inovasi model pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPS.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen semu.
2. Objek penelitian adalah hasil belajar IPS menggunakan model *Cooperative Learning tipe Make A Match*.
 - a. Materi : Jenis pekerjaan dan penggunaan uang.
 - b. SK : Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.
 - c. KD : 2.1 Mengetahui jenis-jenis pekerjaan
2.3 Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
2.5 Mengetahui penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Djamarah (2000:13) belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Dimiyati dan Mudjiono (2002:7), yang menyatakan bahwa belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar.

Sedangkan menurut pendapat Djamarah dan Zain (2006:38) belajar pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Slameto (2003:2), yang menyatakan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

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

B. Teori Belajar

Teori belajar merupakan upaya untuk menggambarkan bagaimana terjadinya proses belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran siswa. Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran dapat lebih meningkatkan perolehan siswa sebagai hasil belajar.

1. Teori Behavioristik

(Budiningsih, 2012: 20) Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dapat dikatakan bahwa dalam teori ini seseorang dapat dikatakan belajar apabila ia mengalami perubahan tingkah laku akibat adanya interaksi stimulus dan respon. Pada diri siswa perubahan tingkah laku ini dapat berupa perubahan dalam kemampuannya bertingkah laku.

2. Teori Kognitif

(Budiningsih, 2012: 34) Menurut teori kognitif, belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Kegiatan belajar banyak melibatkan proses berfikir siswa yang mencangkup pada pemahaman dan

pengetahuan siswa. Stimulus yang diterima siswa disesuaikan dengan jenjang kognitif yang sebelumnya telah dimiliki oleh siswa dari pengalaman dan pemahaman yang sudah terbentuk.

3. Teori Humanistik

(Budiningsih, 2012: 34) menurut teori humanistic, proses belajar harus dimulai dan diujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri. Teori humanistik sangat mementingkan isi yang dipelajari dari pada proses belajar itu sendiri yaitu mencapai aktualisasi diri, pemahaman diri, serta realisasi diri orang yang belajar, secara optimal.

4. Teori Belajar Konstruktivisme

Paham konstruktivisme menyatakan bahwa siswa aktif membangun pengetahuannya sendiri. Menurut Slavin dalam Al-Tabany (2014: 29) Teori konstruktivisme adalah teori yang menyatakan bahwa “siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan itu tidak lagi sesuai”. Kemudian Menurut Isjoni (2014: 11-12) menyatakan bahwa:

Cooperative learning atau pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivisme. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling membantu untuk memahami materi pelajaran.

Lebih lanjut disampaikan Nur dalam Al-Tabany (2014: 29-30) Teori konstruktivisme adalah:

Satu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan yaitu bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa, tetapi siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa teori belajar yang sesuai dengan model *Make A Match* adalah teori belajar konstruktivisme, karena pada teori belajar konstruktivisme siswa dapat membangun pengetahuan berdasarkan pengalamannya sendiri.

C. Model Pembelajaran

Banyak penelitian dan kajian yang telah dilakukan oleh para ahli pendidikan . seperti kajian yang dilakukan oleh Bruce Joyce dan Marsha Weill tentang *Models of Teaching* 2009 dalam (Huda 2014:73), merupakan salah satu monumental dalam bidang ini. Mereka mentransformasikan pengetahuan tentang belajar-mengajar kedalam “Model-Model Pengajaran” yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai sasaran-sasaran intrusional yang berbeda.

Joyce dan Weill mendeskripsikan Model Pengajaran sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional, dan memandu proses pengajaran di ruangan kelas atau di *setting* yang berbeda.

Models of Teaching are really models of learning. As we helps students acquire informasion, ideas, skills, values, ways of thinking, and means of expressing themselves, we are also teaching them how to learn. In fact the most important long term outcome of instruction may be the student's instruction may be the student's increased capabilities to learn more easily and effectively in the future, both because of the knowledge and

skills they have acquired and because they have mastered learning processes (Joyce and Weill, 2009:7)

Menurut Joyce and Weill, 2009:7 Dapat diartikan bahwa model Pengajaran yang benar-benar model pembelajaran. Seperti kita membantu siswa memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir, dan cara mengekspresikan diri, kita juga mengajarkan mereka bagaimana untuk belajar. Bahkan hasil jangka panjang yang paling penting dari instruksi siswa mungkin kemampuan siswa meningkat untuk belajar lebih mudah dan efektif di masa depan, baik karena pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka peroleh dan karena mereka telah menguasai proses belajar.

Pengertian model pembelajaran dalam Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 tahun 2014 menyebutkan bahawa:

Model pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (2) merupakan kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya.

Model-model pembelajaran sendiri biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Menurut Sudrajat (dalam Rusman 2010:25), bahwa model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pengajar. Jadi yang dimaksud dengan model pembelajaran adalah suatu susun rencana yang memiliki pola dan digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran.

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

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

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

D. Pengertian Model Kooperatif Tipe *Make A Match*

1. Model Cooperative Learning

Model *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan beberapa siswa menjadi sebuah kelompok. Menurut Roger, dkk 1992 dalam Huda (2011 : 29) menyatakan *cooperative learning is group learning activity organized in such a way that learning is based on the socially structured change of information between learners in group in wich each learner is held accountable for his or her own learning and is motivated to increase the learning of others* (Pembelajaran

kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajaran yang didalamnya setiap pembelajaran bertanggung jawab atas pembelajaran sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota lain).

Dalam model kooperatif melatih kerjasama antar individu yang akan menguntungkan bagi semua anggota kelompok untuk mencari penyelesaian bersama-sama dan saling membantu satu sama lain. Menurut Lie (2002: 12) pembelajaran kooperatif yaitu suatu system pengajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling bekerjasama dalam mengerjakan tugas-tugas terstruktur dan guru di sini bertindak sebagai fasilitator. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menggunakan kelompok-kelompok kecil yang memungkinkan peserta didik untuk bekerja sama dan memaksimalkan kemampuan mereka sendiri dan orang lain sebagai pembelajaran.

Artz dan Newma 1990 (Huda 2011:32) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai *small group of learners working together as a team to sholve a problem, complete a taks, or accomplish a common goal* (Kelompok kecil pembelajar/ siswa yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas, atau mencapai satu tujuan bersama).

Berdasarkan pendapat dari para ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan, bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang berlandaskan pada kerjasama kelompok dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Huda (2011:46) ada beberapa elemen dasar yang membuat pembelajaran kooperatif lebih produktif dibandingkan pembelajaran kompetitif dan individual. Elemen-elemen antara lain:

1. Interpedensi positif (*positive interpedence*)
2. Interaksi promotif (*promotive interaction*)
3. Akuntabilitas individu (*individual accountability*)
4. Keterampilan interpersonal dan kelompok kecil (*interpersonal and small group skill*)
5. Pemrosesan kelompok (*group processing*)

Pembelajaran yang baik setidaknya memiliki sebagian besar dari elemen-elemen tersebut.

2. Make A Match

Menurut Ngalimun (2013:176) menyatakan bahwa *Make A Match* adalah model pembelajaran dimana setiap siswa mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal dan berusaha menjawabnya, setiap siswa mencari kartu jawaban yang cocok dengan persoalannya siswa yang benar mendapat nilai reward. Rusman (2012:223), yang menyatakan bahwa *Make A Match* merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif, dimana dalam penerapannya siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

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

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

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Huda (2013:253-254) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah sebagai berikut.

- a. Kelebihan *Make A Match*
 1. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
 2. Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
 3. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
 4. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
 5. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.
- b. Kelemahan *Make A Match*
 1. Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, maka akan banyak waktu yang terbuang.
 2. Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.

3. Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat persentasi pasangan.
4. Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.
5. Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Setiap model dalam kegiatan pembelajaran memiliki langkah-langkah secara sistematis dalam penerapannya. Menurut Huda (2013:252-253) ada sembilan langkah-langkah kegiatan pembelajaran dalam model pembelajaran *Make A Match* ini, yaitu:

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 harus 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.

Berdasarkan pendapat Komalasari di atas, penulis menyimpulkan model kooperatif tipe *Make A Match* merupakan model pembelajaran kelompok

yang mengajak siswa memahami konsep-konsep melalui permainan kartu pasangan, permainan ini dibatasi waktu yang telah ditentukan dalam suasana belajar yang menyenangkan. Adapun langkah-langkah model kooperatif tipe *Make A Match* harus dilaksanakan secara sistematis, pelaksanaannya diawali dengan tahap persiapan, pembagian kartu pertanyaan atau jawaban, mencari dan menemukan pasangan, pemberian penghargaan, dan menyimpulkan.

D. Hasil belajar

Keberhasilan dalam belajar dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar yang diperoleh. Menurut Kunandar (2013:62) hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Sudjana (2012:22) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.

Hasil belajar menurut Susanto (2014:5) yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian di atas di pertegas oleh Nawawi dalam Susanto (2014:5) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Menurut Suprijono (2015:7) menambahkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara

keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.

Menurut Purwanto (2008:46), “hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor”.

Sementara itu, menurut Bloom dalam Thobroni dan Arif (2012:23-24) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

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

Berdasarkan berbagai pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti

proses belajar mengajar. Kemampuan tersebut mencakup pada ranah kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Ranah afektif yang berupa menerima, menanggapi, menilai, mengelola, dan menghayati. Sedangkan pada ranah psikomotor meliputi peniruan, manipulasi, pengalamiahan, dan artikulasi. Hasil belajar dalam penelitian ini menekankan pada ranah kognitif.

E. Pembelajaran IPS

1. Pengertian Pembelajaran IPS

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

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

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

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis sependapat dengan pendapat Trianto yang menyatakan bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS merupakan kajian dari disiplin ilmu yang nantinya setelah belajar diharapkan dapat memperoleh pemahaman dan keterampilan berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

2. Tujuan Pembelajaran IPS

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

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

1. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
3. Mampu menggunakan model-model dan proses berfikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
4. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu untuk mengambil tindakan yang tepat.
5. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.
6. Memotivasi seseorang untuk bertindak berdasarkan moral.
7. Fasilitator di dalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersifat menghakimi.

8. Mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang baik dalam kehidupannya dan mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya.
9. Menekankan perasaan, emosi, dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi pembelajaran IPS yang diberikan.

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

3. Karakteristik Pembelajaran IPS

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

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

Berdasarkan pendapat Trianto di atas penulis menyimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS merupakan integrasi dari berbagai disiplin

ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Pembelajaran IPS bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat.

F. Hubungan antar Variabel

Model *Make A Match* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. Sedangkan hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang setelah ia melakukan perubahan belajar, baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Dari penjelasan diatas dapat diketahui hubungan antar variabel X dan variabel Y, yaitu variabel X yang mencakup tentang model pembelajaran *Make A Match* yang dimana setiap siswa mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal dan berusaha menjawabnya, setiap siswa mencari kartu jawaban yang cocok dengan persoalannya siswa yang benar mendapat nilai reward. Dengan metode ini juga diharapkan siswa dapat belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Sedangkan untuk variabel Y, yaitu hasil belajar yang mencakup kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Oleh karena itu, model pembelajaran *Make A Match* dan hasil belajar terdapat hubungan yang akan merubah hasil belajar siswa menjadi lebih baik, dan siswa akan menjadi lebih senang dengan adanya penerapan model pembelajaran *Make A Match*.

G. Penelitian Yang Relevan

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

1. I G. A. Ary Anggarawati (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS SD”. Dipaparkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu gambar dengan siswa yang belajar secara konvensional pada mata pelajaran IPS kelas VI SD Negeri 26 Dangin Puri tahun pelajaran 2013/2014. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata *post test* pada kelas kontrol 2,00 dan nilai rata-rata *post test* pada kelas eksperimen 3,20.

Hasil belajar siswa yang pembelajarannya dengan model pembelajaran kooperatif teknik *Make A Match* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan metode ceramah. Hal ini disebabkan karena adanya perbedaan perlakuan antara siswa kelas yang diajarkan dengan metode *Make A Match* dan siswa kontrol yang diajarkan dengan metode ceramah. Dari hasil pengamatan di kelas yang diajarkan dengan menggunakan metode kooperatif teknik *MakeA Match* dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam belajar.

2. I Ketut Sapta Mahadi (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Teknik Mencari Pasangan (*Make A Match*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V”. Dipaparkan bahwa

terdapat perbedaan yang signifikan, hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata *post test* pada siklus I 77,25 dan nilai rata-rata *post test* pada siklus II 80,5.

Dengan demikian terdapat perbedaan pada hasil belajar IPS yang menggunakan metode *Make A Match* yang mendapat nilai rata-rata sangat tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif teknik mencari pasangan (*Make A Match*) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

3. Dewa Gede Suparta (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make A Match* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS”. Hasil analisis terbukti bahwa terdapat perbedaan dalam peningkatan pada motivasi belajar dan hasil belajar yang menggunakan model *Make A Match* pada (kelompok eksperimen) dan yang menggunakan metode *Make A Match* hasilnya lebih baik dibandingkan dengan yang mengikuti pelajaran IPS dengan model pembelajaran konvensional (kelompok kontrol).
4. Kadek Yuliantini (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh *Make A Match* Berbantuan Kartu Teka-Teki Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV”. Hasil analisis terbukti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu teka teki dan

kelompok siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu teka teki pada siswa kelas IV SD di gugus IV Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng tahun pelajaran 2016/2017, dengan nilai rata-rata kelompok eksperimen adalah 24,60 lebih besar dari rata-rata kelompok kontrol adalah 19,16.

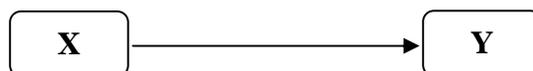
5. Kd. Meta Dewi (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Media Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS”. Dipaparkan bahwa terdapat perbedaan dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar IPS peserta didik. Nilai rata-rata motivasi belajar IPS pada siklus II sebesar 78.17, atau mengalami peningkatan sebesar 2.26 dari siklus sebelumnya. Kedua, penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media dapat meningkatkan hasil belajar. Nilai rata-rata hasil belajar pada siklus II sebesar 76,65 dan ketuntasan belajar klasikal 86,96%. Ketiga, Penggunaan media video dapat meningkatkan ketertarikan siswa belajar IPS sehingga proses pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Media video juga mempermudah siswa untuk memahami materi pelajaran IPS.

H. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting (Sugiono 2012:60). Dalam penelitian ini memiliki dua variabel

yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa. Pada kelas eksperimen akan dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* sedangkan pada kelas kontrol akan diberikan soal *pretest* secara langsung. Untuk soal *pretest* dan *posttest* akan diambil dari alat evaluasi yang telah diuji coba pada kelas uji coba.

Hasil *pretest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji beda rata-rata. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* di kelas eksperimen dan pemberian soal di kelas kontrol maka hasil belajar dari kedua kelompok tersebut dilakukan uji beda rata-rata hasil *posttest* untuk melihat apakah ada pengaruh dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* tersebut. Berdasarkan penjelasan diatas peneliti menyusun kerangka berpikir seperti berikut.



Gambar 2.2 Kerangka Pikir

Keterangan:

X = Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match

Y = Hasil belajar

→ = Perlakuan

(Sugiono, 2012:156)

I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan secara sederhana sebagai dugaan sementara.

Hipotesis berasal dari bahasa Yunani *hypo* yang berarti di bawah dan *thesis*

yang berarti pendirian, pendapat yang ditegakkan, kepastian. Jika dimaknai secara bebas, maka hipotesis berarti pendapat yang kebenarannya masih diragukan. Untuk bisa memastikan kebenaran dari pendapat tersebut, maka suatu hipotesis harus diuji atau dibuktikan kebenarannya. Sugiono (2012:64) menyebutkan hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah peneliti telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Sedangkan Riduwan (2012:9) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban yang dijabarkan dari landasan teori atau kajian teori dan masih harus diuji kebenarannya. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a = Ada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Ajaran 2016/2017.

Dari pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa hipotesis adalah suatu dugaan sementara yang masih perlu diuji kebenarannya melalui penelitian. Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas, maka dapat dianjurkan hipotesis penelitian adalah “Ada pengaruh positif antara model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Ajaran 2016/2017”.

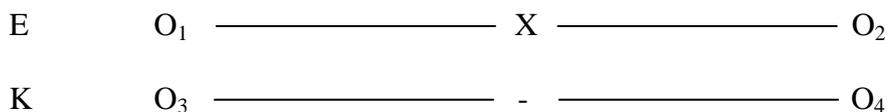
III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

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

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

Secara diagram rancangan penelitian ini adalah:



Gambar 3.1 Desain penelitian

(Sugiono, 2012:79)

Keterangan:

E = kelas eksperimen

K = kelas kontrol

O_1 = pengukuran awal kelompok eksperimen

O_3 = pengukuran awal kelompok kontrol

X = perlakuan terhadap kelompok eksperimen

O_2 = pengukuran kelompok eksperimen setelah perlakuan

O_4 = pengukuran kelompok kontrol tanpa perlakuan

Pretest sebelum melakukan perlakuan baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol (O_1 , O_2) dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Pemberian *posttest* pada akhir perlakuan akan menunjukkan seberapa jauh hasil dari perlakuan. Hal ini dilakukan dengan cara mencari perbedaan nilai O_2-O_1 sedangkan pada kelompok kontrol perbedaan itu bukan karena perlakuan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki ada tidaknya pengaruh tersebut dengan cara memberikan perlakuan tertentu pada kelas eksperimen dan menyediakan kelas kontrol. Pembelajaran pada kelas eksperimen memperoleh perlakuan dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol tidak memperoleh perlakuan menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* melainkan pembelajaran dilakukan dengan pemberian *pretest* secara langsung. Pada akhir pertemuan siswa diberi *posttest*, yaitu dengan memberikan tes kemampuan penyelesaian soal dalam

bentuk pilihan ganda yang dilakukan pada kedua kelas sampel dengan soal tes yang sama untuk mengetahui hasil belajar siswa.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Way Kandis Kecamatan Tanjung Senang Bandar Lampung Tahun Ajar 2016/2017.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajar 2016/2017.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2012:80). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD di SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Ajaran 2016/2017 yang terdiri dari 2 kelas. Jumlah siswa dapat dilihat dalam tabel 2.

Tabel 3.1 Data jumlah siswa

Kelas	Jumlah siswa
III A	35
III B	32
JUMLAH	67

Sumber: Dokumentasi guru kelas III SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Ajar 2016/2017.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiono, 2012:81). Teknik sampel yang dipilih oleh peneliti yaitu mengambil data dari seluruh jumlah populasi untuk dijadikan sampel. Sehingga dalam melaksanakan penelitian, kelas yang terpilih sebagai kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Make A Match* adalah kelas III B yang berjumlah 32 siswa, dan III A sebagai kelas kontrol yang berjumlah 35 siswa. Alasannya, karena jumlah siswa kelas III B yang memperoleh nilai di bawah KKM masih cukup banyak, yaitu 27 siswa.

D. Variabel Penelitian

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

a. Variabel Bebas (Independent Variable)

Variabel bebas (X) yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model kooperatif tipe *Make A Match*.

b. Variabel Terikat (Dependent Variable)

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

1. Definisi Konseptual

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

- a. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan (Komalasari, 2011:85).
- b. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar (Kunandar, 2013:62).

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi yang didasarkan pada sifat-sifat yang didefinisikan dan diamati. Definisi operasional variabel yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

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

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

- b. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Kemampuan tersebut mencakup pada ranah kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Ranah afektif yang berupa menerima, menanggapi, menilai, mengelola, dan menghayati. Sedangkan pada ranah psikomotor meliputi peniruan, manipulasi, pengalamiahan, dan artikulasi.

Hasil belajar dalam penelitian ini menekankan pada ranah kognitif. Nilai yang diperoleh siswa pada ranah kognitif dilakukan setelah mengikuti tes pada akhir pembelajaran. Tes yang diberikan merupakan tes formatif dalam bentuk tes objektif pilihan ganda sebanyak 20 item. Jika siswa dapat menjawab 20 soal dengan benar maka nilai siswa yang diperoleh adalah 100. Nilai 100 ini didapat dari skor yang diperoleh atau dijawab benar dibagi dengan skor maksimum kemudian dikalikan dengan 100. Siswa dikatakan berhasil apalagi siswa telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 65.

E. Teknik Pengumpulan Data

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

1. Observasi

Salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Menurut Sugiono (2012:203) teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi dalam penelitian ini digunakan pada saat observasi pendahuluan untuk mengamati pembelajaran yang dilaksanakan guru di dalam kelas dan melihat keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

2. Tes

Teknik pengumpulan data utama dalam penelitian ini adalah tes. Menurut Arikunto (2010:193) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar siswa untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari perlakuan yang telah dilakukan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis tes objektif berbentuk pilihan ganda (multiple choice). Bentuk ini dipilih karena skoringnya lebih objektif, cepat, mudah dan mempunyai

lingkup uji yang luas. Tes dilakukan pada saat awal dan akhir pembelajaran IPS, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Tes awal digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi tindakan, sedangkan tes akhir digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi tindakan. Dalam penelitian ini hasil belajar yang diukur hanya aspek kognitif. Untuk menjaga keakuratan nilai tes maka peneliti melakukan uji coba tes, guna mengetahui apakah tes hasil belajar yang telah disusun telah memenuhi syarat validitas, reliabilitas, daya pembeda serta indeks kesukarannya.

F. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Salah satu tujuan dibuatnya instrumen adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-tes dan tes

a. Instrumen Non-tes

Instrumen non-tes pada penelitian ini untuk mengukur aktivitas siswa saat penggunaan model *Make A Match*. Instrumen non-tes yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran model *Make A Match*. Menurut Sugiyono (2016: 172) “Bentuk *checklist* dapat digunakan sebagai pedoman observasi”. Jadi,

penilaian aktivitas siswa dapat dilakukan dengan memberikan tanda *checklist* sesuai dengan aspek yang diamati.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Aktivitas Siswa

Aktivitas Make A Match	Dimensi	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Soal
Siswa dibagi kedalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B, kedua kelompok diminta untuk berhadapan.	Aktif dalam pembagian kelompok	1. Melakukan pembagian kelompok	1	1
Siswa memperhatikan batasan maksimum waktu yang diberikan.	Memperhatikan	2. Memperhatikan waktu yang diberikan	2	1
Siswa diminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B.	Aktif dalam mencari kartu pasangan	3. Mencari kartu pasangan	3	1
Siswa mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban.	Mencocokkan	4. Mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban	4	1
Jika sudah menemukan pasangannya, siswa diminta untuk melaporkan diri kepada guru.	Melaporkan	5. Melaporkan diri kepada guru setelah menemukan kartu pasangan	5	1
Siswa melakukan presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.	Mempresentasi kan	6. Melakukan presentasi	6	1
Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan.	menanggapi	7. Memberikan tanggapan pasangan soal dan jawaban cocok atau tidak	7	1

Nilai aktivitas siswa diperoleh dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

N = Nilai

R = Jumlah skor aktivitas yang diperoleh oleh siswa

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

(Purwanto, 2008: 102)

b. Instrumen Tes

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data.

Dalam mengumpulkan data penelitian ini menggunakan instrument tes.

Menurut Sudjana (2014:35) “tes ialah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tulisan), atau dalam bentuk perbuatan (tes tindakan)”.

Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 item. Soal pilihan ganda adalah salah satu bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat. Dilihat dari strukturnya bentuk soal pilihan ganda terdiri atas:

1. *Stem* : suatu pertanyaan/ Pernyataan yang berisi permasalahan yang akan ditanyakan.
2. *Option* : sejumlah pilihan/alternatif jawaban.
3. Kunci : jawaban yang benar/paling tepat.
4. Distraktor/pengecoh : jawaban-jawaban lain selain kunci.

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

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

Pada penelitian ini instrument non-tes juga digunakan untuk mengukur aktivitas siswa saat penggunaan model pembelajaran *Make A Match*. Instrument non-tes yang digunakan adalah lembar penilaian berupa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran *Make A Match*. Penilaian dapat dilakukan dengan memberikan tanda checklist (√) sesuai dengan aspek yang diamati.

2. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

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

1. Menentukan kompetensi dasar dan indikator yang akan diukur sesuai dengan materi dan kurikulum yang berlaku.

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

Pengujian validitas tes menggunakan korelasi *Product Moment* yang dikemukakan oleh Pearson, dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi X dan Y
 - N = Jumlah responden
 - $\sum XY$ = Total perkalian skor X dan Y
 - $\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y
 - $\sum X$ = Jumlah skor variabel X
 - $\sum X^2$ = Total kuadrat skor variabel X
 - $\sum Y^2$ = Total kuadrat skor variabel Y
- (Arikunto, 2012: 87)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut adalah tidak valid. Perhitungan uji validas butir soal menggunakan bantuan program *Microsoft Office Excel*.

Berdasarkan data perhitungan validitas instrumen hasil belajar dengan $N = 32$ dan signifikansi = 5% maka r_{tabel} adalah 0,349 Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji validitas, hasilnya semua item soal valid dan 20 soal yang valid akan digunakan pada *posttest* penelitian ini.

Adapun rekap data hasil perhitungan *Microsoft Office Excel* dapat dilihat pada halaman lampiran 3.

Tabel 3.2 Klasifikasi Validitas

Kriteria Validitas	Keterangan
$0.00 > r_{xy}$	Tidak valid (TV)
$0.00 < r_{xy} < 0.20$	Sangat rendah (SR)
$0.20 < r_{xy} < 0.40$	Rendah (Rd)
$0.40 < r_{xy} < 0.60$	Sedang (Sd)
$0.60 < r_{xy} < 0.80$	Tinggi (T)
$0.80 < r_{xy} < 1.00$	Sangat tinggi (ST)

(Arikunto, 2008: 110)

b. Uji Reliabilitas

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

Suatu instrumen pengukuran dikatakan reliabel jika pengukurannya konsisten dan cermat akurat. Jadi uji reliabilitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur, sehingga mampu mengungkap data yang dipercaya.

Rumus yang digunakan yaitu:

$$r_{11} = \left(n \frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_1^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas

σ_1^2 = jumlah varians skor tiap item

σ_t^2 = varians total

(Arikunto, 2012: 223)

Kriteria uji reliabilitas dengan rumus *alpha* adalah apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka alat ukur dinyatakan reliabel, sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tidak reliabel.

Tabel 3.3 Klasifikasi Reliabilitas

Nilai Reliabilitas	Kategori
0,00 - 0,20	Sangat rendah
0,21 - 0,40	Rendah
0,41 - 0,60	Sedang
0,61 - 0,80	Tinggi
0,81 - 1,00	Sangat tinggi

(Arikunto, 2012: 225)

Berdasarkan perhitungan reliabilitas pada lampiran 4, diperoleh $r_{hitung} = 0,799$ sedangkan nilai $r_{tabel} = 0,349$, hal ini berarti r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($0,799 > 0,349$) dengan demikian uji coba instrument tes dinyatakan reliabel. Hasil ini kemudian dibandingkan dengan kriteria tingkat reliabilitas, karena nilai r_{hitung} (0,799) yang diperoleh berada diantara nilai 0,61 – 0,80, maka dinyatakan bahwa tingkat reliabilitas dari uji coba instrument tes tergolong tinggi.

c. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang kurang pandai (berkemampuan rendah). Rumus yang digunakan untuk mencari daya pembeda adalah:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

JA : banyaknya peserta kelompok atas

JB : banyaknya peserta kelompok bawah

BA : banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB : banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

(Arikunto, 2012: 248)

Kriteria yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 3.4 Klasifikasi Daya Beda Soal

No.	Indeks Daya Beda	Klasifikasi
1.	0,00 - 0,19	Jelek
2.	0,20 - 0,39	Cukup
3.	0,40 - 0,69	Baik
4.	0,70 - 1,00	Baik Sekali
5.	Negatif	Tidak baik

(Arikunto, 2012: 250)

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan program *Microsoft Office Excel*, dapat diketahui hasil daya pembeda soal seperti pada Tabel berikut ini:

Tabel 3.5 Hasil Uji Daya Pembeda Soal

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

Data Lengkap: Lampiran 5

d. Tingkat Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2008:208) yaitu:

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

Keterangan:

P = tingkat kesukaran

B = Banyak peserta didik yang menjawab benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Kriteria penghitungan indeks kesukaran soal sebagai berikut:

Tabel 3.6 Indeks Kesukaran Soal

No.	Indeks Kesukaran Soal	Kategori Soal
1.	0,00 - 0,30	Sangat sukar
2.	0,31 - 0,70	Sukar
3.	0,71 - 1,00	Sedang

(Arikunto, 2012: 260)

Berdasarkan perhitungan taraf kesukaran pada 20 soal yang diujikan kepada sampel di luar populasi terdapat 5 butir soal bernilai mudah, 10 butir soal bernilai sedang, dan 5 butir soal bernilai sukar. Hal ini berarti soal dapat dikatakan sedang atau tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah.

Tabel 3.7 Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal

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

Data Lengkap: Lampiran 6

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Hipotesis

Untuk menguji ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar IPS maka penelitian ini menggunakan rumus t-tes,

yaitu teknik statistik yang digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan dua mean yang berasal dari dua distribusi. Dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Menurut Sugiyono (2016:273) rumus dari uji t adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

- t = Uji t yang dicari
- x_1 = Rata-rata kelompok 1
- x_2 = Rata-rata kelompok 2
- n_1 = Jumlah responden kelompok 1
- n_2 = Jumlah responden kelompok 2
- S_1 = Varian kelompok 1
- S_2 = Varian kelompok 2

Setelah hasil t_{hitung} sudah diketahui yang peneliti harus lakukan adalah membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar IPS siswa. Apabila hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis H_0 di tolak H_a diterima artinya ada pengaruh yang positif terhadap penggunaan model *Make A Match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III di SD Negeri 1 Way Kandis.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh model *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Ajaran 2016/2017 maka dapat di simpulkan bahwa:

Ada pengaruh penggunaan model *Make A Match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Ajaran 2016/2017. Hasil rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada kelas eksperimen (III B) yaitu 66,62 lebih tinggi dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang tidak diberikan perlakuan menggunakan model *Make A Match* pada kelas kontrol (III A) yang hanya mendapat nilai 52. Hasil analisis Uji T menghasilkan t_{hitung} sebesar 5,720 dan t_{tabel} sebesar 1,996. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Model *Make A Match* terhadap hasil belajar IPS siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar khususnya mata pelajaran IPS siswa kelas III SD Negeri 1 Way Kandis tahun ajaran 2016/2017, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

- a. Siswa diharapkan untuk meningkatkan hasil belajarnya tidak hanya pada mata pelajaran IPS saja tetapi juga pada mata pelajaran yang lainnya.
- b. Siswa diharapkan memotivasi dirinya sendiri untuk giat dalam belajar di sekolah maupun belajar di rumah.
- c. Membantu siswa mempermudah pemahaman dalam mata pelajaran IPS serta memberikan motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran IPS.

2. Bagi Guru

- a. Dalam kegiatan pembelajaran sebaiknya guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan model pembelajaran, karena dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Guru hendaknya memberikan inovasi dalam pemilihan model pembelajaran baru yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar sehingga menjadi efektif dan efisien.

c. Membantu guru memperjelas materi yang disampaikan.

3. Bagi Sekolah

Agar kepala sekolah dapat membuat rencana sekolah dengan lingkungan belajar sekolah dimasa datang yang dapat memenuhi syarat untuk memfasilitasi belajar siswa ataupun guru mengajar, serta bersama guru-guru mempersiapkan strategi, model, metode mengajar yang cukup baik bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Prenadamedia Group: Jakarta.
- Anggarawati. 2014. *Pengaruh Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS SD*. Vol: 2 No. 1 Tahun 2014. Jurnal Pendidikan. Diakses pada 22 Januari 2017 pukul 17.18 WIB. (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/2146>).
- Budiningsih, Asri. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi Kd. Meta, dkk. 2015. *Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS*. Vol: 2 No. 2 Tahun 2015. Jurnal Pendidikan. Diakses 17 September 2017 Pukul 07.26 WIB. (<https://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi/article/view/7667>).
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Djamarah. 2000. *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Djamarah dan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Refika Aditama: Bandung.
- Hasbullah. 2011. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Gravindo Persada.
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur, dan Model Terapan*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- . 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Isjoni. 2011. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.

- Joyce, Bruce dkk. 2009. *Models of Teaching (Model-Model Pengajaran) edisi ke delapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Kurjono. 2010. *Proses Belajar Mengajar dengan Aspek-aspeknya Panduan Bagi Para Pendidik, Mahasiswa, dan Para Praktisi Pendidikan*. Program Studi Pendidikan Akutansi: Bandung.
- Lie, Anita. 2002. *Cooperatif Learning:Mempraktikan Cooperatif Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta. Gramedia.
- Mahadi, dkk. 2016. *Penerapan Teknik Mencari Pasangan (Make A Match) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V*. Vol: 4 No. 1 Tahun 2016. Jurnal Pendidikan. Diakses 27 November 2016 Pukul 14.56 WIB. (http://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=i+ketut+sapta+mahadi+2016+penerapan+teknik+mencari+pasangan+%28make+a+match%29+untuk+meningkatkan+hasil+belajar+ips+siswa+kelas+v&btnG=)
- Ngalimun. 2013. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta. Aswaja Pressindo.
- Purwanto. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2010 . *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- . 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta. Rajagrafindo Persada.
- Siregar, Eveline dan Hartini, Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor. Ghalia Indonesia.
- Sisdiknas. 2009. *UU SISDIKNAS (UU RI NO 20 Th 2003)*. Jakarta. Sinar Grafika.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhi*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Sudjana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Remaja Rosdakarya.

- . 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Sugiono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung. Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- . 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Suparta, dkk. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Make A Match terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS*. Vol: 5 Tahun 2015. Jurnal Pendidikan. Diakses 27 November 2016 Pukul 14.51 WIB. (http://pasca.undiksha.ac.id/ejournal/index.php/jurnal_pendas/article/view/1498).
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- . 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana. Jakarta.
- Suwarjo. 2008. *Pembelajaran Kooperatif dalam Apersiasi Prosa*. Malang. Surya Gemilang.
- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Thobroni, M & Arif Mustofa. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Ar-ruzz Media.
- Yuliantini, dkk. 2017. *Pengaruh Make A Match Berbantuan Kartu Teka-Teki Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV*. Vol: 5 No. 2 Tahun 2017. Jurnal Pendidikan. Diakses 29 November 2016 Pukul 10.32 WIB. (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/11028>).